

56

СТАРЕЙШИЙ
В РОССИИ ЖУРНАЛ
ПО ВИДЕОИГРАМ
www.gdragon.ru

Д ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



BLOOD
THE LAST VAMPIRE

Мир Anime



WWF Raw



БАТМАН: The Animated Series
БАТМАН: Vengeance

PlayStation 2 глазами очевидца

Crash Bandicoot: Wrath of Cortex

Street Fighter III: Double Impact

Mat Hoffman's Pro BMX

Sword of The Berserk: Guts Rage

Heavy Metal Geomatrix

Syphon Filter 3

Silhouette Mirage

Scooby-Doo and the Cyber Chase

Vanguard Bandits

Megaman X 5

Две «Рансодии» от Atlus

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Dragon Tales: Dragon Seek

Panzer Front Bis

Gods

Back to the Future 3

Final Fantasy 3

Jurassic Park.
Взгляд за кулисы



Grand Theft Auto 3

World's Scariest Police Chases



Г
Е
А
Д
Д
И
С
С
И
Е
Р
Е



ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



ИНТЕРНЕТ ДЛЯ КАЖДОГО

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



753•8282

Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №8462; №12235.
Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день платежа.

X-CUBE

Ну, что, все в сборе?

Уверен, все вы знаете, что в ноябре 2001-го года в Североамериканских Соединенных Штатах с разрывом в три дня стартовали две оставшиеся приставки нового поколения. Возникает очевидный вопрос: что побудило Nintendo и Microsoft запустить свои консоли практически одновременно? Ответить на него, на самом деле, довольно просто. Та компания, чья игровая машина появилась бы со значительным опозданием, лишилась бы львиной доли покупателей, которые накануне пред Рождества купили бы то, что уже есть на прилавках. Приблизить же дату релиза было невозможно чисто физически: в сентябре обе компании осознали, что не успевают произвести достаточное количество приставок в срок. Это и послужило причиной отсрочки выхода и Xbox, и GameCube, которые первоначально должны были появиться не в конце, а в начале месяца. Обе платформы за период рекламной кампании обрели немалое количество почитателей, некоторые из которых готовы были заночевать перед дверями магазинов, дабы утром с гарантией получить заветную коробку. Выходит, не только фанаты PlayStation 2 способны на безумства. О том, насколько внушительными были толпы голодных и заспанных геймеров, поведала нам западная пресса, представители которой воочию наблюдали за этими историческими событиями. Некоторые эпизоды были даже показаны по российскому телевидению.

вой частотой 733 МГц и графической карты nVIDIA, представляющей собой видеоизмененный ускоритель GeForce3. Присоедините к этому DVD-плеер и 10 гигабайтов пространства на винте и получите довольно кругленькую сумму. Тем не менее, Майкрософт искренне надеется, что жертвы окупятся за счет игр. В общем-то, поэтому и было принято решение отложить локализацию Xbox в странах Азии на неопределенный срок. Бойся Билли, что хитрые китайцы взломают защиту и начнут штамповать левые диски. Однако подобные меры все равно не дают никаких гарантий.



Так встречали GameCube

Несмотря на то, что кубическая приставка стартовала второй, она ничуть не была обделена вниманием. Стойкую армию поклонников Nintendo не заманишь пресловутыми миллионами полигонов в секунду и гипнотизирующими улыбками рыжеволосых миллиардеров. «Nintendo является исключительно производителем лучших в мире интерактивных развлечений», — гордо сообщил прессе Питер Мэйн (Peter Main), исполнительный вице-президент отдела маркетинга. И с этим трудно спорить. Миниатюрная (особенно по сравнению с Xbox) фиолетовая коробочка с ручкой не имеет жесткого диска и не умеет проигрывать DVD. GameCube годен только для игр, и благодаря этому цена его равняется всего 199-и долларам. Рассказ о появлении приставки будет недолгим, поскольку никаких сообщений о палаточных городках, выстроенных фэнами Марио, в прессу не поступало. Вероятно, 18-го числа указанного месяца люди просто пришли в магазины и спокойно приобрели долгожданную консоль. Признаков недостатка «Кубов» не наблюдалось, и причин устраивать давку тоже не было. Благодаря такой слаженности, с полок в первый же день исчезло 700 тысяч игровых систем. Выходит, Nintendo почти в два раза опередила Microsoft и в полтора раза Sony, которая на старте в октябре прошлого года реализовала в США 500 тысяч экземпляров PlayStation 2. Но последнем случае надо сделать скидку на недостаточный объем поставок. Иными словами, если бы Sony удалось привезти больше PS2 в Штаты, то и цифра была бы более внушительной. Для Nintendo же это большой успех, ведь сентябрьский релиз GameCube'a в Японии не оправдал надежд. Зато теперь очевидно, что ему уготована долгая и счастливая жизнь. Всего за выходные Nintendo подала товаров на 98 миллионов долларов!

Набор стартовых игр был весьма привлекательным, но больше всего выделялись три продукта: Luigi's Mansion, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II и Wave Race: Blue Storm.

И что дальше?

Вопрос, конечно, интересный, но на данном этапе вряд ли кто-либо сможет однозначно на него ответить. Еще недавно казалось, что игровая индустрия недостаточно окрепла, чтобы удержать на плаву сразу три платформы. Тем не менее, все три консоли демонстрируют неплохие результаты. Надо признать, что процесс смены поколений еще не завершен, поэтому сейчас нам впору не строить прогнозы, а устраивать тотализатор.

Ситуация явно накалилась. Разнервничался даже президент Sony, который в очередной раз заговорил о PS3. По его словам, приход мощного Xbox способен заметно сократить срок жизни PS2 и преемник может появиться уже года через три. Хорошо бы, чтобы увлекшиеся всей этой жесткой конкурентной борьбой великие титаны не забывали о нас, геймерах. Ведь мы хотим просто играть в игры, разве не так?

Mac Fank

P.S. Дорогие читатели, не стесняйтесь и пишите нам свое мнение. Нам интересно знать, о каких приставках вы хотели бы узнать побольше и каких рубрик, по вашему, не хватает «Великому Дракону».



Так встречали Xbox

ЗайКСованное детище Майкрософт, в народе ласково именуемое «Черным Гробом», получило от Nintendo незначительную фору. 15-го ноября в нью-йоркском магазине Toys «R» Эдуардо Глаксмен (Eduardo Glucksman), известный также как Rock, стал первым официальным владельцем Xbox, который для него лично подписал большой любитель реслинга Билл Гейтс. Все это было частью шумной презентации, устроенной мультимиллиардером по случаю выхода его первой игровой системы. Молодежь, обступившая его со всех сторон, не скрывала своего восторга и с радостью принимала приставки из рук главы корпорации. В это время в других частях города и страны менее удачливые геймеры, закутавшись в спальные мешки, лежали на голом асфальте, согреваемые желанием обзавестись самым мощным домашним компьютером в мире всего за 299 долларов.

Согласно опросам, проведенным среди полуночников, большинство из них не собиралось брать GameCube, то есть покупатели в целом разделились на два лагеря. Владельцы магазинов же отмечали, что количество народу в очередях было раза в три-четыре меньше, чем год назад, когда вышла PS2. Тогдашние события скорее напоминали стихийное бедствие. Тем не менее, Майкрософту удалось в первый же день реализовать 400 тысяч Xbox'ов. Результаты продаж софта на момент написания статьи не были опубликованы, но бестселлеры все же известны: красивейший FPS Halo и старательно разрекламированный файтинг Dead or Alive 3.

15-го ноября стали доступны и периферийные устройства. В основном это были джойстики. Массивный официальный контроллер ни у кого не вызывал особых восторгов, поэтому независимые производители представили широкий выбор собственных. Как говорилось ранее, цена Xbox значительно ниже его себестоимости. Начинка состоит из процессора Pentium III с такто-

СОДЕРЖАНИЕ

№ 56

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

FUN CLUB



- 5 Реабилитация антигероя
- 5 Угадай игру по стиху
- 6 Приколы геймеров
- 6 Беседа с Брайаном Райсом
- 10 PlayStation 2 глазами очевидца
- 29 Хит-парады
- 47,98 Вопрос — ответ
- 30 Jurassic Park. Взгляд за кулисы
- 64 Мир Аниме. Выпуск 14
- 77 Кроссворд
- 98 Наш выбор в Интернете
- 7 Новости, новинки

- 18 Headhunter
Вроде и плагиат, но какой классный!
- 22 Mat Hoffman's Pro BMX
Для полного счастья разработчики сделали редактор уровней, в котором вы сможете сконструировать свой трек, какой только душе угоден.
- 24 Sword of The Berserk: Guts Rage
Главный герой — здоровенный детина с двухметровым мечом — совсем не считает, что людей надо любить, а убийство — есть смертный грех.
- 26 Heavy Metal Geomatrix
Перед нами 12 смелых, готовых принять участие в жесточайших гладиаторских поединках не ради славы, а просто, чтобы дали денег.

44 Scooby-Doo and the Cyber Chase
Получить представление о новом «Скуби-Ду» несложно — стоит лишь слегка упростить первый «Крэш-бандикут».

48 Vanguard Bandits
Мир, в котором разворачивается действие VG, представляет собой привычную смесь технологично развитой цивилизации и Средневековья.

50 Megaman X 5
Некоторые современные образцы редкого ныне 2D жанра показали, что он несколько себя не исчерпал...

54 World's Scariest Police Chases
Пожалуй, авторы этой игры поставили своеобразный рекорд по части заимствования чужих идей. Они переняли у Driver все, что только не защищено копирайтом.

56 Две «Рансодии» от Atlus
Rhapsody: A Musical Adventure
Корнет была выше крыши одарена музыкальными способностями: чудесным голосом и умением играть на своем духовом тезке.
Rhapsody 2: A Musical Adventure. Little Princess
Корнет похищают, и дочка, собрав своих друзей, отправляется ей на выручку.

PlayStation 2

- 12 Batman: Vengeance
Игра создавалась по мотивам мультсериала, а не фильмов и комиксов; это повлияло как на стиль, так и на сюжет.
- 13 Crash Bandicoot: Wrath of Cortex
Те, кому откровенно приелись первые три части игры, будут еще больше разочарованы.
- 14 Grand Theft Auto 3
Западные обозреватели считают, что детей к этой игре подпускать просто-таки нельзя...

Sony PlayStation

- 36 Roland Garros 2001
Игра достаточно конкурентоспособная среди остальных спортивных игрушек на сегодняшний день, да и, пожалуй, это самый лучший теннис на PSX.
- 38 Syphon Filter 3
Syphon Filter 3 оказался очень удачной игрой, хотя тут нет никаких поражающих воображение графических изысков или умопомрачительных спецэффектов.
- 42 Silhouette Mirage:
перепрограммированный сон
Самая главная изюминка, фишка этой игры: все в этом мире двойное. Непонятно? Читайте...

58 Alone in the Dark 4: The New Nightmare
Проблемные места игры.

62 Dragon Tales: Dragon Seek
Игра связана с одним из самых популярных развлечений детства — прятками.

63 Panzer Front Bis
Во вторую версию добавлен еще один сценарий, где вы играете за молодого немецкого танкиста.

Dreamcast

- 16 Street Fighter III: Double Impact
Этот 3D Fighting включает в себя фактически две разные игры: SFIII New Generation и SFIII Second Impact. Обе портированы с аркад на Dreamcast без каких-либо купюр.

16 бит. MegaDrive

70 Gods
История воина, пожелавшего стать бессмертным и решившего доказать греческим богам свое право на вечную жизнь. А ты должен ему в этом помочь.

ЖУРНАЛ "Великий Дракон"
по ценам издательства в магазине по адресу:

Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД**, д.5
Телефон для покупателей: **(095) 209-93-47**



ИГРЫ №56

<p>... PlayStation 2 ...</p> <p>Age of Empires 2 9</p> <p>Batman: Vengeance 12</p> <p>Crash Bandicoot: Wrath of Cortex 13</p> <p>Final Fantasy XI 9</p> <p>Grand Theft Auto 3 14</p> <p>Medal of Honor Frontline 8</p> <p>Spider-Man: The Movie 7</p> <p>Virtua Fighter 4 9</p> <p>... Xbox ...</p> <p>Malice: Kat's Tale 7</p> <p>Phantasy Star Online 7</p> <p>Shenmue II 7</p> <p>Spider-Man: The Movie 7</p> <p>... Dreamcast ...</p> <p>Aerowings 2: Airstrike 91</p> <p>Fighting Force 2 91</p> <p>Headhunter 18</p> <p>Heavy Metal Geomatrix 26</p> <p>Kao the Kangaroo 91</p> <p>Mat Hoffman's Pro BMX Rayman 2: The Great Escape 91</p> <p>Street Fighter III: Double Impact 16</p> <p>Sword of the Berserk: Guts Rage 24</p> <p>... PlayStation ...</p> <p>40 Winks 93</p> <p>Alone In The Dark 4: The New Nightmare 58</p> <p>Army Man: Sarge's Heroes 93</p> <p>Army Man: Sarge's Heroes 2 92</p> <p>Battle Arena Toshinden 4 93</p> <p>Blade 93</p> <p>Clock Tower 2: The Struggle Within 93</p> <p>Colony Wars 3: Red Sun 91</p> <p>Command & Conquer Crash Team Racing 93</p> <p>Dave Mirra Freestyle BMX 93</p> <p>Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night) 92</p> <p>Dragon Tales: Dragon Seek 62</p> <p>Driver 2 92</p> <p>Final Fantasy IX 91</p> <p>Ghost in the Shell 92</p> <p>Global Domination 92 (2)</p> <p>Grand Theft Auto Grind Session 93</p> <p>Iron & Blood 93</p> <p>Lode Runner 93</p> <p>Mat Hoffman's Pro BMX Megaman X 5 50</p> <p>Metal Gear Solid Need for Speed 5: Porsche Challenge 92</p> <p>NHL Open Ice Challenge 93</p> <p>Nightmare Creatures 2 92</p> <p>Ninja: Shadow of Darkness Panzer Front Bis 63</p> <p>Parasite Eve 2 92</p> <p>Power Rangers Lightspeed Rescue 92</p> <p>Quake II 92</p> <p>RC Stunt Copter Re-Volt 93</p> <p>Rhapsody: A Musical Adventure 56</p> <p>Rhapsody 2: A Musical Adventure. Little Princess 57</p> <p>Robotron X 92</p> <p>Roland Garros 2001 36</p> <p>Rosco McQueen 93</p> <p>Scooby-Doo and the Cyber Chase 44</p> <p>Silhouette Mirage 42</p> <p>South Park 92</p> <p>Spec Ops: Ranger Elite 93</p> <p>Speedster 93</p> <p>Striker Pro 2000 93</p> <p>Syndicate Wars 93</p> <p>Syphon Filter 3 38</p> <p>Test Drive 5 93</p> <p>Tomorrow Never Dies 93</p> <p>Vanguard Bandits 48</p> <p>Warzone 2100 92</p>	<p>WCW / NWO Thunder 92</p> <p>World's Scariest Police Chases 54, 93</p> <p>... Mega Drive ...</p> <p>Asterix and the Power of Gods 91</p> <p>Back to the Future 3 73</p> <p>Beyond Oasis (Story of Thor) 91</p> <p>F-1 Hero 89</p> <p>Gods 70</p> <p>Granada 88</p> <p>Greendog: The Beached Surfer Dude 89</p> <p>Hard Drivin' Heavy Barrel 89</p> <p>Herzog Zwei 89</p> <p>Jungle Book 89</p> <p>Jurassic Park 88</p> <p>Langrisser 89</p> <p>LHX Attack Chopper 88</p> <p>Micro Machines 2: Turbo Tournament 89</p> <p>Mortal Kombat NHL '97 90</p> <p>Phantasy Star 2 90</p> <p>Rock'n'Roll Racing 89</p> <p>Shadowrun 89</p> <p>Shining Force 2 90</p> <p>Snake Rattle'n'Roll Sol-Deace 90</p> <p>Sonic 2 91</p> <p>Sonic 3 90</p> <p>Sonic & Knuckles 90</p> <p>Spiderman Super Hydlide 88</p> <p>Syd of Valis 91</p> <p>Tale Spin 90</p> <p>Terminator Theme Park 89</p> <p>Thunder Force 4 90</p> <p>Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure 88</p> <p>Toejam & Earl in Panic on Funkotron 90</p> <p>Tonque of the Fatman (Mondu's Fighting Palace) 89</p> <p>Top Gear 2 90</p> <p>WWF Raw 74</p> <p>Zero Tolerance 91</p> <p>... Game Boy ...</p> <p>Alien Wars 87</p> <p>Army Men: Sarge's Heroes 2 87</p> <p>Batman: The Animated Series 78</p> <p>Mortal Kombat 3 87</p> <p>Pagemaster 87</p> <p>Taz-Mania 87</p> <p>Turok 3: Shadow of Oblivion 87</p> <p>... 8 bit ...</p> <p>8 Eyes 86</p> <p>Addams Family 86</p> <p>Adventures of Lolo 3 87</p> <p>Bart vs the Space Mutants 86</p> <p>Best of the Best 86</p> <p>Bugs Bunny Crazy Castle 86</p> <p>Conquest of the Crystal Palace 86</p> <p>Digger 86</p> <p>Dodge Ball 87</p> <p>Ferrari 86</p> <p>Final Fantasy 3 82</p> <p>Fist of the North Star 86</p> <p>Flying Dragon 86</p> <p>Frankenstein 87</p> <p>Hunt for Red October 86</p> <p>Indiana Jones 86</p> <p>Krion Conquest 87</p> <p>Mickey's Adventures in Numberland 87</p> <p>Mighty Final Fight 86</p> <p>Ninja Turtles 3 86</p> <p>Nyankees (Rockin' Kats) 86</p> <p>Pocahontas 2 86</p> <p>RBI Baseball 2 86</p> <p>Robocop 2 87</p> <p>Star Trek 87</p> <p>Wurm 86</p>
---	---

73 Back to the Future 3

Кто же не видел замечательную трилогию о путешествиях во времени «Back to the Future»?

74 WWF Raw

Встречайте: WWF Raw! Те, кто не в танке, уже въехали, что это такое, для остальных же поясняем: это — реслинг!

Фонтан фантазий

76 Виток спирали. Пещерные хроники 003 и 004

GAME BOY

78 Batman: The Animated Series

Здравствуй, люди! Сегодня мы расскажем вам о таком понятии, как Бэтмен на карманной системе Геймбой!

8 БИТ

82 Final Fantasy 3

Последняя из «Фантазий» 8-битного формата: общие моменты.

84 Забор

Нет проблем

86 Как быстрее копить уровни в Final Fantasy IX.

95 Лавка Дракона

96 Non-Stop



РЕАБИЛИТАЦИЯ АНТИГЕРОЯ

Здравствуй, уважаемая редакция! Я, собственно, вот что хочу сказать. Ведь все монстры в Resident'e, по сути, жертвы Umbrella. Нет, я понимаю, что когда тебя убивают, ты видишь врага, но...

С ув., reS.E.T.er

Джарек (Mortal Kombat 4)

Да, с одной стороны, он член криминальной организации «Черный Дракон», именно за Джареком гоняется Соня Блейд. Да, он сподвижник погибшего Кано.

Но, с другой стороны, он, похоже, порывает с прошлым и встает на сторону воинов Земли, а не сил Тьмы. А нам такие люди нужны. Вы посмотрите на него! Крутой мускулистый парень, да еще и с ятаганом в руке! Простим его, пусть искупает!

Romik

УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

Достань свой меч, беги вперед.
Ведь где-то там Риноа ждет.

Final Fantasy VIII

Я — Алукард, вампир живой.
Свой кнут всегда ношу с собой.

Symphonic of the Night Castlevania:

Автор неизвестен

Опять скрипит потертое седло,
И ветер холодит былую рану.

«Куда Вас, сударь, к черту, занесло?
Неужто Вам покой не по карману?»

Пора-пора-порадуемся на своем веку,
Красавице и кубку, удачному пинку.

Пока-пока-покачивая ржавыми цепями,
Судьбе не раз шепнем: «Я жить могу!»

Возд Вздг

Yoru, г. Москва

ИГРЫ НОМЕРА

56 Великий Дракон

АНТИГЕРОМ / СТИХИ

FUN CLUB

FUN-CLUB

5

Беседа с Брайаном Райсом

Vladirus (Владимир Легкоступ) любезно предоставил «Великому Дракону» интервью, которое он взял у программиста Брайана Райса (Brian Rice). Брайан принимал участие в работе над многими игровыми проектами для разных платформ. В частности, на его счету: Centipede (PSX), Jeff Gordon XS Racing (PC), DeBabelizer Pro (PC), Iron Helix (Sega-CD), Myst (Sega-CD), Home Alone (Mega Drive), Shanghai II (Mega Drive), Young Indiana Jones (Mega Drive).



Владимир Легкоступ: Пожалуйста, расскажите нам о вашем первом опыте в программировании и каким путем вы пришли к компьютерным играм?

Брайан Райс: В средней школе, где я учился, имелась довольно необычная для 1974-го года ЭВМ и я вместе с другими ребятами пробовал на ней программировать. Я помню тот день, когда к нам притащили еще один агрегат размером с холодильник, который увеличил память машины с 32-х до 64-х килобайтов! За игры я взялся спустя пару лет после окончания школы. Начал с того, что написал несколько образовательных программ на Apple. Моим первым коммерческим компьютерным продуктом была виртуальная книжка-раскраска, названная мной «Электронным карандашом». Я сделал ее совершенно самостоятельно. Вскоре я нашел издателя для своей разработки, связь с которым привела меня сначала к PC-играм, а позже и к приставкам от Sega, Atari и Sony.

ВЛ: Каковы преимущества и недостатки вашей профессии?

БР: Преимущества — разносторонность работы, т.е. создание не только развлекательных, но и сервисных программ для сети и Windows. Процесс производства игр требует большой самоотдачи, но зато приносит массу удовольствия. Недостатки — работа требует больших затрат времени. Если вы не успеете закончить к Рождеству (75% продаж приходится именно на зимние праздники), вы — покойник.

ВЛ: С чего стоит начать человеку, мечтающему о карьере в какой-нибудь игровой компании?

БР: Если вы решили стать программистом, вам стоит начать изучать языки программирования и пробовать писать несложные игры. Показав их на собеседовании, вы произведете хорошее впечатление.

ВЛ: Одной из ваших последних работ было портирование игры Centipede на PlayStation. В чем заключались ваши обязанности?

БР: Я был главным программистом, осуществлявшим конверсию кода из формата Windows в формат PlayStation.

ВЛ: Какого рода игровые компании вы предпочитаете: огромных монстров, старающихся охватить все сферы электронных развлечений, или же небольшие студии, напоминающие группы энтузиастов, которые выпускают в год пару непретенциозных, но качественных игр?

БР: Ну, это провокационный вопрос. На самом деле, место найдется и для тех и для других. Одно из преимуществ «огромных монстров» заключается в наличии большой группы разработчиков, чей талант собран воедино. В наши дни это действительно необходимо для создания многих игр. В финансовом плане это просто невозможно сделать иначе. Многие компании неплохо заботятся о разработчиках, обеспечивая их хорошими гонорарами, охраной и так далее. Однако маленькие студии, тем не менее, зачастую способны сделать то, на что крупные производители ни за что бы не решились. Таким образом рождаются великолепные идеи и продукты. Когда вы работаете на маленькую студию, вы чаще всего питаетесь крекерами и ореховым маслом, но после выхода игры ваше благосостояние улучшается.

ВЛ: С чего начинается создание игры?

БР: Либо с покупки лицензии, либо с выбора жанра. После этого вы знакомитесь с тем, что уже сделано в этой области и стараетесь сделать что-то новое.

ВЛ: Как игровая пресса влияет на вашу работу?

БР: В большинстве случаев журналисты указывают нам на то, что аудитория считает увлекательным.

ВЛ: Вам повезло иметь дело с разными приставками. Какая из них ваша любимая и почему?

БР: В данный момент — PlayStation 2. Причина в том, что эта одна из новейших приставок, обладающая хорошей производительностью. Если вспомнить старые игровые системы, то Lynx была отличной карманной консолью. Очень жаль, что Atari не смогла ее как следует раскрутить, ведь эта игрушка была гораздо лучше Game Boy и Game Gear.

ВЛ: Какая из недавно выпущенных игр привлекла ваше внимание?

БР: Grand Turismo 3 выглядит просто супер!

ВЛ: Создавая игру, большинство современных компаний, в первую очередь думают о будущих продажах. Вы не испытываете ностальгии по «золотому веку Atari», когда программирование было менее коммерческим и более творческим занятием?

БР: Я действительно скучаю по простеньким играм, вроде Asteroids, Centipede и Tetris, одновременно пытаюсь понять, почему же они были такими интересными... Но ведь были же!

ВЛ: Что самое сложное при портировании игры с одной платформы на другую?

БР: Прежде всего, правильное использование уникальных свойств системы. Слишком часто случается так, что игра теряет свои достоинства из-за переноса на другие платформы.

ВЛ: Над каким проектом вы трудитесь сейчас?

БР: Не уверен, что я вправе сообщить название... Симулятор футбола.

ВЛ: Что вы думаете об операционной системе Microsoft Windows 2000?

БР: Просто замечательно. Я пользуюсь ей уже больше года. Windows XP — тоже довольно неплохо.

ВЛ: Что для вас важнее: технологический или творческий аспект игры?

БР: Лично меня больше всего интересуют технологические аспекты.

ВЛ: Игровые жанры постепенно заимствуют элементы друг у друга. Как вы считаете, это неизбежная эволюция или же деградация?

БР: И то, и другое. Но время от времени появляется что-то совсем новое, и тогда все начинается сначала.

ВЛ: Как вы считаете, в чем основная причина провала Dreamcast?

БР: Это довольно неплохая консоль. Наверное, все дело в жесткой конкуренции со стороны Sony и Nintendo. Вероятно, их команды разработчиков оказались получше.

ВЛ: Каковы ваши прогнозы относительно Xbox?

БР: Я думаю, эта приставка, в конце концов, добьется успеха, ведь у Microsoft столько денег...

ВЛ: Ваши пожелания российским геймерам?

БР: Я жду того момента, когда сетевые игры станут еще более распространены и мы сможем с легкостью играть в них с людьми со всего мира.

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Syphon Filter — лучше граната в руках, чем пуля в мозгах.

Duke Nukem — анатомия Дюка проста — две руки и два ствола.

Theme Park — а потом — в Theme Hospital.

Theme Hospital — смерть наступила в результате вскрытия. *Bloodenigder, г. Самара*

Syndicate Wars — подними налоги и живи спокойно.

Street Fighter Zero 3 — шкафы против комодов.

Armored Core 2 — «Я его слепила из того, что было».

Александр Волокитин, г. Торжок, Тверская обл.

Comix Zone — нарисуй свою смерть.

G.S.M и G.V., г. Чегдомын, Хабаровский край

Immortal — бессмертный? Проверим!

Yoru, г. Москва

Immortal — дедушка старый, ему все равно.

Syphon Filter — предупредительный выстрел в голову.

IMPuctus aka Below, г. Москва

Judge Dredd — Вы имеете право хранить молчание. Если сможете...

Worms — рожденный ползать на голову не нагадит.

Hard (Rain), г. Ростов-на-Дону

Theme Hospital — Положите руку на Библию и поклянитесь, что удалите мне зуб, только зуб и ничего, кроме зуба!

Caesar's Palace — Вы до сих пор не жили богато? — Тогда и начинать не стоит.

Beavis and Butt-head — помогает ли ветер в голове шевелиться мозгам?

Monopoly — За баксы! (Тост).

Battletech — цыпленок-тумака.

The Need for Speed — «Ситро Н» — газировка для автолюбителей.

Tomb Raider — привлекательные девушки отвлекают.

Boogerman — много вони из ничего.

Bonanza Bros. — отсидите свое пожизненное заключение, а там увидим...

The Jungle Book — чековая книжка Маугли.

Pinocchio — нечего на других пенять, если сам пень!

Александр Григорук, г. Балашиха, Московская обл.

Evil Dead — какой смысл бороться со злом, если оно непобедимо.

Igor Udalov, г. Москва

Evil Dead — в лесу раздавалась пила дровосека...

Молодой и Монах, г. Красноярск

Alien Resurrection — саунд-трек к игре: «Чужие руки тебя ласкают, Чужие губы шепчут тебе, что ты одна, ты одна такая...»

Boogerman — сделать хотел козу — палец застрял в носу.

Mr. Nice Guy, г. Улан-Удэ

Worms — не рой другому яму — он ее использует как окоп.

Джастин и Валера-Head, г. Киров

Mortal Kombat Trilogy — уходя, гасите всех!

Sepheroth, г. Санкт-Петербург

Theme Park — «Неужели, в самом деле, все сгорели карусели?»

Super Battleship — «Три мудреца в одном тазу пустились по морю в грозу».

Quake 2 — Если строггов зажигают, значит это кому-нибудь нужно.

Owl aka Real Sub-Zero, г. Смоленск

The Jungle Book — ...И так Маугли прожил в волчьей стае до ужина.

King, г. Москва

Top Gun — рожденный ползать — уйди со взлетной полосы!

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Doom — мой Doom — моя Team Fortress.

Carmageddon — тише едешь — меньше трупов.

Alex M., г. Москва

Rock'n'Roll Racing — «Эту песню не задушишь, не убьешь!»

Two-Face, г. Волгоград

ЖЕСТКИЙ ДИСК В ДЕЙСТВИИ

Наверняка многим нашим читателям интересно, как же работает жесткий диск для PlayStation 2, который вышел в Японии уже несколько месяцев тому назад. «Винт», который вмещает в себя целых 40 гигабайт информации, в будущем, без сомнения, будет широко использоваться. Пока же мы можем испытать сей девайс лишь на паре — тройке поддерживающих его игр. Для примера возьмем Final Fantasy X — долгожданную RPG, нагрянувшую в Японию еще летом. Запустить ее, конечно же, можно и без подключения периферийного устройства. Наличие жесткого диска влияет, в данном случае, исключительно на скорость загрузки. После установки FFX часть информации подгружается не с DVD, а с винчестера, что значительно быстрее. Эффект от этого не назовешь колоссальным, но, тем не менее, он заметен. Использование жесткого диска в качестве гигантской карточки памяти невозможно. Вообще, доступ игрока к своему hard-drive'у крайне ограничен. Возможно в будущем разработчики найдут ему более широкое применение, но на данный момент основная его функция видится в хранении информации, скаченной из сети. Уж чего-чего, а модемов для PS2 выше крыши.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ НА НАШЕЙ СТОРОНЕ!

Объединенное кабельное вещание Comcast планирует открыть телеканал, целиком посвященный компьютерным играм. Идея чего-то подобного уже давно витала в воздухе, но толково озвучить ее смог только глава диснеевского отделения анимации Чарльз Хиршорн (Charles Hirschorn). По последним данным, годовой оборотный капитал всей игровой индустрии составляет 7 миллиардов долларов, и цифра эта постоянно растет. Так что запуск канала — это уже не голый энтузиазм, а гарантированно доходный бизнес. Станция под названием G4 будет ориентирована, прежде всего, на так называемых hardcore-геймеров, то есть серьезных игроков со стажем. Вещание начнется где-то в 2002-ом году.

SEGA ПОДДЕРЖИВАЕТ ХВОХ

Об этом свидетельствует ее осенний анонс, в котором было объявлено, что две далеко не последние сеговские игрушки Shenmue II и Phantasy Star Online выйдут именно на этой консоли. Более того, продолжение Shenmue для Dreamcast, которое должно было добраться до США еще в декабре, и вовсе отменено. Бедные американцы теперь вынуждены ждать почти год, прежде чем творение Ю Сузуки (Yu Suzuki) выйдет-таки осенью 2002-го на Xbox'e. За такую, прямо скажем, услугу Майкрософт обещает Sega помощь в области раскрутки и распространения игры.

SONY ПРОТЯГИВАЕТ РУКУ ПОМОЩИ

Корпорация Sony не поскупилась и вложила в развитие компании SquareSoft 124 миллиона долларов, став полноправным владельцем 19-ти процентов ее активов. Эта инвестиция оказала немалую поддержку ведущему производителю японских RPG, чьи акции упали в два раза после провала в США их полнометражного компьютерного фильма Final Fantasy: The Spirits Within. Однако такое вложение ни в коем случае не поставит Square в зависимость от Sony. Первая будет по-прежнему вольна издавать свои игры на любых платформах. Но, очевидно, PlayStation 2 уж точно будет в их числе.

НОВОСТИ

короткой строкой



• Случилось то, что лично я пророчил с самого начала. Игры, которые когда-то были анонсированы эксклюзивно для Xbox, в ближайшем будущем, по всей видимости, станут мультиплатформенными. Первой ласточкой оказалась Malice: Kat's Tale — приключенческая игра, которой еще недавно хвастались господа из Майкрософт. Vivendi Universal договорилась с разработчиками издать ее не только на Xbox, но и на других платформах.

• Организаторы Токийского Игрового Шоу приняли серьезное решение. Они отменили весеннее TGS, сделав выставку ежегодной. По их словам, посещаемость мероприятия с годами падает и решение этой проблемы потребовало радикальных мер.

• Как вам известно, съемки художественного фильма о подвигах самого известного супергероя Marvel Человека-паука идут уже давно. Параллельно с этим ведется разработка и компьютерных игр, основанных на еще не вышедшей картине. Spider-Man: The Movie появится на всех платформах нового поколения, включая Game Boy Advance, уже в мае. Фильм, который обещает не обмануть надежд поклонников, соответственно окажется в прокате чуть раньше.

• Хотя официального подтверждения пока нет, заслуживающие доверия источники утверждают, что Nintendo в сотрудничестве с Namco разрабатывает игровой автомат, начинка которого будет основана на архитектуре их новой приставки GameCube. Действительно, зачем же отставать от Sega и Sony, которые уже давно соорудили собственные аркадные машины. Поговаривают, что демоверсия Soul Calibur 2, показанная на Space World 2001, работала именно на железе будущего автомата.



СТАВКИ СДЕЛАНЫ

Произошло это в середине октября, когда Microsoft на своем шоу во Франции обнародовала вполне исчерпывающую информацию о выходе Xbox в Европе. В 16-ти странах приставка от Билла поступит в продажу 14-го марта. Сколько именно игр будут сопровождать ее в день запуска, сейчас сказать сложно, но стоить они будут по 69 евро, в то время как сама машина обойдется покупателю в 479 евро. В нескромные планы Microsoft входит реализация полутора миллионов «Черных ящиков» к июню месяцу. Как гордо заявил президент европейского отделения Xbox Сэнди Дункан (Sandy Duncan), их личный завод в Венгрии способен обеспечить надежные поставки без всяких задержек. Помнится, то же самое говорили и о заводе в Мексике перед тем, как отложить релиз Xbox в Штатах... Короче, сложное это дело — маркетинг.



TOY STORY 3?

Речь идет, конечно же, о фильме. Обе части «Истории игрушек» можно смело назвать хитами, и, казалось бы, вопрос о продолжении не должен стоять особенно остро, если учесть нынешнюю моду на создание сиквелов. Однако эта ситуация переросла в настоящую дилемму из-за стычки представителей Disney и Pixar. После успеха Toy Story 1 эти студии заключили договор, обязывающий Pixar в течение десяти лет снять для Диснея пять фильмов. При этом содержание самих картин утверждается обеими компаниями. Будучи издателем, Дисней настаивает на выходе TS3, так как руководствуется, в первую очередь, финансовой выгодой. Съёмочную группу же, напротив, заботит качество, поэтому на возможность появления в ближайшем будущем второго продолжения она смотрит крайне скептически. Что из всего этого выйдет, покажет время, но Pixar вправе тянуть его еще лет семь.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

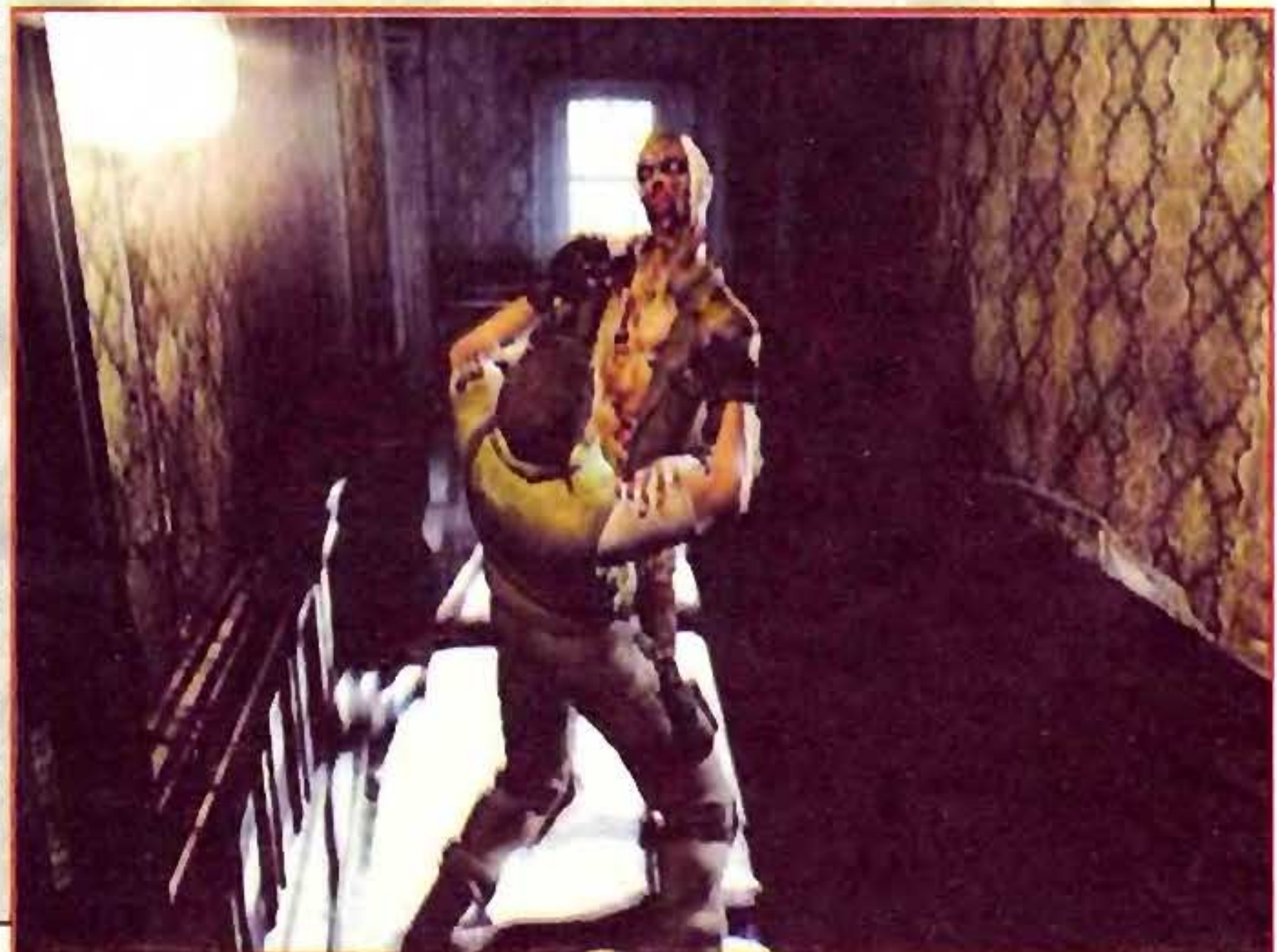
Интересно, сколько же еще игр можно сделать о Второй Мировой войне? Ответ на этот вопрос зависит исключительно от спроса на подобную продукцию. О третьей части Medal of Honor для PS2 мы уже рассказывали в одном из предыдущих номеров, но теперь мы можем показать вам еще игровые картинки сиквела. За сюжетами ребята из DreamWorks в карман не лезут. Если уж они решили оставить главным героем все того же лейтенанта Петерсона, то ничто, даже законы логики, их не остановят. Все события Medal of Honor Frontline уместились в промежуток между третьей и четвертой миссиями первой части игры. В этот период времени наш вояка, оказывается, незаметно для нас успел насоздавать кучу подвигов, главный из которых — похищение секретного экспериментального самолета HO-IX. MoHF анонсирована исключительно для PS2, поэтому графика игры рассчитана именно на эту консоль. Картинки и в самом деле выглядят приятно, хотя местами глаз режет жуткий aliasing. В магазины игра поступит в 2002-ом году вместе с Medal of Honor: Fighter Command — авиа симулятором для PS2.

Ведущий рубрики Mac Fank

ПЛОХИЕ НОВОСТИ

Сенсационное заявление сделала Capcom на токийской пресс-конференции в начале сентября. Знаменитая серия Resident Evil отныне является эксклюзивной для нинтендовского GameCube'a. Почему? Истинную причину трудно установить, поскольку ее обсуждение вряд ли вынесут на публику. Но сам Синдзи Миками (Shinji Mikami) произнес замечательные слова: «Мы выпускали игры серии на разных платформах, и это было немного нечестно по отношению к покупателям. Поэтому мы решили сфокусироваться на одной приставке». Замыкание на одной, причем, вероятно, не самой массовой платформе — вот она, справедливость по-капкомовски. Теперь неугомонные японцы готовы транслировать на «Куб» все когда-либо выпущенные ими «Резиденты». Причем первая часть будет не портом, а полным римейком. Именно его вы и можете лицезреть на картинках. Графически RE1 для GC просто великолепен. Сходство с оригинальной версией для PSX улавливается далеко не сразу. Однако корифеи, приглядевшись, обязательно узнают знакомые места. Окружающая среда — гибридный подлинный 3D и FMV (Full Motion Video). Зомби выглядят необыкновенно красиво, Code Veronica не идет ни в какое сравнение.

К сожалению, остальные части RE будут обычными переводами. Все они, плюс Resident Evil 0 и Resident Evil 4, поступят на прилавки в 2002-ом. Желая немного ободрить фэнов ужасика, скажу, что принятое Capcom решение еще может измениться. Слабо верится в то, что компания добровольно пожелает загнать себя в угол, отгородившись от немалой аудитории PS2 и Xbox.



ДОМАШНИЙ СУПЕРКОМПЬЮТЕР?

И поныне ответ на этот вопрос скорее отрицательный, чем положительный. Тем не менее графическая станция nVIDIA, показанная еще в августе, являет собой серьезное приближение к этому почетному званию. Quadro DCC использует графическую карту, по техническим характеристикам практически идентичную GeForce3, но имеющую кое-какие дополнения.



Прежде чем коснутся их, скажу, что в качестве демонстрации возможностей машины, создатели ее решили удивить публику некоторыми сценами из компьютерного фильма Final Fantasy: The Spirits Within, которые генерировались в реальном времени.

Предвижу, что на большинство наших читателей эта информация не произвела никакого впечатления, в то время как другие (более осведомленные) в данный момент ищут свою челюсть на полу. Попробую пояснить это для всех. Дело в том, что ни один из компьютерных фильмов до недавнего времени нельзя было сгенерировать в реальном времени из-за невероятно сложной трехмерной графики. На производство всего лишь одного кадра той же FF у связки, состоящей из 1000 процессоров, уходило целых полтора часа. «Каким же образом тогда можно обработать все это в realtime?», — спросите вы. Киношного уровня детализации на данном этапе развития технологий достигнуть невозможно. Тем не менее, благодаря некоторым хитростям, специалистам из nVIDIA удалось состряпать картинку, по качеству сходную с тем, что мы видели в фильме.

Как показывают скриншоты, сцены состояли из минимального количества объектов. Фактически вся сила компьютера была сфокусирована на фигурах персонажей (количества полигонов, из которых состояла доктор Аки, хватило бы на построение 80-ти бойцов из игры Quake 3 Arena!). При этом частота смены кадров не превышала 2.5 в секунду. Подробности процесса создания компьютерной графики для кино вы можете узнать из статьи «Jurassic Park: Взгляд за кулисы» на страницах 46-51.



Теперь обещанная пара слов о дополнительных возможностях Quadro DCC. Преимущество этой графической станции заключается в том, что она лучше справляется с такими эффектами, как Vertex и Pixel Shader. Суть этих новых понятий не так уж сложна. Vertex'ы, как ясно из пояснений, представленных на сайте nVIDIA, это просто полигоны, которые трансформируются каким-то особым образом. Благодаря им 3D анимация выглядит особенно пластично. Именно с помощью Vertex'ов дизайнеры создают реалистичную лицевую анимацию, складки одежды и т.д. и т.п. Pixel Shader — это эффект, связанный с текстурами.

Уж не знаю, как он работает, но при его применении поверхность выглядит более натурально.



НОВОСТИ короткой строкой

• Virtua Fighter 4, который должен выйти на PS2 в следующем году, по словам Sega, будет полностью идентичен аркадному оригиналу в графическом плане. Персонажи во время драки смогут взаимодействовать с окружающей средой: разрушать постройки и перемещать предметы.



• Среди прочих событий прошедшего в октябре Tokyo Game Show можно выделить показ Final Fantasy XI — давно обещанной сетевой ролевухи для PS2 и PC. Рекламный трейлер игры демонстрировался давно, но в этот раз нам впервые дали взглянуть на сам игровой процесс. Внешне FFXI напоминает скорее 3D-action, чем RPG. Реальная же концепция геймплея до сих пор не ясна.

• На прошедшей осенью Tokyo Game Show было не так уж много интересных событий и показов. Фанатам стратегий, к примеру, преподнесли всего один скриншот порта Age of Empires 2 на PS2, который все никак не может выйти в свет. Так что берегите эту картинку, потому что следующую вы получите не раньше E3. (^_^)



PlayStation 2 глазами очевидца

За последние несколько номеров со страниц «Великого Дракона» на вас, дорогие читатели, обрушился мощный поток информации о приставке, ставшей преемницей PSX. Каждый период жизни PS2 подробно освещался, так что теперь вы знаете о ней практически все. Сейчас же я предлагаю вам приступить к завершающему этапу знакомства, который не просто упорядочит в ваших головах все полученные ранее сведения, но и даст максимально полное представление, как о самой консоли, так и о ее перспективах на рынке.

Немного истории

Итак, как вы, наверное, помните, PlayStation 2 стартовала в Японии 4 марта прошлого года. Осенью 2000-го она была запущена и в Соединенных Штатах. Оба эти релиза сопровождались крупными столпотворениями и паломничествами широких масс к точкам розничной торговли, что, конечно же, является результатом грамотной рекламной кампании. Но как это обычно и бывает, не обошлось без проколов. Казус при старте приставки в Стране Восходящего солнца был не столь существенным, поскольку заключался лишь в неполадках карточек памяти, которые плохо хранили записанную на них информацию. Проблема западного выхода приставки оказалась куда более серьезной, так как была связана уже с погрешностями маркетинговой политики. Недостаточный объем поставок PS2 в сочетании с невероятным спросом вызвали дефицит. И если на территории США еще возможно было, несмотря ни на что, удерживать цену на отметке 299 долларов, то в других странах стоимость консоли порой достигала \$1000. Но, как ни странно, подобная ситуация в целом почти не отразилась на доверии играющей общественности к Sony. И теперь, когда дефицита больше не наблюдается, PS2 успешно продается миллионными тиражами. Ситуация на рынке, еще недавно сотрясаемом сражениями между платформами нового поколения, постепенно стала приходить в состояние равновесия. Образы лидеров вырисовываются теперь достаточно четко, и PS2, конечно же, находится в их числе. По оценкам как потребителей, так и именитых производителей игровой продукции, главенству Sony на рынке практически ничего не угрожает. Xbox, поигрывая своей PC'шной мускулатурой, так, похоже, и не сумел влюбить в себя простой люд. GameCube же с направленностью на более юную аудиторию, по всей видимости, займет почетное второе место на игровом Олимпе. Вторая «Сонька» в данном случае позиционирует как наиболее сбалансированная консоль в плане игр, что и делает ее такой популярной. Но хотя, по инерции, кто-то и продолжает до сих пор восхищаться ее аппаратными возможностями, надо признать, что на фоне остальных платформ нового поколения технические характеристики детища Sony уже не выглядят столь впечатляюще, как пару лет назад. Зато список релизов игр только за этот год способен вызвать состояние эйфории у любого неокрепшего духом геймера. В общем-то, именно по этой причине ваш покорный слуга этой весной, тщательно пересчитав на ладонке кровные монетки, обзавелся, наконец, своей собственной PlayStation 2. Полученные от столь близкого знакомства с мечтой впечатления трудно описать в двух словах, поэтому мы с вами пойдём строго по порядку.

Вынимаем из коробки... (процесс включения и операционная система)

Прежде всего, вскрыв коробку с консолью (которая, между прочим, меньше по размеру, чем была у PSX), я об-



Version Information	
Console	SCPH-30001
Browser	1.20
CD Player	1.20
PlayStation Driver	1.10
DVD Player	1.20U

наружил внутри множество красивых брошюр и прочей макулатуры. Особое внимание привлекла листовка с надписью «Free Demo Disc». В комплект, как и говорилось ранее, демонстрационный диск не входит. Но зато любой, кто решит отослать купон по указанному адресу, вправе надеяться на получение демодиска в течение каких-нибудь шести месяцев.

После извлечения из пенопласта самой приставки и подключения ее к телевизору, была обнаружена действительно небольшая операционная система с кучей всевозможных настроек. Ах, да, сам процесс включения тоже заслуживает нескольких слов. Чтобы заставить консоль работать, не достаточно просто найти

на ее теле какую-то одну кнопку, как это было раньше. Для начала надо включить питание путем нажатия тщательно замаскированного «рубильника» сзади. После этого спереди загорится одна из двух симпатичных лампочек, обнаруживая тем самым еще две кнопки. Нежное прикосновение к любой из них уже окончательно раскочегарит систему и заставит крупный вентилятор сзади работать. И что же показывает при этом наш телевизор? Это уже не немой и беззвучный экран PSX, где можно было только почистить карту памяти и заглянуть в режим прослушивания музыкальных CD. Внутренний мир PS2 оформлен красиво и со вкусом. Сочетание черных и синих цветов очень хорошо дополняется разноцветными огоньками, которые летают повсюду, отражаясь в стеклянных призмах. А в это время слух ласкают звуки морского прибора.

В самом начале видны только две опции: Browser и System Configuration. Но если приглядеться получше, то в правом нижнем углу экрана можно заметить скромный призыв нажать треугольник.

Сделав это, вы получите исчерпывающую информацию о своей приставке, включая серийный номер и все установленные драйверы. Так же можно изменить некоторые настройки. Например, существует возможность поменять скорость дисководов (стандартная/быстрая) и способ отображения текстур (стандартный/сглаженный).

Теперь основные настройки. Выбрав строку Browser, вы заставите машину проверить наличие диска и внешних устройств. Как раз здесь можно посмотреть содержимое memory card. Сами иконки сейвов превращаются в текстуры, которые наносятся на маленькие двигающиеся прямоугольники. Мелочь, а приятно. К тому же, вам покажут всю необходимую информацию о каждом блоке памяти, включая его объем. Лично я именно благодаря PS2 узнал, что размер стандартной карты памяти PSX — всего 120 килобайтов.

Строка System Configuration приведет вас к дополнительным опциям. Там вы сможете настроить часы (да, во всех приставках нового поколения имеются встроенные часы), размер и цветность экрана, а также выбрать язык интерфейса и, при желании, включить специальный режим звука Digital Out.





Продолжая изучать системный блок

Рассмотрим поподробнее саму черную коробочку. О внешнем виде, конечно, можно спорить, но в отсутствии оригинальности у дизайнеров Sony никак не обвинить. Откровенно говоря, со времен Saturn порядочно поднадоели шаблонные модели приставок, какими были и PSX, и Dreamcast. Стандартный, слегка приплюснутый ящик с откидной крышкой, как у... Ну, сколько можно?! Именно поэтому особенно радует вид корпуса PS2 с выдвигающимся дисководом. Хочешь — горизонтально клади, хочешь — вертикально ставь. Шик! А маленький логотипчик PlayStation, расположенный на дисковом отсеке спереди можно поворачивать в зависимости от положения системного блока!

Но на этом приятности не заканчиваются. Заглянув приставке в тыл, особо любознательный пользователь обнаружит съемную крышечку. За ней находится пустой отсек, идущий насквозь через весь корпус. Нет, это не секретный тайник для записки, хотя почти угадали. В этот отсек когда-нибудь будет вставлен жесткий диск, который давно уже анонсирован для PS2.

К моменту написания статьи мне не удалось протестировать приставку во всех аспектах. Например, в плане просмотра DVD-видео. Но зато я успел сыграть в несколько вещей и могу сказать, что, несмотря на 24-скоростной CD ROM и упомянутый ранее большой вентилятор, работает PS2 почти бесшумно. Никаких ужасающих скрипов, пугавших нас на PSX, нет и в помине.

Джойстик

Похоже, с самой приставкой мы в общих чертах ознакомились, пришло время рассмотреть ее основное периферийное устройство. Джойстик у PS2, как вы помните, называется Dual Shock 2. Почему «Dual Shock», я думаю, объяснять не надо, а вот о циферке «2» расскажу поподробнее. Все дело в том, что в отличие от первого «Двойного Удара», здесь аналоговыми являются не только ручки, но и все кнопки (кроме, разве что, Start и Select). Все это было протестировано на демоверсии игры Metal Gear Solid 2 и опытным путем подтверждено. Результаты моих изысканий я и предлагаю вашему вниманию.

Начнем с крестовины. Я был крайне удивлен, когда обнаружил, что в плане чувствительности крестик ничуть не уступает аналоговой ручке. То есть, допустим, если вы нажмете стрелочку аккуратно и медленно, то Солид Снейк будет идти маленькими шажками. Но чем сильнее вы станете давить, тем быстрее будет его движение. Если же вы сходу ударите по стрелочке молотком, то супергент сорвется с места и побежит. Теперь что касается шифтов и кнопок, расположенных справа. Если вы зажмете квадрат (это заставит Снейка целиться), а потом резко отпустите — прогремит выстрел. Если же вы ослабите палец медленно, мастер шпионажа без всякого шума опустит оружие. Похожим образом срабатывают и шифты. В зависимости от скорости нажатия следуют различные реакции на команды.

Еще одно немаловажное отличие второй версии Dual Shock от своего предшественника заключается в весе. Да, несмотря на всю свою навороченность, вес джойстика для PS2 существенно ниже, что делает его гораздо удобнее.

Вместо вывода

Теперь, я думаю, вы получили более-менее полное представление о PlayStation 2. Возможно, кому-то из вас уже не терпится бежать за ней в магазин, но вынужден охладить ваш пыл. Ситуация с приставкой от Sony в нашей стране все еще остается неопределенной. И причина такого положения вещей заключается в таком банальном обстоятельстве, как цена. И речь идет не столько о самой консоли, сколько об играх для нее. Ни для кого не секрет, что успех PlayStation 1 в России был бы невозможен без «левой» продукции, ведь мало кто из геймеров смог бы отдавать за игру по полсотни баксов. Пиратский рынок игр для PS2 по слухам уже существует, но до масштабов PSX ему еще далеко. Основная сложность, как видится мне, заключается в не совсем обычном носителе, который используют многие игры для PS2. DVD-диск объемом 4.7 Гб не так уж легко скопировать, поэтому пока что, при желании, можно отыскать только пиратские игры, вышедшие на CD. Для успешной работы подобного программного обеспечения, как и прежде, требуется впасть в приставку чип, надежность которого до сих пор не подтверждена.

Но с проблемами столкнутся и желающие пользоваться лицензионной продукцией, поскольку найти такую даже в Москве почти так же сложно, как «левый» софт. Новинки приходится заказывать из-за границы, а это дорого и долго. Да и цена на саму консоль сейчас хоть и понизилась, но все равно равняется в лучшем случае четырем сотням условных единиц. Но не стоит отчаиваться. Как показыва-



ет практика, смена поколений приставок всегда проходит болезненно. И если вспомнить, примерно такая же ситуация имела место и пять лет назад, когда только-только появилась PSX. Но прошло время и все наладилось, так что будем оптимистами.

Технические характеристики PlayStation 2 (той, что у меня)

Центральный процессор: «Emotion Engine» 128-битная архитектура, тактовая частота 300 МГц, 6.2 миллиарда операций с плавающей точкой в секунду.

Оперативная память: RDRAM 32 Мб, пропускная способность шины 3.2 Гб в секунду.

Графический процессор: «Graphics Synthesizer», тактовая частота 150 МГц, система альфа-наложений (прозрачности), система anti-aliasing (сглаживания). Отображение порядка 25 миллионов полигонов в секунду со всеми эффектами.

Видеопамять: DRAM 4 Мб, пропускная способность шины 48 Гб в секунду.

Кэш-память для данных: 16 Кб.

Кэш-память для команд: 16 Кб.

Звуковой процессор: «SPU2+CPU», 48 каналов, система Dolby Digital 5.1. Дополнительные процессоры: два векторных процессора VU0 и VU1 (3 команды за такт), сопроцессор для вычислений с плавающей точкой (1 команда за такт). Встроенный процессор PSX обеспечивает совместимость почти со всеми играми для первой PlayStation.

Дисковод: CD/DVD ROM

Mac Fank





BATMAN: VENGEANCE

Вспомните, когда вы в последний раз видели хорошую игру, посвященную приключениям Бэтмена. Сложно, да? Лично мне пришли на ум разве что Batman Returns на NES (Денди) и что-то на Mega Drive. А так основным достоинством всех виртуальных человекомышей является название и только. А Batman: Vengeance? Может быть, хоть он оправдал ожидания? Похоже, что да.

В:V создавался по мотивам мультсериала, но не фильмов и комиксов; это повлияло как на стиль, так и на сюжет. Конечно же, управлять вам дадут самим Бэтменом, в распоряжении которого имеется весь арсенал от бэтмобиля до бэтарангов. Злобные враги позаимствованы из сериала, главным же назначен известный всем Джокер. Пока все выглядит так же мрачно, как всегда. Но погодите...

По жанру игру можно отнести к обычному Action безо всяких уточнений. Дело в том, что здесь отправной точкой был не геймплей с прикрученным к нему сюжетом. Наоборот, авторы собрали все, что могло подойти к образу главного героя, и назвали это Batman: Vengeance. Обычно действие происходит на некоем трехмерном уровне, где вы наблюдаете за Бэтменом сзади. В этом режиме можно аккуратно прятаться от врагов, обходя их с тыла и закидывая бэтарангами. Знаменитый крюк можно использовать для переползания на другие здания. Но вот прошло немного времени и вас уже сажают за руль бэтмобиля, заставляя управлять этим черным монстром, стараясь не задавить мирных жителей. Родина снова зовет? И тогда вы пересаживаетесь на бэтолет, проносясь над городскими улицами, расстреливая преступников. Несчастные мирные жители отчего-то решили попрыгать из окон небоскребов? Тогда нужно зацепиться за крышу и кинуться вниз, в последний момент успевая подхватывать эти глупые создания. А что если вы столкнулись лицом к лицу с настоящим бандитом? Тогда все технические приспособления не нужны — герой рассчитывает, прежде всего, на свои руки и

ноги. Попросту говоря, игра переходит в режим упрощенного 3D-файтинга с набором обычных и специальных ударов. Наиболее типичная схема прохождения уровня такова: вы с ловкостью обезьяны куда-то запрыгиваете, заползаете или падаете. Затем бэ-



таранги молниеносно выбивают стрелковое оружие из рук бандитов, а только тогда вы врукопашную доводите их до состояния полного дауна. Добавьте к этому элементы платформера, решенные логические загадки и боссов, тогда и получите более-менее полное представление об игре.

Если хорошо подумать, то видно, что это — некое расширение Batman Returns (NES) и Batman Forever (MD, SNES) с новыми идеями и, конечно же, современной графикой. Главное достоинство игры — разнообразие. Пусть файтинг здесь не сравним с Dead or Alive 3, пусть стрельба бэтарангами насмешит фанатов «Кваки», пусть... Но в целом получается чрезвычайно приятная игрушка, которая надоедает на удивление нескоро.

Без проблем, конечно же, тоже не обошлось. Во-первых, уровень сложности излишне высок, особенно ближе к концу игры. И ладно бы это был лишь вопрос тренировок (в конце концов, крутые мы геймеры или нет?), но проблема кроется в не совсем удобной камере и управлении. И то, и другое оптимизировано, прежде всего, для боя, но никак не для платформерных прыжков. Было бы вполне логично сделать альтернативный вариант камеры, но... всего не предусмотреть. Графика именно та, какую и можно было бы ожидать от подобной игры. Дизайн? Аналогичен мультфильму. Трехмерные модели? Движок — не лучшее, на что способна PS2, но пока это смотрится вполне прилично. Уровни подобраны вполне симпатичные (опять же, из мультфильма) и смотрятся даже приятнее, чем в «оригинале» (американские аниматоры и там поспешили на качественную прорисовку мира). То же самое можно сказать о саундреке и озвучке. Большинство мелодий позаимствовано из сериала, озвучивали игру те же актеры, особенно колоритно выражаются Бэтмен и Джокер.

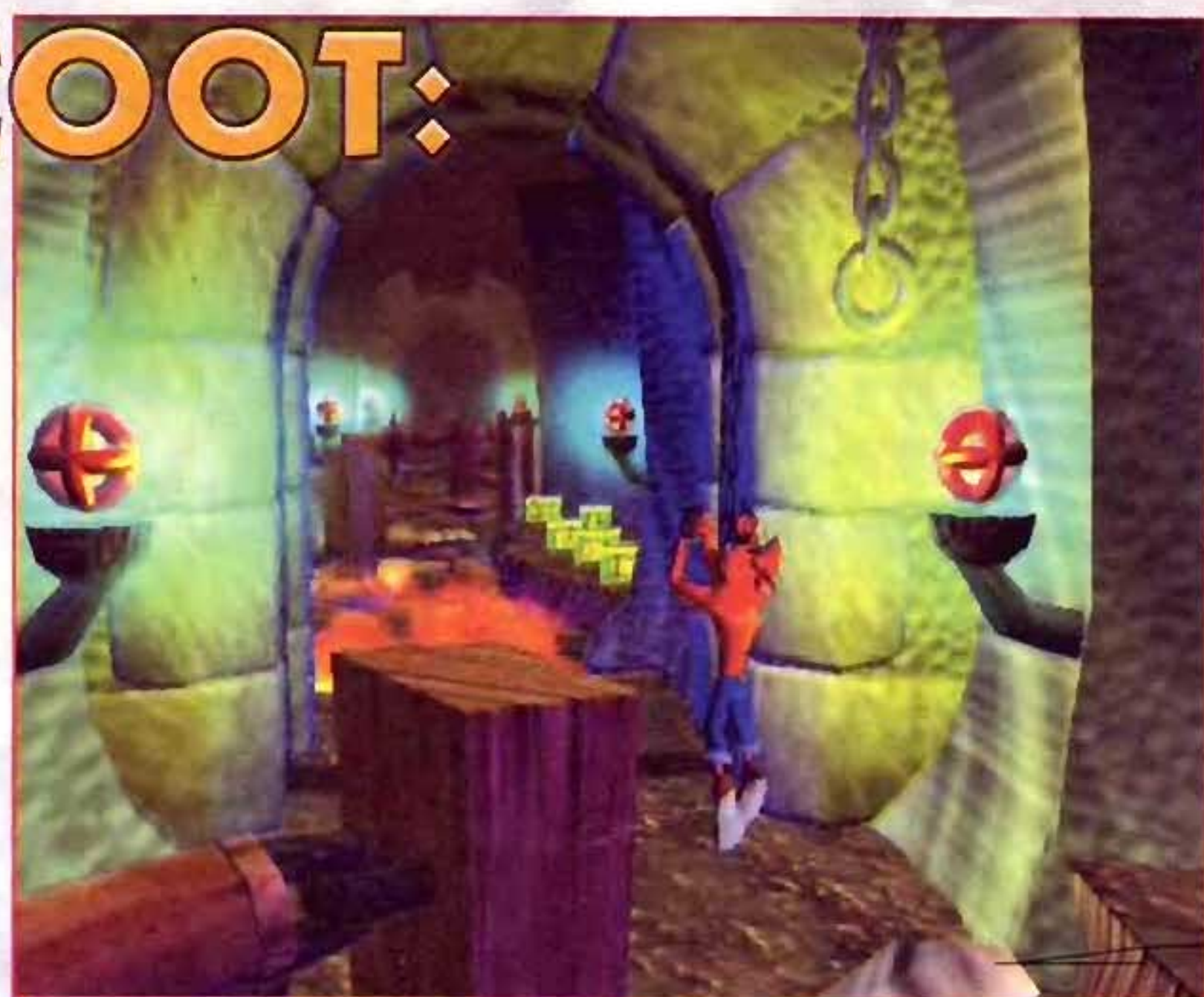
Если подводить итоги, то надо все-таки записать в достоинства и тот факт, что вам дадут управлять САМИМ Бэтменом. Воодушевляет? Если да, то игру обязательно стоит посмотреть.

А если нет, то могу сказать, что даже Spiderman (Dreamcast) выглядит более блекло и скучно по сравнению с Batman: Vengeance. Летучие мыши все же круче, чем пауки, не так ли?

Wren



CRASH BANDICOOT: Wrath of Cortex



Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (неофициально — Crash Bandicoot 4) геймеры ждали отнюдь не с тем же нетерпением, что и первые игры серии. Интерес подогрели разве что скандальные новости о разрыве разработчика (Naughty Dog) с Sony и возможном появлении игры на других приставках нового поколения. Но с большими корпорациями спорить сложно. Права на главного героя принадлежат Universal Interactive — эта компания просто перепоручила разработку сиквела Traveller's Tales, чем конфликт и был исчерпан. Обычно в таких ситуациях фанаты какой-либо серии жалуются на то, что предмет их поклонения «извращают», игры теряют свой особенный «дух» и «стиль». И действительно, новые люди всегда стараются внести в старую концепцию что-то свое. Всегда, но только не сейчас. Те, кому откровенно приелись первые три части игры, будут еще больше разочарованы. Хотя бы сюжетом. В очередной раз доктор Cortex жаждет реванша и с помощью бога Uka Uka создает злое оружие. Источником энергии должны служить четыре маски, умеющие вызывать землетрясения, цунами и прочие наводнения. Понятно, что Крэш должен добраться до масок первым, а затем устроить зрелищное fatality и самому Кортексу. Ничего нового, как видите, нет, хотя для платформера подойти должно. И перейдем к главному, то есть к геймплею. Несмотря на возможности PS2, а также моду на все трехмерное, общая концепция нисколько не изменилась. Да-да, вы по-прежнему будете бегать во вроде бы трехмерном мире по «макаронинам» уровней, собирая призы, активно прыгая и уничтожая немногочисленных врагов. Шаг влево или вправо расстрелом не караются, просто вас остановит невидимый барьер. Все остальные характеристики СВ3 также можно перенести и на новую часть, в частности имеется возможность управления разнообразными средствами передвижения вплоть до субмарины. Конечно же, такое решение на самом деле можно считать удачным, ведь сделать пол-



ностью трехмерный платформер намного сложнее — для этого нужно подняться до уровня, скажем, Sonic Team. Здесь же к многократно опробованной формуле добавили лишь графику нового поколения, получив на выходе не хит, а просто игру, на которую можно потратить деньги. Но не более того.

Уделим некоторое внимание внешнему виду игры. Разумеется, значительно лучше стал выглядеть сам главный герой (а также его сестра, за которую придется кое-где играть). Мало того что на него потрачено огромное количество полигонов, так еще и улучшена анимация (почти до уровня хороших двумерных платформеров). На моделирование уровней времени явно пожалели и, если бы не специальные эффекты, игра бы выглядела примерно так же, как и позорные Super Magnetic Neo да Kao the Kangaroo на Dreamcast. Упрощенные движения врагов тоже не ласкают глаз, хотя вряд ли вы будете долго их разглядывать. Особо похвалить можно разве что подводные уровни с по-настоящему прозрачными медузами и реалистично смоделированными волнами. Кстати, два дримкастовских платформера я упомянул не случайно. Дело в том, что здесь у вас тоже могут возникнуть сложности с точными прыжками по платформам, где промах ведет к потере жизни. Фиксированная камера капитально способствует этому, не позволяя точно рассчитать свои действия. Добавим еще слишком затянутые загрузки не только уровней, но и вложенных менюшек. И это игра, которая могла бы стать символом PS2?

Вывод получится такой: эту часть Crash Bandicoot в упрощенном виде с легкостью можно было сделать и на PSX подобно многим кроссплатформенным проектам для PSX/DC. А разработчикам стоило бы научиться использовать PS2 не только как очень быструю PSX. И если учесть отсутствие оригинальности, получается, что нас вновь вынуждают искать что-то хорошее только среди продукции японских компаний.

Wren





Серия GTA (Grand Theft Auto) с самого начала отличалась хотя бы тем, что в ней вам предстояло играть за «плохих парней». При этом полиция и ФБР не заслужили даже роли ваших врагов — просто еще одна помеха на вашем пути. Такая оригинальность сама по себе должна была привлечь внимание геймеров, а уж в кооперации с отличной графикой, великолепной музыкой, идеальным геймплеем и полным отсутствием игр-конкурентов серия с легкостью завоевала сердца как приставочников, так и пишущиков.

Недостатков у двух первых GTA почти и не было. Ну разве что некоторым очень хотелось перевода игр в полное 3D (использовался гибридный 3D и 2D с видом сверху). Официальные задания миссий иногда были какими-то «ненастоящими», нелогичными. На самом деле оба эти факта и придавали GTA понятность, удобство управления и возможность спокойно проходить игру своим путем, не вникая особенно в сюжетные перипетии. Однако страсть к реализму взяла свое, да и двумерные игры на 128-битной платформе теперь считаются каким-то нонсенсом. Поэтому и решили разработчики коренным образом переделать GTA, оставив по возможности максимально много хороших черт старых игр. Результат их работы и появился на полках магазинов.

Начнем с сюжета, благо здесь с ним дело обстоит лучше, чем раньше. Главный герой проживает в вымышленном мегаполисе Liberty City (Город Свободы). Будучи посаженным в тюрьму за мелкие преступления, он случайно бежит вместе с группой других бандитов, завязывает знакомства с людьми, имеющими вес в криминальном мире, и начинает в этом мире жить. Именно в этот момент управление и переходит к вам.

Цель игры — выполнение разнообразных заданий, которые выдает босс местной мафии. Что может придти ему в голову? Ну конечно же, доставка наркотиков, убийство глав конкурирующих группировок, устранение стукачей. Все это сопровождается симпатичными роликами, поясняющих реальный смысл задания. Позже вы станете более известным и сможете брать задания и у других мафиозных шишек, зачастую конкурирующих между собой. Лишь некоторые миссии реально влияют на

Grand Theft Auto 3

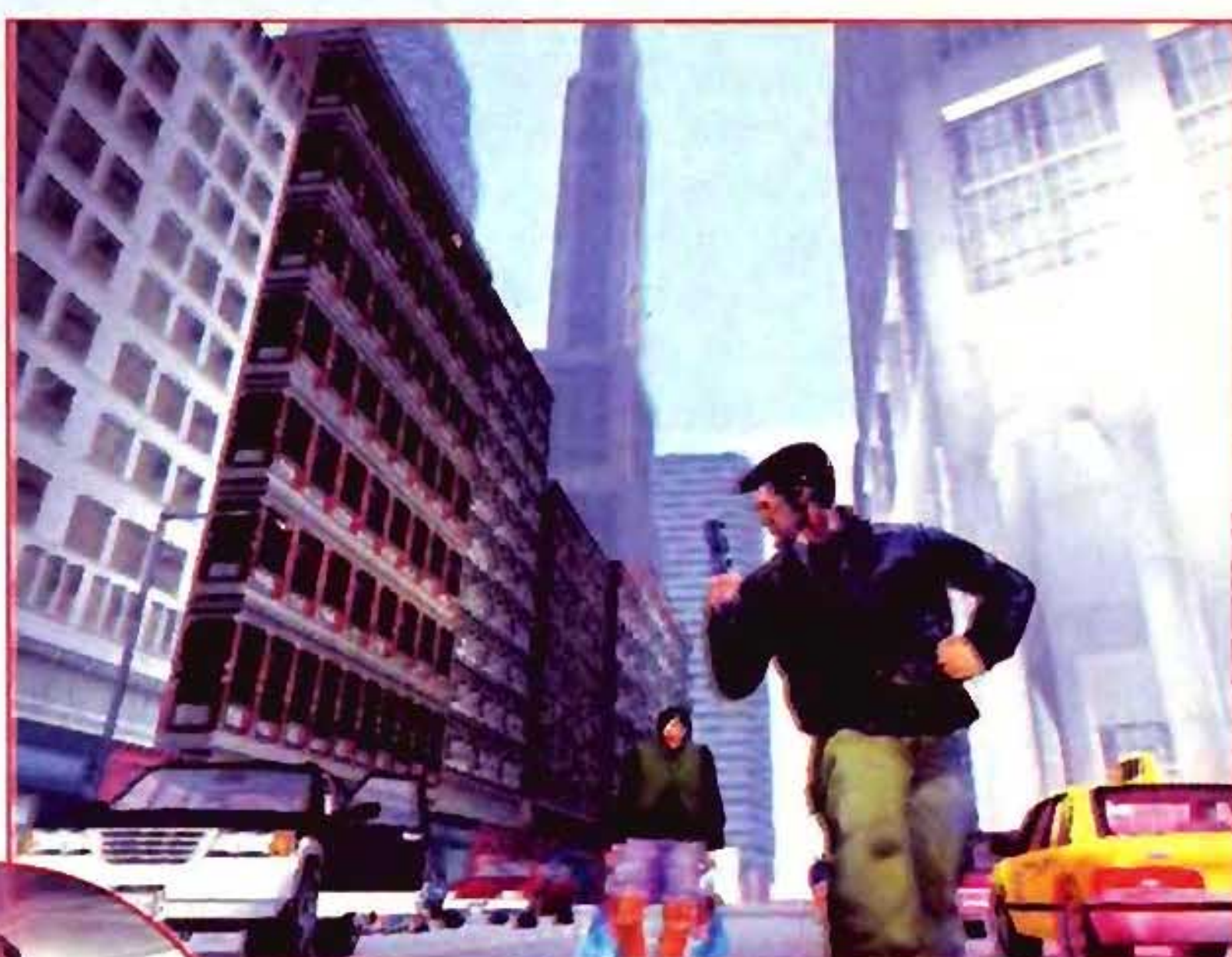
развитие сюжета, так что вы имеете почти полную свободу действий. Нет, я имею в виду не только разнообразие доступных заданий. Можно ведь просто отправиться исследовать город, совершая преступления не для важного дяди, а именно исходя из своих собственных соображений.

Если вы пока слабо представляете себе, что такое GTA, то нужно пояснить. «Уровень» представляет собой большой город, где бродят пешеходы, мафиози (они чаще кучкуются около резиденций своих боссов) и полицейские, а по улицам ездят автомобили. Да-да, все реализовано именно так, как оно есть в реальной жизни. Основной геймплея является возможность угнать тачки и передвигаться по городу именно на них. Хотите — берите машину на стоянке, но она может быть защищена сигнализацией. Можно выкинуть водителя, когда его автомобиль остановился на перекрестке. Ну и, конечно же, бедный горожанин сам убежит, если по машине полоснуть автоматной очередью. Можно бродить по городу пешком, но это и медленнее, и опаснее. Однако все не так просто, полиция не дремлет и вполне может устроить на вас охоту. Степень вашей опасности для общества измеряется в неких условных единицах (от нуля до шести). После совершения мелкого правонарушения (подрезаете машину или попытаетесь кого-то ограбить на глазах у полицейского) вам дают один балл. В такой ситуации лучше не попадаться на глаза патрульным машинам, тогда рано или поздно о вас забудут. В противном случае на вас устроят настоящую охоту. Три единицы — и полиция целенаправленно прочесывает город, четыре — и они уже не считают нужным брать вас живьем. Над улицами пролетают вертолеты,

еще немного — и вашими поисками займется ФБР, а уж в самом крайнем случае к делу подключится и армия. Добиться такой широкой известности, убивая лишь невинных жителей, не получится. Только гибель полицейских настолько злит стражей закона, что они идут на самые крайние меры. Один из самых прикольных моментов в игре — сбрасывание с хвоста полицейского патруля. Их машины обычно достаточно быстры, соблюдать правила дорожного движения не хотят, так что оторваться на машине от них сложно. Они, как и вы, умеют подбегать к дверце водителя и выкидывать его из машины — точнее, они проделывают это именно с вами при любой возможности. Поэтому не останавливайтесь и не стесняйтесь вылезать и убежать в глубь квартала. На машине они преследовать вас не станут, а AI полицейских реализован довольно криво (интересно, так задумано?), так что вряд ли они вас поймают.

В разборках с полицией, мафией и





мирными жителями вы можете рассчитывать на целый арсенал. Начинает герой с одной бейсбольной битой, которая хороша разве что против пешеходов. Раздобыть пистолет обычно несложно, дальше — больше. Очень порадовало автоприцеливание, это ведь вам не Квака какая-нибудь! Хотя... набор оружия не меньше, чем в FPS, да и сбалансирован он великолепно. Чаще всего вам будет попадаться автомат Uzi, он достаточно эффективен, и это — единственное оружие, которое можно использовать прямо в салоне машины.

Да-да, герой умеет высовывать одну руку в левое либо правое окно и расстреливать глупых прохожих. Почему именно их? Да потому что для машин это почти не страшно, а умные враги с оружием от вас успеют убежать. Остальное оружие: винтовка, дробовик, гранатомет, ручные гранаты и огнемёт — думаю, что рассказывать об их назначении не стоит.

Графически GTA3 почти безупречен. Переход в полностью трехмерный мир прошел на удивление безболезненно. Даже глюки остались старые — при очень большом скоплении машин и множестве одновременных взрывов игра заметно подтормаживает. Добавилось и множество мелких, но крайне приятных деталей. К примеру, если вы жмете газ сразу же после того, как сядете за руль, то герой не успеет закрыть за собой дверь, которая будет реалистично болтаться. Машины имеют больше степеней «поврежденности», от них отваливаются бамперы, двери, бьются стекла — все совсем как в жизни. Хотя в большинство зданий нельзя заходить, снаружи они выглядят вполне реалистично. Ну а если вы захотите взглянуть на них под каким-нибудь особым углом, то к вашим услугам имеются несколько вариантов камер. Среди них, кстати, есть и аналог вида сверху из GTA2. Именно в нем удобно убегать от полиции, т.к. вы прекрасно видите, что происходит у вас за спиной. Однако в сложно сконструированных частях города (виадуки, арки) герой теряется из виду, так что все равно приходится выбирать один из новых вариантов расположения камеры.

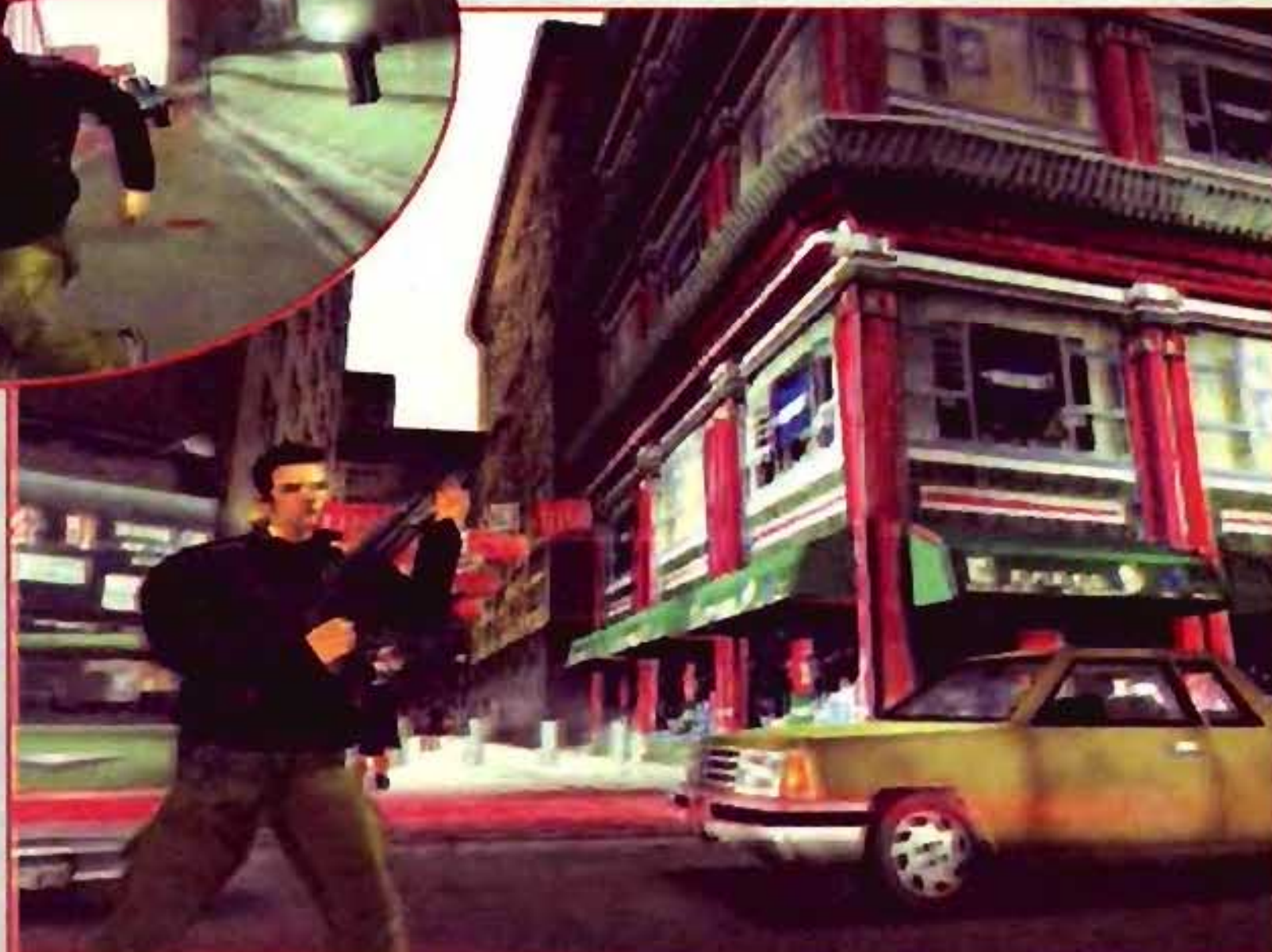


Обычно звуку и, в особенности, музыке в играх отводится весьма незначительная роль. Главное — чтобы они были и не раздражали геймера. Наличие машин уже предполагает, что мотор должен шуметь, тормоза — скрипеть, а бампер при столкновении — скрежетать. Все это в игре имеется. Однако в реальных железных друзьях есть бесценное устройство под названием радио. А раз настоящие водители крайне редко ездят в тишине, то в игре должно быть реализовано нечто подобное. И именно этим всегда и славилась серия GTA.

Да, треки Offspring в Crazy Taxi — штука замечательная, однако здесь имитируется реальная работа радиостанции с тупыми комментариями ведущих, звонками слушателей и выпусками новостей. Много-много официально предоставленной авторами музыки, нарезки голосов ведущих — из всего этого разработчики смастерили «голоса» десятка вполне натуральных радиостанций, различающихся в основном по предпочитаемому стилю музыки. Поп-музыка, классика, хип-хоп — всякий найдет что-то по душе. В GTA2 каждая модель автомобиля умела ловить только какую-то одну станцию, в третьей же части водитель в любой момент может сменить частоту. Это ведь проще, чем искать нужную машину!

И последнее замечание. Западные обозреватели считают, что детей к игре подпускать просто-таки нельзя. Нецензурная лексика и кровь — это всего лишь цветочки, ягодки — это вся концепция GTA. Вы не просто играете за условных и не слишком страшных «плохих», вы играете за слишком реалистичных «плохих». Мафия, наркотики, проституция, убийства. Абсолютно непонятно, куда же смотрела хвалебная американская цензура, но лично я считаю, что на сей раз она смотрела в правильную сторону. Нежный и ранимый ребенок все равно не разберется в игре, а для всех остальных GTA3 будет просто отличным развлечением. А нецензурную лексику — каждый воспринимает в меру своей цивилизованности.

Wren





Возможно, за обзор этой игры стоило взяться какому-нибудь хардкорному фанату 2D-файтингов. Вас бы наверняка завалили кучей сравнений с многочисленными шедеврами от Capcom и SNK, провели бы аналогии с последней продукцией конкурентов, проследили бы эволюцию серии, начиная с самого первого Street Fighter 2 (или даже полумифического SF без всяких номеров и подзаголовков). Знающий человек лишней раз смог бы продемонстрировать свою эрудированность и продвинутость, но проблема в том, что далеко не всякого новичка подобный труд сподвигнет на то, чтобы ознакомиться-таки с играми этого жанра. Да и трудно настоящему фанату серии (либо же, наоборот, убежденному стороннику стиля SNK) рассказать об игре объективно. Ведь мы же не количество полигонов, в конце концов, меряем! А потому познакомьтесь с мыслями не слишком хардкорного и не слишком фаната этого жанра.

Если честно, несколько лет назад рисованные файтинги меня не привлекали совершенно, а для поединков с джойстиком в руках было вполне достаточно иметь второй либо третий Mortal Kombat. Да, судя по умным статьям и многочисленным, но таким упертым, фанатам, и в те времена играть в Street Fighter было интересно. Но о вкусах, как говорится, не спорят. По крайней мере, после покупки Mega Drive со старенькой Денди и якобы третьей частью Street Fighter (с девятью разными бойцами) я расстался без особого сожаления. Понадобилось немало времени для того, чтобы убедить меня посмотреть на что-либо отличное от «Смертельного боя» (неплохими доводами стали появление МК4 и отсутствие надежд на возвращение старого, двумерного, МК). И жалеть о времени, потраченном на просмотр, я совсем даже не собираюсь.

Наверное, почти все слышали об упорном желании Capcom назвать одну из новых версий Street Fighter третьей частью игры. Однако, настоящий Street Fighter III, в конце концов, вышел и в результате стал абсолютно новой игрой в отличие от всяческих «MegaSuperSuper Street Fighter II: Very Cool Challenge Alpha Plus 3 Part 2». С одной стороны, это можно только приветствовать, но с другой — в прошлое ушли привычные всем герои, да и к новой игровой механике тоже придется привыкать. Наиболее удобно такое решение для новичка: он просто получает необычайно красивую и, что важнее, продуманную игру.

Не знаю, сколько версий SFIII собирается выпустить Capcom, скорее всего — столько, сколько звучных подзаголовков смогут придумать авторы. Кроме того, представители компании четко заявили, что серия и дальше будет развиваться в рамках жанра 2D Fighting, в то время как новые вариации на тему Street Fighter EX (3D Fighting) не планируются. Конкретно Double Impact уже включает в себя фактически две разные игры: **SFIII New Generation** и **SFIII Second Impact**. Обе портированы с аркад на Dreamcast без каких-либо купюр — мощность системы позволяет. Игры «лежат» на диске отдельно друг от друга примерно по тому же принципу, что и в пиратских сборниках, разве что оформлено это приятнее.

Выбрав нужный вариант (рекомендую начать с New Generation), оказываемся в до боли знакомом всем фанатам файтингов меню. Экран выбора бойца также не слишком сильно меняется уже лет десять, хотя дизайнеры постарались-таки выдать что-то новое. Здесь же, кстати, вы и встретитесь с самым что ни на есть главным изменением: бойцов имеется аж двенадцать штук (по крайней мере, столько доступно изначально), из них лишь Кен с Рю вам знакомы, остальные — новички. В Second Impact по-



являются еще трое дебютантов, один из которых смутно похож на Зангиева, а также еще один босс. Портреты по стилю изображения жутко похожи на свои аналоги из Power Stone, а о моделях (если так можно сказать о бойцах в почти целиком спрайтовой игре) скажу только одно: авторы имели полное право назвать эту игру именно третьей частью Street Fighter. Сходства ни с одной из конкурирующих серий, насколько я могу судить, нет — все идеи свои, оригинальные.

Перечисление всех героев займет много времени, да и вообще я никогда не понимал, зачем нужна в статьях эта табличка с данными о бойцах и их фотографиями. Наиболее симпатичный лично мне новичок — девушка из северо-восточной Африки с настолько длинными ногами, что руки для боя использовать ей как-то вроде бы и неслышано. Внешне она слегка напоминает Покахонтас (см. одноименную игру на Mega Drive в BD №36), но намного веселее и вообще приятнее... В бою страшна тем, что у нее скорость достаточно высока, однако и удары при этом остаются сильными. Ее «родная» арена для боя уникальна своей двухэтажностью. Остальные личности в принципе ничем особенным не выделяются, дизайн всех спокойно тянет на пятерку, так что выбирать будет из чего. Могу отметить разве что дефицит бойцов женского пола. Это плохо, но не смертельно.

Однако, **главное в файтинге** — это все же **система боя**. О ней и поговорим подробнее. Сразу же после выбора бойца вам дадут поковыряться в меню из трех пунктов. Выберите нужный вам спецприем и не забудьте запомнить соответствующую ему комбинацию. Нет, не бойтесь, в игре есть и «обычные» спецприемы, вроде классическо-





го комплекта файербол/вертушка/etc товарищей Рю и Кена (между прочим, и комбинации клавиш для этих приемов одни и те же еще со времен моего первого дендевского SFII), однако вашим «камнем за пазухой» станут именно их продвинутые «родственники». Примененные в нужном месте в нужное время особые спецприемы могут отнять чуть ли не четверть линейки, в то время как файербол пригоден лишь для выведения противника из душевного равновесия. Соответственно, и бой совсем не похож на перекидывание файерболами, чем грешат многие 2D-файтинги. Это просто невыгодно, о чем наглядно свидетельствует тот факт, что компьютер почему-то предпочитает бить вас ручками-ножками. Искусственный интеллект плохого не посоветует, не так ли? Но все не так просто, как может показаться. Особый прием можно выполнить только в том случае, если есть хотя бы одна полностью заполненная полоска энергии (в нижней части экрана). Максимальное количество полосок и время заполнения зависят от вида выбранного приема. Накапливается этот вид энергии в процессе избивания противника, за один раунд вполне реально добраться до максимума, так что не стоит жадничать — лучше потратить удар впустую, чем проиграть и потом несколько минут своей жизни жалеть о неиспользованном шансе на победу.

С учетом вышесказанного можно понять, что процесс боя в идеале выглядит примерно так: два бойца (никаких навороченных режимов, вроде «трое на трое» здесь

чувствовать своего врага, что приходит исключительно с опытом. В этом вам умные солюшоны не помогут. Увы.

Музыка впечатление оставляет странное. Во всех заставках чувствуется влияние предыдущих SF, а мелодия похожа на что-то вроде ремиксов старых вариантов интрошной музыки. Во время боев, опять же, все замечательно, но есть одна неувязочка. Дело в том, что такой саундтрек отлично подходит для JRPG, но не уверен в том, что его присутствие в файтингах можно считать оправданным. Да, музыка красивая, не раздражает и не отвлекает от игрового процесса. Но и атмосферу боя, даже не



слишком уж смертельного, она не создает. Скорее она подошла бы для дружеских посиделок, изредка разбавляемых ленивым рукомашеством и дрыгоножеством. Но какая музыка могла бы подойти для Street Fighter? Ответ (возьмитесь за поручни!) очевиден — надо было взять одноименный (!) альбом товарища ДеЦЛа. В обложке

соответствующего сидюка по незнанию или из козунственных соображений, кроме русскоязычного названия («Уличный боец»), так и указано: «Street Fighter». Так что сей талант еще и фанат двумерных файтингов. Ой, господи, я же забыл вас предупредить о том, что следует держать при себе герметичный пакетик. Извините, честное слово. Я больше так шутить не буду... может быть...

Вернемся к игре. **Графически третий SF безупречен.** Никакого наследия 32-биток или, скажем, систем уровня великолепного в свое время, но все же устаревшего NeoGeo не наблюдается (а ведь этим грешат немало двумерных файтингов на Dreamcast). Это — именно игра нового поколения, сравнимая с Guilty Gear X и уступающая новейшим представителям VS-серий лишь в количестве бойцов. Она понравится как новичкам, так и semi-hardcore fans, вроде вашего покорного слуги. Настоящие же знатоки в моих советах не нуждаются: они уже сидят и оттягиваются в SFIII, либо используют для этого, скажем, KOF'99. Что поделаешь, ведь стиль художников Саэром нравится не всем, а SNK по данным разведки хоть и не жива, но и не мертва (делаю глубокий вдох). Да здравствует здоровая конкуренция! Да здравствует свобода выбора! Ура, товарищи! (уф-ф-ф!).

Что ж, пожалуй, на этом мое выступление пора закончить. До новых встреч! И не забывайте вовремя включать вашу приставку.





Воровство чужих идей — дело весьма неблагородное. Но неизбежно наступает период, когда у писателя, режиссера или разработчика игры иссякают плодотворные идеи и он яростно бьется головой о стену для того, чтобы хоть чуток встряхнуть безнадежно увядшие мозговые извилины. Именно в этот чрезвычайно плачевный, можно сказать, критический момент, к творцу приходит спасительная мысль взять все лучшее, что было сделано до него, смешать, добавить чуток своего, придумать название пострашнее и — вуаля! — готов продукт, который обязательно станет, если не хитом, то уж точно выдающимся произведением искусства. А если идеи использованы с умом, а не абы как, то это уже получается и не воровство вовсе, а культурный обмен. Мировая общественность начинает с трепетом рассуждать о том, какой талант сваял сие произведение и как умело соединил все, что было придумано до него и не им, а дальше слава, деньги...

Впрочем, я пока приторможу как раз на том самом месте, где продукт поступил в широкую продажу и народные массы получили возможность, опять же массово, вкусить плоды, заботливо взращенные на плантациях известной всем компании Sega. Фрукт, а может быть, и овощ, который мы с вами будем пробовать на вкус и цвет, получил броское название Headhunter, «Охотник за головами», стало быть. Ну что же, «Как вы лодку назовете, так она и поплывет», — говаривал незабвенный капитан Врунгель. Яркий тайтл нашей игры уже сам по себе подвигает вынуть из-под дивана остро наточенный топорик или, на худой конец, снять со стены кухонный нож и отправиться на охоту за скальпами. Так вот, добрый вам совет: выкиньте эти древние как мир орудия убийства себе подобных куда подальше! Впрочем, если вы думаете, что вас ждет нечто суперсовременное, то это вряд ли. На дворе 2000 черт знает какой год... а мы, как ни странно, охотимся за головами, используя стандартный пистолет типа кольт, и... впрочем, не будем забегать вперед. Прежде чем приступить к изучению арсенала, попробуем вникнуть в сюжетную линию новинки.

Итак, я тут уточнил на скорую руку, что год на дворе 2050-й. Мир уже прошел через такие бедствия, как попытка захвата Земли озверевшими инопланетянами, успешно пережил войну с использованием термоядерного, химического, биологического и прочего оружия и, наконец, в качестве венца всех геройств мужественно «споймал» таинственного Белого кита, который, как водится, периодически идет на Москву. Конечно же, после таких ужасов преступность во всем мире совершенно распоясалась, но нас интересует только один, вполне конкретный, хотя и не совсем реальный, город под названием... гм, названия у него, в общем, нет. Никаких ассоциаций с реалиями город этот не вызывает, архитектура зданий в нем... м-м-м... неопределенная, пейзажи тоже ка-



кие-то такие без национальной принадлежности. Ну назовем его, например, X или, допустим, Нью-Йорк, или еще как-нибудь. Некоторые утверждают, что город находится где-то в Калифорнии. Но тогда это не Нью-Йорк. А что? Впрочем, шут с ним с названием, не в этом дело. Главное заключается в том, что в 2050 году преступность нагло перешагнула все и всяческие рамки, затерроризировав народ так, что уже никакая утка по кличке Черный Плащ не в силах справиться с бедствием. К тому же тюрьмы переполнены настолько, что некуда стало сажать самых злобных злочей, не говоря уж о мелких пакостниках.

И тут в светлых головах правительственных чиновников родилась мысль: а не послать ли нам гонца?! В том смысле, что, а не создать ли нам ACN, Anti-Crime Network, объединив под этой крышей все наличные силовые службы и дав им полную свободу действий? Самое интересное заключается в том, что в ACN станут работать Охотники, что-то вроде дружинников, водившихся на территории нашей Родины в светлые коммунистические времена. Отлавливать Охотники будут самых опасных преступников, и трудиться им предстоит не за совесть или там ржаные сухари с сахаром, а за кругленькие суммы денег, выплата которых происходит после ареста или уничтожения очередного «пахана». Надо сказать, что самое потрясающее впечатление производит изящное решение вопроса с тюрьмами. Дело-то в том, что к 2050 году население Земли вконец деградировало физически: печень, знаете ли, у человечества отвалилась в результате чрезмерного потребления пива, легкие практически не пропускают кислород как следствие пристрастия к крепким сортам табака, почки отбиты то ли все теми же бандитами, то ли наоборот. А у бандюганов этих как назло все



Последний раз спрашиваю: «Кто бензин разлил?!»



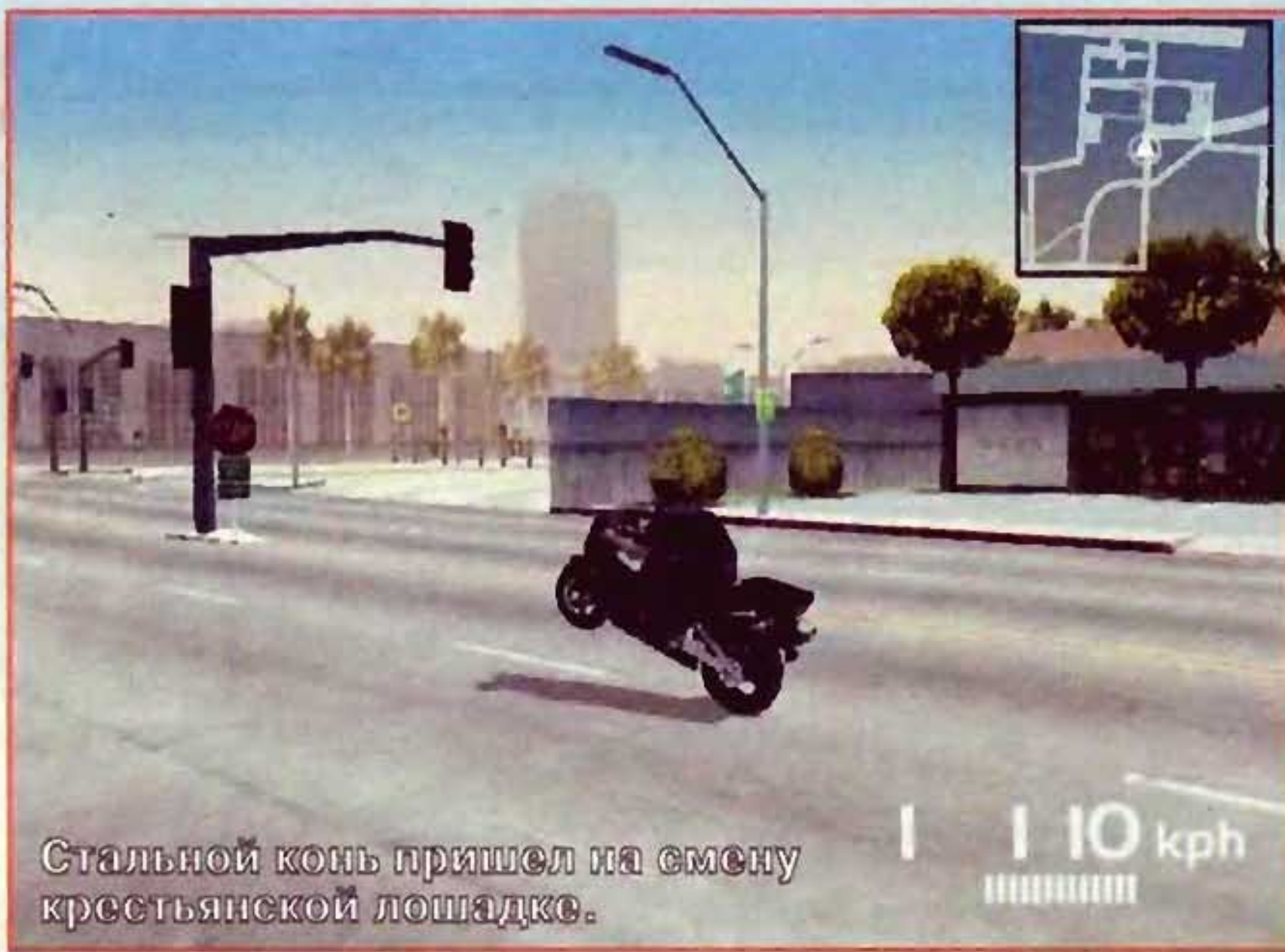
Не стреляйте, дяденька, я за журналом пришел!



Отдай печень, по-хорошему прошу!



Здорово бабахнул — и светло, и погрелись.



Стальной конь пришел на смену крестьянской лошадке.



Я в засаде сидю, очень зорко глядю.

органы по-младенчески здоровые. Но если разобраться по совести, на кой ляд им, таким криминальным, такие здоровые внутренности? Чтобы и дальше мучить законопослушных, но больных граждан?! А потом еще в тюрьмах содержи, если кого поймать удастся, питание там трехразовое и прочее обеспечивай. Между тем, в стране острый дефицит неповрежденных органов! Почесали ребята из правительства свою коллективную репу и удумали пенитенциарное (это не ругательство, это значит исправительное) ноу-хау: за любое преступление оттяпывать у бандита тот или иной здоровый орган, чтобы в дальнейшем пересаживать его больному, но честному гражданину. И надо сказать, поначалу дело пошло на лад: Охотники активно отлавливали преступников, хирурги, в свою очередь, с «энтузиазмом» резали органы, короче, всем было хорошо. Только вот проблема: не прошло и тысячи лет, как золотой век гуманизма как-то незаметно закончился, преступники принялись успешно противостоять Охотникам, желающим лишить их частей тела, и даже грохнули главу ACN. Над городом начали сгущаться тучи, замаячила перспектива полного его захвата бандитскими формированиями.

Это я вам поведал о глобальной ситуации, так сказать, ввел в курс. Если же говорить о персоналиях, то нам предлагается испытать себя в роли одного из самых лучших Охотников по имени Jack Wade (Джек Вейд). Вся штука в том, что случилось с нашим героем несчастье: во время преследования убийцы главы ACN, Джека так мощно шандарахнуло взрывной волной, что он загремел под фанфары в госпиталь, но хуже всего — полная потеря памяти! Так что теперь Джеку предстоит вместе с вами вспомнить все, заново освоить профессию Охотника и завершить, наконец, начатое расследование, обезвредив по ходу дела еще пару десятков отъявленных головорезов совокупно с их многочисленными приспешниками, спасти несметное число заложников... в общем веселые деньки возвращаются.

Помнится, в самом начале своего безбрежного обзора я рассуждал о

том, хорошо ли красть чужие идеи? Все еще задумались тогда, к чему бы это я. Так вот, мои размышления носили вовсе не праздный характер, а имели непосредственное отношение к Headhunter, блюду, сделанному как раз из множества чужих идей. Не может быть?! Как говорится, оставайтесь с нами — сами убедитесь. А пока что поверьте на слово, что основное чувство, которое испытываешь при игре в Headhunter, называется дежа вю. Что ни эпизод, то мучительная мысль: где-то я все это видел, слышал и возможно даже обонял. Гремучая смесь самых известных игр последнего времени — вот что предложили нам разработчики. Характерно, что все узнаваемо, но не скучно!

Но давайте разделим наше общее горе по пунктам. Собственно говоря, все начинается с того, что главный герой усиленно пытается восстановить свою трагически погибшую память. В этой напряженной атмосфере ему приходится вступить на длинный путь доказательства своей профессиональной пригодности и для начала он получает задание отправиться в штаб-квартиру ACN, чтобы сдать экзамен и снова обрести лицензию Охотника. А теперь подумайте, как следует добираться до этой самой штаб-квартиры? «Пешком», — скажут самые торопливые. «На такси», — скажут более вдумчивые. А наиболее искушенные игроки уверены в том, что на самом деле для этого нужна заставка, на которой и будет показано, как герой выходит из транспортного средства возле

места назначения. «Ха, — скажу я вам, — ха, и еще раз ха!» Где угодно, но только не в Headhunter! Джек, даром что приболел амнезией, навыки управления мотоциклом не утратил, так что будем добираться до нужных мест с комфортом, можно сказать, с ветерком прокатимся, конкретно на личном мотоцикле Джека Вейда, во как! А вы говорите — такси. И уже на самом первом этапе, во время выезда из гаража, отчетливо вспоминается Driver: точно такой же радарчик, на котором показана карта города, мы светимся белой стрелочкой и, следуя за оранжевой, продви-



Всего-то телефончик спросил...



Вау! Хулиганы в городе!



Органы заканчиваются, за мной не занимать!

Ночь... и тишина...



Попрошу по одному, господи!



Скоро вы там? Замерз уже весь!



гаемся к цели. Именно первый Driver и ничто иное. Правда, несколько усложненное управление техсредством может подпортить радость от езды, впрочем, освоить его — дело времени.

Город, предоставленный в наше распоряжение, довольно большой, почти огромный, но доступен далеко не весь и не сразу. Это уже привет от игры Batman & Robin: там тоже был город и новые зоны открывались в процессе прохождения игры. Однако в Headhunter этот момент сделан по уму, можно сказать, на основе научного подхода. Город поделен на секторы, на пересечении которых расположены блокпосты, и для того, чтобы, скажем, попасть в южный квартал, нужно иметь лицензию Охотника класса В. А всего видов лицензий пять. И нужны они не только для проникновения в искомые районы, но и для обладания новым оружием и доступом к более сложным заданиям. Так, получив ранг С, вы станете обладателем только кольца и гранат, тогда как, урвав лицензию класса В, можно заполучить в свое пользование шотган и еще пару полезных вещиц. И уж коли речь зашла о системе лицензирования, то здесь нам запела сладкоголосая птица Gran Turismo. Отличие лишь в том, что лицензии выдаются не за трюки на машинах, а за боевые курсы, каждый из которых состоит из четырех ступеней.

Тест сдается в тренировочном зале. Задания, в целом, одинаковые, но разной степени сложности. Первое: успеть за 30 секунд проехать на мотоцикле четыре голографические отметки, расположенных весьма вольготно. Зачастую ваш успех зависит от того, насколько быстро вы успеете сообразить, где искать следующую отметку. Второе задание: незаметно пройти мимо голографических же противников. Помоему, это одно из самых сложных испытаний. Третий этап теста предлагает всего-навсего быстро перестрелять всех врагов, ну и, наконец, завершающая ступень состоит в том, чтобы использовать все полученные навыки с целью пробиться к выходу из тренировочного зала. Надо сказать, что эти курсы весьма полезны, так как именно в них можно научиться всем хитростям боя, и в реальном задании будет гораздо легче. Старая истина: «Тяжело в ученье — легко в бою». Сам же тренировочный курс однозначно ассоциируется с приснопамятным хитом от Konami под названием Metal Gear. Такое впечатление, что компьютерный центр в окруже-

нии прозрачных полигонов переехал в Headhunter непосредственно оттуда.

После всех мучений тренировочной жизни вы наконец-то получаете свое первое настоящее задание, причем, форма, в котором вам его сообщают, меня изрядно повеселила. Снова все дружно вспомнили Metal Gear — там был видеотелефон, с помощью которого Снейк связывался с начальством, и здесь тоже видеотелефон для тех же целей, только он не в голову вмонтирован, а в часы, но суть дела от этого не меняется.

Прибыв на место, приступаем непосредственно к нелегким охотничьим будням. А именно — отстрелу врагов, решению разного рода головоломок и сбору великого числа бумаг, кото-

рые являются разными документами. Ну, что, ничего не напоминает? Да это вылитые Resident Evil и Dino Crisis. У меня просто челюсть отвисла, когда я дернул рычаг для того, чтобы опустить лифт, но к несчастью перегорели пробки в гараже, так что пришлось Джеку пребывать в мучительных поисках новой пробки, чтобы, как уже догадались самые умные, заменить сгоревшую. А использование автомобильного огнетушителя для того, чтобы, как ни странно, именно потушить пылающую синим пламенем машину, это чистой воды «Резик».

Вот так, особо не парясь, разработчики взяли и перекатали фрагменты известных игр разных фирм. И теперь вас ждут во многом знакомые поиски ключей, сбор макулатуры и битвы с немногочисленными боссами.

Кроме блуждания по пересеченной местности, этапы украшены боевыми действиями местного масштаба, в которых, как это ни досадно, ни один злодей не желает отбрасывать коныки без боя. Рассказывать здесь особо не о чем: бродим по этапу, расстреливаем противников, благо пуль бесконечное количество, и швыряем под ноги зазевавшимся бандюганам гранаты. Видов оружия у Охотников довольно много: есть мины, шотган, усыпляющий пистолет и еще несколько весьма мощных огнестрельных и взрывных устройств. Радует большое разнообразие движений главного героя, причем, я не могу не провести еще одну параллель с Metal Gear: Джек передвигается вдоль стены таким манером, что кажется, на его месте должен быть Снейк. Ну, как говорится, напьешься — будет. Впрочем, если мне не изменяет память, доблест-

И дождь смывает все следы.



Щас мотоцикл добыю, а потом разнесу коробки.



Впереди планеты всей.



Ща как врежу по вашим высоким технологиям!





Это вам не повезло, ребята, ссуды выдают этажом выше.



Вот вас-то мы и ждем.

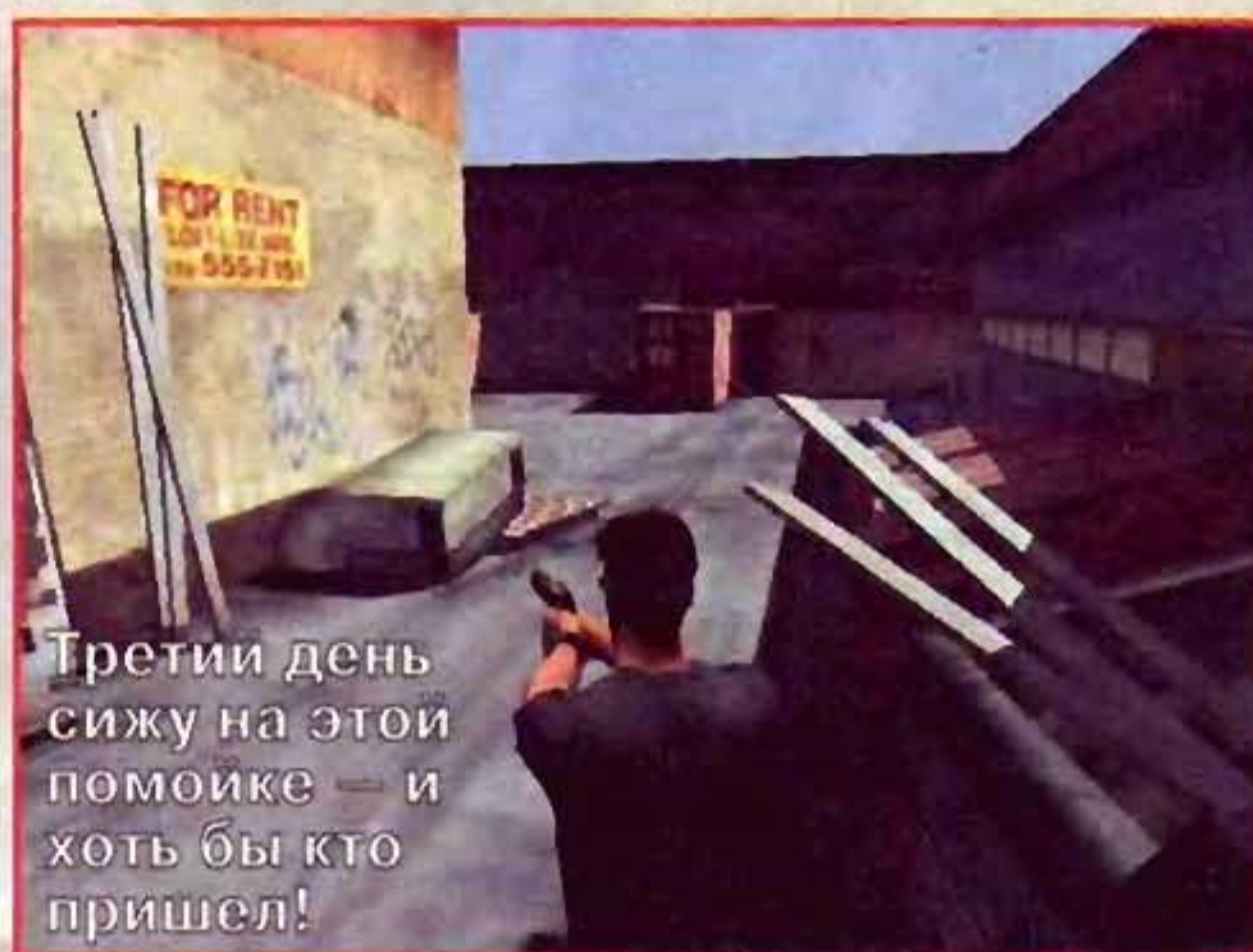
ный Змей не мог палить из-за стены, как в заправском голливудском боевике, а Джек может, и смотрится это очень впечатляюще. В остальном все стандартно: умеем ходить крадучись, перекатываться, прыгать не умеем, но нам это и не нужно, а вот то, что главный герой ни в зуб ногой насчет приемов рукопашного боя, если не считать оперативного свертывания голов, несколько настораживает. Где это видано, чтобы супербоец в рыло грамотно сунуть не мог, хотя оружием владеет так, что зона поражения противника практически не ограничена. Разве что амнезия здесь как-то поучаствовала: стрелять помнит, а руками-ногами — нет.

Если говорить о технической стороне игры, то тут все находится на очень высоком уровне. Графика Headhunter — это, конечно, не Shenmue, как обещали разработчики, однако и не типичный образец игры для PlayStation. Город, в котором вы занимаетесь наведением порядка, выполнен весьма неплохо, правда подкачала детализация — машин много, а пешеходов вообще нет: куда делись люди, доподлинно неизвестно — возможно все по больницам разбежались, органы пересаживают. Впрочем, эти мелочи можно опустить, так как мотоцикл, здания и герой сделаны на славу. Из выхлопной трубы стального коня выдуваются очень правдоподобные газы, при резком старте мотика во все стороны летят пыль и ветки. Когда действие перемещается в помещение, все крутеет еще больше. Играя в Headhunter, вполне можно получить представление о том, как будет смотреться Metal Gear 2 на PS2. Ну возможно, это всего лишь смелое предположение, но, положив руку на сердце, скажу, что на Dreamcast таких игр я пока не видел. Особое внимание уделено мелочам, таким как кишасящие в канализации стаи крыс, которых очень весело расстреливать (при этом они пищат, как мыши, и мрут, как мухи). Но крысы — далеко не единственная часть пейзажа, которую можно крушить и разбивать: есть еще банки, стекла, коробки со скарбом! А если сделать пару выстрелов в бензоколонку, так она взлетит на воздух, дымя и горя настолько реалистично, что возникают серьезные опасения за судьбу собственного телевизора. Движения героя плавные и весьма достоверные, в общем, можно сказать, что в графическом плане игра удалась, как, впрочем, и в части звукового и музыкального сопровождения. Свист пуль, звон разбитых стекол, визг шин, буханье

взрывов и вопли смертельно раненых злодеев производят крайне радостное впечатление. Музыкальная составляющая Headhunter представляет собой собрание патриотических маршей, призывных, вероятно, возбуждать бодрость духа, грацию и пластику, материализующихся в желание совершать подвиги во имя уничтожения преступных элементов с последующей передачей их органов мирным гражданам!

Что же, пора, собрав все в кучу и суммируя впечатления, вывести нашу с вами формулу счастья. Надо полагать, уже ясно, что Headhunter — это по-настоящему отличный продукт, вобравший в себя многие яркие элементы самых разных игр. При этом в новинке не содержится ни одной самостоятельной

затеи, разве что сюжет отличается некоторой оригинальностью. Если бы таким методом, который я бы назвал компилятивным плагиатом или плагиатной компиляцией, воспользовалась какая-нибудь малограмотная фирма, то ничего, кроме компиляции и плагиата, и не получилось бы. Но ведь за дело взялась Sega, которая, собрав воедино все, что было можно, выдала на-гора принципиально новый продукт, вызывающий с фрагментами других игр не более чем ассоциации. К недостаткам Headhunter можно отнести только периодиче-



Третий день сижу на этой помойке — и хоть бы кто пришел!

ски безобразное поведение камеры, когда она во время особо жарких перестрелок вдруг восторженно замирает на мужественном небритом фейсе Джека, вместо того чтобы отображать тех, кто его убивает.

Тем не менее, резюме Headhunter вполне положительное: увлекательный геймплей вкупе с отличным техническим исполнением дает полное основание отнести игру к хитам и порекомендовать всем, а уж любителям боевиков в стиле Syphon Filter и Metal Gear в особенности, немедленно направить свои стопы к ближайшей торговой точке для приобретения новинки. Туда же я отправил бы сотрудников пенитенциарных учреждений и работников центров трансплантации. Возможно, им тоже будет интересно, появятся новые идеи, особенно в свете все усиливающейся борьбы за права человека. Так что, удачной охоты всем!

Отчет подготовил полностью лицензированный Headhunter Tomba



Нет больше красоты, чем стрелять с высоты!



Какой здоровяк, какой красавец: вы случайно не бандит?



Уже давно всем известно, что автомобиль это не роскошь, а средство передвижения. Впрочем, каждый сам выбирает, на чем ему перемещаться на короткие и длинные дистанции: один рассекает пространства на машине, другой всем тачкам предпочитает старый добрый трамвайчик, ну а третий, и вовсе не желая тратить честно или не совсем честно заработанные деньги, ходит пешком, заодно поддерживая себя в здоровой форме. Однако есть еще один вид транспорта, он сравнительно дешев, не загрязняет окружающую среду, и называется это устройство не иначе как велосипед.

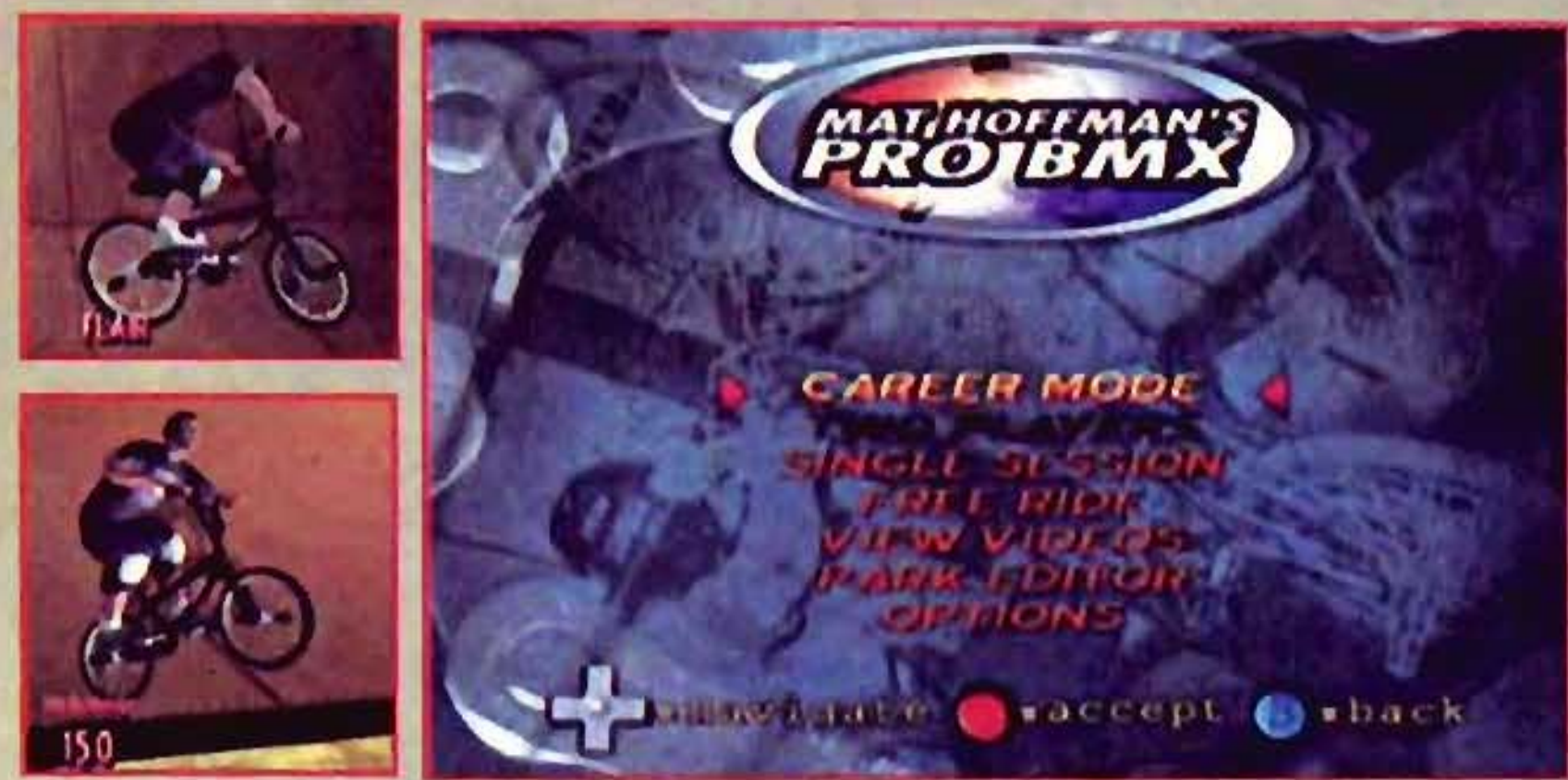
Собственно говоря, именно о велосипедах и пойдет речь. Хотя и не об обычных великах, на которых гоняют все кому не лень, и не о детских трехколесных велосипедах — рассказ будет о специальных трюковых велосипедах... А еще точнее — о новой игре, в которой двухколесные машины играют самую главную роль, и называется она — Mat Hoffman's Pro BMX.

Как явствует из названия игры, новинка напрямую с именем одного из самых известных райдеров, то бишь Мэтом Хофманом. Более того, Мэт наравне с велосипедами играет в ней главную роль, ведь помимо того, что все марки великов в игре разработаны самим Мэтом, он еще является, без сомнения, лучшим райдером всех времен и народов, так что после нажатия кнопочки Start первым в списке выбора персонажей будет как раз Хофман. Однако, видимо, врожденная скромность Мэта не позволила ему присутствовать в игре одному, поэтому при выборе того, кем вы будете проходить игру, придется поломать голову. Ведь знаменитых райдеров здесь набралось ни много ни мало восемь настоящих профи, можно сказать, звезд ВМХ: тут и Dennis McCoy, и Kevin Robinson, а также Joe Butciter Kowalski. Возможно для вас эти имена — пус-

Matt Hoffman провел серию соревнований Bicycle Stunt. Это был первый турнир, доказавший, что чем меньше правил и чем отчаянней участники, тем лучше. В эти соревнования брали всех — и мастеров, и мальчишек с улицы. Своим невероятным энтузиазмом и широким общечеловеческим подходом Мэт влил новую кровь в велосипедный фристайл.

той звук, но для тех, кто увлекается ВМХ — это действительно легендарные личности. К выбору персонажа следует подходить со всей возможной ответственностью, ведь каждый герой, помимо запоминающейся внешности, отличается от других характеристиками, общие число которых, также как и райдеров, составляет восемь. Причем параметры имеют далеко не чисто символическое значение: например, Kevin Robinson отлично вертит педали, в результате чего скорость он может развивать очень впечатляющую, однако баланс при этом у него оставляет желать лучшего. В процессе игры это выльется в то, что прыжки он будет совершать очень высокие, а вот удастся ли после этого мягкая посадка — большой вопрос. Также и другие райдеры: один выше прыгает, другой круче по лесенкам скользит, в общем есть над чем подумать. Но проще выбрать на первый заезд самого Мэта, так как он самый что ни на есть сбалансированный персонаж, все у него на нормальном среднем уровне, разве что прыгает выше всех.

Определившись с героем, судьбу которого мы возьмем под свой контроль, переходим ко второй фазе операции — выбору велосипеда. Тут нас с вами ожидает большой преобластной конфуз. Дело в том, что видов техсредств в Mat Hoffman's Pro BMX всего три, причем в начале игры



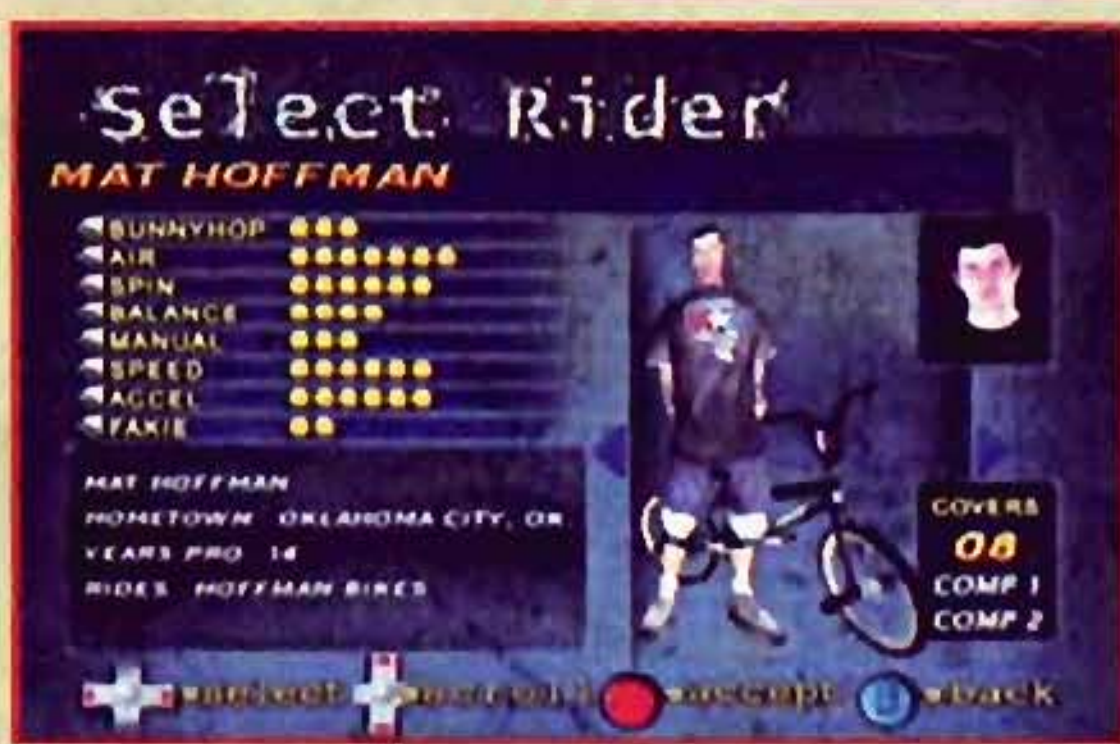
доступен всего один велосипед, остальные два достанутся вам в процессе прохождения игры и набора энного числа квадратиков с названием Covers. После всесторонней настройки своего двухколесного друга, можно, поглотив добрую бутылку валерьянки, топтать на арену и, собственно говоря, окунуться с головой в безумный мир ВМХ.

А мир этот состоит из совершения умопомрачительных трюков и активного выполнения поставленных задач — только так можно получить заветные значки, за которые открываются новые уровни. Однако сделать это не так-то просто, очки, которые нужно набрать, довольно внушительные и растут пропорционально номеру этапа. Так если на первом уровне достаточно набрать всего 15.000 высокого и 30.000 лучшего счета, то уже на третьем этапе придется из кожи вон лезть, чтобы добиться счета в 50.000 и 70.000 поинтов, а это уже ой как непросто сделать.

Впрочем, начав играть, те, кто в свое время приобщился к Tony Hawk's Pro Skater, будут чувствовать себя как рыба в воде, ведь при игре в Mat Hoffman's ассоциации с Tony Hawk's возникают постоянно. Так же как и там, вам предстоит делать трюки, причем чем сложнее трюк и чем больше в нем элементов, тем больше очков вам полагается. Однако не стоит повторяться, ведь при повторном выполнении того самого трюка очки вдвое снижаются, так что залог победы — это разнообразие и непредсказуемость ваших действий, ведь вариантов трюков здесь огромное количество.

Арены, на которых вам предстоит показать, на что вы способны, отличаются разнообразием и детализированностью, к тому же все они срисованы с реальных кортов, на которых проходят соревнования по ВМХ. Все элементы пейзажа — горки, перила, холмы — все это поставлено на таком расстоянии друг от друга, что, выполняя трюк, по идее падать или биться о стену головой райдеры не должны, но на деле зачастую получается несколько иначе. Падать с велосипеда придется часто и больно, так как четко рассчитать приземление на колеса получается далеко не всегда, очень часто райдер падает головой вниз. Кстати говоря, кровь вылетающая при этом действии, смотрится довольно реалистично. Впрочем, ничего страшного в этом нет: во-первых, создается стойкое ощущение реаль-

1991 год стал переломным для фристайла. Если бы не Мэт Хофман, этот вид спорта просто-напросто заглох. Но явился Мэт, и все закрутилось. Он создал команду Hoffman Bikes, состоящую из самых отчаянных велосипедистов. С этими замечательными парнями Мэт осуществил свой самый знаменитый проект, шоу Sprocket Jockey Bicycle Stunt Team. И десять лет спустя этому лучшему велосипедному фристайл-представлению рукоплещет вся Америка.





Ни одно событие современного велосипедного фристайла не обходится без Мэта Хофмана. Этот парень — величайший эквилибрист в истории спорта, единственный и неповторимый. Он ворвался в тихий мир велосипедов, как чума, и перевернул там все вверх дном. Тринадцатилетний нахал выделял на своем велосипеде такие трюки, что уже через три года установил свои нормы, обязательные сегодня для всех велоакробатов. «Если вы хотите испытать все радости и удовольствия этой жизни, вы должны быть готовы к тому, чтобы вытерпеть все болячки и поражения, которые она вам предлагает. Я не хочу пропустить хоть что-нибудь из того, что предлагает мне жизнь. Я хочу испытать все». Вот девиз великого Мэта Хофмана.

ности происходящего, а во-вторых, научиться выполнять трюки без особого вреда для здоровья довольно просто, благо управление в игре сделано очень хорошо и проблем с выполнением трюков не возникнет. Конечно, трюки — краеугольный камень всего игрового процесса, так как именно за них даются очки. Однако не забывайте, что на каждом уровне дается несколько довольно увлекательных заданий, например, собрать слово TRICK, разбить пяток фонариков, развалить пять автоматов с газировкой... Разнообразие арен, на которых проходят заезды, также присутствует: тут тебе и база самого Мэта, и стройка с холмами и 20-метровыми кранами, с которых можно совершать умопомрачительные прыжки, и Английская подземка с эскалаторами, где можно набрать солидное количество очков, совершая шикарные скольжения по перилам, и т.д. и т.п.

Графически игра смотрится вполне на достойном уровне, хотя и тут без сравнения с Tony Hawk's Pro Skater не обойтись, ведь движок Mat Hoffman's Pro BMX — это слегка улучшенный Tony Hawk's 2, так что схожесть двух игр налицо. Райдеры движутся вполне реалистично и плавно, а уж трюки, которые они выполняют, вообще смотрятся просто замечательно, к тому же разные световые эффекты оставляют создают еще более приятные ощущения. А вот к камере у меня возникли серьезные претензии. По большому счету она ведет себя пристойно и никаких гадостей не делает, однако время от времени камера вдруг уезжает куда-нибудь вбок так, что вообще уже не видно, куда едешь. И если эта бяка случится во время выполнения сложного трюка, так вообще — туши свет, ведь не видно, куда собирается приземлиться ваш подопечный. А

В России BMX начал по-настоящему развиваться только в 1999 году. Сегодня мускулистых парней, взмывающих в небо на своих двухколесных лошадках, можно встретить на улицах российских городов. У нас есть даже несколько парков, оборудованных специально для фристайла. Но все же мы отстали от Америки лет на 6-8. И вряд ли сможем ее догнать, если только у нас не появится звезда, вроде Мэта Хофмана, которая еще раз перевернет все каноны и правила велосипедного фристайла, доказав всем, что BMX — это самое веселое и полезное увлечение, которое только может быть на этой земле!

ведь пока райдер взгромоздится обратно на велосипед, пройдет секунд 5-6, и это при том, что на уровень дается всего-то две минуты. Так камера просто становится виновницей проигрыша.

Второй камень, пущенный моей меткой рукой, попадет в чрезвычайно странный движок. Вроде бы все в норме, но иногда возникает эффект «цепляния»: едешь по ровному месту и вдруг — бац! падаешь с велосипеда в придорожную пыль, причем никакими объективными причинами это падение объяснить невозможно. Но особенно часто это случается, когда заезжаешь на гору — просто грохнешься наземь, как будто у тебя в управлении не профессиональный райдер, а трехлетний младенец, впервые севший на велосипед. Но пусть эти недостатки вам компенсируют классные видеоролики, повествующие о безумствах Мэта и его компании.

Музыка в игре заслуживает высокой оценки, прикольные песни и мелодии в стиле хип-хопа и метала, вполне вписываются и еще больше дополняют атмосферу безумства и ураганности всего происходящего — приятно, черт возьми, совершать дикие прыжки и кульбиты под завывания такого музона.

Родина BMX — Америка. Сначала народ гонял на простых маленьких велосипедах, не предназначенных ни для каких трюков, да и сами райдеры не стремились совершать какие бы то ни было безумства. Однако вскоре самые отчаянные попытались прыгать и совершать более сложные трюки с помощью своих двухколесных друзей. И в этом их поддержала спортивная индустрия США, начав производство специальных велосипедов, таких как: Haro, GT, Hutch, Skyway и Mongoose. Но неугомонному Мэту нужен был свой велосипед, потому что ни одна из существующих моделей не соответствовала его потрясающим возможностям. Уже через несколько лет он конструирует собственную машину, способную с невероятной точностью приземляться на любом, самом маленьком клочке суши. В том же 1991 появляется компания Hoffman Bikes, которая занимается производством лучших велосипедов для фристайла

Что же, вроде бы я уже достаточно рассказал о Mat Hoffman's Pro BMX, чтобы вы могли понять, что эта игра от Activision (да-да, именно той, которая принимала далеко не последнюю роль в создании Tony Hawk's) заслуживает вашего самого пристального внимания. Конечно, как ни крути, Mat Hoffman's проигрывает Tony Hawk's по динамичности, красоте трюков, но при этом игра — лучшая в жанре экстремального BMX. Если сравнивать с не так давно вышедшим Dave Mirra Freestyle BMX, то новая игра заткнет ее за пояс, как нечего делать. Так что в заключение можно смело рекомендовать Mat Hoffman's Pro BMX к приобретению. Тем более, что для полного счастья разработчики сварили редактор уровней, в котором вы сможете сконструировать свой трек, какой только душе угоден.

Tomba



56 ДРАКОН

СWORD OF THE BERSERK: GUTS RAGE



(как делается в JRPG) или же бросить все ресурсы на один заставочный клип, авторы игры создали целый фильм, в котором собственно игровой процесс

занимает чуть меньше половины общего времени. По качеству сюжет тянет на хорошую Action/JRPG, при этом нет никаких текстовых диалогов, только видео на движке и живая речь. Все подозрения потенциальных покупателей насчет того, что SotB и вправду может оказаться Action/RPG беспочвенны — игровой процесс здесь абсолютно типичен для аркады. Есть герой с большим мечом, и есть толпа врагов, которых требуется изничтожить. Кроме того, еще имеется геймер, который так хочет побыстрее добраться до следующего элемента сюжета, что способен на настоящие чудеса в плане того, чтобы порубать всех, кто стоит на его пути, за минимально возможное время. Так что, оказывается, труд разработчиков не пропадает даром: они доказали, что даже для аркады можно сочинить сильный сюжет, который дополнит (но никоим образом не заменит) динамичный и веселый игровой процесс. И тогда геймер при выборе игры остановится скорее на таком «продукте два-в-одном», чем на классической аркаде с сюжетом «мочи их всех».

Пересказывать содержание игры не следует, ведь, в отличие от обычной RPG, эта игра достаточно коротка. Можно быстро ознакомиться со всем сюжетом самому, поэтому обрисую лишь основные детали.

Главный герой — здоровенный детина с тем самым двухметровым мечом (а, может быть, именно эту железяку следует назвать главным героем?), в душе он добрый и отзывчивый, однако совсем даже не считает, что людей надо любить, а убийство — есть смертный грех. В общем, игра наглядно демонстрирует то, как сторонник сил Тьмы (пусть и «дикий» в том смысле, что Темным Властелином не является и вообще существует сам по себе) может спасти мир, хотя на самом деле нашему герою важно спасти лишь некоторую наиболее приятную ему часть человечества. Любителей Толкиена особо «порадует» то, как выглядят здесь эльфы. А ведь, господа, согласно западноевропейской мифологии они должны быть похожи именно на бесполох микро-ангелочков, а не на зеленых и нечеловечески красивых Перворожденных, одинаково хорошо владеющих луком и музыкальными инструментами. Впрочем, этот ангелочек такой забавный, просто прелесть: рекомендую не пропускать ролики с его участием. Хотя положительных героев здесь и несколько, воевать умеет только личность с мечом, соответственно и типичного для жанра экрана выбора бойца здесь нет. Это вполне логично, ведь иначе пришлось бы половину роликов дублировать с участием альтернативного мужика с мечом (или девушки с, э-э-э, двуручным веслом).

Господа, высокопарно заявляющие о примитивности приставочных игр вообще и аркад в частности, приглашаются отведать моего меча. Двухметрового, из легированной стали. Как говорится, кто против нас рот откроет, тому мы такую речь задвинем, что он испугается, после чего всю оставшуюся жизнь будет молчать в тряпочку и играть по вечерам в тетрис. Но это была присказка, а сказка у нас будет впереди.

Жанр Arcade/Beat 'em up, как и многие другие, переход в 3D пережил с трудом. Streets of Rage и Golden Axe так и остались недостижимым идеалом для продуктов, вроде Fighting Force. Аналогично случаю с жанром Platform, нормально бродить по уровням, избивая или рубя в капусту себе подобных в 3D, стало возможным лишь на 128-битках, в частности на Sega Dreamcast. Но все в мире изменяется, то же происходит и с канонами жанров. Консерватор при виде, к примеру, Dynamite Duke, обязательно скажет, что игра хороша, но есть в ней что-то неправильное. Больно она трехмерная, фотореалистичная и интерактивная. А из этого следует и то, что геймплей не вполне соответствует канонам жанра. Но как в таком случае прикажете воспринимать героя нашего рассказа? Даже закоренелый приставочник прекрасно понимает, что уж чего-чего, а сильного сюжета от аркады ожидать не стоит. Она по определению должна быть динамичной, а замным сюжетным коллизиям там не то чтобы не место, просто непонятно, зачем же выделять деньги и людей на то, что геймер потом пропустит одним движением руки, переходя сразу на начало уровня.

У создателей SotB были и деньги, и талантливая команда, и желание сделать действительно качественный продукт, более того — в работу не вмешались никакие независимые от них факторы (за что этим факторам скажем большое спасибо). Игры бывают разные, однако «Меч берсерка» (уж в кои-то веки воспользуюсь тем, что название игры действительно можно перевести) — первая увиденная мною полноценная игра, в которой сюжетные видеоролики занимают большую часть игрового времени. Вместо того чтобы создать видеовставки для иллюстрации наиболее важных сюжетных сцен





Еще одна фишка игра — нарочито реалистичные бои с реками крови и дикими криками умирающих. Об этом игра, кстати, честно предупреждает еще в самом начале. Насилие в играх — это особая тема, но весь фокус в том, что действительного насилия здесь не встретишь. Да, реки крови присутствуют, но вот умирают враги путем банального мигания и исчезновения, так что тяготеющим к реализму в этой области вы имеете полное право посоветовать взять что-нибудь, вроде *Mortal Kombat* — там хотя бы руки отрывать можно. А сами продолжите разбираться с *SotB* — ведь игра того стоит.

Никаких бонусов, никаких призов, никаких очков опыта... Вы с самого начала умеете владеть мечом, метать сотню дротиков за минуту, а при необходимости сможете отдубасить противника руками и ногами. Никаких спецприемов, расходуемых какую-нибудь «спецэнергию». И, если подумать, так и должно быть. Набор приемов также достаточно аскетичен: две основные комбы, пережат с подсечкой, стрельба дротиками, рукопашный бой, блок, прыжок. Большую часть игры используются первые два. Обычных врагов на открытой местности ваш герой с двуручником попросту рубит в капусту, опасны либо особо толстокожие враги в компании мелких и быстрых существ, либо же обычные солдаты при поддержке отряда лучников. У двуручного меча, как и положено, есть серьезный недостаток: им очень сложно драться в узком проходе. Хоть при ударе о скалу он и не сломается, но звук выйдет крайне неприятный, в особенности с учетом того, что враги-то останутся невредимыми. Если же вы не отбросите противников сразу, то потом положение будет только ухудшаться. Кулаки или дротики удобны лишь для разборок с одиночными врагами, в общем же случае рекомендуется прыжками и перекатами уйти из опасного места, после чего взяться за меч. В целом баланс между различными приемами не так уж идеален, но, если подумать, то оказывается что он вполне реалистичен. Что ж, авторы имеют право идти и таким путем.

Еще одна фишка игры, вынесенная и в название — режим берсерка. Кроме полоски жизненной энергии, на экране есть еще и индикатор «перехода в берсерка», заполняющийся по мере прохождения уровня. Рано или поздно все цвета сменятся на красносодержащие, нижняя полоска станет толще и начнет укорачиваться, чего нельзя сказать о полоске жизненной энергии. Да-да, в режиме берсерка вы неуязвимы, кроме того, подозреваю, что и удары становятся сильнее. В любом случае воспринимать превращение нужно как



халявный режим пофигизма, который особо полезен при борьбе с боссами. Длится он не слишком долго, но на средней руки чудо-юдо должно хватить. Обычным образом драться с боссами сложно — за счет толстой кожи они могут отвечать ударом даже на удар двуручного меча, а тут стой себе спокойно, да маши железякой из стороны в сторону. Вот оно, кстати, настоящее насилие!

Последний штрих игры, лишний раз подчеркивающий ее реалистичность (разумеется, в рамках своего жанра) — то, что никаких жизней у вас тоже нет — лишь десяток кредитов, отбрасывающих на начало очередной игровой вставки. Графически игра не столь хороша, как хотелось бы, но, по крайней мере, она соответствует уровню 128-битки. Некоторые полигональные огрехи есть, но они малозаметны с учетом того, что вам будет попросту некогда разглядывать ландшафты и модели противников. Хотя большей частью вам придется разбираться с не совсем людьми, не обойдены вниманием и обычные хомо сапиенсы. Хилые они, правда, какие-то по сравнению с вами. Наверное, каши в детстве слишком много ели.

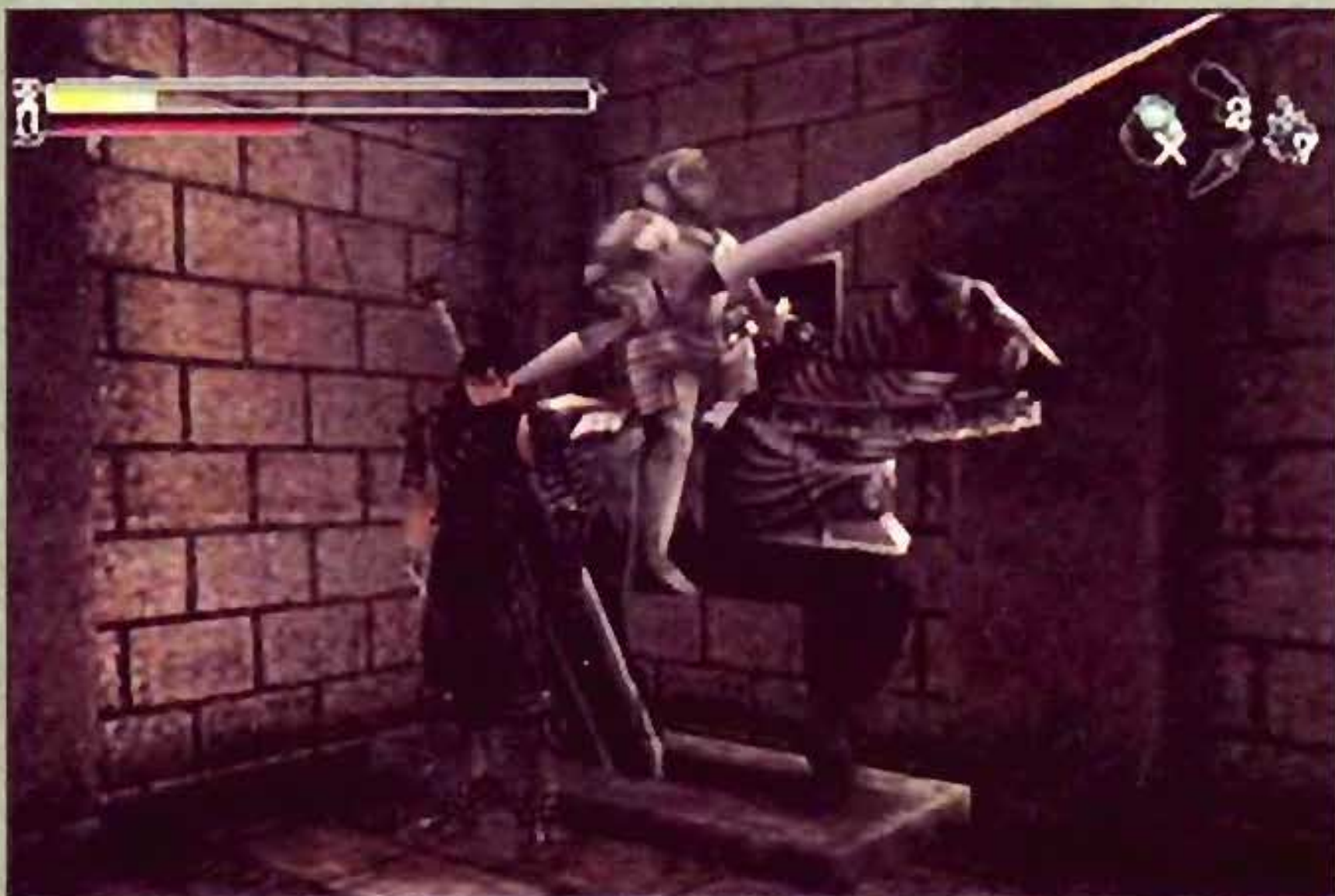
Музыка свою функцию выполняет нормально и не более того, а вот за озвучку (английская) можно от чистого сердца поблагодарить авторов. Трудно было бы разбираться в сюжете (субтитров-то нет), если бы актеры говорили невнятно или не говорили вообще (хе-хе).

Особо ценным можно назвать отдельный пункт в меню, в котором скапливаются ссылки на все открытое при прохождении добро. Тут вам и оригинальный арт, и видеоролики, и еще черт знает что. Так что если захочется просмотреть весь сюжет, заново проходить игру не придется.

И, наконец, вывод. Несмотря на то, что общая идея в *SotB* примерно та же, что и у всех представителей *Beat 'em up*, реализация ее здесь достаточно оригинальна и, что важнее, интересна, причем не только за счет своего сюжета. В целом *SotB* — это великолепный пример игры, которую можно использовать снова и снова для того, чтобы на несколько часов забыть обо всех проблемах мира реального и спокойно отдохнуть. А ведь в нашей жизни это так часто оказывается необходимым!

Wren

(wren@pristavki.net)



Содогаается земля, со стен осыпается штукатурка, люстры срываются с потолков, так и норовя накрыть засидевших под ними любителей горячительного, тревожно пища, разбегаются во все стороны крысы, прячутся по своим будкам собаки. Расступись, народ, это идет Heavy Metal Geomatrix!

Но что это? Моя стальная дверь, произведенная Клинским механическим заводом, рухнула, не выдержав сокрушительных ударов Heavy Metal, и вот он уже здесь, прямо передо мной, так что, хочешь — не хочешь, а придется знакомить вас с виновником всего этого грохота. Надеюсь, вам будет полезно и даже, может быть, интересно узнать о новой игре, произведенной... нет, не Клинским механическим заводом, а гораздо менее известной фирмой Capcom. Мне же просто необходимо чем-то занять этого вульгарного монстра, который так и норовит вытолкнуть меня из любимого кресла и развалить мой не менее любимый компьютер, правда, давно нуждающийся в апгрейде, но это я так, к слову. Поспешно упрятываю Heavy Metal Geomatrix в свой Dreamcast, захопываю крышку и, сопровождаемый дикими завываниями и лязганьем тяжелого металла, рассказываю вам о том, что же представляет собой эта новинка.

Осознавая всю неоригинальность подобного подхода, тем не менее, начну с сюжета, ведь именно интересная история заставляет нас вжиться в игру, если повезет, сродниться с ее героями и почувствовать себя комфортно в виртуальном мире, когда ты осознаешь смысл происходящего, а не как дундук неумный рубишь в капусту пришельцев, слабо понимая, зачем оно надо и чего эти несчастные беженцы с Марса удумали: то ли захватить в свою власть старушку-Землю, то ли просто приехали погостить, а мы их, не разобравшись, скалкой по хребту охаживаем. Так что приготовьтесь к накручиванию на ус сюжета, а у кого нет усов, пусть наматывают на уши — позже перемотают. В нашем случае вам будет чрезвычайно полезно прослушать вступительный курс, ведь игра тактично умалчивает о том, на кой ляд собрались вместе девять здоровенных мужиков и три весьма внушительного вида девицы. Пройдя путем утомительных поисков, бессонных ночей и страданий от голода, в далекой стране, названия которой я не помню, да и, честно говоря, не знал никогда, мне удалось откопать одного замшелого мудреца, из которого я и вытряс все, что он знал относительно подоплеки этого сборища голововорезов.

Почтенный старец уверял меня, что в далекие 80-е годы прошлого (то есть XX-го) века появились не только первые видеоигры, но и комиксы под названием Heavy Metal, тяжелый металл, стало быть. Отличие этих журналов с картинками от прочих им подобных было в том, что Heavy Metal предназначался для взрослых, что выражалось в ужасных сценах кровосапания противников, крови, обильно орошавшей страницы, ну и, конечно, обилием полуголых девиц с безразмерными бюстами. «Да будет тебе известно, о назойливый странник, — проблеял ветхий старец, — что в понимании американцев, этих попкорноедов, комиксы для взрослых именно такими и должны быть, поэтому именно в их среде Heavy Metal снискал немалую популярность и по сей день хранит отголоски былой славы». Сюжет этих ко-



миксов, как и самой игры, заключается в том, что в каком-то очень и очень отдаленном будущем произошло страшное, вот угадайте с трех раз, что? Нет, вовсе не нашествие мутировавших ромашек или падение на Землю белого кита, все куда прозаичнее: просто-напросто обитатели Земли окончательно изгадили родной дом. Апофеозом изгаживания стала, натурально, ядерная война, которая и сделала наш синий шарик окончательно непригодным для жизни. Ледники тают, активно затопляя землю, воздух наполняется токсинами, став уже практически чистым ядом, короче говоря, смерть всему живому приближается семимильными шагами. Осознав весь масштаб катастрофы, люди скопом ринулись эмигрировать в Cyberspace. Но жизнь в киберпространстве далеко не сахар и совсем не мед, поэтому в целях снискания хлеба насущного многие принялись участвовать в кровавых гладиаторских боях, отличающихся предельно простыми правилами: кто противника своего порешил, тот и выиграл. Вы хотите узнать что-нибудь о зрительской аудитории этих боев? Вопрос, конечно, интересный. Дело-то в том, что не вся Земля погибла, остались еще островки, вполне пригодные для существования белковых тел, только вот незадача: все эти постядерные оазисы оккупировали богачи-буржуины, которые загнали всех бедных людей в киберпространство и давай предаваться земным утехам, наблюдая, как эти здоровяки долбят друг друга почем зря. Этакие патриции, лениво созерцающие смертельные стычки гладиаторов будущего. Гады, конечно, эти буржуины, но ничего не поделаешь, жизнь такова, какова она есть, и больше никакова.

Вот такой вот сюжетец был у комиксов, но не стоит предаваться радужным мечтам: в игре от всей этой животрепещущей истории не осталось камня на камне, и если бы ваш покорный слуга не потряс от души все того же старца, свидетеля минувших времен, то вы, дорогие читатели, вообще остались бы без своей законной порции предварительных сказок, ведь начальная заставка игры не несет в себе никакой смысловой нагрузки. И куда только смотрит министерство по налогам и сборам?! То есть, я хотел сказать, народного просвещения. Или культуры... или ну, кто там у них отвечает за смысловую нагрузку, я не знаю. А ведь сюжет ко-





миксов Heavy Metal написал ни кто иной, как Kevin Eastman, отец родной незабываемых «Черепашек-ниндзя». А это, между прочим, кое-что значит.

Впрочем, надо полагать, вас уже порядком достали мои бредни и рассусоливания по поводу сюжета. Так что давайте-ка плюнем на это неблагоприятное дело, как плевали еще до исторического материализма, то есть слюной, и перейдем к всестороннему и разнообразному изучению самой игры.

Итак, перед нами 12 смелых, готовых принять участие в жесточайших гладиаторских поединках не ради славы и даже не ради жизни на Земле, а просто, чтобы дали денег. Такая вот проза! Все персонажи поделены на четыре команды, по три участника в каждой. Причем, разделение это произведено не абы как, а с умом. Группа отморожков, объединенная выразительным названием Elite 911, отличается тем, что все ее участники — представители военизированной структуры: тут тебе и здоровяк с ракетницей, и маленькая девочка в очках, вооруженная всего-навсего маломощным бластером, и лиловый негр, который вместо того, чтобы подавать кому-нибудь манто, упражняется в убийственных поединках. Основное отличие ребят этой группы состоит в том, что с огнестрельным оружием они управляются просто замечательно: дай им горячий утюг, они с его помощью танковую дивизию в пух и прах разнесут.

Зловеще поблескивающая компашка Metal Heads, что говорит само за себя, помимо железа в мозгах и, соответственно, неблестящих умственных способностей, обладает великолепной техникой владения холодным оружием, резвым бегом и меткими многохитовыми комбинациями ударов.

Радость изучения двух оставшихся команд оставлю на вашу долю, тем более, что разница между героями ощущается довольно слабо, хорошо хоть заставки у них разные. Хотя, с другой стороны, заставки это сильно сказано, так, картинка с мелким текстом под ними. Как бы то ни было, выбираем героя, опираясь отчасти на скудную информацию, а более всего на интуицию, и отправляемся на битву. Сам бой представляет собой довольно оригинальное действо. Правда, никаким Street Fighter'ом тут и не пахнет, ведь

Heavy Metal — это и не файтинг вовсе, а нечто неопределенное с емким названием Action. Надо сказать, под это определение можно подверстать все, что угодно, что и осуществляют вполне успешно многочисленные разработчики. По большому счету, словом action можно назвать всю нашу жизнь, как таковую. Ну это так, досужие философствования. Ближе к телу, как говаривал старина Мопассан! Итак, в полное распоряжение игрока отдается арена. Сколько в ней квадратных метров точно сказать затрудняюсь, но не так чтобы очень уж много. На ней вам и придется всеми правдами и неправдами уничтожить противника, управляемого, естественно, компьютером. Замечу по ходу дела, что компьютерный AI слабават получился, с ним сможет справиться даже не очень умелый игрок. Определенные проблемы возникают только, когда приходится схлестнуться одновременно с двумя противниками, впрочем, и тут тактика Shot and Run, что в вольном переводе означает «руки в ноги — и деру», действует безотказно. Дал очередь из автомата, и бежать, влепил по вражинке из базуки и удирай, что есть силы, за ближайшую стену переждать ответный удар. Таким манером можно угробить не один десяток противников. Кстати, об оружии: его тут много и оно разное, каждый может выбрать себе по душе, хотя, какая уж тут душа, когда речь идет об оружии. Каждое убойное приспособление обладает в Heavy Metal дополнительной функцией, эту фишку Carcom явно спонсировала у известного шутера Unreal Tournament. Ракетница обычно выпускает снап из восьми смертоносных зарядов, которые сносят шкалу сопернику как неча делать, однако прицельность такого способа стрельбы оставляет желать лучшего, особенно при наличии присутствия такой неудобной подробности, как ограниченный боезапас. И хотя каждые две минуты на арене появляется новое оружие, которое нужно незамедлительно хватать, тем не менее, возможность остаться ни с чем в то время, как ваш противник вооружен и очень опасен, сохраняется. Поэтому, лучше воспользоваться дополнительной функцией и выпускать ракеты не скопом, а по две самонаводящиеся штучки, тогда всего боезапаса хватит выстрелов на 10.





Однако ракетница — это всего лишь жалкая часть разнообразного арсенала, насчитывающего около 20 видов оружия, среди которых лазерное ружье, пулемет, базука и несколько видов действительно оригинальных пушек. Помимо огнестрельного оружия, наличествуют и три меча, потребные наряду с ловкими кулаками бойцов в ближнем бою. Надо сказать, это вовсе не эпитеты или гиперболы какие-нибудь насчет ловких кулаков: мощный удар в челюсть может сыграть в бою решающую роль. После такого хука получатель на несколько секунд впадает в бессознательное состояние, переходящее в кому, теряет оружие и становится совершенно беззащитным. В этот момент его можно удавить носовым платком, а он этого и не заметит. Впрочем, рано радоваться, провести этот удар еще надо суметь.

Изырядному разнообразию вооружения сопутствует довольно увлекательный игровой процесс, дающий возможность гоняться за противниками, пуляя из разных пукалок и фукалок, тем более, что графическая часть игры отличается достаточно выразительными художественными качествами. Конечно, это не Dead or Alive 2, но тем не менее... Особенно стильно переданы движения героев, которые, взметая клубы пыли, классно прыгают, мощно бегают и картинно прокатываются, открывая огонь на бегу.

Камера вот только подкачала, какая-то норовистая попалась: взбредет ей что-то в голову и она вместо того, чтобы, как и положено, сконцентрироваться на герое, глубокомысленно упрется в стену или вообще уедет невесть куда. Справедливости ради замечу, что случается это нечасто, но для создания неприятного осадка достаточно.

Отдельного внимания заслуживают саундтреки. Разработчики из Сарсом верно подметили, что название игры содержит словосочетание «Тяжелый металл», поэтому и музыкальное сопровождение состоит из мелодий и песен разной степени тяжести. Причем в их создании засветились весьма известные музыкальные коллективы, что неизбежно сказалось на качестве, что радует, в отличие от полного отсутствия призов и бонусов, что огорчает до невозможности.

Несомненно, наивных и трепетных любителей сюрпризов (а таков в душе самый грубый и косматый геймер) разочарует суровая правда жизни, состоящая в том, что за все мытарства ничего, кроме хлипкой заставки, им не полагается. Правда, для возбуждения геймерского ажиотажа существует любопытный режим, в котором предстоит выполнять разные задания от сбора за определенное время всех появившихся монеток до уничтожения пятерых-шестерых соперников. Эту довольно интересную идею безбожно испортила все та же мелочь — безобразная камера, все недостатки которой особенно ярко проявляются, если учесть, что в этом режиме вам придется очень много прыгать, буквально с островка на островок. Так что еще вопрос, чем придется заниматься больше: непосредственным выполнением заданий или борьбой со строптивой камерой.

Но, возможно, вас утешит мысль, что если у вас есть друг, брат, сват или еще какая живность, способная держать в руках или лапах джойстик, то время, проведенное вами в компании с Heavy Metal Geomatrix, заметно увеличится, благодаря увлекательному режиму для двоих игроков на разделенном экране.

Переходя к столь же неоригинальному, как и начало, завершению процедуры вскрытия пациента, в нашем случае, игры Heavy Metal Geomatrix, сделаем необходимые обобщения и выводы. За исключением отдельных дефектов, игра получилась вполне удачной. Конечно, неплохая графика, качественное музыкальное сопровождение, удачно гармонирующее с происходящим, и весьма увлекательный геймплей не делают эту игру хитом, или чем-то супероригинальным, но провести в обществе этой поделки дня два, чтобы затем вернуться к более интересным занятиям, вполне возможно. С этой немудрящей идеей согласен и всезнающий старец, которого наконец-то можно с миром отпустить восвояси. Дед рассказал все, что знал — свободен!

Tomba



Хит-парад героев игр

1. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (-) (1)
2. Squall Leonheart (Final Fantasy 8, PSX) (-) (1)
3. Sonic (все «Соники», включая DC) (5) (3)
4. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSX) (8) (2)
5. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (10) (4)
6. Lara Croft (Tomb Raider 3, PSX) (-) (1)
7. Robert (Art of Fighting, MD) (-) (1)
8. Leon Kennedy (Resident Evil 2, PSX) (9) (6)
9. Crash (Crash Bandicoot 1,2,3, PSX) (3) (5)
10. Morrigan (Darkstalkers 3, PSX) (-) (1)

Музыкальный парад

1. Smackdown (PSX) главное меню (-) (1)
2. Tekken 3 (PSX) на заставке (5) (2)
3. Ace Combat 2 (PSX) начальная (-) (1)
4. Lunar SSSC (PSX) песня Луны на корабле (1) (3)
5. Art of Fighting (MD) на титрах (-) (1)
6. Quake 2 (PSX) вся игра (8) (2)
7. Dance Dance Revolution (PSX) El Ritmo Tropical (-) (1)
8. Final Fantasy 7 (PSX) последняя битва с Сефиросом (9) (3)
9. Contra Hard Corps (MD) вся игра (-) (1)
10. Road Rash 3 (MD) вся игра (7) (2)

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



8-битные приставки

1. Kick Master (-) (1)
2. Alien 3 (2) (2)
3. Bucky O'Hare (1) (4)
4. G.I. Joe (7) (2)
5. Super Spyhunter (-) (1)
6. The Jungle Book (-) (1)
7. Power Blade 2 (-) (1)
8. Battletoads & Double Dragon (3) (4)
9. G.I. Joe 2 (-) (1)
10. Castlevania 2 (5) (3)

8-битная приставка Game Boy

1. Jurassic Park 2 (-) (1)
2. Worms (1) (3)
3. Monster Truck Wars (7) (2)
4. Mortal Kombat 3 (-) (1)
5. Dragon Heart (4) (12)
6. Batman. The Animated Series (-) (1)
7. Killer Instinct (3) (9)
8. Seaquest DSV (5) (2)
9. Asterix & Obelix (8) (2)
10. Bugs Bunny Crazy Castle (-) (1)



рис. Щапова Сергея (г.Москва)

16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Contra Hard Corps (4) (2)
2. Dune 2 (2) (21)
3. Zero Tolerance (-) (1)
4. Virtua Racing (-) (1)
5. Beyond Oasis (1) (11)
6. Syndicate (-) (1)
7. Sonic 3 (10) (3)
8. Comix Zone (-) (1)
9. Eternal Champions (-) (1)
10. Ultimate Mortal Kombat 3 (3) (18)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Tekken 3 (1) (7)
2. Gran Turismo 2 (-) (1)
3. Twisted Metal 4 (4) (2)
4. Front Mission 3 (-) (1)
5. Driver 2 (9) (3)
6. Final Fantasy 7 (2) (22)
7. Tomb Raider 3 (-) (1)
8. Resident Evil 3 (5) (4)
9. Parasite Eve 2 (7) (2)
10. Dance Dance Revolution (-) (1)



Jurassic Park. Взгляд за кулисы

Всем вам хорошо известен фильм Стивена Спилберга (Steven Spielberg) «Парк юрского периода». Мало того, что эта картина входит в число самых удачных кинопроектов мира, на ее основе еще и сделано великое множество компьютерных игр для разных платформ. Фактически, именно благодаря Jurassic Park (JP), тема динозавров в наше время стала столь популярной. Фильмы про них снимались и ранее, но Спилберг первым решил сделать по-настоящему серьезное и дорогое кино. В основу был положен сильный и хорошо продуманный сценарий Дэвида Коппа (David Koepp), основанный на книге Майкла Крайтона (Michael Crichton). На удивление натуральные характеры персонажей в то время были редкостью для фильмов подобного жанра. Никакой наигранности, минимум пафоса и поразительная естественность поведения персонажей помогли создать атмосферу современной жизни. И весь этот реальный и так хорошо знакомый нам мир сталкивается с тем, что, в принципе, тоже не назовешь фантазией — с динозаврами. В том, что ящеры предстают перед нами именно как животные, а не как некие фантастические чудовища, и заключается основная прелесть JP. Приглашенные палеонтологи консультировали съемочную группу по части внешнего вида и поведения доисторических рептилий. И хотя многие из этих советов прошли мимо ушей режиссера, большая часть из них была усвоена. В результате люди впервые увидели то, как на самом деле выглядели и двигались тираннозавр Рекс, бронтозавр и иже с ними. Успех JP1 стал неожиданностью даже для авторов. Появившись в прокате в 93-м, он побил все рекорды по кассовым сборам (920 миллионов долларов по всему миру — это не шутка), сняв все вопросы о сиквеле.

Оскар Джеффа Голдблюма ничуть не уступает пасти динозавра.



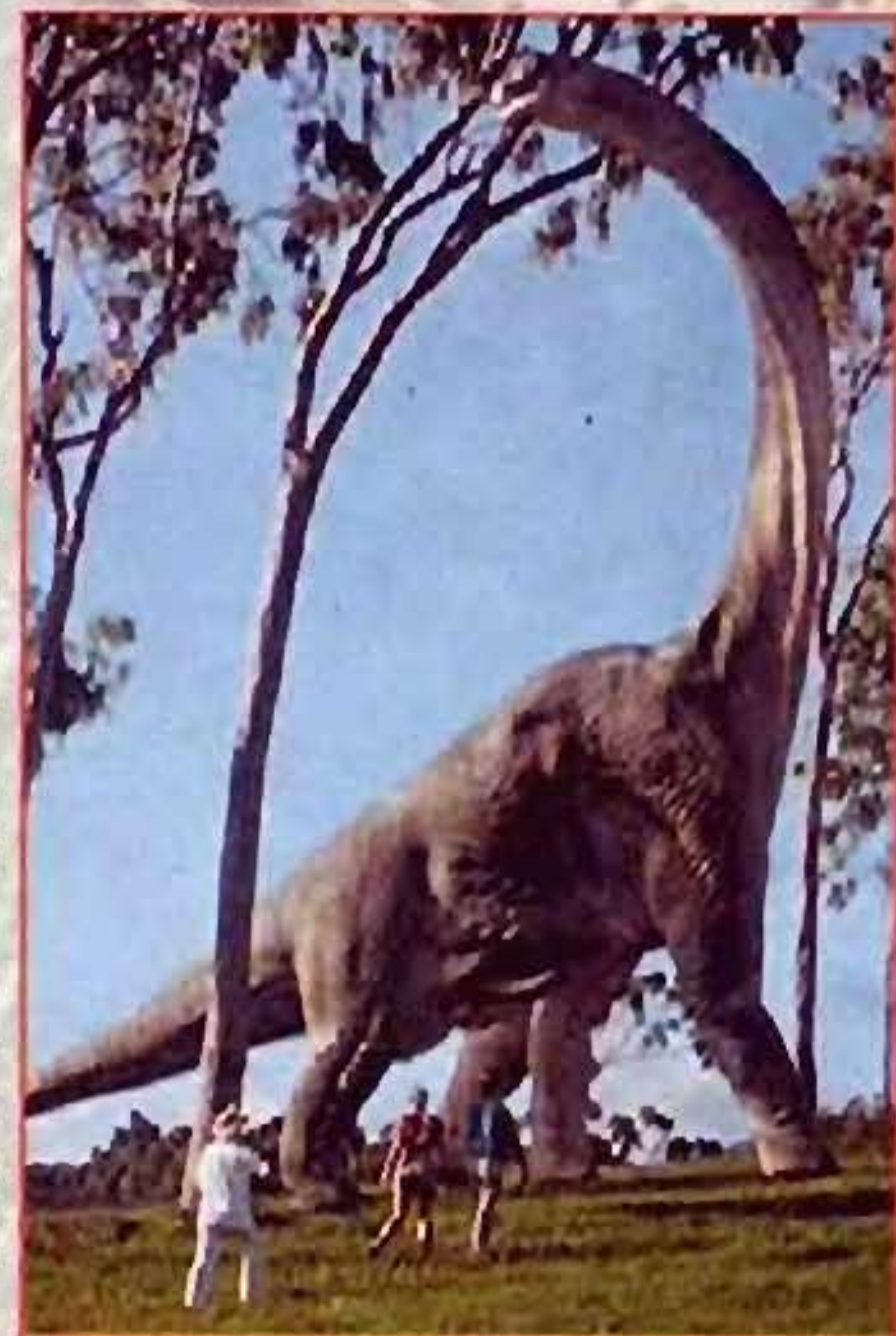
Последний оказался вполне достойным оригинала. И хотя в коммерческом плане The Lost World: Jurassic Park не удалось превзойти своего предшественника, по части инте-

ресности и напряженности действия он, на мой взгляд, опередил JP1. Jurassic Park 3, который вышел совсем недавно (летом), стал большим разочарованием для фэнов. Дело в том, что «сеньор Спилберго» не изъявил желания работать над вторым продолжением мезозойских приключений. Вероятно, ему просто надоели сиквелы, однако студии Universal отнюдь не наскучило получать сумасшедшую прибыль от кассовых сборов. Единственно возможным решением было найти другого режиссера. Им стал субъект по имени Джо Джонстон (Joe Johnston). Он вместе с отрядом среднестатистических сценаристов довел до абсурда некогда серьезную историю, превратив «Юрский Парк» в обычный action. Тем не менее, JP3 ничуть не разочаровал в плане спецэффектов. И, как вы, возможно, догадались, именно о них и пойдет речь в этой статье. Поэтому не будем больше отвлекаться и займемся делом.

Создание столь реалистичных динозавров — задача очень и очень непростая. И я уверен, что знакомство с кропотливым процессом «воскрешения» доисторических существ не менее увлекательно, чем собственно просмотр фильмов. Чтобы заставить рептилий выглядеть живыми, Спилберг решил, кроме компьютерной графики, применить так называемую аниматронику. Иными словами, авторам пришлось построить механических динозавров в натуральную величину. Кто и как сделал этих красавцев, я вам сейчас расскажу.

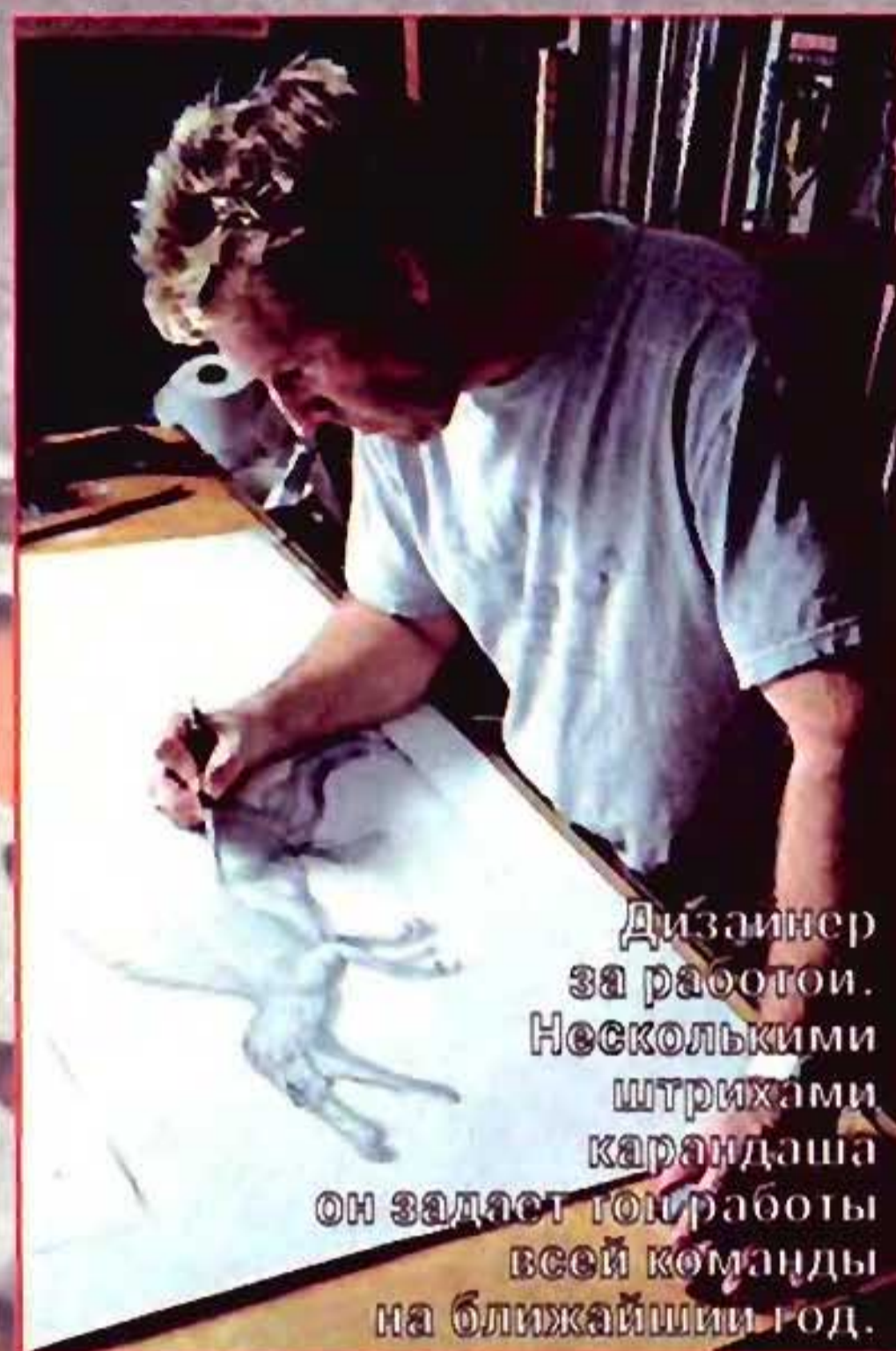


Сэм Нилл: Господи, сколько же все это стоило?!



Производство роботов

Понятное дело, радиоуправляемого T-Rex'a не купить в магазине, его нужно соорудить самостоятельно. Задача эта была поручена лучшим в мире специалистам по части осязаемых спецэффектов из студии Стэна Уинстона (Stan Winston Studio, далее SWS). Несмотря на свой громадный опыт, сам Стэн Уинстон признается, что сборка гигантских рептилий оказалась самым серьезным вызовом за всю его карьеру. Вот как это обычно происходит. Начинается все традиционно на столе дизайнера, который, переговорив с палеонтологами, рисует набросок будущего чудища. По нему художники слепят сначала миниатюрный, а позже более крупный глиняный макет. Следующий шаг — увеличение фигурки до масштаба один к одному. Если лепить заново руками модель, скажем, спайнозавра, то на это уйдут месяцы. К счастью, на выручку приходят современные технологии. С помощью специальных цифровых камер макет сканируется и его объемный образ переносится в компьютер. Затем в дело вступает агрегат, который маленькими ножиками автоматически



Дизайнер за работой. Несколькими штрихами карандаша он задаст тон работы всей команды на ближайший год.

вырезает из пенопласта куски будущего динозавра. Получившийся конструктор нужно собрать воедино. Но и это еще даже не половина дела, поскольку скульптура — это лишь грубый шаблон. Впереди самая кропотливая работа. Гладкую поверхность пенопластового хищника нужно превратить в шкуру. Для этого команда художников вручную, одну за другой, вырезает на теле динозавра чешуйки. После того как поверхность доведена до кондиции, ее заливают эпоксидной смолой, чтобы получилась прочная форма, с помощью которой будет создаваться кожа. Внутренняя сторона формы обмазывается глиной, слой которой должен будет определять толщину будущего эпидермиса. Глина покрывается стекловатой и удаляется. Последняя стадия: промежуток между смолой и ватой заполняют поролоном, который и станет той самой шкурой. Для придания прочности к ее внутренней стороне приклеиваются куски материи. Получившаяся оболочка обладает всеми свойствами настоящей кожи, то есть растягивается и деформируется.

Сотрудники SWS покрывают смолой пенопластового гиганта.



Режиссер JP3 Джо Джонстон со своим ручным спайнозавром.



вырезает из пенопласта куски будущего динозавра. Получившийся конструктор нужно собрать воедино. Но и это еще даже не половина дела, поскольку скульптура — это лишь грубый шаблон.

Впереди самая кропотливая работа. Гладкую поверхность пенопластового хищника нужно превратить в шкуру. Для этого команда художников вручную, одну за другой, вырезает на теле динозавра чешуйки. После того как поверхность доведена до кондиции, ее заливают эпоксидной смолой, чтобы получилась прочная форма, с помощью которой будет создаваться кожа. Внутренняя сторона формы обмазывается глиной, слой которой должен будет определять толщину будущего эпидермиса. Глина покрывается стекловатой и удаляется. Последняя стадия: промежуток между смолой и ватой заполняют поролоном, который и станет той самой шкурой. Для придания прочности к ее внутренней стороне приклеиваются куски материи. Получившаяся оболочка обладает всеми свойствами настоящей кожи, то есть растягивается и деформируется.

Ориентируясь на внутреннюю форму динозавра, инженеры разрабатывают механическую куклу. Ее каркас, состоящий из металла, пластика и графита, почти в точности повторяет скелет реального животного. Гидравлика и электроника, которые заменяют динозавру мышцы, делаются отдельно и прикрепляются к каркасу, только когда все отдельные элементы готовы.

Самый ответственный этап — сборка. Необходимо соединить вместе все детали так, чтобы они не мешали друг другу при движении. Подключив все системы к дистанционному управлению, специалисты начинают тестировать машину, чтобы убедиться в том, что все работает нормально. Только после тщательной отладки на готового робота аккуратно надевают шкуру. Важно растянуть ее равномерно, чтобы при движениях не возникали ненужные складки или разрывы. Но в некоторых местах складки все-таки нужны. Их делают намеренно. Другой интересный трюк, который применили сотрудники SWS — это шнуры, которые, будучи прикрепленными к «костям», выглядят в точности как сухожилия. В момент закрепления на скелете, кожа уже большей



Интересно, что он там ищет?



Без кожи тираннозавр выглядит еще страшнее.

частью раскрашена. Однако некоторые штрихи наносятся и на готовую куклу. Художники SWS не используют обычных красок. Вместо этого они применяют хитрое клейкое вещество, которое хорошо держится на поверхности и не сходит даже при сильном физическом воздействии. Получившийся динозавр, естественно, не умеет ходить, до этого техника еще не доросла. Ноги механическому ящеру заменяет тележка, которая возит его по съемочной площадке. Контролируется игрушка, как уже говорилось выше, дистанционно. Движениями того же спайнозавра управляли одновременно шесть специально обученных людей-кукловодов. Один отвечает за голову и челюсти, другой — за глаза и язык, третий — за лапы и так далее. При использовании аниматроники необходимо строго соблюдать технику безопасности. Роботы (в особенности это касается крупных, вроде тираннозавра и спайнозавра) очень опасны. Они наделены силой, ничуть не уступающей настоящему динозавру. Эти милашки вполне способны разорвать на части легковой автомобиль, поэтому обращаться с ними нужно очень аккуратно. Не менее важно поддерживать необходимые условия для их работы. Дело в том, что роботы управляются радиосигналами, которые могут совпадать с частотами мобильных телефонов. Страшно даже представить, что случится, если одна из таких громадин выйдет из-под контроля. В связи с этим, павильон, где идет съемка, всегда тщательно закупорен и окружен охраной. Электропитание — это еще одна сложность. К городской розетке десятитонный механизм не подключишь, поэтому приходится использовать автономные источники энергии, обеспечивающие отсутствие перепадов напряжения.

Из-за наличия электроники динозавры боятся влаги. Решить эту проблему сложно, но возможно. Стэн Уинстон вспоминает, что в JP1 в сцене с тираннозавром Спилберг настоял на наличии дождя. Перед началом съемок «Затерянного мира» Уинстон попросил режиссера воздержаться от осадков.



Кожа динозавра почти готова, осталось только раскрасить.



Спилберг «послушался» и вместо дождя организовал целый водопад. В JP3 Джо Джонстон пошел еще дальше своего предшественника и погрузил спайнозавра с головой в реку. Зная о наличии этого эпизода, страдальцы из SWS были вынуждены почти полностью отказаться от использования электроники.

Компьютерная графика

В деле воссоздания динозавров компьютерная графика сыграла еще более значительную роль, нежели роботы. Именно благодаря ей, древние животные по-настоящему ожили. Придя на премьеру JP1, люди были действительно поражены, поскольку никогда рань-



Один из кукловодов, обвешанный приборами дистанционного управления.





Как вы думаете, кто сейчас торчит из пасти этого компьютерного тираннозавра? Я подскажу: это жидкий терминатор T-1000 из второй части одноименного фильма. Вместо того чтобы проектировать новую трехмерную модель человека, дизайнеры из ILM просто нацепили боксерские шорты на готового киборга. В отсутствие находчивости их не обвинишь.

ше им не приходилось видеть ничего подобного. Представьте себе, рептилии не только двигались невероятно плавно, они еще выглядели совсем как живые. К чему эти надменные ухмылки? Да, сейчас мы действительно уже успели пресытиться подобными вещами. Но представьте себе ощущение зрителей в далеком 93-м, когда народ во всем мире только только начинал переходить с 8-битных на 16-битные приставки. А благодарить за такой прорыв в области цифровых спецэффектов мы должны студию Джорджа Лукаса (George Lucas) Industrial Light & Magic (ILM). На счету этой конторы уже тогда было множество достижений: Star Wars, Back To The Future, Terminator 2 и так далее.

В первоначальные планы Спилберга не входило столь широкое использование виртуальных технологий. Он собирался применить 3D всего лишь в пяти сценах. Постепенно выпол-



няя заказ, энтузиасты из ILM решили поэкспериментировать и сделали пробную модель тираннозавра с несложной анимацией. Увидев ее, режиссер был просто ошеломлен. Результат: переписанный сценарий, рассчитанный уже не на пять, а на целых пятьдесят две сцены с участием компьютерных динозавров. Для выполнения нового плана ILM пришлось утроить количество людей, занятых в проекте. Тем не менее, на реализацию задумки Спилберга было потрачено два года. Все дело в том, что до этого никто не пробовал создавать фотореалистичные образы живых существ, поэтому дизайнеры и программисты столкнулись с целым рядом новых проблем. В качестве исходной трехмерной модели каждого динозавра использовалась та, что получалась при объемном сканировании миниатюрного слепка. Следующая стадия, как и в аниматронике, — создание шкуры. В данном случае это самое трудоемкое. Разработчикам пришлось совершить многочисленные паломничества в зоопарки, чтобы на примере слонов, жирафов, крокодилов и страусов изучить поведение кожи в зависимости от сокращения мышц. После того как трехмерный образ был готов, необходимо было заставить его правильно двигаться. Для этого затейники из ILM воспользовались технологией motion capture. На первых порах датчики крепились к небольшому металлическому каркасу на шарнирах. Подобный метод оказался непригодным, и от него пришлось отказаться. На выручку пришел Фил Типпетт (Phil Tippett), который вместе с командой своих помощников симитировал движения всех динозавров. По завершению работы над анимацией нужно было совместить 3D с отснятым материалом. Для максимально корректного наложения приходилось проектировать трехмерные версии «живых» декораций. Маршруты рептилий и углы камер «подгонялись» под ландшафт, а внешний вид ящеров — под освещенность и погодные условия. Виртуальные источники света совмещались с реальными фонарями и лампочками таким образом, чтобы объекты гармонировали с окружающей средой. После заключительной отладки и исправления багов начинался непосредственно процесс рендеринга (от слова «render», что в данном случае означает «преобразование»), то есть превращения объемной графики в обычные плоские кадры. Дело в том, что получившиеся трехмер-





Аниматроника в Jurassic Park выполнена просто великолепно. Роботы выглядят практически безупречно, и только пересматривая «Затерянный мир» раз в 20-й, я заметил явный дефект. Мышцы челюстей тираннозавра, которые при закрывании пасти должны сокращаться, вместо этого складываются гармошкой!

ные модели были очень сложны и для обработки их анимации в реальном времени не хватило бы мощности даже современного (на тот момент) суперкомпьютера. В процессе редактирования же использовались сильно упрощенные версии основных моделей без текстур и мелких деталей. На рендеринг одного кадра JP1 уходило в среднем два-четыре часа. Кадры же особо сложных сцен, вроде нападения тираннозавра, генерировались до шести часов. Получившееся видео накладывалось на отснятые декорации и совмещалось с образами актеров, позировавших до этого на фоне зеленого экрана.

Вся работа над спецэффектами всех трех частей «Юрского парка» была проделана на графических станциях Silicon Graphics. При создании динозавров первого фильма сотрудники ILM использовали как самодельные программы, так и редакторы других компаний. Моделирование и текстурирование производилось с помощью Alias и Viewpaint, анимация делалась в SoftImage, а рендеринг осуществлялся в Renderman. В случае с JP3 удалось обойтись всего одним графическим пакетом, который совместил в себе функции всех вышеперечисленных. Он называется Maya. Программа эта широко применяется для разработки спецэффектов кино и игр, поскольку и на данный момент является, пожалуй, самым совершенным инструментом создания трехмерной анимации. К примеру, Gran Turismo 3 для PlayStation 2 тоже была целиком сделана в Maya.

Эволюция динозавров

Компьютерные технологии развиваются с бешеной скоростью. Нам, геймерам, это особенно хорошо известно. Железо дешевеет, программное обеспечение совершенствуется, а дизайнеры набираются опыта, который они реализуют в очередных кинопроектах. Прогресс этот отлично иллюстрирует трилогия «Парк юрского периода». Рептилии «Затерянного мира» разительно отличаются от тех, что мы видели в JP1, где



динозавры временами двигались отрывисто и немного неестественно. Текстуры их были, по современным стандартам, весьма однообразными, что подчеркивалось скудными по нынешним временам эффектами освещения. Все это почти полностью было исправлено в продолжении. Существенно улучшенное качество 3D-графики в «Затерянном мире» позволило использовать компьютерные эффекты значительно чаще. В финальном эпизоде «прогулки» тираннозавра по Сан-Диего удалось почти полностью отказаться от аниматроники. В JP3 внешний вид рептилий достиг своего апогея. Сложность их моделей по сравнению с JP2 возросла в целых три раза. Удивительно естественны движения всех животных, а текстуры — это просто сказка. Однако, какими бы продвинутыми ни были визуальные технологии сегодня, полностью подменить реальность им пока не под силу. И это, к сожалению, так и не смог уяснить Джо Джонстон. В отличие от Спилберга, который очень аккуратно планировал сцены с компьютерными ящерами, мистер ДД решил не мелочиться. В его фильме камера постоянно приближается к трехмерным динозаврам, обнажая их полигональную сущность.





Тираннозавры, пугавшие нас своими габаритами в «Парке юрского периода», на самом деле были далеко не максимального размера, поскольку длина их составляла всего 11 метров. Но буквально недавно в Монтане был откопан скелет длиной в 13 метров. Разница очень существенная. Отныне T-Rex'а с полным правом можно считать самым крупным хищником, когда-либо жившим на этой планете. По размеру, как нам теперь известно, он превосходил даже спайнозавра и гигантозавра.

Свежеиспеченное умение рапторов говорить, даже трудно прокомментировать. Но и это далеко не единственный пример бурной фантазии сценаристов. Физические возможности многих динозавров были ими сильно преувеличены. В первую очередь, это касается нового главного монстра — спайнозавра. Этот ящер, конечно, был силен, но не до такой степени, чтобы загрызть тираннозавра. Обитал он преимущественно в прибрежной зоне, вероятно промышляя рыбой. Не менее смешотворно с научной точки зрения и изображение птеранодонов. Несмотря на внушительный размах крыльев (девять метров), эти хищники весили не более тридцати килограммов и, следовательно, не могли бы подняться в воздух с взрослым человеком в когтях. Ученые до сих пор не уверены относительно того, умели ли птеранодоны вообще летать или же они просто парили на потоках воздуха.

Кстати говоря, многим нашим читателям наверняка интересно, насколько близка к реальности идея воссоздания реальных динозавров. Как ни странно, теоретически это возможно. Зафиксировано немало случаев обнаружения элементов ДНК древних существ, причем подавляющее большинство из них было найдено именно в чреве насекомых, заключенных в янтаре. Ползая по поверхности земли десятки миллионов лет назад, букашки заглатывали вместе с пищей частицы современных себе животных, после чего попадали в смолу и каменели. На сегодняшний день ни одна из многочисленных попыток полностью восстановить двойную спираль не увенчалась успехом. Но шансы остаются, поэтому надежда жива.

Послесловие

Напоследок немного новостей. Выход четвертой части фильма уже ни у кого не вызывает сомнений. Есть даже небольшой повод для оптимизма: доподлинно известно, что режиссировать его будет не Джо Джонстон. Кто же тогда? Очередной новичок, или же Спилберг решит реабилитировать серию? Рано или поздно мы это узнаем. А пока что, позвольте откланяться. Будьте здоровы, играйте в игры, смотрите фильмы, полощите рот после еды, да пребудет с вами Сила.

Mac Fank

Натуралисту на заметку

Палеонтология, дети, эта такая наука, которая изучает вымершие формы жизни и, в частности, динозавров. Должен сказать сразу, что дисциплина эта неточная. По окаменевшим костям можно лишь строить предположения о внешнем виде и поведении допотопных обитателей Земли. Многие из того, что мы привыкли считать истиной, является теориями и догадками. Но и это не может служить оправданием немалого количества искажений, допущенных создателями Jurassic Park.

Самая откровенная ложь, пронизывающая все три части картины, связана с велоцерапторами. Хищники с таким названием действительно существовали в природе 67 миллионов лет назад. Но с теми чудовищами, с которыми сталкиваются герои «Юрского парка», их мало что роднит. Настоящие велоцерапторы были ростом всего в 60 сантиметров и имели куда более скромное телосложение. Запомнившиеся многим по первой части фильма дилофозавры на самом деле не умели плевать кислотой и были значительно крупнее — их высота достигала трех метров. «Парк юрского периода 3» — это отдельная история.



Очевидно, что компьютерные игры о спорте (или компьютерные спортивные игры) всегда имели, имеют и будут иметь своих почитателей. Я долго не мог понять такого, странного на первый взгляд, факта. Вроде есть экшны, интерактивные книги — RPGшки, стратегии и множество других жанров, но зачем нужно переиздавать в компьютерном формате то, что в принципе и так имеет свою материальную суть (если так можно выразиться). Видов спорта — множество и над каждым трудится немалое количество людей. Команды, ассоциации, государственные представительства. Самые важные, конечно, спортсмены, их труд поистине тяжок, и не каждый знает, что такое самые обыкновенные будни спортсмена. Некоторые посвящают всю жизнь излюбленному виду спорта, и я могу, в качестве аргумента, сказать, что ни одна ком-



виду болельщиков), очень много, и поэтому их бесконечный интерес можно удовлетворять по-разному. Вот тут-то и пригодились компьютерные игры — современный вариант интерпретации спорта. Многие вспомнят, как папа ворчал на маму из-за не вовремя прерванного просмотра футбольного или хоккейного матча. Миллионы болельщиков по всему миру соперничают спортсменам своей страны или команды, смотря соревнования по телевизору (даже появились различные спорт-бары). Так вот выходит, что компьютерные игры на тему спорта — это те же самые трансляции телевидения, только вы сами задаете правила и участвуете в

компьютерная «игра в спорт» не может сравниться с настоящим трудом того же боксера, баскетболиста или гонщика. Но есть просто неопишное по размерам НО — эти самые «игры в спорт» и есть для многих причина приобретения видеоприставки (благо кризиса данного жанра у разработчиков патологически не возникает). Почему люди поступают так? Весьма веским аргументом является то, что не каждый может поучаствовать в международных соревнованиях, да еще в каком-нибудь дорогостоящем в России виде спорта. Второй аргумент посерьезнее: спортивная игра всегда была манящей для людей, называемых болельщиками, и обладающей колоссальной притягательной силой. Однажды, давным-давно, вашего покорного слугу не могли две недели подряд за уши оторвать от мегадрайвного NHL'98. Эстетика — вещь достаточно тонкая, а людей, увлекающихся спортом (я имею в

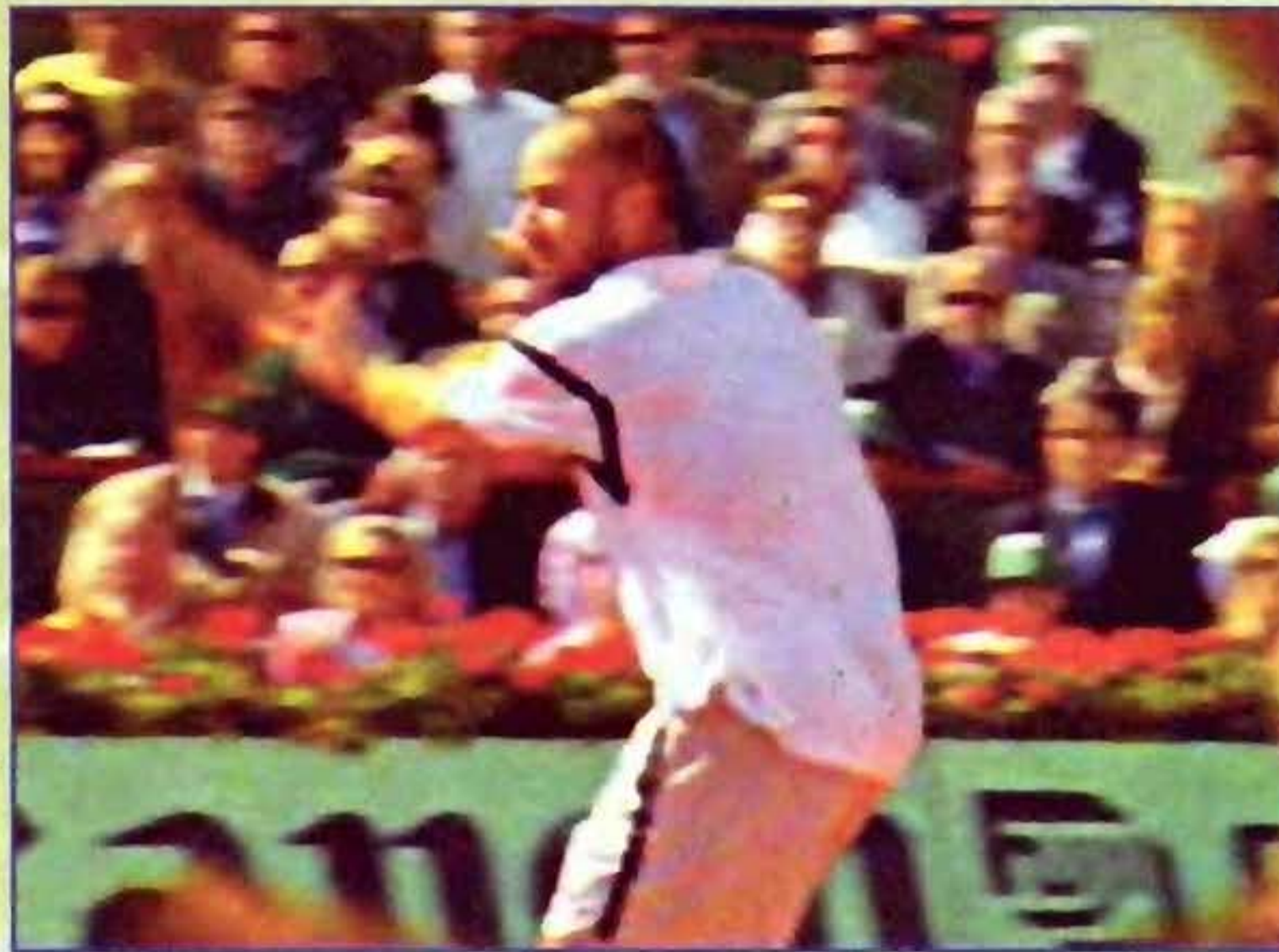
соревнованиях. Скажем так, азарта не меньше, а интереса только прибавляется. Отсюда и поклонники, и постоянная тенденция регулярного выпуска «спортивных игр». Сегодня вашему вниманию я представляю мировой теннис — ROLAND GARROS 2001: French open (жаль, не «Кубок Кремля»). Игра достаточно конкурентоспособная среди остальных спортивных игрушек на сегодняшний день, да и, пожалуй, это самый лучший теннис на PSX. Я не буду утомлять вас описанием правил тенниса (кто увлекается, тот и без того знает, а кто захочет увлечься, без проблем найдет всю необходимую информацию) и поэтому сразу перейду к рассказу о собственных, надеюсь весьма объективных, впечатлениях. Итак, поехали. Начальная менюшка простая и не пугает, как многие в спортивных играх. С режимом тренировки все в порядке, он выполняет от начала и до конца свою функцию — нау-





читать вас управлению. Управление в RG на удивление простое и удобное, даже когда проигрываешь несколько раз подряд, джойстик совсем неохота бить. Далее следует стандартный набор соревнований: один на один, двое на двое (при наличии напарника и второго джойстика) и четыре типа чемпионатов. После выбора чемпионата вам необходимо выбрать уровень сложности, персонажа, за которого вы будете играть (к сожалению, ни Кафельникова, ни Курниковой на выбор не дадут), и тип ракетки, которой вы будете сражаться на корте. По мере прохождения игры на выбор будут предоставляться новые теннисисты и новые ракетки. Выбран может быть и корт. Все корты отличаются покрытиями, но, чтобы это существенно влияло на процесс игры, замечено не было. К сожалению.

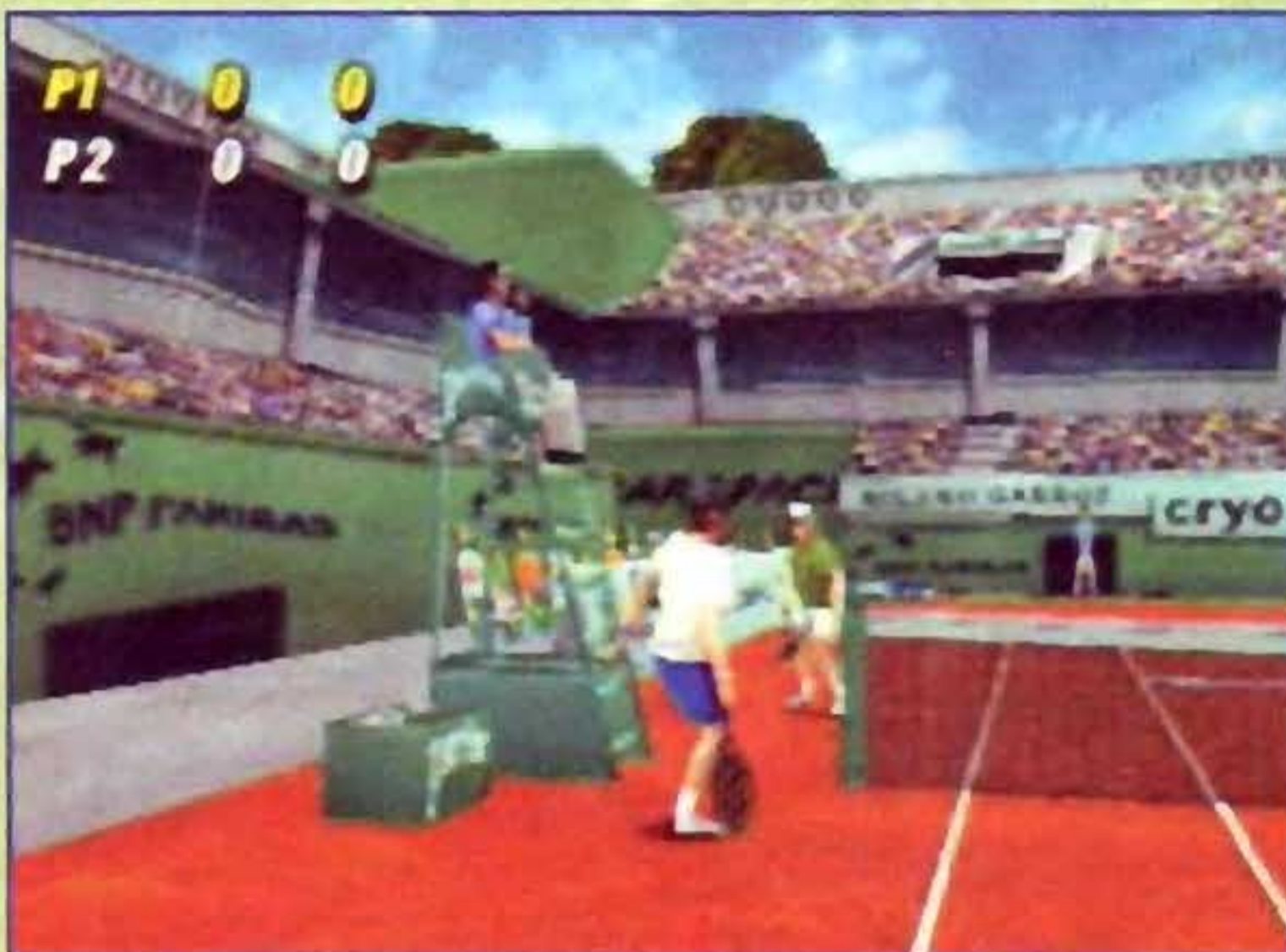
Наконец выходим на корт и начинаем понимать все прелести жизни молодых теннисистов/ок. Тут уже факты поинтересней. Начав игру, с первых минут ощущаешь, что для победы от тебя потребуется максимум внимательности, реакции и особой теннисной тактики. Именно она начинает потихоньку превращать непонятный процесс перекидывания мяча через сетку во что-то жутко интересное. Правила строгие, компьютерные оппоненты даже на легком уровне сложности поначалу просто не дают ни малейшего шанса на успех, так что маленькая ошибка здесь, небольшая там, и вы начинаете потихоньку «пролетать». Игра в RG потребует от вас максимума постоянного напряжения. Говорить о массе различных теннисных приемов, думаю, не стоит, просто не-



обходимо самому поиграть. Смена видов на корт сделана по стандарту, но все же вид из-за спины игрока выглядит наиболее удачно по сравнению с другими теннисными симуляторами. Озвучка также выше среднего, хотя ничего особо примечательного нет. Размеренный тон комментатора скорее помогает сосредоточиться, чем просто раздражает (как часто это бывает).

Ну вот, контакт вроде есть, а теперь по старой доброй традиции посыпем перчика на мороженое. Во-первых, что поначалу бесит, так это графика. Модели игроков, хоть и двигаются весьма реалистично, но выглядят коряво, угловато и пикселизовано. Игре явно не хватает детализации, что уж очень заметно по корту и особенно по трибунам со зрителями. От реализма очень далеко.

Во-вторых, игра компьютера слегка абсурдна. Весь его очень искусственный интеллект работает, по большей части, на противостояние вашим действиям, а сам инициативы не проявляет. Ну и, в-третьих, непонятно, почему в такой игре столь длинные «грузинги». Вроде ничего жутко сложного на экране не показано, а пробелы между



турами чемпионата иногда длятся почти минуту.

Но в целом, если вы приобрели игру в каком-либо месте, вроде «Горбушки», то не пожалейте потраченных на нее денег и вечеров, проведенных вместе с друзьями за приставкой. А вот ежели вас угораздило приобрести ее в фирменном исполнении... тогда пусть вас утешают друзья.

Дмитрий Павлов



Ну, что, сынки, опять у нас на повестке дня борьба с терроризмом, я же вам говорил, что старая форма еще не раз пригодится. Так что, как ни крути, а придется напяливать на себя латаный-перелатаный бронезилет и, самое главное — не забыть прихватить заржавленный автомат, так как дела нам предстоят, прямо скажем, нешуточные. А пока вы под моим чутким руководством будете надраивать до блеска каску и пытаться прибить к ботинку оторванную подошву, я вам расскажу, что же на этот раз стряслось в нашем нестабильном мире и к чему понадобились столь поспешные сборы. Что самое главное в тяжелых боевых условиях, а? Кто сказал, что портки? Сядьте на место, не мешайте мне развивать мою мысль! Главное в бою — это хорошие ботинки. Сами подумайте, как долго вы сможете отстреливать яй... ну, то есть, я хотел сказать, как долго вы сможете вести активные боевые действия, если вам в пятку гневно вопьется осколок стекла или репей присосется к ноге аки пиявка аптекаря Дуремара? А если раскаленный песок пустыни начнет активно жарить вам стопы? Охота почувствовать себя бифштексом на сковородке? Нет? Правильно, так что выкиньте свои глупые идеи по поводу штанов и начинайте чинить обувь. Дайте-ка глянуть, в каком она состоянии. О-о, нет, на это лучше не смотреть, этот ботинок уже достоин эпитафии. Впрочем, средств на покупку новых наше ведомство не выделяет, так что вооружайтесь молотками и начинайте стучать по гвоздям, а я пока обрисую сложившуюся ситуацию.



Дело в том, что на нашей, то есть геймеров-ветеранов и, соответственно, владельцев PlayStation, улице — настоящий праздник. Можно сказать, не только радость, но и подлинное, ничем не разбавленное, счастье — новая работенка. Мы-то по своей наивности думали, что все серьезные миссии отчалили на всякие там PlayStation 2, Xbox да GameCube, ан нет. Оказывается, начальство и о нас, изрядно потрепанных, не забыло и спроворило задание чрезвычайной важности. Нечто насущное для всего мирового сообщества.

Итак, передо мной лежит папка со страшными словами **Top Secret** наверху (вольный перевод сего предупреждения звучит примерно как «Перед прочтением съесть»). Еще на папочке начертано: Дело N 3, кодовое название Syphon Filter. И тут хочется задать вполне обоснованный вопрос: что это за Syphon Filter такая? Или такой? М-да, видимо, чтоб никто не догадался... Хех, вона, какой умный у вас нач. взвода, сразу раскусил, что к чему! Гхм, тут вот приписочка лично для меня — от самого генерала! И что же тут написано? Ага, м-мм, оказывается, Syphon Filter это название вируса, вирус, стало быть, такой страшный. Ну я так сразу и понял: дали название вирусу Syphon Filter, чтоб никто не догадался. Что это там за смешки, а?! Кто очень желает отправиться на губу вместо выполнения почетного задания? Что, все желают? А ну, отставить разговорчики и чинить свое барахло! Открыв Дело, мои brave хлопцы, я обнаружил там следующее: «Ваше задание



имеет чрезвычайную важность, вы должны помочь Гейбу Loganу и его троице друзей Лиан Ксинг, Терезе Липан и...», — странно, про третьего друга ничего нет, ладно, разберемся на месте. Читаем дальше: «Гейб, значит, Logan — это секретный агент, один из лучших бойцов антитеррористического подразделения, подробнее о его подвигах можно узнать в 43-м номере нашего специального оперативно-информационного журнала «Великий Дракон». Назван он так, как вы, полковник, конечно, поняли, чтобы никто не догадался. Собственно говоря, в те достопамятные времена что-то у нашего Гейба не заладилось, куда-то не туда он сунул свой нос, что-то там раскопал, в результате чего на исходе своих приключений (о которых вы подробно сможете узнать, ознакомившись с делом N 2) попал в тюрьму. И теперь этого славного парня нехорошие дяди пытаются упаковать туда навеки, чтобы, значит, не совал нос, куда не надо, и не вынюхивал, чего не надо.

Миссия состоит в следующем: когда Гейб и его товарищи будут «сливать» свои показания, вы пройдетесь, так сказать, по их мемуарам, помогая Loganу «вспомнить все». После выполнения первой задачи приступайте ко второму этапу операции, а именно, уничтожению главных боссов террористической организации, во главе которой стоит собака-прокурор, который, как водится, судит Гейба, а также намеревается убить, то есть уничтожить физически, Мару Арамову, правую руку этого замаскированного уголовника. После выполнения миссии незамедлительно доложите об успехе. Примечание: диск с информацией лежит в камере хранения на вокзале в Гам-





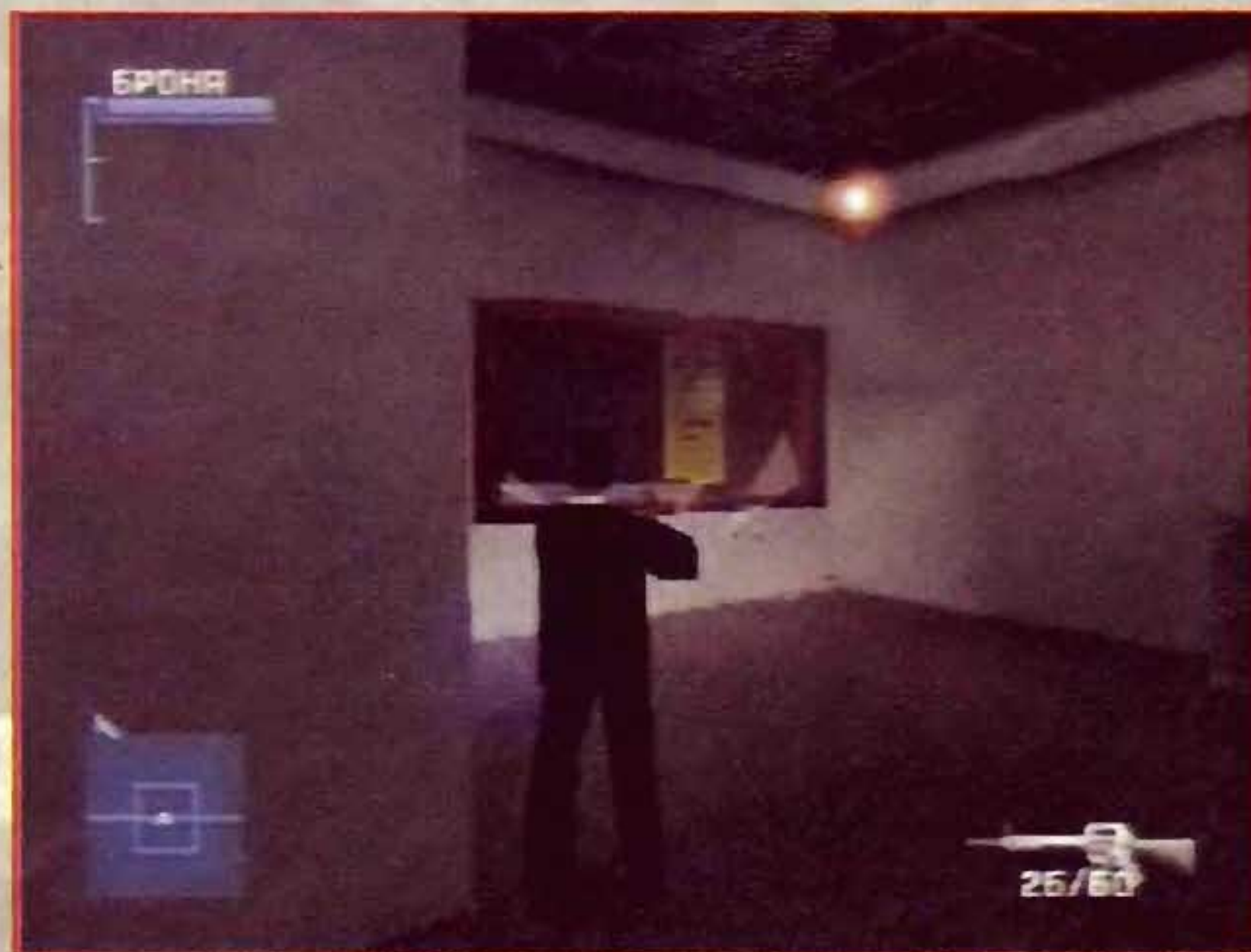
бурге, в целях безопасности номер ячейки и код доступа говорить не буду, сами думайте. Подпись: Генерал Драноеухо».

Ух ты, вспотел, прям, такой большой текст зачитывать, я ведь больше рекламного листка и не читаю ничего, а тут такой текстовище! Вот поэтому я до сих пор полковник, а то был бы, как Драноеухо, генералом. Всем ясно, задание явно очень важной важности — во как сказал! Вам, молокососы, до меня еще «рости» и «рости». Так, ну что там у нас с ботами? Вот ты, рядовой в изодранной телогрейке, покажи, чего ты там наделал. Ой, мама мия, что это, боже мой?! Убери от меня этот кошмар, как взгляну на него, такое чувство, будто на меня из болота крокодил смотрит, месяца два ничего не евший. И не надо мне впаривать, что ты вколотил десяток гвоздей в носок ботинка! Я это и сам вижу. Ладно, сойдет. Со спины вроде бы все опрятно смотрится, если закрыть глаза на то, что у тебя задник отвалился и армейские ботинки больше напоминают домашние шлепанцы, то будет вполне неплохо. Ладно, ребятки, принимайтесь чинить бронезилеты... что это за писк из канализации, что неплохо было бы надеть форму?! Нету ее, ясно? Формы нет, так что пойдём на дело... тьфу ты, на задание в том, кто что урвет. Я вот себе отхватил мундир полковника, значит, я тут главный. Ну ладно, я побег на вокзал за диском, а вы тут продолжайте экипироваться.

Два часа спустя. Ох-ох-ох, вот и я, мои дорогие бойцы видимого фронта. И не надо так подозрительно на меня смотреть: я взвалил на себя все камеры хранения вовсе не потому, что решил заняться физподготовкой, просто

мне Генерал не сообщил номер камеры и пароль. После того как я стал выламывать поочередно дверцы каждой из камер и выкидывать лежащие там вещи в поисках диска, ко мне приблизилась пара довольно внушительного вида граждан, которые надумали помешать выполнению моего святого долга, так что я просто прихватил с собой все, что можно — на месте разберемся. Ага, вот и диск! Долго же нам пришлось подрывать эти треклятые ячейки, а он преспокойно лежит в самой последней, к тому же не запертой! И на кой ляд, я вас спрашиваю, мы тут такой шум учинили?! Ладно, все, на вас орать никакого здоровья не хватит. Тащи сюда наш старенький агрегат под кодовым названием PSone, названный так, очевидно, чтобы никто не догадался.

Итак, оставим на время **бравого полковника** заниматься исследованием диска, который, как вы уже поняли, и содержит игру под названием Syphon Filter 3. Но пусть дорогой читатель не нервничает, в припадке злобы попытаюсь съесть свою шляпу, далеко мы не уйдем, а сядем рядом, и я вам расскажу, что же предстало глазам полковника после нажатия кнопки Power. Оставим за кадром конфуз, случившийся с воякой, когда он полчаса ждал загрузки и чуть было не разбил консоль прикладом автомата. К счастью, когда увесистый предмет уже завис над бедной платформой, сметливый прапорщик заметил, что начальник нажал кнопку кофеварки, вследствие чего информация, конечно же, не грузилась. Но... все проблемы решены, прапорщик отправлен на губу за избыток смекалки, а мы можем наблюдать начальную заставку. Собственно





говоря, наше с вами положение куда более выгодное, чем у полковника-интеллектуала, ибо ваш покорный слуга уже точно знает, что разработчики нового задания в силу объективных, а может быть, и не очень объективных обстоятельств пошли на урезание заставок. То есть, если в прошлом Деле заставок было, аж, на полтора часа активного просмотра, то теперь тут жалкие 20 минут, что, конечно, не могло не огорчить охочего до киношек полковника. Однако утешением ему послужило то, что один диск обходится дешевле двух. Впрочем, на сюжете это никоим образом не отразилось, просто львиная доля рассказа переместилась в радиопереговоры, которых теперь стало очень много и состоят они почти целиком из пустого трепка «за жизнь».

Игровой процесс в SF3 сделал мощный шаг в сторону боевика, и это не могло не вызвать у нашего полковника приступ радостного ржания — он ведь любит, чтобы все было как можно активнее. Вопреки начальной стадии склероза, он помнил, что в прошлом Деле было множество тайных миссий: тихонько прокрасться, куда нужно, ножичком аккуратно снять охранника и красться дальше. Зная внушительные габариты и вздорный нрав нашего командира, нетрудно догадаться, что ему такая постановка вопроса активно не нравилась. Другое дело теперь: стрельба ураганная, враги лезут из всех щелей, как тараканы под дихлофосом, кое-где их так много, что приходится одновременно биться с четырьмя, а то и с пятью товарищами, которые нам вовсе и не товарищи... Но что это за громовые раскаты? О, это полковник издал гневный рык, от звука которого весь взвод попрыгал под кровати вместе с мухами, пожиравшими варенье, недоеденное бойцами. А вышел этот казус от того, что разработчики операции наделили противников весьма высо-

ким уровнем AI, из-за чего наш герой не мог пройти первый уровень, хотя ему этого очень хотелось. Он было ринулся опять вытягивать из-под дивана автомат, но все тот же сметливый прапорщик вовремя подсуетился насчет стопки водки и куска сала. Употребив все это по назначению, полковник прошел этап легко и просто, ибо по странному стечению обстоятельств все враги вместе с заложниками лежали, как снопы, и храпели во всю глотку. Нашего вояку, как любого боевого полковника, не могло

не вдохновить **великое разнообразие оружия:** 30 стволов — это вам не шутка! Во втором-то задании было 25 видов, стало быть, теперь на пять больше, что, ясен пень, вселяет в полковника здоровый оптимизм. Значит, начальство снова ему доверяет, а то после того как он совершенно случайно запустил неизвестно куда ядерную ракету, от него даже водяной пистолет прятали. Но теперь есть, чему порадоваться: тут тебе и «паук», скорострельный маленький автоматик, сносящий противников, как осенний ветер листья, и UZ 3000, классная винтовка с прицелом, через который всякое препятствие просматривается насквозь. Причем, выстрел ее настолько мощен, что пробивает любую преграду и достает любую вражину. Но особую радость у полковника вызвал родной «Калашников», который наконец-то нашел свое место в обширном арсенале SF. Что характерно, в игре это один из лучших автоматов, сочетающий высокую скорострельность с недюжинной мощностью.

По достоинству оценив разнообразие вооружения и отхлебнув полбочки кваску, наш герой принялся как угорелый проходить этап за этапом. Он бегал, стрелял, перекачивался, все время балансируя на грани смерти и жизни, ибо враги умны и свирепы: так и норовят снести черепок. Правда, опыт предыдущих двух кампаний позволил ему с

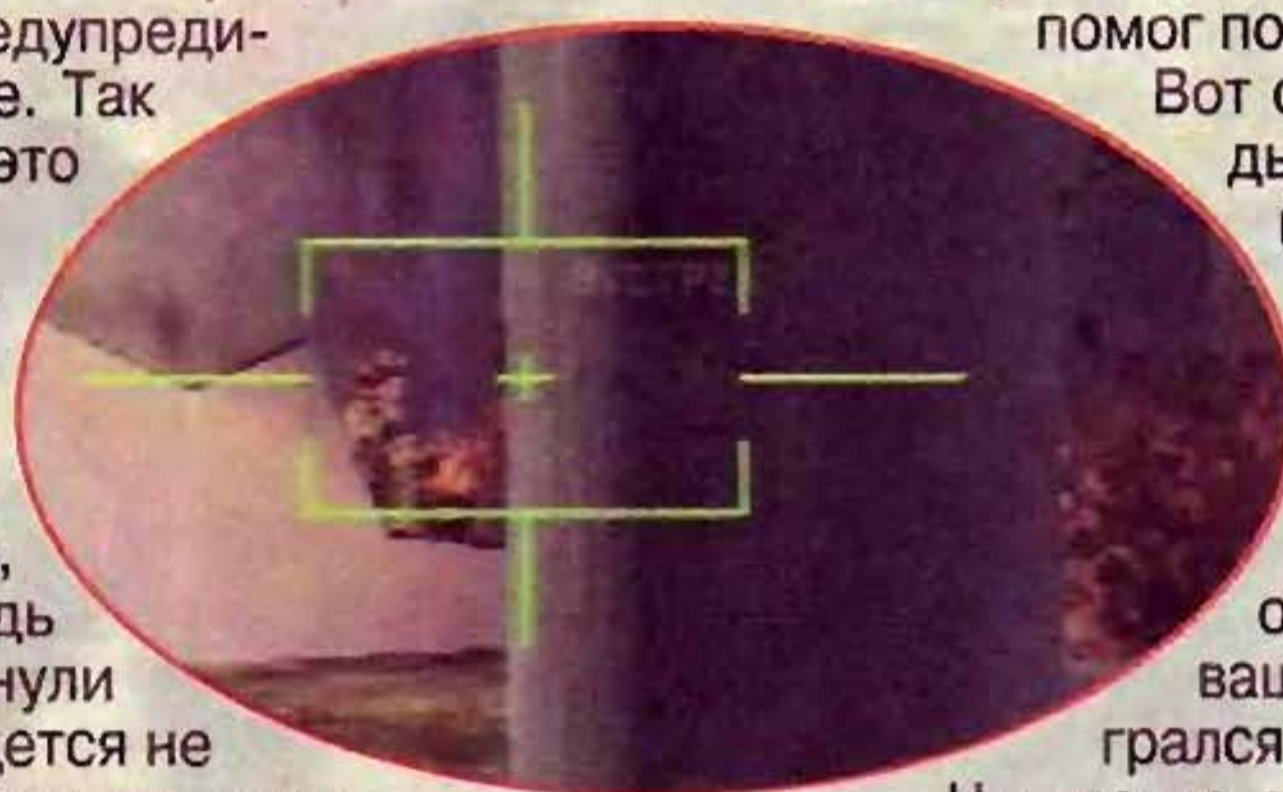




честью выйти из всех испытаний. К тому же в расчете на особо одаренных начальников, разработчики плана операции пошли на сильное упрощение задания. Теперь уже не придется долго ломать голову над тем, где что включить для того чтобы открыть дверь, или, приняв позу роденовского Мыслителя, мучительно размышлять о том, какую разбить решетку, чтобы добраться до места назначения. Теперь все просто: если чего надо снести, так прямо и написано «стреляйте». А законченным гениям, которые не дотумкивают, что если на пути яма глубиной метров эдак 20 с гаком, то нужно прыгать через, а не в нее, веселая надпись «прыгать» предупредительно подскажет нужное действие. Так что застрять в SF3 невозможно, и это вдохновляет.

Путешествуя по волнам памяти Гэбриела, наш главный герой, безымянный полковник, заметил, что этапы, в которых он развлекается стрельбой по движущимся целям, отличаются разнообразием. Ведь воспоминания Логана и К° закинули его в пески Афганистана, где придется не только сопровождать в Кабул грузовик с гуманитарной помощью, но и много еще чего понаделать; в болота Малайзии, чтобы спасти от заражения Syphon Filter'ом несчастных селян; в снега Аляски и так далее. В общем, привередливый полковник остался вполне доволен увиденным.

Впрочем, за окном уже встает солнце, притомившиеся бойцы спят вповалку, в то время как их начальник добивает последнего босса и, счастливо потягиваясь, оглядывает комнату... «Ах, вы, черти! Значит, пока ваш, можно сказать, непосредственный командир, не жалея сил, крушит врагов и спасает заложников, вы дрыхнете. А ну, подъем!



Мне тут еще надобно несколько режимов проверить. Вон ты, капрал, давай бери джойстик, будем проводить учения, приближенные к боевым, в режиме для двоих игроков». Не прошло и 30 минут, как вконец измученный капрал уполз досыпать к себе на койку, а довольный полковник, сетуя на неумелость подчиненного, от души обругал режим на двоих: мол, арены для боев слишком малы, и объектов всего ничего, непохоже это на настоящий бой. Впрочем, определенная доля увлекательности в этом занятии есть, поэтому, подскочив, полковник принялся активно трясти рядового Райана, чтобы тот проснулся и помог полковнику в тренировке.

Вот он его трясет-трясет, вдруг — бах... дымка рассеивается и наш бравый полковник оказывается простым геймером, который не в меру увлекся игрой, и трясет он не какого-то там рядового, а собственную кошку, не понимающую, подобно коту Бегемоту, причин такого резкого обращения. Этим геймером оказался ваш покорный слуга, который чуток заигрался в новинку от SCEA Syphon Filter 3.

Ну, что же, продрвав затуманенные глаза, перейду к прозе: технической части игры.

Надо полагать, никто не ждал, что для консоли семилетнего возраста появится что-то особенное. Кто ждал, может закрыть рот и сесть на место, так как ничего нового в графическом плане со времен второй части не появилось, ну, может, чуток детализации прибавилось: гильзы стали при стрельбе отлетать, возникли мелкие, почти незаметные, улучшения. Звуковое и музыкальное сопровождение также осталось все на том же уровне качества, адекватном приставке, для которой игра сделана.

Да, пора мне стаскивать пропотевшее боевое снаряжение, автомат зашвырнуть под шкаф до лучших времен, но прежде чем покинуть вас, подведу итог: Syphon Filter 3 оказался очень удачной игрой, хотя тут нет никаких поражающих воображение графических изысков или умопомрачительных спецэффектов. Конечно, по сравнению с возможностями приставок нового поколения, графика смотрится очень скудно. Но куда важнее атмосфера качественного боевика, увлекательный сюжет и игровой процесс, что зачастую притягивает куда больше, чем навороченная графика. Все это у Syphon Filter 3 есть, а для фанатов серии в этой части просто рай: ведь в ней столько удивительных подробностей жизни Гэбриела и его друзей. Так что, можно, не боясь разочарований, окунуться в эту историю, а после ее прохождения ждать новой части Syphon Filter, ибо финальная заставка не оставляет сомнений в ее появлении. На этой оптимистической ноте я и покидаю вас, бойцы! До новых встреч на полях сражений. Кру-угом, шагом марш, ать-два, ать-два, ать-два...

Бравый Colonel Tomba

Да-а, мало на «Соньке» старых добрых двумерных экшенов... «Контра» уже не та (смерть Araloosa!), Metal Gear теперь трехмерный (хотя это, разумеется, его несколько не портит), дендевские Revolution Heroes и Red for Jackel нам только снятся...

А душа тянется. Видно, новому поколению не понять странной привязанности к плоским фигуркам и линейным уровням. Ах, как это было... Да чего уж там. И вот (о счастье!) на радость нам (геймерам с большим стажем) приходит компания TREASURE, да, та самая, что причастна к шедеврам прошлого, вроде Gunstar Heroes и Dynamite Headdy, и выпускает... О, да, она выпускает игру по имени SILHOUETTE MIRAGE! Эка радость! Да, она полностью 2D, куча взрывов, гигантские боссы и бесконечная стрельба!!!

А теперь подробнее. Silhouette Mirage — игра с классическим геймплеем полновесного shooter-экшна. «Но она и многое другое умеет», — как сказали бы в рекламе. Есть куча маленьких радостей, большое разнообразие уровней, отличная анимация спрайтов и сумасшедшие головокружительные прыжки! Игра пронизана специфическим юмором и оцифрованной речью. И невероятно стильный внешний вид вкуче с запутанным и совершенно непредсказуемым сюжетом делают ее истинным сокровищем, находкой для любого настоящего геймера. На английский, кстати, игрушку переводила небезызвестная Working Designs, что обещает действительно качественный перевод с хорошими актерами. Эта фирма обычно подходит к делу серьезно — вспомним хотя бы Lunar и Alundra. Очень радуется, что не срезает напрочь японские рулезы (типа песенок в заставках), а переводит их.

Так, я отвлекся... В «Силуэте» очень многое напомнит нам в процессе прохождения об играх на совершенно разных платформах. Так, например, здесь чувствуется влияние «Соника» (большие скорости бега и чисто ежовские прибабасы, вроде бега по потолку) в сочетании с яркостью и мультяшностью «Марио». Призов тут немного, оно и понятно — не бродилка ведь. Довольно большой выбор оружия, которое имеет способность «апгрейдиться», становится мощнее от этапа к этапу. Оружие на дороге не валяется, а покупается за «денюшки», которые щедро сыплются из супостатов-вражин в процессе их убиения. На уровнях встречаются «ларьки» с каким-то чудиком (лично мне на-



поминает Муми-тролля — видите, нету «Й» в конце! Я имею в виду того, что из книжки Туве Янссен или из мультика). Так вот, этот багыра будет не прочь загнать вам свой товар. Кроме оружия, можно купить еще и «прибавлялку жизненной линейки» и «прибавлялку к линейке боеприпасов», что весьма немаловажно. Дело в том, что боезапас всякого оружия имеет обыкновение кончаться, и чем полоска боеприпасов длиннее, тем хватит вам его дольше. Но оружие бывает мощное, и кончается с реактивной скоростью, так что не увлекайтесь.

А самая главная изюминка, фишка этой игры: все в этом мире двойное. Непонятно? Короче: у всех плоских персонажей две позиции — когда он стоит лицом вправо и когда он стоит лицом влево. Если справа враг неуязвим — тогда зайдем слева, и он труп. Опять непонятно? Э-э-э... В общем, к каждому виду врага нужен свой подход. Чтобы пуля нанесла противнику урон, надо стрелять именно в то поле, которое уязвимо. Но иногда враги меняют полярность, и приходится действовать наоборот. Это же относится и к главному герою. Чтобы избежать ущерба здоровью, достаточно повернуться к противнику, извините, задницей, и пульки отлетят. Используя эту закономерность кибермира, вы сможете лихо косить врага, оставаясь при этом совершенно безнаказанным!

Главное действующее лицо по имени Shuna nera Shuna — непонятное существо, видимо символизирующее своим видом два противоположных поля игрового мира. Он — посланник правосудия, созданный для защиты некоей системы Эдо, потому как если Эдо испортится, в мире неизбежно наступит хаос и Большое Ксо. Shuna должен найти





систему и устранить ее неполадки. Крылья на шляпе позволяют герою немного парить над землей, а энергетический щит-рефлектор может захватывать врага (с последующими бросками и выколачиванием денюшек), а также отражать пули неприятеля, отталкивая их назад ему в лоб (это необходимо на некоторых боссах). Основных обычных врагов два вида, что, конечно, маловато, но появляются они всегда в разном амплуа. После инцидента в системе генетические мутации превратили всех разумных существ, населяющих мир, в два класса — «Силуэты» (маньяки мужского полу с тыквой вместо башки) и «Ми-

ражи» (тетки-куклы, весьма агрессивные). А еще есть боссы. Боссы — это отдельный разговор. Они придуманы и нарисованы с потрясающей фантазией. Все они разные: голубые, красные, большие и маленькие, смешные и страшные. Но объединяет их оригинальное исполнение и колоритность, у каждого свой характер. С некоторыми вы сначала подеретесь, потом подружитесь, а с некоторыми — наоборот — сперва подружитесь, а потом придется начищать бывшему корешу морду. Что не сделаешь ради всеобщего благополучия... Все это происходит под достаточно неплохую музыкальную гамму (это, конечно, не Castlevania SOTN (см. «Великий Дракон» №№ 48, 49 и 54) — вот где, действительно, шедевры). Как вы уже догадались, все персонажи говорят человеческими голосами (актеров из Working Designs) — если это не японская версия, и очень правдоподобно, надо сказать. Графика блещет и переливается, как корона Российской Империи. Среди 2D-игр на «Соньке» вы не найдете лучшего исполнения в сочетании с высокой скоростью процесса, особенно учитывая то, что PSX плоховато справляется со спрайтовыми элементами.

В общем, эта вещица — последнее поколение в жанре, и играть в нее, конечно, стоит, даже более чем. Меня она порадовала капитально! Ну, я думаю, писать подробное прохождение не имеет смысла, шутер и в Африке шутер. Но не простой, а стильный. Ага, стиль — такой как тут редко встречается в играх вообще. Кибер, смешанный с невинными детскими сказочками, серьезный экшн, покрытый ярким разноцветным покровом, удобный интерфейс, сочетание казалось бы совершенно неожиданных и несвязанных друг с другом вещей, непредсказуемость и безбашенность происходящего на экране, наполняют эту игру. После нескольких минут начинаешь задаваться вопросом — а что же еще придумают эти японцы — и так на протяжении всего геймплея. Таких игр, поверьте мне, мало. И хоть тресни — я не нашел никаких недостатков. Разве что сложновато под конец — но это дело техники. Благо сейв есть после каждого этапа.

Real Shinji (Фам), г. Москва
Thanks Инверсу (Ai.R.) за содействие.



PlayStation все еще живее всех живых, но тенденция, увы, налицо — достойные внимания хиты выходят все реже и второсортные поделки на их фоне становятся все заметнее. Не то чтобы владельцам «зычей» стоило жаловаться на недостаток приключенческих аркадных бродилок, но я легко могу представить себе геймера, прогрызшего все более-менее достойные игры жанра насквозь и требующего «продолжения банкета».

И деятели из Штаб-квартиры Игрушек (THQ, если по-буржуйски) на подобное воображение тоже не жалуются, раз не брезгают издавать поделки типа ниже представленной. Получить представление о новом «Скуби-Ду» несложно — вычеркнуть из первого «Крэша-бандикута» все навороты типа системы бонусов и тайников, поголовье врагов понизить, графику малость упростить, сюжетные вставки сократить до начальной и конечной, да озвучить все хинты-подсказки. А чтобы ребяташки не сочли забаву чересчур мимолетной, рассечь ландшафт сотней-другой провалов, развесив над ними островки-платформы. Вид же на происходящее лишь дважды отступает от «тумрайдеровского заднего», да и то очень ненадолго. И прыгают герои весьма реалистично — в смысле, взмывают ввысь стрелой и камнем летят вниз. Так что геймплей не спасает ни масштабируемое пятнышко тени, неизменно висящее под их многострадальными тушками, ни возможность двойного скачка.



Предвижу, однако, что даже столь сомнительного качества продукт привлечет внимание немалого числа наших читателей, поэтому нелишним будет краткий список рекомендаций по его прохождению. В конце концов, по второму разу, если кто на такой изврат решится, игра уже гораздо меньше раздражает — прежде всего потому, что каждый из обломных «сюрпризов» теперь известен и не столь опасен, как мог бы быть. Так проведем же профилактическое обезвреживание! Каждый из семи уровней игры делится на три части — две пробежки и битва с главным недругом Фантомом или сочувствующими ему монстрами. Боссы на редкость худосочны и загибаются после третьего ранения, но уязвимы почему-то лишь в специально помеченные для вас надписью «Шанс» моменты. Сами же герои (Скуби или его дылда-хозяин Шэгги — разницы между ними никакой, помимо реакции на подсказки) выдерживают на два удара больше, зато



время отходняка у них непропорционально короче. Все смертные рядовые враги дохнут сразу, и боеприпасы-пирог на них тратить приходится нечасто — как правило, можно прикинуться пацифистом или, на худой конец, сумоистом (жмите \odot в прыжке).

Кусочки собачьего питания следует собирать пачками — в этом случае каждый последующий будет засчитываться за несколько, вплоть до пяти. Именно по этой причине, даже полностью зачистив территорию, на экране статистики вы можете увидеть лишь треть от общего объема корма. Минздрав предупреждает, однако — отказ от попыток собрать максимум призов на каждом уровне сильно облегчит вам существование. Если же на жизнь не хватает, посетите пару раз родину камикадзе. Но для особых мазохистов есть деловое предложение: попробуйте пройти все 14 «бродилочных» уровней на сто процентов, заработав максимально возможное количество очков (спецбонус, подсказку, выдается за достижение финиша с первой попытки). Может, какой супер-пупер-тайник откроется? Даже если ожидания сии не оправдаются, пришлите мне список набранных очков для каждого уровня — получите справку для психиатра, что пострадали на производстве. Непосредственно в журнале напечатанную...



1. **Classic Japan**

Средневековая Япония — зона исключительно тренировочная. Мимо всех врагов без исключения можно просто проскочить, подгадав момент, и в прыжках через редкие пропасти хороший разбег дело не испортит. Гигантский самурай первые два раунда будет насыщать





на вас ветры. Стойте напротив, а после прохождения огненной волны резко отскакивайте. После двух удачных контратак начнется репетиция генеральной тактики на все последующие стычки. Главное — в критический момент находиться подальше от оппонента, причем так, чтобы можно было отскочить поперек линии его броска. Происходит оный в данном конкретном случае сразу же, как вражий взор упирается в Скуби.

2. Ancient Rome

Древние римляне с самого начала дадут вам понять, чего стоит ожидать в дальнейшем. Прыжков «на ощупь»! Но потом опомнятся и некоторое время позволят обзреть полосу препятствий в более подходящем виде сбоку. Не забывайте разбежаться, двойной прыжок целесообразнее использовать в случае перелета.



игровых маршрутов размечалась скорее для безостановочной пробежки, нежели для вдумчивого и осторожного прохождения. По крайней мере, мне чаще удавалось проскочить опасное место, не останавливаясь и не выходя из ритма. Бегство от скелета-наездника может закончиться большим обломом — когда преследователь застрянет, цепочка сухариков протянется над пропастью! Вот так подлянка перед самым финишем...



Внутренности Колизея приятно удивляют относительно безопасным интерьером. Половина врагов неуязвима, зато они и неагрессивны, а редкие провалы грозят разве что торопыгам, пожалевшим пирогов.

Все три раунда лавиной корриды проводятся по одному сценарию. И учитите, что уворачиваться от зрительских копий проще, бегая вверх-вниз по центру арены.

3. The Arctic Circle

Опять же, несмотря на скользкую местами поверхность, ничего особо сложного вам здесь не встретится. Главное — не пытаться собрать все призы, все равно не получится. Единственный опасный момент — в конце второго подуровня. Притормозите (кнопкой X) перед пещерой с пропастью по обе стороны скользкой дорожки и постарайтесь устранить боковое смещение, после чего разогнитесь, чтобы перелететь через провал за трамплином.



Второй раунд битвы с ездовым медведем вряд ли удастся пережить без потерь. Хитрость в том, что скакать поперек направления атаки, приходится на протяжении всего ее действия, а потому требуется пространство для маневра — постарайтесь стартовать с угла площадки вдоль боковой стороны. А от снежков в третьем раунде, само собой, надо уворачиваться, непрерывно скользя по нижней кромке арены. Только не свалитесь за край, его почему-то на экране не видно...

4. Prehistoric Jungle

Начинается все проще некуда — почти Япония, только провалы иной конфигурации, да живности побольше, зато никакого внимания она на героя не обращает. Разве что невидимки какие-то кости с верхотуры сбрасывают, но их издали можно засечь по темным пятнам на земле. Однако во второй части уровня ситуация меняется кардинальнейше! Сколько я здесь собак утопил, Герасим бы материться начал от возмущения... Понимание пришло уже под конец игры — надо не проходить этот уровень, а пробегать! Задерживаться на спинах обитателей пучин категорически не рекомендуется — прицелься для продолжения пути все равно не удастся, а пакость вам наверняка устроят. Особенно, помнится, бесили внезапно ныряющие крокодилы. Не спешите разбивать свой джойстик о стену, еще успеете это сделать на финальном отрезке.



Осыпавшийся подвесной мост лишился большей части досок, а половина оставшихся стремится присоединиться к павшим товаркам. Сопроводить Скуби в безопасное место поможет недокументированная способность четвероногого организма с разбега проскакать узенькие провалы — удачно определяя края площадок разгона, вы достигнете цели без единой остановки! Наблюдать за камнепадом в логове тираннозавра лучше, стоя на месте. В лаву упасть не получится, не бойтесь. Третий раунд внесет новизну в устоявшуюся модель «от-

прыгнул-отбежал» — если сотрясение земли застанет пса не в воздухе, бедняга застынет на месте в шоке и непременно попадет на зубок чудищу. Но прыгать заранее тоже не стоит — колебания почвы распространяются не мгновенно.

5. The Big City

Вторая попытка создателей разнообразить игровой процесс — спуск по городской улице на роликовой доске. Да-а, я бы на такой «даунхилл» ни в жисть не пошел — проезжая часть перерыта, заставлена барьерами и колымагами, да еще почему-то камни на голову валятся то и дело... Но если удастся справиться с управлением и прорваться к первой отмечалке, дальше будет проще (держитесь правой стороны). А в пешеходном финале учтите, что струи пара до центра экрана не достают, однако булыжники туда чаще падают.



Единственная достойная упоминания «фича» второй части уровня — полоса препятствий, которую приходится преодолевать на ленте транспортера. И совет один: не тормозите перед барьерами и, если не успели присесть или прыгнуть, — фиг с ним, главное — не потерять скорость перед очередной пропастью.



Арена робосса хитра, как десять египтян. Когда шторка откроется, начинайте вальсировать у передней кромки арены вблизи от супостата



и, едва только его защита ослабнет, срочно бросайте «оружие пролетариата» в цель. А если выпавшие бомбы окажутся слишком близко, можно попытаться достать гада издалека, но лучше перестраховаться и дождаться следующего шанса.

6. Egypt

Ну вот, так я и знал: события пикового напряжения опять происходят в фараонских усыпальницах! Самые умопомрачительные комбинации скачущих платформ и провалов, самые назойливые враги и самый непробиваемый босс — вот краткий перечень достижений игрового пирамидостроительства. Летучих мышей по возможности уничтожайте — особенно, если вблизи есть хоть одна пропасть. Огненные струи опасны на всем своем протяжении, ползи — не ползи. Расстояния между движущимися колоннами обычно преодолеваются одним прыжком с разбега. Стен-толкачей не бойтесь, своевременный двойной прыжок их действие нейтрализует. По мозаичному полу тоже порхайте безостановочно, выбирая для места посадки зеленые квадратики. Между подуровнями крайне рекомендую поднакопить жизнью — например, раз пять прогулявшись по Японии —

и сохраниться. Очень, знаете ли, обидно будет с двадцатой попытки достичь последней пропасти перед финишем и там упокоиться. После второй отмечалки начинается самый зубодробительный эпизод игры. Напомню прописные истины: истребляйте летучих мышей издалека (да и прочих вражин желательно, в целях профилактики), а на расчищенных участках старайтесь не тормозить (в смысле, не останавливаться) и не пользоваться понапрасну двойными прыжками. Напоследок прыгучего дога попытаются раздавить огромными булыжниками. Если не успеете с гарантией избежать «катка», постарайтесь встретить опасность лицом к лицу — ранения отбрасывают героя назад, и будет лучше, если там окажется платформа, а не пропасть.



Разборка с Фантомом, прикрытым защитным полем, — самая необычная по напряженности схватка в игре. Враг становится уязвим, когда арена полностью расчищается от мумий, причем пироги на последних почти не действуют, просто отталкивают. Число забинтованных зомби возрастает от раунда к раунду, и хотя снаряды периодически выдаются порциями по пять штук, собирать их в толпе неспешных преследователей будет нелегко. Поэтому бой лучше начать с накопления арсенала — обоймы в 30-40 пирогов должно хватить. Чтобы не присоединиться внезапно к сброшенным в пропасть врагам, попытайтесь вести оборону, стоя спиной к защитному полю, предварительно расчистив фланги.



7. The Amusement Park



Особо-то не расслабляйтесь после африканской жары — хоть последний уровень и половины Египта не стоит в плане сложности, пару неприятных сюрпризов подкинуть может. При прыжках на качающиеся бревна старайтесь в воздухе вырлиться на траекторию движения «посадочной полосы» — это гораздо

проще, чем скакать по колоннам. А также держитесь подальше от маятников и расстреливайте вампиров издалека в готовности перепрыгнуть результат своей деструктивной деятельности.

Вторая часть парка развлечет вас незамысловатыми лабиринтами и поле-





тами на катапультах. Ох уж эти средневековые орудия пыток! В полете будьте начеку — на месте посадки героя может ждать обратный билет и лучше его избежать. Особого разговора заслуживают серии катапульт. Первая начнется аккуратно за парочкой «робин гудов» с центровым-фехтовальщиком — взлетев, зажмите «ВВЕРХ», а после третьей добавки сдвиньтесь в сторону и добавьте двойной прыжок для верности. За следующей катапультой сразу таится другая, обратная — не поленитесь вернуться к отмечалке. Наконец, к финишу ведет серия из шести агрегатов (третий — обратный), пользоваться которыми следует, отпустив направление на джойстике.

Вирус зажат в угол, здесь не то что декораций — даже привычной бездны по краям арены нет и прятаться гаду уже негде. Тактика во всех раундах применяется стандартная, но по-



вышенная скорость движений Фантома сильно осложняет ситуацию. Сначала враг плавно описывает дуги и задевать вас может лишь случайно или во время прицельного броска, к которому долго готовится. От ливня молний уворачивайтесь, бегая по замкнутой траектории. Затем призрак расстроится, и каждый из его клонов попытается, крутанув сальто, клюнуть пса в нос — тут уж все равно куда отпрыгивать, лишь бы не навстречу. Попасть в вальсирующих злыдней наобум нелегко, следует заранее зажать кнопку выстрела и своевременно отпустить (стоять при этом лучше в центре, носом вперед).

Последний раунд долгое время мне казался испытанием на выносливость — ну никак не получалось увернуться от этого Фурия Длиннорукого! В итоге выяснилось, однако, что отпрыгнуть в сторону можно, просто начинать маневр надо чуть раньше, чем враг начнет свой.

Думаете, прикончили Фантома? Нет, конечно — только выманили его в комнату порталов. Однако в самый ответственный момент явились друзья-халявщики и легким движением руки стерли злосчастный вирус! Прикол, если кто не понял, в том, что коммуникатор с буржуйским аналогом АВП Шэгги с сотоварищем все это время таскали с собой, но применить не догадывались. Ламеры, что с них взять, кроме порции собачьего корма. И то вторичного...



NTB aka Eler Cant



ВОПРОС-ОТВЕТ

Вопросы задает **Igor Udalov**, г. Москва

В1: Можно ли поступить к вам в редакцию, имея только школьное образование?

О1: Основным требованием к автору, кроме любви и умения играть в игры, является способность грамотно, связно и интересно излагать СВОИ мысли.

В2: Вы возвращаете присланные материалы?

О2: Нет. Это общее правило любой редакции.

В3: Часто ли у вас бывает, когда в двух (или более) письмах приходит один и тот же секрет? В таком случае, какой вы публикуете?

О4: Тот, что пришел первым.

Вовчик из Волгограда интересуется:

В: Куда деваются старые номера «Великого Дракона»? Почему вы их не продаете?

О: Вот туда и деваются, потому что продаем.

Вопрос Ильи Лизина (г. Люберцы)

В: Много ли читателей заказывают журнал по почте?

О: Немало. Но что нас особенно удивило — это большее, чем мы ожидали, количество заказов электронных копий журнала.

Александр Григорук (г. Балашиха, Московская обл.) спрашивает и предлагает:

В: Почему бы не вернуть Забору его прежнее, юмористическое, содержание? Давайте проведем голосование среди читателей по этому вопросу.

О: Ну проголосовали, и что? С неба упали хорошие юмористические материалы? А вот за сохранение объявлений на Заборе, читатели голосуют объявлениями. Присылайте веселые, остроумные материалы, и они обязательно найдут место в журнале.

Вопросы **Владимира Сенченко**, ст. Ксеньевская, Читинская обл.

В1: Вы отменили вложение дисков в журналы, как подарок от Великого Дракона? Или просто надоело печатать условия?

О1: Мы по-прежнему вкладываем диск с игрой для PSX в каждый 50-й экземпляр журнала, отправляемый по почте.

В2: Обязательно ли присылать описание игры вместе с картинками?

О2: Не обязательно, но желательно. Тексты и картинки, присланные на дискетах или по Интернету (E-mail: w-p@yandex.ru), значительно сокращают сроки подготовки статьи. И уж совсем странно бывает, когда нам присылают письмо, отпечатанное на принтере, вместо того чтобы прислать дискету. Учтите: мы принимаем материалы и на **пятидюймовых** дискетах (если у Вас очень старый компьютер).

Рекрут спрашивает:

В: Почему так трудно найти ваш журнал во Владивостоке?

О: Наверное потому, что распространители берут малый тираж для продажи в Вашем регионе. Можем посоветовать Вам подписаться на «Великий Дракон». И чаще спрашивайте у киоскеров: «Нет ли в продаже «Великого Дракона»?». Продавцы ведь тоже собирают статистику, перед тем как сделать заказ того или иного количества журналов.



That is all, gentlemen. Return to your posts and await further orders...

В последнее время коробки без надписи «Текст и звук на русском языке» стали настолько привлекательными, что даже пристальное разглядывание скриншотов перед покупкой отошло на второй план. Но если хороших ролевых на PlayStation пруд пруди, то стоящие стратегии попадаются гораздо реже. Так что можно считать, что любителям этого жанра повезло вдвойне. Первые впечатления от игры выходят за рамки традиционных оценок. Вполне возможно, что Vanguard Bandits просто попала в уязвимое место в сердце вечного стратега и бывалого ролевика. Но так или иначе, вступительный ролик сопровождается такой классной песней, что желание начать игру возникает только с последними аккордами мелодии. А это автоматически настраивает на приятные впечатления, и они не заставляют себя долго ждать. Мир, в котором разворачивается действие VG, представляет собой привычную смесь технологично развитой цивилизации и Средневековья. Последнее представлено королевствами, наследниками трона (в том числе принцессами) и злыми разбойниками. Технология добавляет ко всему этому маленький штришок: сражаются люди не голыми руками, а облачившись в гигантские доспехи наподобие роботов. Ага, уже вижу, как на лицах анимешников появляются скептические улыбки — мол, это нам знакомо, мы это уже видели. Добавим, что играть вы будете давным-давно изгнанным мальчиком-принцем и бороться за незаконно отнятый трон, и усмешка превратится в ухмылку — мол, сюжет избитый, сто раз уже слышали. Позвольте с вами не согласиться. Оригинальность нужна в игровом процессе — вот истинный полигон для революционных изменений, а для сюжета вполне достаточно тривиальной истории, лишь бы она интересно развивалась. А вот с этим в игре полный порядок. Ребята из Working Designs, в числе которых был и известный читателям Зак Местон (интервью с ним см. в №43), постарались на сла-



I would've, but I kept getting lost in a daydream about you, me, and a hot tub full of chocolate pudding.

Vanguard Bandits

ву. Разговоры между миссиями не только не вызывают зевоты, но и частенько заставляют как следует посмеяться. Три сюжетных линии приводят к пяти различным концовкам, а значит, количество часов, проведенных за приставкой, будет исчисляться десятками, и, поверьте, это время не будет потрачено впустую. Теперь давайте отправимся на поле битвы и посмотрим, чем же все-таки игра отличается от своих предшественников. Баталии происходят более локализовано, карты весьма скромны по размерам, да и в вашей армии больше 10 человек не набирается. К счастью, специфика сражений и не требует значительных пространств и людских ресурсов — в некоторых миссиях вам вообще придется драться в одиночку.

Сами схватки построены следующим образом. Любой персонаж (а точнее, робот, в которого он облачен) обучен нескольким различным ударам: один много урона наносит, другой бьет точнее, третий времени меньше занимает и так далее. Проблема лишь в том, что в момент атаки вы становитесь уязвимы и противник может спокойно нанести ответный удар, не теряя при этом своего хода. Кому больше достанется — вопрос спорный, и если счет будет не в вашу пользу, лучше отложить поединок до более благоприятных обстоятельств. К

ним относятся и направление удара, и количество друзей, находящихся рядом, и ответная реакция противника. Так, например, нападая «в лоб», вы рискуете словить нехилый контрудар. Совсем другое дело — атаковать сзади. Спина — это вообще место очень уязвимое. Бить в спину легко и приятно, а получать по ней — болезненно и чревато нехорошими последствиями.

Так, ну а где собственно изюминка? А вот она: как только начинается атака — вжик, и экран показывает уже не поле битвы, а двух оппонентов, которые отвечивают друг другу различные удары. Тут уже есть на что полюбоваться. Модели роботов выглядят ну прямо как «настоящие», а анимация — это вообще что-то. Вот противник заносит меч, герой готовится к прыжку и не успевает... или успевает отскочить — догадаться заранее, что же все-таки будет, очень трудно. А как натурально выглядит парирование удара с последующей атакой! Любители быстрых схваток всегда могут отключить просмотр боев, однако без этого игра теряет некоторую долю своего обаяния.

Далеко не последнюю роль в сражении играет такой параметр, как усталость. Чем дольше вы деретесь, тем быстрее заполняется шкала, и как только она достигает максимума, ваш герой отключается ровно на один ход. Обычно этого хва-



Besides, do you know how long it's been since Barlow ate? He's about to gnaw my foot off!

He's not joking. I've tried it before. Leather's nutritious!





You don't intimidate me, old man.



Prepare yourself for death, Faulkner!



Эта песня звучит в начале игры

To be free
How much anguish will you have to bear?
Sword in hand, swear on the dead
Vengeance is soon to come.

Embrace light,
Choose the path of just nobility.
Past the dark,
There's a future bright and new,
If you just choose to see it.

Beating within, the hope resides deep
in your soul.
Heed that emotion true
And believe there must be more.

Ahhhh, there is a truth we must believe
To find the strength to follow through
Binding the fear within
As we press on toward the future-now.

So, follow the voice within your soul
Leading you to that lofty goal.
Spreading your wings is just the start.
All that you must do is free your heart.

тает, чтобы враги успели добить его, поэтому очень важно следить за усталостью своих бойцов и вовремя выводить их из боя.

С развитием персонажа вы будете получать доступ к новым более мощным ударам и навыкам. Вообще-то их не так уж и много, так что тут очень кстати вступают в силу магические атаки. Именно они позволяют плевать льдышками, устраивать землетрясения или пускать смертоносные файерболы. Заполучить эти наименее приятные возможности можно благодаря магическим камням, которые продаются в магазинах в перерывах между миссиями. Какой камушек вы экипируете, такие получаете и атаки. Очень удобно, чтобы развивать персонажей по своему вкусу. Ударным героям сгодятся мощные атаки ближнего боя, а тот, кто послабее, пусть выполняет роль медика, да постреливает чем-нибудь из-за спины своих могучих товарищей.

Пожалуй, единственной слабой стороной игры можно считать не очень высокий уровень сложности. Противники зачастую оказываются слабее ваших героев, атакуют однообразно и предсказуемо, а за собственной усталостью следят, как говорится, «одним глазком». Все это приводит к тому, что в некоторых миссиях можно бросаться на врага всем скопом, не утруждая себя стратегическими маневрами. Есть несколько напряженных сражений, но их явно недостаточно, чтобы затормозить вас на пути спасения королевств-

ва и установления мира и процветания на родной земле.

Отдельных комплиментов заслуживает музыка. О песнях уже говорил, они бесподобны, ну а игровые мелодии, хоть и могут показаться слишком простыми, уверенно держат планку качества. Просто удивительно, как безымянному японскому композитору удалось сочинить столько жизнерадостных мелодий, которые великолепно вписываются в игровой процесс. Вы можете часами сидеть за одной миссией и не испытывать раздражения из-за постоянного повторения композиции. Вы просто перестаете ее замечать. Но когда мелодия меняется, это снова привлекает ваше внимание, и так до бесконечности. Здесь мы имеем один из редких случаев, когда музыка создает неподдельную атмосферу, атмосферу безопасности и веселья, которой насквозь пронизана вся игра.

Ну вот и пришла пора подводить итог. Есть в VB что-то такое волшебное, смешное и увлекательное, без чего не обходится ни одна игра, претендующая на сердца тысяч геймеров. Что-то, позволяющее с головой уйти в фантастический мир и почувствовать себя настоящим героем. Так что можно считать, что мне повезло втройне, чего и вам желаю.

Vanguard fighter Andy Jr,
г. Москва



«Пластмассовый мир победил.
Макет оказался сильнее.
Последний фонарик остыл,
Последний кораблик устал...
А в горле сопят комья воспоминаний...
О-о, моя оборона — траурный мячик нелепого мира...»
(небезызвестная песня... вместо эпиграфа...)
«Почему эта игра сложная? Пулек много на экране летает?»
(Томба)

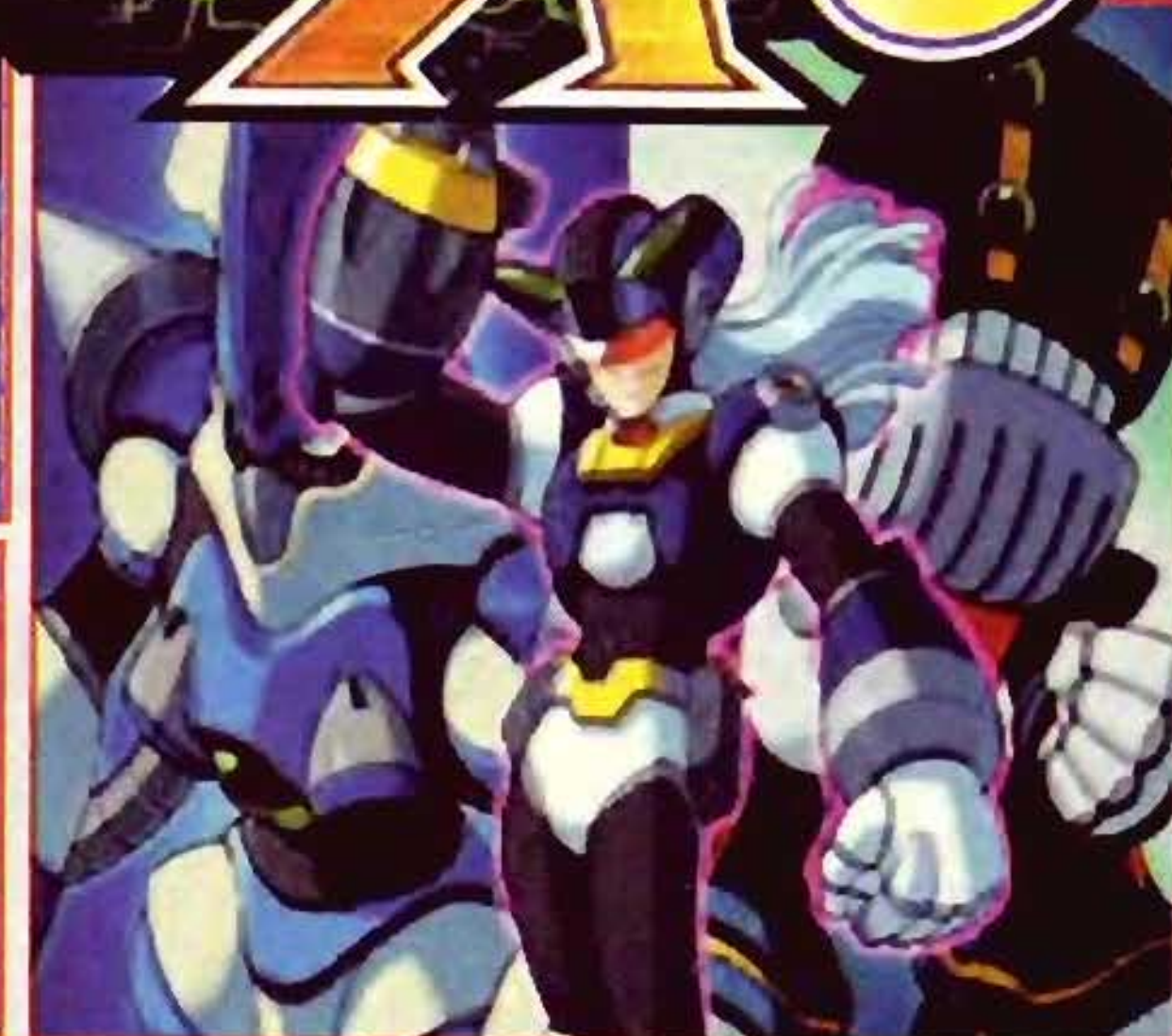
Вообще, 2D-Action — это один из моих любимых жанров... Вижу ухмылку на лицах самых юных и знавших время их рассвета читателей. Но ведь некоторые современные образцы этого редкого жанра показали, что он нисколько себя не исчерпал... Только вот мне эти самые образцы, в большинстве своем, неприятны... Жанр стали воспринимать... несерьезно, что ли? На потеху публике (фанаты Диснея, не обижайтесь, но... Тарзан — вещь весьма специфическая и должна играть под настроение, которого у меня, как раз, не имеется)... Даже Варио на Game Boy Advance, который признали лучшей пока на нем игрой, пестрит не слишком уместной и вычурно яркой клоунадой... Только разве Клопа на той же карманной системе, немного поддержала мой дух... А так, дело — труба, конечно же. Можно вспомнить Клопа на PSX, можно упомянуть Lomax (который, все-таки, более близок именно к Тарзану), Dracula X, но это — старые игры... Можно рассказать про Kirby на Nintendo 64, которую многие признали лучшей игрой на этой платформе, но... скажите честно, а многие из вас N64 хотя бы просто видели «в живую»? А ведь не исчерпал себя жанр. В нем можно делать, действительно, шедевры... Поиграйте во все вышеперечисленное (даже в Тарзана)! Но давит на это все трехмерный «пластмассовый»! А ведь мог бы быть и симбиоз... Но не будет! Что очень грустно. Серия «MegaMan X» от CAPCOM, похоже, чуть ли не последний оплот...

Вот пятая часть. Что про нее можно сказать? **Графика** — спрайтовая. Кстати, даже для такого жанра это — исключение. Например, Клопа был отчасти из полигонов, а Кирби 64, вообще, полностью состоит из трехмерных объектов), но именно такая графика и нужна CAPCOMовским играм! Вспомните игры серии Street Fighter! Все нарисовано в очень похожей манере и технике. Как настоящий мультфильм разворачиваются события перед игроком. Все. О графике больше говорить нечего. Все довольно плавно, но, одновременно, быстро. Главное — смотрится...

Управление. Оно удобное. Как безнадежный гарпун, которым охотник все же пробует поймать уплывающую крупную рыбу...

Увлекательность... Превосходная. Вроде бы, игра — хит... НО! Но никто ее чисто психологически всерьез не принимает, а покупают для прикола. Впрочем, американцы и многие европейцы ОЧЕНЬ любят приколы. Но, все-таки, игра достойна гораздо лучшего отношения. Поиграйте. Вдруг, понравится? Потом детям расскажете, как CAPCOM хотел донести до людей тлеющий уголек... а принес траурное решето остывших приколов и грязевых шуток...

MEGAMAN X5



Сюжет игры... Что я могу про него сообщить вам? Доктор Лайт изобрел роботов, ничем не отличающихся от людей по характеру, которые могут чувствовать и принимать решения... Такие вот киборги... Раскопал эту всю науку доктор Каин (Вили не захотел брать на душу грех, споря с самой природой, и просто спрятал все свои исследования), но... много несчастий принесли эти плоды прогресса. Но это — другие истории... Человечество оказалось на грани вымирания... В этой части Мегамена людей и нет уже! Если они и

есть, то заброшены в каменный век. Никакой войны на благо человечества. Этому человечеству как уже наступил... Но живы еще роботы и жив вирус, который может обратить одного робота против другого. Жить рядом со своими друзьями и знать, что, может быть, завтра они будут стрелять в тебя — это настоящая пытка для благородного борца со злом. А такие еще остались. Маленькая горстка роботов-героев... Могучая кучка... Подземный «отдел» со

всей строгостью и секретностью... Канализация чебурашек-ниндзя... Их называют «Охотниками за индивидуалистами». Может, это — последний, кто не выжил в таких условиях из ума... Они будут драться до последнего патрона. Сигма... этот сумасшедший робот виновен как в гибели людей, так и в смерти многих «человечных» киборгов (что, по сути, уже стало одним и тем же)... Уничтоженная космическая колония Eurasia... теперь она направлена по курсу столкновения с планетой. Остался жалкий пучок тех, кто как-то сопротивляется этому всему... Они должны собрать детали и сделать пушку, чтобы уничтожить тот кусок металла, который вот-вот врежется в планету! Но как тут соберешь! Роботов, пораженных вирусом, на улице уйма (да еще у Сигмы появился «верный серый волк» Динамо, вме-





сте они — просто суперсила, надо полагать)... без оружия нельзя выходить... Мир безнадежно умирает уже... Но бороться надо. Просто потому, что надо. Просто потому, что терять уже нечего. Просто потому, что аналогичную борьбу уже отчасти проводят сами создатели этих роботов — фирма CAPCOM, пытаюсь хоть как-то оттянуть надвигающийся конец «серьезных 2D-Action-ов»...

...Да, боссов нужно проходить в определенной последовательности. Мало того, нужно еще и искать на каждом уровне ценные предметы, которые потом могут очень даже понадобиться. В них, надо сказать, и есть суть игры... Сейчас я расскажу вам об этих делах достаточно подробно... Есть два героя на выбор. Ха, да они — «вечные» для этой серии! Это — Мегамен ИКС и его боевой товарищ Зиро. Один вооружен огнестрельным, другой — колюще-режущим оружием. У каждого есть свои достоинства и недостатки... Ну, как обычно, впрочем... Они сражались всегда вместе, но очень боятся того, что однажды вирус поразит кого-нибудь одного из них. Или их вместе. Или их общего друга... Постоянный страх, полное отрешение от всего в пользу войны с бывшими товарищами... Но им ведь нечего терять, поэтому они очень больно кусаются...

ВНИМАНИЕ!!! Сразу хочу предупредить! Есть игры, которые сложны тем, что пульек на экране много, а есть те, которые трудны головоломками или просто хитрыми моментами. Эта игра относится и к первому, и ко второму случаю. Я НЕ буду описывать все трудные спинномозговые моменты, журнал не резиновый («...и выйдет большой робот, которого нужно мочить...» — что я полезного дам вам такой фразой?), но о деталях брони (их очень трудно найти) я расскажу, как и о других сокровищах в этой игре... Боссы даны в порядке типа «оружие от предыдущего легко мочит следующего». Вопрос боссов-роботов, я думаю, нужно освещать отдельно. Я так считаю, что неплохо бы было сообщить советы по борьбе с ними про них в другой раз. Например, в рубрике «Нет проблем», она же и создана для советов... Быть может... А, может, и нет...

На каждом уровне спрятано примерно по три предмета, которые не просто нужны в прохождении, а даже жизненно необходимы.

Это могут быть куски доспехов, из которых можно собрать себе новое обмундирование, это могут быть и вещи, влияющие на статус. Смотрите же сами! Light Capsule — повышает броню, Heart Tank — увеличивает жизненные силы, Sub-Tank — энергию, Weapon Tank — изменяет в большую сторону боезапас, а EX Tank — большее количество жизней после гибели и взятия продолжения...

Броня. С броней игрок получает новые свойства и способности. У Мегамена на выбор аж три «специальные», а у Зиро — только одна. Мегаменовские брони следующего свойства... Броня «Мегамен-4» является копией своей из четвертой части игры, но без выкрутасов. «Средняя» такая броня. Броня «Falcon» — легкая. Мегамен может даже немного летать! И у него появляются еще некоторые задатки легкоатлета. А вот броня «Gaea» — тяжелая, но крепкая. Мегамен двигается очень медленно, зато может, например, прилипнуть к стенам (по-моему, он туда просто впечатывается)... В этой броне нельзя пользоваться трофейным оружием. Броня «Ultimate» — самая лучшая, но и самая сложная в получении. У Зиро одна броня — «Black», единственная, поэтому, самая крутая...

Уровень 1. Голова Сигмы

Легкая пробежка по городу с целью устранения утренней партии поврежденных вирусом бывших собратьев... Этот этап является тренировочным и тут ничего сложного нет... даже в боссе (который представляет из себя огромную голову, управляемую самим Сигмой). Просто присядьте и ему будет попасть в вас очень сложно... Да, яркое появление темной, беспросветной тучи... И поцарапанный друг, упавший герою под ноги... За кого играть — дело вкуса, конечно же, но если начать игру за Мегу, то можно получить неплохой костюм-броню на халяву...

Уровень 2. Grizzly Slash

Мрачная романтика грузовиков, едущих в никуда, заставляет кровь просто кипеть... Именно этап медведя и стоит выбирать первым! В этом мрачном уровне присутствует то, что может очень понадобиться — Falcon Leg Upgrade. Эта штука находится в самом конце, в пещере перед боссом (там будет проход, куда можно попасть с помощью двойного прыжка Зиро, который он получит после завершения сего этапа). Пока вы до него не добрались, знайте, что Heart Tank ждет вас там, где





шипы на полу предвещают верную смерть играющего. Но только добраться до него можно будет, лишь используя какую-то из дополнительных броней Мегамена (Gaea или Falcon)... Sub-Tank лежит на одном из безнадежных (дык взрываются они) грузовиков, его можно легко заметить... Если играете за Зиро, то пушки впереди машин можно уничтожать, встав на кабине и отчаянно маша своей саблей...

Босс. Ну легкий он тут, ничего не скажешь. Медведь, очень грозный, но медленный...

Уровень 3. Duff McWhalen

Вас достанут и не отпустят подводные лодки... противник подготовился очень серьезно. Зиро (благодаря трофею от предыдущего босса) может бить в прыжке. Если играете им, то почаще пользуйтесь этой возможностью... В поединке с лодкой, может и есть что-то хитрое, но это вашему спинному мозгу решать (вообще, сражение немного похоже на бой с гигантской головой). На затопленном корабле лежит Heart Tank. Чтобы его получить, играя за Мегамена, вам понадобится броня Gaea (у вас сейчас нет), с помощью нее... «поинтересуйтесь» стенкой с шипами. Дабы найти Falcon Armor Body, необходимо вернуться сюда после победы над боссом и просто применить его оружие, дабы добраться до нее (а мимо этого кусочка брони вы не пройдете, будьте уверены). Босс (на этот раз очень внушительная железная акула) мочится оружием предыдущего противника, внимание на нем (как и на последующих его собратьях) заострять не будем. После этого уровня вас ждет минибосс, робот Динамо... Ничего босс, трудненький. Главное — умело прыгать, вот мой совет...

Уровень 4. Squid Adler Stage

Эх... руины, беззвучный реквием наисветлейшей когда-то планете вышибает слезу... Ладно, осталось не так уж и много, прогонись печаль, взлети яростным ветерком сани... Вначале этапа вам придется прокатиться на санях будущего, что очень нелегко — ведь вам необходимо собрать все синие сферы, дабы потом заполучить еще одну деталь Falcon Armor. Ничего, терпение и труд все перети-

рают, доведите свои движения до автоматизма, тренируясь, запустите игру на Easy и вечерок посвятите изучению «трассы». Для добычи еще одного бонуса понадобится Gaea Armor — в конце этапа вы увидите закрытый проход в потолке. Дергайте за рычаг и уничтожайте препятствия, пробираясь к Heart Tank.

Уровень 5. Izzy Glow

На этот раз сценой побоища будет мрачный средневековый замок (а где-то бродит тень отца Гамлета)... Для получения Heart Tank вам нужна либо броня Falcon, либо же Gaea. Под разводным мостом в начале уровня — смертоносные шипы, но оттуда же рукой подать и до желанного бонуса. Где-то недалеко находится еще и EX Tank — воспользуйтесь Ground Fire, дабы поджечь деревянные преграды на пути к истине. Очередную часть брони Falcon можно забрать после секции винтовых лестниц — вы увидите проход в потолке, запрыгивайте туда и...

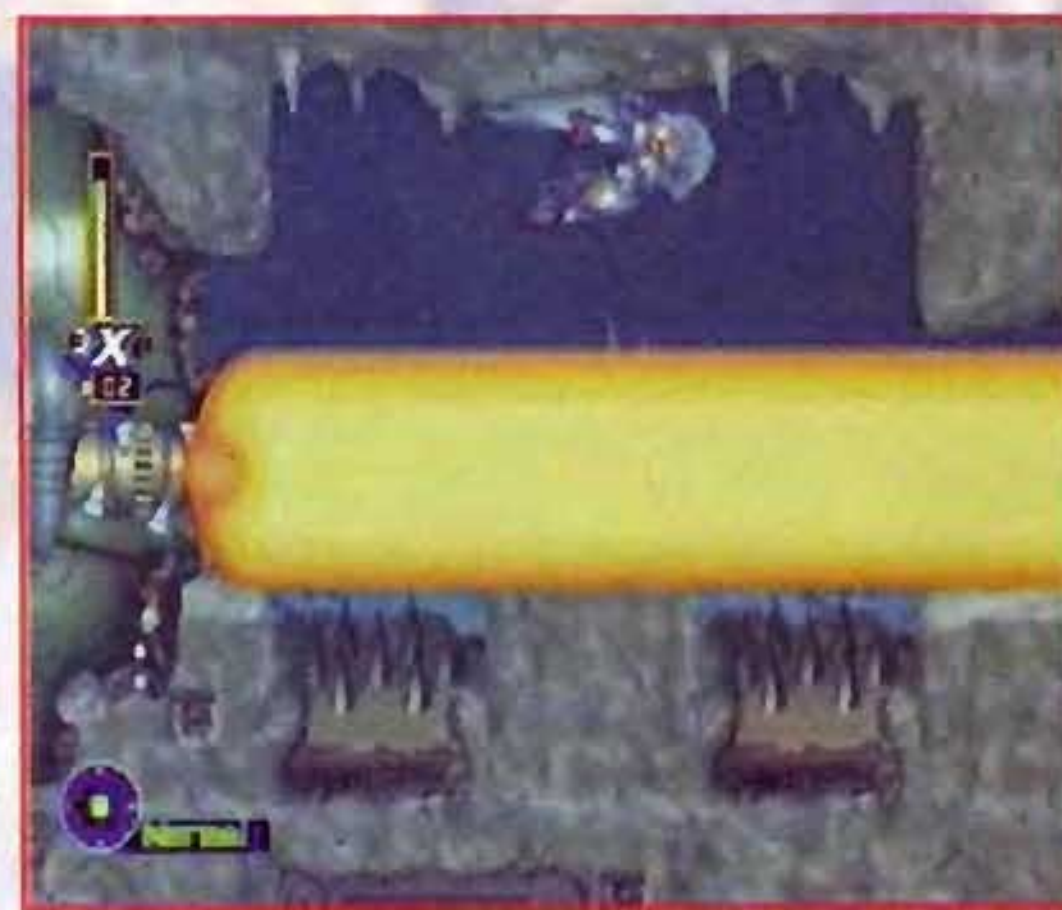
Уровень 6. Dark Dizzy

Уровни — один мрачнее другого. Теперь — что-то темное и страшное... Heart Tank находится в секции без гравитации. Если путь к нему блокировали фиолетовые коробки, то придется вернуться и включить гравитацию снова... Вообще, как всегда, понадобится одна из «сборных» броней для этого дела. Sub Tank находится после части с «плавающими» платформами. Для того чтобы достать его, вам потребуется либо броня Falcon, либо же двойной прыжок Зиро. Деталь от костюма тут тоже проживает. Перед дверью к боссу падайте вниз и, маневрируя F-Laser-ом, уничтожайте дверь, не пропускающую вас к «железяке мечты».

Уровень 7. Skiver

Небеса... небеса... да, даже на облаках есть что собрать. Для начала возьмем Weapon Tank. Во время первой большой поездки на лифте падайте вниз быстрее, чем лифт туда приедет. Бонус будет точно посередине. Heart Tank найдете во время второй большой поездки на лифте. На второй остановке. Около бомбы с часовым механизмом. Ну и кусок брони. Прежде чем войти в маленький лифт, взлетите с помощью брони Falcon...





Уровень 8. Mattrex

Из небес да в край огненных потоков всепожирающей лавы. Как обычно, даже на этом уровне лежит наш любимый Heart Tank. Теперь он находится в секции с лавой! Падайте вниз и идите влево. Потом опять падайте. Призами вам будет жизнь и вожеленный бонус! Лавы не появится, если вы будете стоять там, где лежала/лежит железка для усовершенствования робота, но она хлынет, если вы задержитесь на платформе с жизнью. Такова жизнь. Для того чтобы забрать кусок брони Gaea, прежде всего, пройдите почти весь уровень и в конце уровня, когда увидите веревки, ведущие наверх, попробуйте добраться до ценного кусочка на платформе справа. Как всегда в подобных случаях нужно иметь броню Falcon или же двойной прыжок Зиро...

Уровень 9. Axle the Red

Ну и напоследок, милая и приятная лесная прогулка... И все по кайфу уже, не правда ли? Только вот что-то враги больно кусаются. Не отвлекаться! В начале стадии, практически в самом начале, вы увидите такие интересные ящички... Если у вас есть броня Gaea (вернее, если вы ее собрали и вернулись сюда же опять), то протиснитесь туда дальше. Один ящик вы должны подтолкнуть к самому краю утеса, а затем совершить прыжок с полетом... Заключительная же часть от брони Gaea находится во второй секции с веревками, ищите дыру в потолке и летите туда с помощью брони Falcon...

Небольшие комментарии

1) Как получить броню Ultimate. Дабы получить ее, вы должны регулярно использовать кого-нибудь одного из героев. Это когда в крепости после всех ям с шипами вы дойдете до большой такой ямы с платформой над ней. Падайте вниз по правую стену ямы... вот она, перед вами, броня родимая!
2) В игре четыре концовки. Первые две — это после прохождения игры за Зиро или же Мегамена. Еще одна — это где один из друзей (Зиро это будет) все-таки подхватывает вирус и становится в стан врага... Для таких ужасов нужно тянуть время и проигрывать, дабы колония на Землю рухнула...

А ведь еще одно окончание есть по неподтвержденным (но надежным) сведениям. Для этого нужно **ВООБЩЕ** не пользоваться продолжениями. Никогда.

3) Специально для людей-читеров! Узнал я, что если «на-

вести рамку» на экране выбора героя в самом начале игры и набрать кое-какую «композицию», то... Впрочем, не проверял. Не люблю читать. Вот вы и проверите...

Выбрали Мегамена: ↑ два раза, ↓ девять раз.

Выбрали Зиро: ↓ два раза, ↑ девять раз.

Вместо заключения

Шестая часть игры что-то не выходит в США и Европе... А есть ли она вообще!? А будет ли!? Такое чувство, будто CAPCOMу просто надоело бисер перед свиньями (т.е. помешанными на 3D американцами) метать! Да, игра

пропитана чувством усталости от этого занятия. Это не игра даже — это патрон такой. Герои палят во врагов и, одновременно... во весь этот нелепый игровой мир, избравший три измерения вместо мирного сожительства двух жанров (если такое, действительно, возможно, ведь нет ничего общего у этой игры и трехмерных «Легенд о Мегамене»). Это же как накипело-то у них, у создателей-то... И у меня тоже накипело! И у всех понимающих кипит, да так, что обжечься можно! CAPCOM держит 2D-драки, теперь еще и 2D-стрелялки... Куда же мы катимся? Не знаю... Но я вот вам описал точно то, что я почувствовал, играя в эту игру... Значит, мне помогла игровая атмосфера...



Угроза катастрофы в сюжете как-то подсознательно связывается с катастрофой в жанре... Мрачное будущее, безысходность какая-то. Вот и атмосфера... Графику упомянул. Управление тоже. И атмосферу... Что еще есть в этой игре? Все, что работает на последнее... Это и музыка — боевая и решительная. Ведь это, быть может, один из последних боев на двухмерных просторах. Звуки — тоже соответствуют духу игры... Чего еще желать в играх?



Все-таки, я верю в чудо... Даже когда ведется эта практически безнадежная борьба (присутствие «относительно хороших» концовок на это указывает)... Такую же борьбу ведет сейчас и CAPCOM... Все. До свидания. Прощайте? Продолжение [войны] следует?

Alex MAN,

единственный в мире человек, кто видел Мегамена в реальной жизни...



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



Прежде чем начать рассказ о World's Scariest Police Chases, необходимо сказать пару слов о другой игре. Тот, кто хоть немного знаком с предметом нашего сегодняшнего разговора, меня поймет. Да, я имею в виду эталон экстремального вождения под названием Driver. Как жили любители дорожного беспредела до появления этой игры? Да, в принципе, не так уж плохо. Чего-чего, а безбашенных гонялок хватало во все времена. Породили их давным-давно серьезные автомобильные симуляторы, поэтому первые представители жанра хоть и несли в себе умеренный экстрим, но все же по-прежнему представляли собой гонки. Позже было решено избавить игроков и от такой условности, как финишная черта. Так на свет появились Twisted Metal. Успех оказался велик, поэтому разработчики принялись изо всех сил разводить, клонировать и штамповать подобные игры. Но все это постепенно заводило жанр в тупик. Не видя дальнейшего пути качественного развития, разработчики все больше отдалялись от оригинальной идеи. Средства передвижения постепенно становились все менее похожими на автомобили. В ход пошли танки, вездеходы, какие-то немислимые трансформеры и даже летающие тарелки. Неужели нет альтернативы? «Есть!», — сказала компания Reflections. Увидав Driver, геймеры поначалу пришли в недоумение. Не обнаружив на корпусе автомобиля ни подвесных ракет, ни пулеметов, они были поражены наличием вполне реалистичной физической модели. Не было в игре ни сверхпрочных врагов, ни гоночного турнира. Был лишь огромный город и полная свобода передвижения. Хит? Хит! А что у нас обычно делают с хитами? Правильно, их клонируют. Первой компанией, осмелившейся «перекатать» Driver, стала Activision, а имя ее продукта вы можете видеть в

заголовке статьи. К чему такое длинное и труднопроизносимое название? Да к тому, что есть за бугром одноименное шоу, в котором охочим до адреналина зрителям показывают записи реальных и наиболее зрелищных полицейских погонь. Игра, соответственно, тоже повествует о нелегких буднях людей в голубых одеждах, которые ежедневно самоотверженно ловят и калечат правонарушителей.

Пожалуй, команда UDS — авторы WSPC — поставила своеобразный рекорд по части заимствования чужих идей. Они переняли у Driver все, что только не защищено копирайтом. И чтобы понять это, достаточно бросить беглый взгляд на картинки. Игра включает в себя два десятка миссий. Вы, разумеется, молодой, но подающий надежды страж порядка, которого только-только выпустили из стен академии. Усевшись в патрульную машину, вы попадаете на улицы огромного города, который кишмя кишит криминальными элементами. Как видите, в WSPC вам достается роль, прямо противоположная той, что была в Driver. Но, приступив к обязанностям, вы лишь раз убедитесь в том, что методы, практикуемые правоохранительными органами, не так уж сильно отличаются от методов организованных банд. Копы — существа, стоящие выше банальных правил дорожного движения. Они могут ехать по любой полосе с какой угодно скоростью, хоть со скоростью света. Им разрешается та-





ранить любую машину, будь то автомобиль преступника, законопослушного гражданина или собственного коллеги. Единственная заповедь, которую обязан соблюдать каждый без исключения полицейский, звучит так: «Не стреляй в человека, пока тот не преступил закон». Да-да, с оружием в игре вы можете делать все, что угодно, хоть банки с пивом им открывайте. Главное, чтобы пули не летели в сторону мирных жителей. Благо, есть автоматическое прицеливание. Выбрав понравившийся ствол, достаточно нажать джойстик вверх, чтобы высунувшийся из окошка напарник поймал на мушку нужный объект. После этого остается только дергать гашетку да крутить руль.

Такова суть многих миссий: догнать и обезвредить. Но есть и другие задания — например, сопроводить скорую помощь до больницы, выследить торговцев наркотиками или разминировать серию бомб. В целом, надо отметить, что набор миссий в WSPC чуточку разнообразнее, чем в первом Driver, где большей частью приходилось лишь ездить с места на место. Но зато уровни в WSPC гораздо короче и значительно проще. Игра без напряжения проходится за пару-тройку дней.

Управление и физика хоть и сделаны с оглядкой на «Водителя», но все же не дотягивают до планки, установленной Reflections. Машина слишком податлива, и поведение ее не так уж естественно. Чего только стоит миссия, в которой от вас требуется задержать танк! Совершенно очевидно, что в реальной жизни ни одна легковушка не выдержит соприкосновения с гусеничным чудовищем. А тут, пожалуйста: танк можно чуть ли не затереть к стенке здания, а залп из его пушки спокойно отразится от лобового стекла. Графика почти скопирована с Driver. Почти, но не совсем.

И машины, и улицы, и мелкие элементы дизайна, вроде стрелочки-указателя и радара, напоминают о «Водиле». Но все же качество проработки 3D несколько уступает. Текстуры не столь хороши, блики не так заметны, и световые эффекты не столь впечатляющи. Да и частота смены кадров, как мне кажется, пониже. Тем не менее, графика вполне прилична для PSX.

Кроме основного режима, есть один дополнительный. Он позволяет свободно ездить по городу и, при желании, задерживать преступников, которые время от времени попадают вам на глаза.

После прохождения WSPC оставляет вполне приятное впечатление. Возможно, по той причине, что заканчивается игра быстрее, чем успевают наскучить. Этому способствуют в меру оригинальные миссии и более-менее равномерно нарастающая сложность. Ну и неофициальное родство с Driver, конечно, тоже играет не последнюю роль.

Mac Fank



ДВЕ «РАПСОДИИ» ОТ АТЛУС

RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE

Интересно побывать в средневековой Европе? Лично мне — да! Посмотреть на раннее барокко, походить по древним улочкам. Увидеть живого монарха со свитой, стать дворянином. Красота!

Жил-был такой принц по имени Фердинанд, у которого не было отца. Наверное, из Крестового похода не вернулся. Было у него хобби — по лесу гулять да добрым людям помогать. Также принц любил хорошую музыку (нет, не Jungle и не Metal) — классическую, больше отдавая предпочтение духовым инструментам и прекрасным голосам. Неподалеку от замка находилась деревня. Скажу по секрету: в ней жила главная героиня этой игры. Она принадлежала к зажиточным крестьянам, даже может, к мелким феодалам. Звали ее Корнет. Ее имя в русском языке имеет два значения: одно — младший офицерский чин в дореволюционной России, другое — медный духовой инструмент. Вот это значение нам подходит больше. И не просто так я написал эти значения! Корнет была выше крыши одарена музыкальными способностями: чудесным голосом и умением играть на своем духовом тазе. Впрочем, его Корнет использовала и как оружие против врагов. Однажды, прогуливаясь по лесу, Корнет влипла в историю и тут, как всегда, появился прекрасный принц, но не на белом коне. Пришел пешком! Немедленно зародилась любовь между этой парой «homo sapiens». Но в один прекрасный день главная героиня пришла на бал в замок, а тут прилетели четыре гадких (очень красивых, кстати) девицы и все испортили, похитив принца. В королевстве поднялся шухер: «Кто же будет спасать монарха?» На сцене появляется Корнет: «Господа, этим займусь я!» Вот народ обрадовался!

Наутро девушка пошла искать принца Фердинанда. Тут



димой, здесь связано все. Она используется как в боях, так и на общегородских собраниях. Что, конечно, придает популярность главной героине. Корнет поет очаровывающим вас голосом, но это надо слышать, чтобы оценить. Кроме музыкального сопровождения хода игры, Atlus выделила специальную музыкальную опцию. Только странно, почему, во время игры песни поются на японском языке, а в этой опции они исполняются на английском?

Графика — превосходна! Весь мир рисованный, герои выполнены в анимешном стиле, но особенно впечатляют лесные пейзажи. Никакой пикселизации и в помине нет.

Rhapsody принадлежит к жанру пошаговых RPG. Система боя во многом схожа с Final Fantasy Tactics и Slayers Royal. Места сражений — не просто голые поля, на них существует множество коряг, булыжников, деревьев... Благодаря этому иногда удастся подкрасться незаметно к врагу и шлепнуть его. В самом бою могут участвовать только четыре главных героя, врагов же может быть и десять. Из всей вашей компании человеком является только Корнет, а остальные — существа разных видов.



и начались основные приключения. Конечно, абсурд, если девчонка идет спасать принца. Такое можно увидеть разве только в каких-нибудь америкосовских фильмах про мужеподобную даму типа Хепи. Корнет же не сильная, она женственная, но благодаря своей музыке и любви к принцу одолеет все преграды на своем пути. Atlus опять создала нечто феноменальное! Кажется, что похоже на мыльную оперу, но это не так. Недаром подзаголовок игры — «Музыкальное приключение». С музыкой, ро-



Так подружка Корнет представляет собой нечто вроде летающего эльфа с крыльями бабочки. Враги, однако, могут с дури переходить на вашу сторону. И тогда делать с ними можно все, что душе угодно, даже продать в магазине маленькому мальчику. Пусть поиграется почти как в «Покемона». По красивым пейзажам, под замечательную музыку вы дойдете до конца игры, Корнет выйдет замуж за Фердинанда и наступит happy end. Появится наследник (наследница!) престола, и все будут счастливы! Сюжет, конечно, банальный, но в сочетании с музыкой и прочими красотами игра впечатляет. Играйте, дерзайте!



56 ДВЕ «РАПСОДИИ» ОТ АТЛУС

ДВЕ «РАПСОДИИ» ОТ АТЛУС

PlayStation

PLAYSTATION

56



RHAPSODY 2: A MUSICAL ADVENTURE. LITTLE PRINCESS

Выход второй части музыкального приключения меня, честно говоря, очень обрадовал. Ждать пришлось недолго. Средневековые походы, сопровождаемые музыкой, вновь вернулись на всемирно любимую PSX (или PS One).

С тех пор когда милашка Корнет

вернула себе принца Фердинанда, у них появился ребенок, девочка, которую они назвали в честь подруги Корнет Куруру (о ней упоминалось в первой части Rhapsody). Все королевство обрадовалось появлению монаршей девочки. Праздновали целых три месяца, три дня и три часа. Большая была гулянка! За наследницей установили особо пристальное наблюдение, так как девочка росла проказницей, лазала по деревьям, носилась с бешеной скоростью по замку и шлодничала! В общем, хорошая девочка, добрая и веселая. Что ж я все о ней, а про маму и забыл! Корнет с первой части практически не изменилась, разве что похорошела. Папы, короля Фердинанда, не видно, по стопам отца, знать, пошел. Опять какое-то исчезновение... Что-то нынче обычай появился: оставлять детей без отца. Эх... Территория вокруг дворца, тем временем, застроилась, появились новые здания (на смену барокко пришел классицизм), в том числе и дом маленькой «разбойницы», где находится ее спальня и откуда она будет постоянно сбегать. Как я когда-то из летнего пионерского лагеря (может, кто из читателей еще помнит, что это за штука, а кто не помнит — тому повезло). Ну не хочет ребенок спать, зачем его заставлять?

Куруру унаследовала музыкальные способности от мамочки Корнет. Мама даже подарила ей свой духовой инструмент. Теперь принцесса ходит по королевскому саду и играет веселые мелодии, подбадривая садовников, чтоб быстро не уставали. Гуляния Куруру проводила не одна, с ней ходил сын генерала Вооруженных сил королевской гвардии и оберегал от всех неприятностей. Жалко парня, ведь ему столько раз попадало из-за выходок Куруру. Но нашкодившая принцесса сама приходила ему на выручку.

Присутствуют также и другие старые знакомые герои. Леди Этоль всего лишь приобрела новое платье и осталась такой же «бьякой». Не прочь и сейчас напасть на королеву Корнет или ее дочке. Присутствуют и шеф-повар Кот с шайкой котят. До сих пор содержат свою закусочную. А вот и новинка: там продается теперь мороженое! Забегайте, вкуснотища!!!



Как-то Куруру гуляла по лесу с матушкой, а тут некстати появляется монстр и пугает дам. Как выяснилось — на свою беду. Оказавшийся случайно в кустах принц соседнего королевства выходит из них, рубит голову чудовищу и скромно исчезает. Но недостаточно быстро: принцесса успела разглядеть героического красавца. Куруру настолько приглянулся молодой человек, что она стала только о нем и думать. Любовь, блин! Куруру такая же мечтательница, как и Корнет. Но радость продлилась недолго: злые персонажи игры похитили Корнет, и дочка, собрав своих друзей, отправилась выручать мамулю...



Вторая часть «Рhapsодии» столь же богата песенками, как и ее предшественница. Но основной упор сделан на массовку во время исполнения, то есть теперь поет не один, два человека, а около 20 персонажей. Мюзикл, да и только! Нововведения затронули и анимацию героев. Отчетливо видна мимика персонажей: подмигивание глазом, артикуляция губ, физиономии стали выражать чувства. Особенно это заметно при исполнении песен и выглядит настолько красиво, как в качественном аниме. Окружающий мир пеэстрит разнообразными животными и растениями. Но и там выделяются покемообразные грибы (говорящие голосом Пикачу) и белые пушистые существа с большими ушами, способствующие вашему перемещению в безопасное место.



Изменения коснулись и самого жанра игры. Теперь она стала обыкновенной RPG с обычной системой боя и опциями, принятыми во всех современных ролевых играх. Баталия происходит наподобие Tales of Destiny. 2D-бои просто превосходны.

В боях больше не участвуют «покемоны», на их месте стоят люди. Битва происходит очень оживленно, герои переключаются друг с другом, подбадривают и, можно сказать, вдохновляют на подвиги.

Всемирная карта стала проще. Вы будете путешествовать по ней не пешком, а летать на дирижабле, снабженном лазерной пушкой, позволяющей разнести любое ужасное создание. На нем (дирижабле, понятно) вы в конце игры доберетесь до летающего острова и освободите маму Куруру.

Что огорчительно, так это то, что здесь нет «Картинной галереи». Обидно! Ну а так, игра очень хорошая, веселая, добрая и поучительная. Родителей надо слушаться, а не перечить им!

И вот Корнет спасена. А что же принц из кустов? Не волнуйтесь: в конце вас ожидает заставка, где покажут замужнюю Куруру! И снова все спокойно и счастливо в сказочном королевстве.

**Монархистка, графиня
Лина «Cornet»
Инверс**



Проблемные места

Давно, в 1993 году, была выпущена первая часть этой игры. Позже, именно благодаря ней родилась идея создания «Resident Evil», ставшего суперхитом. Но линия AITD не прекратилась, и после второй и третьей частей, вышедших только на PC, четвертая украсила собой и PC, и Dreamcast, и PlayStation. Про плюсы и минусы игры вы могли прочитать в 55-м номере, я же хочу кратко описать проблемные места этой игры. Тем более что загадки, которые встречаются здесь, местами похлеще тех, что есть и в серии «Resident Evil», и в первом «Dino Crisis».

После известия о гибели друга Эдвард Карнби узнал, что погибший, Чарли Фиск, проводил исследование острова Теней (Shadow Island). С Эдвардом связался партнер погибшего и предложил продолжить исследовательские работы. И в первую очередь, нужно найти и расшифровать каменные таблички индейцев. Карнби согласился, тем более что подозревал Обеду Мортону, владельца острова, в причастности к гибели друга. Вместе с Эдвардом в самолете полетела Элин Седрак, профессор и специалист по древним цивилизациям индейцев. Но при полете к острову на самолете появилось нечто страшное и почти неубиваемое. Эдвард и его спутница были вынуждены выпрыгнуть с парашютами. Приземлился Эдвард в лесу неподалеку от особняка, а Элин — прямо на крышу самого здания. Теперь у вас выбор — за кого играть. Элин начинает, «вооруженная» лишь электрическим фонариком, зато Карнби прихватил с собой двуствольный револьвер. И пока решаете, с кем вы, мастера геймерского искусства, познакомьтесь с управлением.

Первый диск. Элин Седрак

Помесье. Этаж 3

Пройдите вперед и залезьте в освещенное окно. Найдите старушку (Люси) — мать братьев Мортон. Она даст вам маленький ключ «Gilded Key». Справа от кровати Люси найдете аптечку, а у окна на тумбочке — журнал с информацией об Обедо Мортоне. У двери из ковра появляется змея. Светя на ее фонарем, пройдите в дверь и в конце коридора выключателем зажгите свет. Прогуляйтесь по доступным вам комнатам, собирая патроны для дробовика и пистолета, аптечки, а главное, отыщите еще один ключик (3rd F East). Теперь вернитесь к двери, что около выключателя, используйте найденный ключ и по винтовой лестнице спуститесь вниз на цокольный этаж.

Помесье. Цокольный этаж

Из коридорчика пройдите в комнату слева и выключите в ней свет — теперь станет видна полезная вещь в каменной коробочке. Используя ключ Люси, экипируйтесь и расстреляйте появившуюся тварь. Свяжитесь с Эдвардом и подойдите к окну. Тем временем кто-то отперет дверь — пройдите в нее и увидите убегающего Мартина. Догоните его — и он вам вломит по первое число! Очнетесь вы уже на первом этаже и увидите, что



травмами ваши неприятности не ограничились — профессор Алан Мортон, не побрезговав мародерством, спер ваш пиджак.

Помесье. Этаж 1

Осматривая шкаф (в надежде отыскать пиджак, наверное), вы найдете изогнутый ключ («Allen Wrench») и аптечки. У кровати лежит дневник Алана, а на стуле — медальон сохранения («Charm of Saving»). Пиджака нет. Пройдите в дверь за зеркалом и обязательно подберите трехстволочку. Дальше, у забитой двери, подберите аптечку, поглазейте в дверное окошко и — бегом в комнату с зеркалом. А там вас уже встречает Эдвард, мечтающий перебросить вас на следующий уровень.

Помесье. Этаж 2.

Призрак в зеркале хочет получить обратно свое зеркальце. Заскочите в спальню Люси и после разговора с пожилой леди спуститесь по винтовой лестнице на площадку вниз. Теперь дверь открыта. Зайдите в нее, пройдите в ближайшую дверь слева — найдете аптечку, гранатомет и записи Алана. Выходите и войдите в дверь слева от выключателя. Там подберете фосфорные патроны и медальон сохранения. Призрак тоже здесь, требует свое зеркальце и приглашает за собой в тайник. В тайник сходите, зеркало не отдавайте. После ролика в тайнике получите «Abkanis Statue». Кстати, если вам интересно, что будет, если Элин скажет: «Да» (отдаст зеркальце) — поэкспериментируйте, но советую перед экспериментом сохранить игру.

Выйдя из тайника, повстречаете старого индейца Иденшоу и идите в гостиную. Полюбуйтесь здесь на зеркало, в раме которого не хватает кусочка орнамента. Дальше, гуляя по этажу, сделайте и отыщите следующее: в здоровенной комнате понаблюдайте изменения изображения на картине в темноте и при свете; найдите два журнала (один — с записями Обеды Мортон); подберите патроны для револьвера и треснувшее зеркало. Теперь добейте зеркало из револьвера и получите еще один журнальчик. Прочтите и его и через дверь возле шкафа войдите к старой леди. Люси



Управление в игре

- ⌘ — выбор или использование. При удержании R1 — использование оружия.
- — бег.
- △ — вызов меню предметов, отказ от выбора.
- — включить или выключить фонарь.
- R1 — прицел. Если персонаж вскинул руку с оружием, значит противник попал на мушку.
- L2 — карта.
- R2 — радиосвязь со вторым персонажем. Почаще связывайтесь с ним при нахождении интересных вещей, могут быть полезные подсказки.



даст вам стеклянную призму («Glass Prism»). Теперь идите в комнату Алана (где брали зеркальце) и, включив свет, используйте призму и свой фонарь в проекторе. Из проектора заберите куб. Осмотрите его с разных сторон и увидите число «1991». Главное сделано. В принципе, можете сходить в комнату Обеда Мортон и взять еще пару любопытных документов... Теперь по винтовой лестнице — в библиотеку.

Поместье. Библиотека

Осмотрите полку слева и на корешках книг введите увиденный ранее код «1991». В потайной комнате подберите каменные таблички («Abkanis Tablet»), аптечки и гранаты. После этого выключите рубильник и встречайте босса.

Босс, папочка Мортон, достаточно резв. Увернитесь от его удара, выстрелите из гранатомета, отбейте новую атаку и повторяйте процедуру. Когда закончите, возьмите из колбы, находящейся на месте, где босс вас поджидал, половинку медальона («Half Medallion»). Поднимитесь по лестнице и в секретной комнате возьмите патроны для трехстволки. Пройдя еще выше, проберитесь в башенку, где найдете гранаты. Теперь — снова к Люси, которая отдаст вам вторую половинку медальона.

Идите к зеркалу в гостиной. Соединив обе половинки, вставьте недостающую деталь в раму зеркала — теперь открылся проход в подвал через ранее заблокированную дверь. Там найдите лесенку и, используя изогнутый ключ Алана, пройдите в оранжерею. После еще одного разговора с индейцем выйдите в дверь и, не связываясь с папашей, бегите по прямой, пока не доберетесь до развалин склепа Мортон.

Склеп Мортон

Подобрав по пути портативную ракетную установку с запасом ракет, возьмите с надгробия насадку для фонаря («Cover for Flashlight») и прочтите надпись на плите: «Только символ света откро-

ет гробницу». Выйдя из склепа, изучите металлическую конструкцию со сверкающими вкраплениями, расположенную на стене. Присоединив насадку к фонарю, слева направо нарисуйте по вкраплениям что-то, вроде буквы «М». Плита с надписью «Ричард Мортон» разблокируется, и вы сможете взять записку, лежащую на теле усопшего. Теперь бегом на поверхность — первый диск за Элин пройден.

Первый диск. Эдвард Карнби

Лес у поместья

От дерева, на котором повис парашют, пойдите направо, из-под арки поверните налево, где найдете изувеченного мужчину. Выйдите и, услышав выстрелы, вернитесь к раненому. Он странным образом исчез, но осталась лужа крови, в которой подберете бронзовый ключ («Bronze Key»). Активируйте ключ на воротах и входите на территорию усадьбы. По дороге подберите патроны с магнием («Magnesium Bullets») и вернитесь к арке. По лестнице поднимитесь вверх и далее двигайтесь, пока не зайдете в ворота у трупа собаки. Слева увидите вентиль — поверните его и направляйтесь вниз, в канализацию. Здесь вас атакует «крокодилчик», обладающий интересной способностью — он всегда нападает со спины. А потому тактика борьбы с ним такова: когда сзади вас «крокодилчик» радостно рявкнет, оборачивайтесь, берите его на мушку и стреляйте один раз. Затем ждите нового нападения со спины и повторяйте прием. И так шесть раз. Идя по лестнице, ведущей вверх, подберите медальон сохранения («Charm of Saving»). В подвале возьмите трехстволку, патроны и аптечку. А теперь проверьте, кто спрятался в гробу около решетчатой двери.





А вот и ключик «Gilded Key». Теперь можно и в дверь в коридорчик, а оттуда — в дверь с зеркальным стеклом. Только учтите: обратно зеркало вас уже не выпустит.

Поместье. Этажи 1 и 2

Сразу сдвиньте вправо статую у зеркала и в зеркале увидите буквы «Н» и «М». Наберите на статуе эту комбинацию и из-под картины заберите ржавый ключ «Rusty 3rd F West Key». Сдвиньте в сторону шкаф и проходите в соседнее помещение. Рядом с зеркалом за-

берите статуэтку «Acrobat Statuette» и диктофон. Около кровати прочтите документ Алана, пройдите за зеркало, дойдите до забитой двери и подберите с пола медальон сейва.

Вернитесь в гостиную, пройдите в двойные двери и у индейца получите еще один медальон. Прогуляйтесь по коридору (учтите — на зомби револьвер не действует), зайдите в большую комнату, где возьмете: ломик («Crowbar»), фляжку («Flask»), три документа и патроны (с одной из полок). Наполните флягу водой из амфоры у окна и через вторую дверь выйдите обратно в гостиную. Снова — в двойные двери в коридор. Здесь, в месте, знакомом по игре за Элин, экипируйтесь аптечкой и револьвером и пройдите в дверь в середине коридора. Подберите патроны, маску волка и фотографию. Взгляните на разбитый аквариум и сравните с изображением на снимке. Нашли различия? Используйте флягу с водой на аквариуме и вновь (в который раз!) вернитесь в гостиную. Заберите из-

под второй слева картины ключ («1st F East»). Через до боли знакомые двойные двери пройдите в осточертевший коридор. При помощи найденного ключа проникните в комнату, что напротив той, где была амфора. Подберите со стола ключ («1st F West») и... наденьте маску волка на скульптуру филина! И вот вам стальной ключ «Steel Key



2nd F East». С ним — снова в коридор и по винтовой лестнице — на чердак.

Сразу же найдете гранатомет. Используя ржавый ключ, зайдите в еще одно помещение, где возьмете патроны и зажигалку («Lighter»). Пройдите в кривую комнату с четырьмя дверями. Внимание: в одном месте доски пола скрипят под ногами. Это тайник. Используйте ломик и получите два ключа: «Small Key 2nd F Office» и «Gilded Key 1st F West». Идите в самую дальнюю дверь (на плане — снизу справа), подберите патроны и в углу найдите свечу. Используйте зажигалку на свече. Справа от свечи опять примените ломик и через пробитое отверстие пройдите в соседнее помещение и включите свет. Ба, а здесь Люси! Поболтав со старой леди о трудностях жизни, пройдите в дверь около выключателя, спуститесь по винтовой лестнице на один пролет и через дверь войдите в офис Алана Мортонна. Используйте на ящике стола стальной ключ и возьмите

ключ «1st F Library» и половинку фотографии. Рассмотрите ее внимательно (используя стрелки и кнопки джойстика) и прочитаете число «2518».

Выйдя в коридор, разблокируйте дверь около выключателя, но не заходите в нее, а пройдите в дверь левее.





Выстрелите из револьвера в лампу, подберите ракетомет и медальон. Тут же лежат коробки патронов для дробовика. Теперь — по коридору мимо бюста Мортон в дверь в конце. Сразу включите свет. Подберите вторую половинку фотографии и документ от Де Серто. У кровати — дневник Обеда, а у шкафа с книгами — еще и фигурный ключ, медальон, патроны и аптечка. Все, теперь на этаж вниз. Вам — в библиотеку.

Поместье. Библиотека

После заставки свяжитесь с Элин, включите свет. Разблокируйте дверь возле выключателя, но не входите туда, а займитесь осмотром библиотеки. Найдите внизу два документа, поднимитесь по библиотечной лестнице и заберите ракеты. Дойдя до второй лестницы, соедините обе половинки фотографии. «1408» + «2518», сколько это будет? На устройстве у лестницы введите результат — «3926». Сзади открылась комнатка. Включите свет, поставьте статуэтку акробата к остальным фигуркам и возьмите телескоп. Что же мы видим? А видим мы надпись, которая при прочтении задом наперед гласит: «Ключ к портретам есть даты рождения изображенных на них людей». Выйдите из комнаты и по лестницам поднимитесь в башенку. В ней подберите медальон и установите телескоп. Посмотрите в него и при максимальном увеличении сверху над окном прочтаете дату — «1692». После заставки вернитесь в библиотеку, в секретной комнате подберите статуэтку, а на выключателях введите увиденное число.

В одном из документов есть схема, нарисованная Ри-



чардом Мортонем. Вот что получится, если далее ей руководствоваться.

С краю третьего библиотечного этажа в тупике — первая книга с рычажком. Спуститесь вниз, обязательно включите свет и левее выключателя активируйте вторую книгу. Третья книга лежит около лестницы.

Теперь соберитесь. Поднимитесь по лестнице и прибейте босса (если не уверены в себе, предварительно сохранитесь в секретной комнате).

Последняя книга находится через два экрана правее лесенки на карниз. Короткими перебежками проберитесь к ней и возьмите книгу. Вернитесь в гостиную, к

портретам. Заберите огнемёт, бронзовый ключик и металлическую плату с символами. Слева направо введите на портретах даты: «1852», «1874», «1899», «1931». Из открывшихся настольных часов заберите резной бронзовый ключ. Используйте его на больших двойных дверях и покиньте дом.

Лес у поместья

Осмотрев территорию рядом с домом и подобрав аптечку и газовый баллончик, отомкните последним ключом входные ворота. Теперь бегом, не связываясь ни с кем, туда, где у Эдварда начинались приключения — к дереву с висящим на нем парашютом. Выйдя из ворот, около места исчезновения изувеченного человека сохранитесь. От парашюта пойдите направо и на воротах введите код, написанный на найденной за портретом пластине. Все, **вы прошли первый диск и за Эдварда.**

FireFox

Прохождение второго диска — в следующем номере.



DRAGON TALES: DRAGON SEEK

56 ДРАКОН

DRAGON TALES: DRAGON SEEK



PLAYSTATION

62



Помнится, в детстве я очень любил играть в прятки со своими друзьями. Выйдешь, бывало, летним вечерком во двор, соберется толпа первоклашек и кто-то начинает считать «Эники-беники ели вареники». Посчитали, нашли водилу, показали ему дерево, он закрыл глаза, а мы, тем временем, разбежались кто куда, где нас вряд ли он найдет! Вот было весело! Идет «водила» мимо тебя, ищет не в том месте, а тебя в это время смех распирает. Проходит мимо, а ты в этот момент выбегаешь, изо всех сил бежишь к дереву и стучишь по нему ладонью, произнося: «Пала-выра за себя!» Какое было детство! Вот бы сейчас туда, а то жить стало совсем не радостно. Хочется чего-то доброго, веселого. Попрыгать, побегать! Все-таки, когда ты маленький, никто тебе ничего плохого не скажет. Резвишься и радуешься, и жизнь кажется сказкою. Чем взрослее, тем меньше от сказки остается.

Но мои мечты были услышаны! Однажды мне Рей Аянами, знакомая ведьма, подарила игру Dragon Tales: Dragon Seek. Отблагодарив подругу, я полетел домой. Наконец, я смогу хоть ненадолго вернуться в детство. Ура!

Все вы уже догадались, что игра связана с одним из самых популярных развлечений детства — прятками. Сюжет таков. Жили не тужили Макс с Эммой, брат и сестра, играли в кубики, строили города, наряжали кукол, рисовали, пели песни. Детская комната была, как обычно, завалена игрушками, а на обоях комнатухи были изображены пять разноцветных дракончиков. В один прекрасный день они ожили, осчастливив детишек своим появлением. Драконы в игре — все такие разные, разноцветные, красивые, добрые и веселые. Уж очень мне понравилась девочка-Дракон, сестра нашего Великого... Маленькая такая, розовая, с амулетиком. Короче, симпатяга! Другой Дракон похож на нашего сказочного Змея Го-



рыныча, только шея у него разноцветная. Мода у Драконов одно время такая пошла: красить свои части тела в разные цвета...

Дети, забыв о своей безопасности, стали играть с дракончиками. Эмма и Макс настолько полюбили своих новых друзей, что решили отправиться к ним в гости: в чудесный мир Драконов, где всегда царят веселье и радость, множество сладостей, каруселей и других аттракционов. В Драконьем мире живут также Синевородый пират, любящий маленьких детишек катать на своем корабле по синему морю, а также мышь — в костюме с красной бабочкой. Переместившись в чудесный мир, дети предложили поиграть Драконам и другим жителям в прятки,

бегая по живописным местам, дыша свежим воздухом и радуясь появлению животных.

Выбрав понравившегося героя, вы отправляетесь в путешествие по волшебной стране и предстоит вам пройти около 20 уровней. Но не думайте, что все уровни представляют из себя поиски Драконов. Есть и этапы, где ставятся другие задачи: где-то нужно обогнать в воздушной гонке своего оппонента, а где-то просто (просто?) найти одну ягоду среди огромного уровня.

Это веселое разноцветье создала всем

нам знакомая по «Улице Сезам» фирма «Sesame Workshop». Переноса «общенародную» детскую игру «Прятки» в электронный формат, Sesame Workshop смогла осуществить это с такой любовью, красотой и добрыми намерениями, что дети порадуются на славу. Теперь

чадо сможет не ходить на улицу, где темно и опасно, а сесть дома, включить телевизор, почитать Great Dragon и порубиться в электронную версию детской развлекаловки. Красота! Кстати, Dragon Tales — очень популярный в США мультсериал. Зрители просто без ума от Драконов, благодаря чему и игра стала популярной сразу после выхода.

Сказколюб
Лина Инверс

P.S. Эта статья посвящается мамам, которые не хотят покупать игровые приставки своим детям. Мама! Не все игры тупые и жестокие, учтите это!





R2 и L2 — движение вперед; L1 и R1 — назад. Кнопки □ и △ в режиме прицела задают расстояние до цели. В обычном режиме кнопкой △ делается обзор из командирской башни. Кнопка ○ служит для перехода в режим прицеливания и для открытия огня. SELECT — выбор оружия.



На нормальном уровне сложности вы расходуете боеприпасы трех основных видов: бронебойный (или подкалиберный) — обозначается красным цветом; фугасный (для стрельбы по пехоте и по зданиям) — желтый цвет; и, наконец, пулеметные патроны.

кой SELECT) с одного танка на другой. На карте синим цветом обозначен ваш отряд, зеленым — танки других отрядов, красным — враг. Но если обнаружите на карте красный квадрат, не пугайтесь, а, напротив, радуйтесь — это Supply Point, место, где можно пополнить боезапас и устранить легкие поломки.

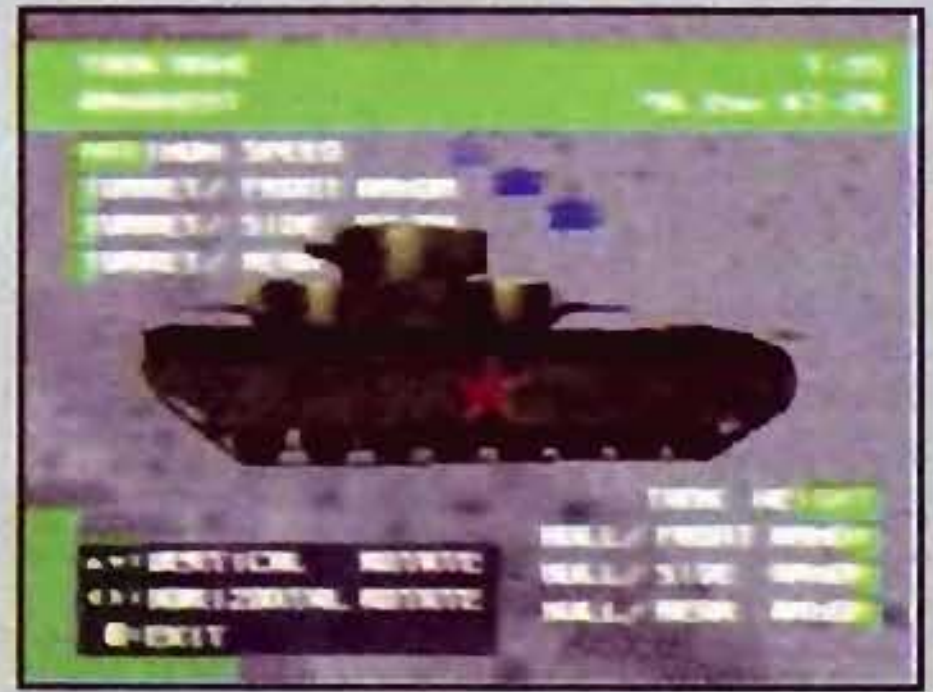
Спустя два этапа ваш герой попадет в 1943 год и получит новый танк (или самоходку). На заставке видна неподдельная радость юного танкиста, но его командир (и, похоже, отец) — серьезен и предельно собран. Радость понятна, но сразу предупреждаю: на самоходке проходить игру гораздо сложнее, чем на E-79.

В ходе военных кампаний вам встретятся и английские, и американские войска, но самыми опасными и сильными противниками будут опять же советские танки ИС-2.

После одного, весьма тяжелого, боя у леса идет заставка, где показано, как танк нашего героя подбивают и смертельно раненный командир завещает юноше взять из его дома особый, серебряный снаряд. А спустя несколько этапов в ходе жутковато-мистической заставки юный офицер этот снаряд забирает. Против кого эта «серебряная пуля» будет применена, увидите сами. Скажу лишь, что вам предстоит покончить с таинственным врагом и снять проклятье с героя и его семьи.

Последний этап происходит у развалин Рейхстага. «Тысячелетний рейх» пал под ударами антигитлеровской коалиции. Но вы не сдались и пытаетесь спасти свою команду и добраться до места сбора (Destination) таких же недобитков, как и вы. Это самый трудный этап. Сразу же разверните свой танк на 180 градусов, подъезжайте к реке и выдвиньте самоходку на боевую позицию. Теперь вы готовы решить первую проблему — расстрелять пару танков Иса, которые выезжают из-за угла дома (дальность 600-700 метров). Сами станьте рядом со вторым E-79 и после артобстрела посмотрите на карту. Если танки противника (внизу карты) далеко от вас, отправляйтесь за дом с правой стороны (слева по карте) расчищать себе дорогу. Левей (по карте) Рейхстага вас уже ждет танковая засада. Разгромив ее, направьте свой танк через мост (вверх по карте, затем направо). Уже рядом место сбора, но не расслабляйтесь — неподалеку русские Т-34-85. Поэтому подготовьте к бою самоходку, так как нападение может быть внезапным. Один раз, когда прямо у места сбора «тридцатьчетверка» мне расклепала гусеницу, правильно поставленная самоходка сумела отбить атаки, пока я вторым танком доталкивал свой до Destination. Команда была спасена. Вот и все... Страна захвачена коалицией, командование подписало капитуляцию. Распустив свою команду, юный танкист идет из города вперед, к солнцу.

Игра, называемая Panzer Front, знакома многим. Но оказалось, что в Японии было выпущено **две версии этого танкового симулятора**, в котором действия разворачиваются во время Второй Мировой войны. Во вторую версию, прямо так и обозначенную для непонятливых словечком «Bis», был добавлен еще один сценарий, где вы играете за молодого немецкого танкиста, над которым, похоже, висит древнее семейное проклятье. Начинается действие (по дополнительному сценарию) с кошмарного сна — знаменья, после чего танк нашего героя тут же подвергается мощной атаке советской бронетехники. Прежде чем принять бой, рекомендую познакомиться с управлением, которое дается по японской версии (в европейской, выходящей в конце 2001 года, оно может быть несколько иным). Вы имеете возможность **выбрать себе «железного коня»** (например, танк Panzer Kampfwagen E-79 или самоходку Schnell Jagiopanzer SchKI Aureole). Но какое-то время придется поехать на T-IV — машине, явно уступающей русским Т-34 образца 1941 года и по бронезащите, и по огневой мощи. В такой ситуации рекомендую сразу отъезжать назад-влево, не подставляя врагу корму танка. **Со второго этапа** под вашим командованием будут и другие бронемшины — нажав START и войдя в режим карты, вы сможете отдавать им приказы и переключаться (кноп-



Сентиментальный маньяк





Konnichi wa, minna-san!! Всем привет! Спасибо, что открыли наш журнал на страницах неповторимой рубрики, выходящей пару раз в год! Ну, или чуть чаще... На этот раз все системы работают нормально, и после вынужденного простоя в ангаре гиперпространственный лайнер «Мир Аниме» вновь отправляется в полет. Обратите внимание, уважаемые пассажиры: наш корабль подвергся легкому косметическому ремонту. Команда уверена, что новый облик придется вам по вкусу. Пристегнитесь, на взлете может слегка трясти. 3, 2, 1... отрыв!! Благодарим за то, что воспользовались услугами нашей компании — впрочем, кро-

ме нас туда больше никто и не летает! Разрешите небольшой комментарий от автора, перед тем как перейти к основному меню? Наверняка постоянные читатели заметили, что аниме-рубрика выходит не в каждом «Драконе». Тому есть целый ряд причин, и сейчас не хочется останавливаться на них подробно (больно грустные). Как водится, человек предполагает — а обстоятельства располагают. Но настоящих отаку не так просто остановить, пример — сегодняшний выпуск обновленного «Мира Аниме», наше своеобразное перерождение. Снова взяв высокий старт, надеемся впредь регулярно вас «пухленьки-

ми» четырехстраничными выпусками. Получится или нет — покажет время. На все воля Амаатерасу! Займемся сегодняшними вкусностями. Выпуск открывается страничкой «Хроники текущих анимешных событий». Словом «новости» ее именовать не хочется (сами знаете, насколько труднопрогнозируема периодичность выхода журнала), и на оперативность мы тут претендовать не станем. Вместо этого, просто расскажем об интересных, на наш взгляд, вещах, происходящих в Японии и за ее пределами. Само собой, касающихся аниме. *Itadakemasu!*

Хроника текущих событий



• Волей случая нынешний обзор почти полностью составлен на основе российских реалий, в высшей степени приятных. С 29 апреля по 5 мая 2001 года в Воронеже, в кинотеатре «Юность» прошел второй (судя по всему — теперь уже ежегодный) Фестиваль японской анимации. В 48 номере мы рассказывали о фестивале 2000 года; на этот раз было примерно то же самое, только масштабнее, плюс атмосфера стала еще более камерной и дружеской. Воронежская публика (равно как и гости из многих городов России) с восторгом приняла программу, составленную сплошь из выдающихся картин. Были показаны: «Волчья стая» (Jin-Roh), «Совершенная грусть» (Perfect Blue), «Спригган» (Spriggan), полнометражник «Эскафлон» (Escarflowne Movie), полнометражник «Утена: апокалипсис юности» (Utena: Adolescence Mokushiroku) и соединенные в один фильм OVA «Подлодка номер 6» (Ao no Rokugo). Детская программа состояла из «Моего соседа Тоторо» (Tonari no Totoro) и «Замка Калиостро» (Lupin: Cagliostro no Shiro). Похоже, воронежский фестиваль прочно перешел в разряд мероприятий, которые рекомендуется посетить каждому уважающему себя любителю аниме. Раз в год ведь можно себя побаловать!

• Дальше — больше! В Москве открылся **Anime Links** — первый магазинчик, торгующий исключительно аниме (раньше были только палатки на Горбушке). Расположен он на улице Сергея Радонежского, д.29 (вход из арки), это около станций метро «Площадь Ильича» и «Римская». В ассортименте около

80 фильмов на VHS (стоимость видеокассеты 200 рублей) и DVD (\$35 за диск). Кассеты отличаются качественными обложками, сносным изображением и звуком, а вот перевод фильмов на русский слегка подкачал. Так что знающим английский или японский рекомендую пока приобретать кассеты без русской озвучки, благо такой вариант здесь возможен. Впрочем, в планах организаторов привлечение к переводу и озвучке настоящих профессионалов, чего лично я очень жду. Все подробности о магазине можно узнать в сети по адресу www.animelinks.ru.

• Помимо специализированного магазина, в столице видеокассеты, CD и DVD с аниме-фильмами можно приобрести в районе метро «Багратионовская», на рынке «Горбушкин двор», что расположен во внутреннем дворике завода «Рубин». Выйдя из метро, спросите у любого прохожего, и вам укажут дорогу. Напомним, что и в интернете по адресу <http://forum.otaku.ru/xchange> действует онлайн-баракхолка, где отаку со всей страны решают вопросы



купли-продажи и обмена аниме. В Питере фильмы вроде бы по-прежнему можно купить на рынке «Юнона», что касается остальных городов и весей, то кассетами/CD можно поживиться в прокатных фондах 33-х филиалов клуба R.An.Ma (полный список городов — на <http://ranma.anime.ru/filials.htm>).

Да и сетевые магазины, вроде www.animation.com, тоже никто не отменял... Это все к тому, что не стоит бомбардировать нас жалостными письмами с вопросом «где взять аниме?».

• Телеканал **ТНТ** наконец-то закупил не демонстрировавшиеся ранее по российскому ТВ 4-й и 5-й сезоны «Сейлор-мун». Точнее, **Sailor Moon Super S** и **Sailor Moon Sailor Stars**, серии с 128 по 200. С 15 сентября они выходят в эфир, график остался прежним: по выходным. С чем и поздравляем многочисленных любителей СМ. Ребята, вы боролись за это несколько лет, и ваша взяла!

• Возможно, сериал «**Покемон**» скоро перестанет быть единственным представителем японской анимации на общенациональном телеканале ОРТ. По непроверенным данным, осенью-зимой запускается «ночной канал ОРТ», для демонстрации в рамках которого уже закуплены «**Призрак в доспехах**» и обе полнометражные серии «**Патлейбора**». На момент подготовки номера пресс-служба ОРТ никак не прокомментировала наш запрос относительно планов канала.

• В середине сентября объявлено о работе над аниме-сериалом **Final Fantasy Unlimited**, сами понимаете по какой игровой серии. Производством занимается студия GONZO («Подлодка номер 6», Gate Keepers, Vandread). По сюжету, рядом с берегами Японии появляется гигантская черная колонна, посредством которой в наш мир пробираются различные монстры и Summoned Beasts. Геолог **Хаякава** и его жена **Мари** отправляются в мир, откуда приходят чудовища. Благополучно вернувшись и напи-



сав о путешествии книгу, они решают вернуться туда, но на этот раз пропадают безвозвратно. Их дети, **Аи** и **Юу**, начинают разыскивать родителей. На заброшенной станции метро они садятся в поезд-призрак, где сталкиваются с загадочной **Лизой**. Другой ключевой персонаж, **Винд**, встречает героев, когда они все вместе попадают в другой мир. А дальше-то и начнутся приключения, о которых пока ничего не известно.

По японскому телевидению сериал пойдет этой зимой, а там и до нас доберется.

• В ноябре в Москве пройдет фестиваль японского кино, где продемонстрируют, в том числе, и фантастическую притчу «Авалон» Мамору Осии. Многие называют эту картину «японским ответом «Матрице». Кажется, сравнение не совсем уместно: если фильм и навеивает какие-то ассоциации, то скорее связан-

ные с сочинениями Станислава Лема, нежели с Magnum Opus братьев Вачовски. В любом случае, ценители научной фантастики не должны пропустить показов (к сожалению, точные даты проведения киносоставляющей фестиваля «Японская осень» на момент написания материала неизвестны). Одно можно сказать точно: вход на все сеансы будет бесплатный, это обязательное условие посольства Японии.

VAMPIRE HUNTER D: BLOODLUST

Режиссер: Ёсиаки Кавадзири. Студия-производитель/издатель: Madhouse, Filmlink Int., Urban Vision, MOVIC, 2000

Без преувеличения, событием лета можно считать премьерный показ данной картины в кинотеатре «Художественный», прошедший 24 июня в рамках Московского международного кинофестиваля. Скорее всего, это была первая в истории аниме европейская кинопремьера, прошедшая в России (ранее только аниматоры студии **TOEI** в 1998 году привозили сюда первый эпизод сериала **Dr Slump!** — до его официального японского теледебюта). Новый фильм о знаменитом охотнике на вампиров ценители анимационного кино во всем мире ждали вот уже несколько лет, и его выход сам по себе опутан тайнами и легендами. Появившаяся в далеком уже 1986 году OVA-экранизация **Vampire Hunter D**, цикла повестей писателя Хидеюки Кикуги (иллюстрированных, в свою очередь, «отцом» Final Fantasy Ёситакой Аmano), для того времени была очень смелой лентой и сейчас считается классикой аниме о вампирах. Впрочем, создателям OVA не удалось отразить великолепие фантазмагорических дизайнов Аmano: именитый художник, по слухам, остался очень недоволен. Режиссер нового фильма поставил основной из своих задач — соответствие каноническим картинам Аmano. Маститый аниматор Кавадзири, в чьем активе, среди прочего, культовый «Манускрипт ниндзя» (Ninja Scroll), подошел к делу со всей серьезностью. В результате перед нами предстает практически совершенная картина с неповторимой готической атмосферой, безукоризненно исполненная как художественно, так и технически. Делался **VHD: Bloodlust** необычно долго, чуть ли не пять лет: у команды были



денящий душу симфонический саундтрек. До мелочей проработанный мир отдаленного будущего, где слились воедино холодок готических историй и романтика вестерна, ужас кровавых ритуалов и свобода бескрайнего фронта, высокие технологии и оккультизм. Синтез на редкость органичный, ничто на экране не выглядит надуманным или искусственным. Особенным образом воздействуют на зрителя роскошные фоны, панорамы нового мира, способные привести в восторг кого угодно, хоть самого Аmano.

серьезные проблемы с финансированием (производство подобного уровня очень недешево). А озвучен он изначально на английском языке — то ли для лучшего соответствия духу мрачной сказки, то ли в расчете на широкий западный прокат (в Японии фильм переозвучат и покажут только после того, как он пройдет по экранам Штатов и Европы).

Как справедливо отмечает Константин Драгомиров на сайте www.imdb.com, «в этом фильме есть все». Полностью согласуюсь с коллегой. Анимация — плавная, шикарная, 24 кадра в секунду. Ле-

Визуальное совершенство картины на редкость выгодно оттеняет не самый оригинальный, но все же в меру лихо закрученный — для мистического боевика — сюжет. Получеловек-полувампир **Ди**, будучи наемником, пытается выжить из лап вампира **Майера Линка** дочь состоятельного землевладельца, **Шарлотту**. По ходу действия выясняется, что, кроме Ди, охоту на вампира ведет команда людей-конкурентов, а Майер и Шарлотта находятся совсем не в тех отношениях, нежели кажется поначалу. Для зрелища, замешанного, в первую очередь, на ураганном действии, фабула не самая плохая.





Примечательно, что строго отрицательных персонажей здесь нет, зритель в равной степени может сопереживать как изгою Ди, так и загнанному в угол благородному красавцу Майеру. Раскрывать всех секретов не стану, но справедливости ради замечу, что изящное разрешение действия (читай — счастливая концовка) нисколько не вредит фильму (учитывая мрачную специфику жанра, следовало ожидать хрестоматийной победы «зла» над «добром», но на этот раз все обошлось).

Подытоживаю. Если хотите, чтобы окружающие скептики прониклись вашим увлечением, раз и навсегда перестали корить за пристрастие ко «всяким мультикам» — любыми способами раздобудьте и покажите им этот фильм. Такое произведение искусства способно переломить отношение нашего общества к анимации в целом. Остается на-

деяться, что показами на ММКФ дело не закончится, и кто-то из смелых прокатчиков выпустит официальную русскую версию — в кино или на домашнем видео. Публика у нас давно созрела для такого рода фильмов. Коли же этого не случится и «Ди» станут распространять пираты — я в числе первых куплю кассету.



JIN-ROH

Режиссер: Хироюки Окиура. Студия-производитель/издатель: Production I.G., Bandai, 1998

Автор «Призрака в доспехах» Мамору Осии, помимо режиссуры, написания книг и любви к собакам, еще рисует мангу. В восьмидесятых совместно с Камуи Фудзиварой он выпустил сборник графических новелл «**Легенда о псе-волке**» (Kenrou Densetsu). Два рассказа оттуда, «**Красные очки**» (Akai Megane) и «**Бездомные псы**» (Stray Dogs), Осии затем экранизировал в виде художественных фильмов. Jin-Roh, что буквально переводится как «Человек-волк» (однако для проката выбрано название «**Волчья стая**», The Wolf Brigade) — первая анимационная экранизация эпизода вышеупомянутой манги. Режиссером выступил ученик Осии, сам же маэстро на этот раз просто подготовил сценарий.

Вы когда-нибудь задумывались, что было бы с миром, победы во Второй Мировой войне не СССР с союзниками, а гитлеровская Германия? Фильм отчасти дает ответ на вопрос: события происходят в альтернативной реальности. Место действия — Япония пятидесятых, пережившая оккупацию, только не американскую, а триумфаторов-наци-



тов. На улицах сплошь «фольксвагены-жуки», повсюду царят немецкая чистота и аккуратность. Внешний порядок и спокойствие — заслуга тоталитарного режима, грубо ограничившего свободу граждан, жестоко расправляющегося с инакомыслящими. Несмотря на строгость властей, недовольных становится все больше, растут ряды организованного сопротивления — так называемой «Секты». Чтобы удержать государство в покорности, правительство использует Бронированный Спецназ — элитные подразделения полиции, специально тренированные для антитеррористических действий и подавления демонст-

раций протеста. Что-то вроде знакомого нам ОМОНа, только в устрашающих доспехах, разработанных с применением передовой для того времени технологии. И вот один из бойцов такого подразделения, **Кадзуки Фусэ**, во время карательной операции становится свидетелем самоубийства совсем еще юной девушки-повстанца, несшей на своем теле бомбу. Ее смерть духовно опустошает офицера, а последующее знакомство с сестрой-близнецом террористки заставляет задаться вопросом: ради чего он, Фусэ, сражается? Трагический финал расставит приоритеты по местам...

Сильный психологический триллер, вынуждающий зрителя задуматься над непростыми вещами. Безусловно ли зла природа тоталитаризма? Оправданы ли человеческие жертвы, даже если в перспективе это улучшит мироустройство? Есть ли место любви по разные стороны баррикад? Где провести грань между долгом Родине и собственными чувствами? «Человек человеку — волк», — говорят авторы, тут же подкрепляя сказанное многочисленными доказательствами.





Фильм пронизан отсылками к сказке о Красной шапочке — той, самой первой. Наверное, не все помнят, что сначала в жутковатом варианте Шарля Перро девочка погибала вместе с бабушкой, и только спустя два века братья Гримм добавили добрых охотников, освобождающих жертв из волчьего брюха. Гнетущая атмосфера потерянности, несвободы, безысходности; царящие в душе главного героя бурные конфликты; глубокий социально-этический, политиче-

ский контекст — все это ставит Jin-Roh в ряд самых пронзительных анимационных картин за последние годы. Не стоит умалять и художественные достоинства фильма. Команда Хироюки Окиуры, не раз расписывавшегося в не любви к компьютерной графике режиссера, показывает высокий класс традиционной реалистичной анимации, изображая «альтернативную» Японию середины прошлого века в мельчайших деталях. Пореккомендовать «Волчью

стаю» хочется всем, кто любит серьезное, красивое кино «для взрослых». Не ждите от фильма непрерывного экшна (хотя первая сцена разгона демонстрации «Секты» впечатляет именно постановкой действия), он берет другим: развитием характеров и постановкой.



BLOOD: THE LAST VAMPIRE

Режиссер: Хироюки Китакубо.

Студия-производитель/издатель: Production I.G., SPE Visual Works, IPA, SCEI, 2000



А тут все на удивление просто. Вездесущий многостаночник Осии написал роман, на его основе

еще один ученик мастера снял 48-минутный фильм. Своим существованием картина как бы призвана заявить: да, у ведущей японской студии Production I.G. есть крутые компьютеры, и таки да, они умеют ими пользоваться!

1960-е годы. На американской авиабазе Ёкота, расположенной на территории Японии, сеют ужас и панику невесть откуда взявшиеся кошмарные существа. Таинственная организация, следящая за случаями нападения монстров на людей, приглашает девушку по имени Сая, чтобы та расправилась с угрожающими размеренной жизни базы (плюс прилегающего городка) чудовищами. Сая — девица не промах, с заданием успешно справляется, попутно спасая незадачливых местных жителей.



В конце концов, мы узнаем, что она — вампир. Занавес.

Сюжет — совершенно сквозной, напроць пустой и слабый. Хоть сколько-нибудь вразумительным объяснением происходящего намеренно пожертвовали (дескать, кому надо — пусть читает книгу) в пользу изобразительной стороны. Вся соль в том, что фильм полностью сделан на компьютерах, начиная с эскизов персонажей и заканчивая задними планами. И как сделан! «Подлодка номер 6» (см. ВД №47), еще недавно признанный лидер CG-анима-



ции, просто отдыхает. Жанр ужасов, в котором снят Blood, позволяет исключить скучные диалоги, сконцентрировавшись на планомерном доведении зрителя до истерики, последовательно обрушивая на него все проверенные штампы (пустая комната, а потом ОНО КАК ВЫСКОЧИТ!) — на недостижимом ранее технологическом уровне. Задействованные тут спецэффекты еще вчера были возможны в голливудских блокбастерах, никак не в аниме. Выходит, времена нынче меняются быстро. Беспрецедентный цифровой монтаж не



56 ДРАКОН

BLOOD: THE LAST VAMPIRE

FLIN

МИР ANIME

67

ELF WO KARUMONO TASHI

Режиссер: Кадзуёси Катаяма. Студия-производитель/издатель: ADV Films, 1996

Обожают японцы жанр «фэнтези», вспомним хотя бы **Slayers** или **Lodoss tou Senki**. Что же касается сериала «Те, кто охотятся на эльфов» (*Those Who Hunt Elves*, по-английски), сразу вам скажу: на упомянутые вещи этот он абсолютно не похож. Это своеобразная фэнтезийная комедия, скорее в духе **Slayers**.

Действие происходит в параллельном мире — на планете, где властвует черная и белая магия, где люди уживаются со многими другими сказочными существами, в том числе — эльфами. Один из последних (вернее, одна), будучи местной верховной жрицей, случайно призвала в свой мир троих незадачливых землян, а вместе с ними — танк. Рухнув с неба на подвернувшуюся к месту злую волшебницу (точь в точь, как Элли из «Изумрудного города»), наши соплеменники — а это гениальная актриса **Айри**, спецназовец **Джунпэй** и школьница **Рицукэ** — очень скоро начинают страдать ностальгией в острой форме и изо

всех сил пытаются найти способ вернуться обратно на Землю. Таковой способ находится, и он весьма своеобразен: заклинание возврата заключено в пятнышках на теле нескольких неизвестных эльфиек — чтобы оно сработало, необходимо их всех для начала отыскать. В поисках фрагментов заклинания возврата герои и примкнувшая к ним жрица **Сельсия** колесят на своем танке по всей планете и, совершенно верно — раздевают попадающихся на пути эльфиек! Которым подобное обхождение почему-то очень не нравится, и наша славная компанька поэтому пребывает по уши в неприятностях. Параллельно они умудряются совершать и вполне благородные дела вперемешку с настоящими подвигами, не особо это, впрочем, замечая. Короче говоря, хулиганские приключения с изрядной долей фан-сервиса, но ничего совсем уж аморального здесь нет — комедия все-таки, а никак не хентай.

Сентиментальный Маньяк, г. Москва

Фигурирующий в этом аниме 38-тонный танк «Мицубиси тип 74» — гордость современного японского танкостроения. Выпускался с 1974 года и до середины 1980-х. На вооружении Сил Самообороны Японии находится более 800 таких машин. Главное достоинство танка — большая подвижность в условиях сложного японского рельефа.

Вооружение: 105 мм нарезная пушка, спаренный пулемет 7,62 мм, зенитный пулемет 12,7 мм и шесть гранатометов (по три с каждого борта) для постановки дымовых завес. Экипаж — четыре человека. В боевых действиях этот танк никогда участия не принимал и за пределы Японии никогда не продавался.

[По материалам www.anime.ru]

Персоналия

Мамору Оси



Фильмография режиссера:

1. «Слеза в глазу дракона» (Ryu no Me no Namida), 1979
2. «Чудесное путешествие Нильса» (Nils no Fishigigi no Tabi), ТВ, 1979-1980
3. «Яйцо ангела» (Tenshi no tamago), 1982
4. «Несносные пришельцы 1: только ты» (Urusei Yatsura 1: Onri Yu), 1983, сценарий
5. «Несносные пришельцы 2: прекрасный мечтатель» (Urusei Yatsura 2: Byutifuru Dorima), 1984
6. «Красные очки» (Jigoku no Banken: Akai Megane), не анимационный, 1987
7. «Мобильная полиция Патлейбор» (Kido Keisatsu Patoreba), ТВ/OVA, 1988-89
8. «Бездомные псы» (Jigoku no Banken: Kerubersu), не анимационный, 1988
9. «Мобильная полиция Патлейбор: фильм» (Kido Keisatsu Patoreba: The Movie), 1990
10. «Мобильная полиция Патлейбор: фильм 2» (Kido Keisatsu Patoreba: The Movie 2), 1993
11. «Призрак в доспехах» (Kokaku Kidotai), 1995
12. «Волчья стая» (Jin-Roh), 1998, сценарий
13. «Кровь: последний вампир» (Blood: The Last Vampire), 2000, продюсер
14. «Авалон» (Avalon), не анимационный, 2001



Тяжкая это штука, оказалось, бессмер-
тие. Как всегда, хочется того, что
меньше всего доступно, — сказал Eler
Cant в своем описании игры «Chakan the
Forever Man». И это верно!

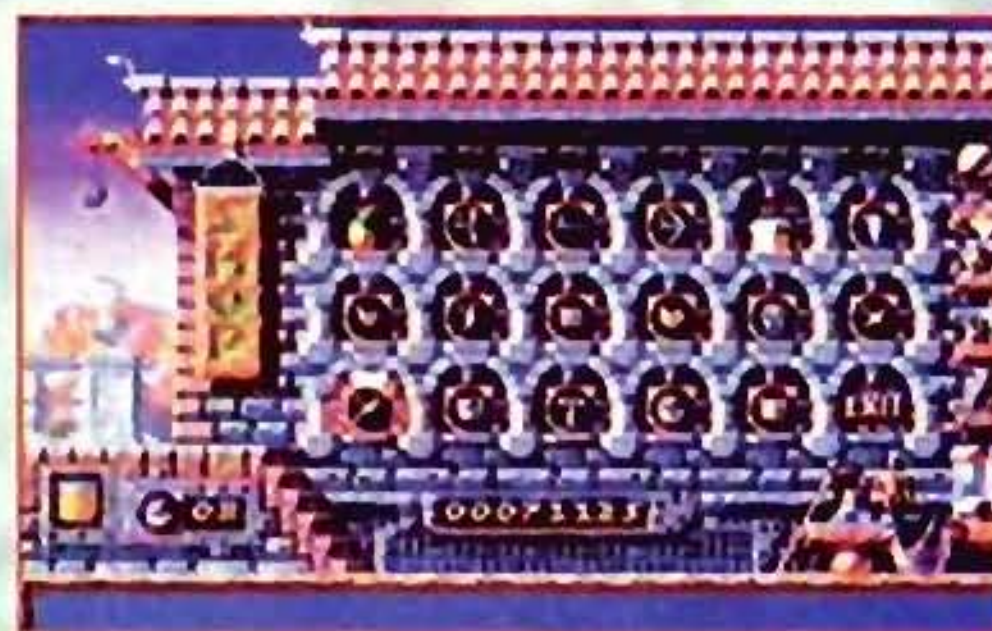
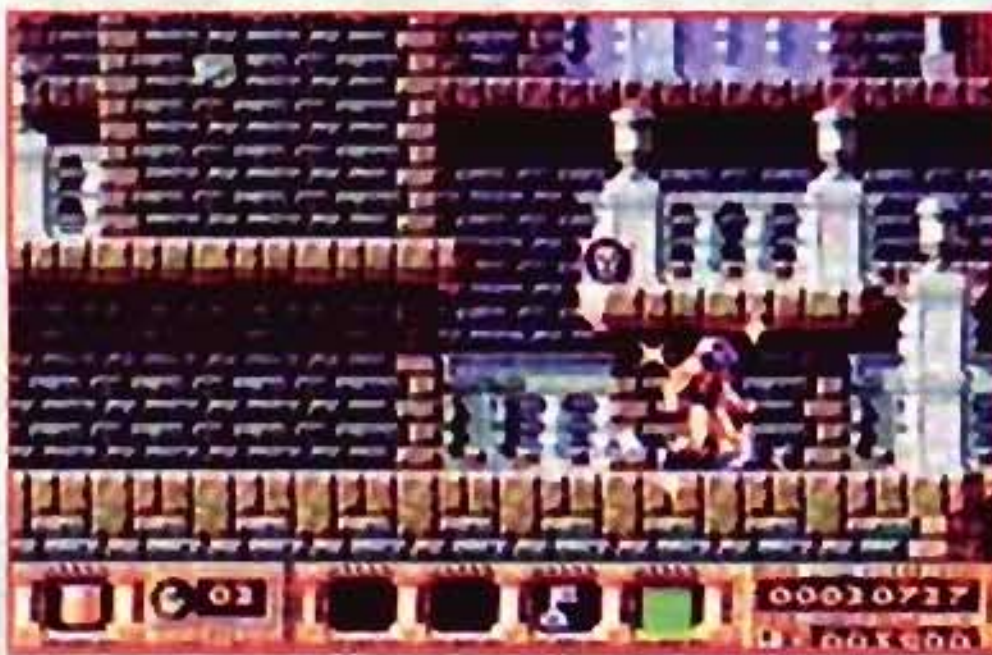
Но что же заставляет людей предприни-
мать попытки продления собственной
жизни? Успеть сделать то, что за челове-
ческую Жизнь не делается? У каждого
свои причины. А вот фирмы Mindscape и
Bitmap Brothers соорудили для Мегад-
райва целую судьбу воина, пожелавшего
стать бессмертным и решившего дока-
зать греческим богам (если кто забыл,
греческие боги живут на горе Олимп)
свое право на вечную жизнь. А ты должен
ему в этом помочь.

Графика в игре — не самая лучшая ее
сторона, но если ты привык к тому, что за
средненькой графикой может скрывать-
ся шедевр жанра, то эта игра для тебя.
Жанр «Богов» определить непросто —
это и бродилка, и неплохой боевичок, но еще
есть и элементы логики — сразу всего этого
в одной игре я ранее не встречал. Игра
очень сложна, поэтому новичкам я реко-
мендую сначала пройти ее в режиме посто-
янной регенерации (вроде Regen в Final
Fantasy VIII, только лучше, благо код для
этого расписать все или почти все в этой
игре, а тебе остается лишь внимательно
читать и выполнять все то, что я советую.

УРОВЕНЬ 1.

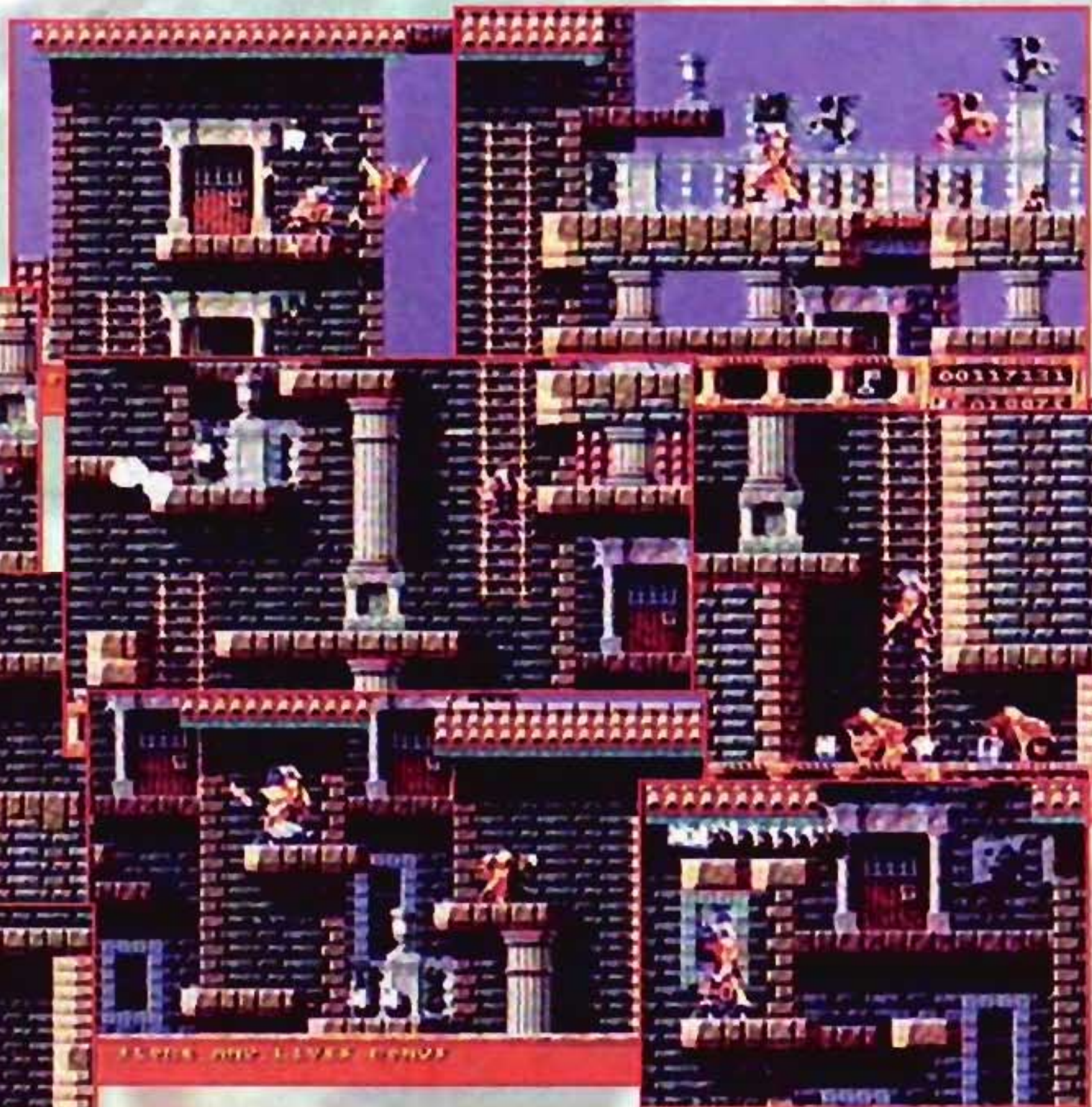
Сначала придется побегать от шатаю-
щихся чудиков и взять чуть правее героя
нож — он послужит оружием для убийства
врагов. Подойдя к выдвигающемуся ко-
пью, убей странное создание. А затем
стань точно под выключатель и нажми
сначала ВВЕРХ, а затем А — копьё исчезнет.
По ставшей доступной лестнице поднимайся
наверх — тут тебя атакуют две ведьмы,
последняя из которых после своей смерти
оставит тебе еще один нож, и теперь ору-
жие твоего героя станет вдвое мощнее.
После убийства нескольких появившихся
животных поработай над выключателем и
возьми ключ слева. А берется он следую-
щим образом: подойди к ключу и нажми
ВНИЗ и А одновременно. А затем, не отпус-
кая ВНИЗ, снова нажми А — так ты пере-
двинешь курсор на соседнюю клетку ин-
вентаря, и только что взятый тобой ключ
не будет автоматически выброшен.

Иди направо и поднимись по лестнице.
После очередных убийств активируй центральный
переключатель — этим ты уберешь ко-
лья. Теперь можешь побаловаться с край-
ними переключателями — деньги пригодятся.
Поднимайся еще выше, убей охранника и
найденным ключом открывай дверь — в
кладовой лежит много призов, в том числе
и ключ от двери, что чуть выше. Открыв
эту дверь и пройдя через дверной проем,
ты узнаешь, что прошел первый мир пер-
вого уровня.



Поднимись немного выше и возьми ключ в
левой части комнаты. Теперь иди понижу
вправо — из второго врага выбьешь неуз-
вимость. Возвращайся к лестнице и иди
вправо по верхнему пути — немного попра-
вишь свое материальное положение. С по-
мощью ключа открой проход вниз. Спус-
тившись по лестнице, иди вправо — из вра-
гов выколотишь третий нож. Теперь нажми
на кирпич и возьми горшок. Спустись по
лестнице, но первый рычаг не трогай, а
пройди чуть дальше и нажми на тот, что
ближе к лестнице. А только затем — на
ранее увиденный. С помощью упавшего
знака телепортируйся и возьми чашу. Воз-
вращайся обратно и с правой лестницы за-
прыгни в проем — убив двух врагов, ты
получишь ключ. Спустись по лестнице,
сходи направо, перебей врагов, закрой
дверь-ловушку (с помощью переключате-
ля справа) и только потом бери бесхозный
ключ и спускайся в дыру. Прыгай на пол,
перебей уродцев и нажми на кирпич —
снимешь призы с этажа чуть выше, если
до этого все не взял. Открой найденным
ключом маленький сундук, а большим —
дверь в хранилище слева. Внутри к твоим
ногам упадет ключ. Теперь иди до конца
вправо, к концу этого мира. Сразу же бери
сияющий значок — придет торговец и
предложит тебе что-нибудь прикупить.
После сделки иди вправо и дважды нажми
на переключатель. Убрав колья, убей обе
рожи, активируй переключатель и направ-
ляйся в яму в нижнем правом углу — там
возьмешь усилитель прыжка и очень быстро
проберешься наверх, где тебя ждет ключ
(а его, в свою очередь, надо выбить из вра-
гов).

Продолжай свое продвижение вправо (из
оппонентов получишь довесок основному
оружию — файербол) и активируй пере-
ключатель, но в яму не прыгай, а пройди
чуть правее. И увидишь, что часть стены
отодвинулась — открывай дверь найден-
ным ранее ключом и собирай призы внизу.
Вернись к



Управление

(кроме того, что было в описании):

В — выстрел; **С** — прыжок;

В паузе **A+B+C** — сброс (Aquitt).



После убийства врагов, сбора денег и очередного подъема, неплохо было бы сходить влево и взять ключик, а только затем идти вправо и кончать оживающие статуи (при этом не трогая переключатель). Теперь иди вправо, к замку, закрывающему вход в очередную комнату, благо ключ у тебя есть.

Очутившись ближе к крыше, тебе предстоит поучиться пользоваться здешни-

ми платформами: дело в том, что периодически по ним надо переходить, избегая падений. Теперь подойди к ранее неактивированному переключателю и поколдуй над ним. Затем падай в дыру и постарайся взять летящую неуязвимость. Удачно приземлившись, открой дверь и заходи внутрь — эти действия перенесут тебя ко входу в ранее недоступную комнату, куда очень даже хорошо было бы заскочить, так как ключ у тебя есть.

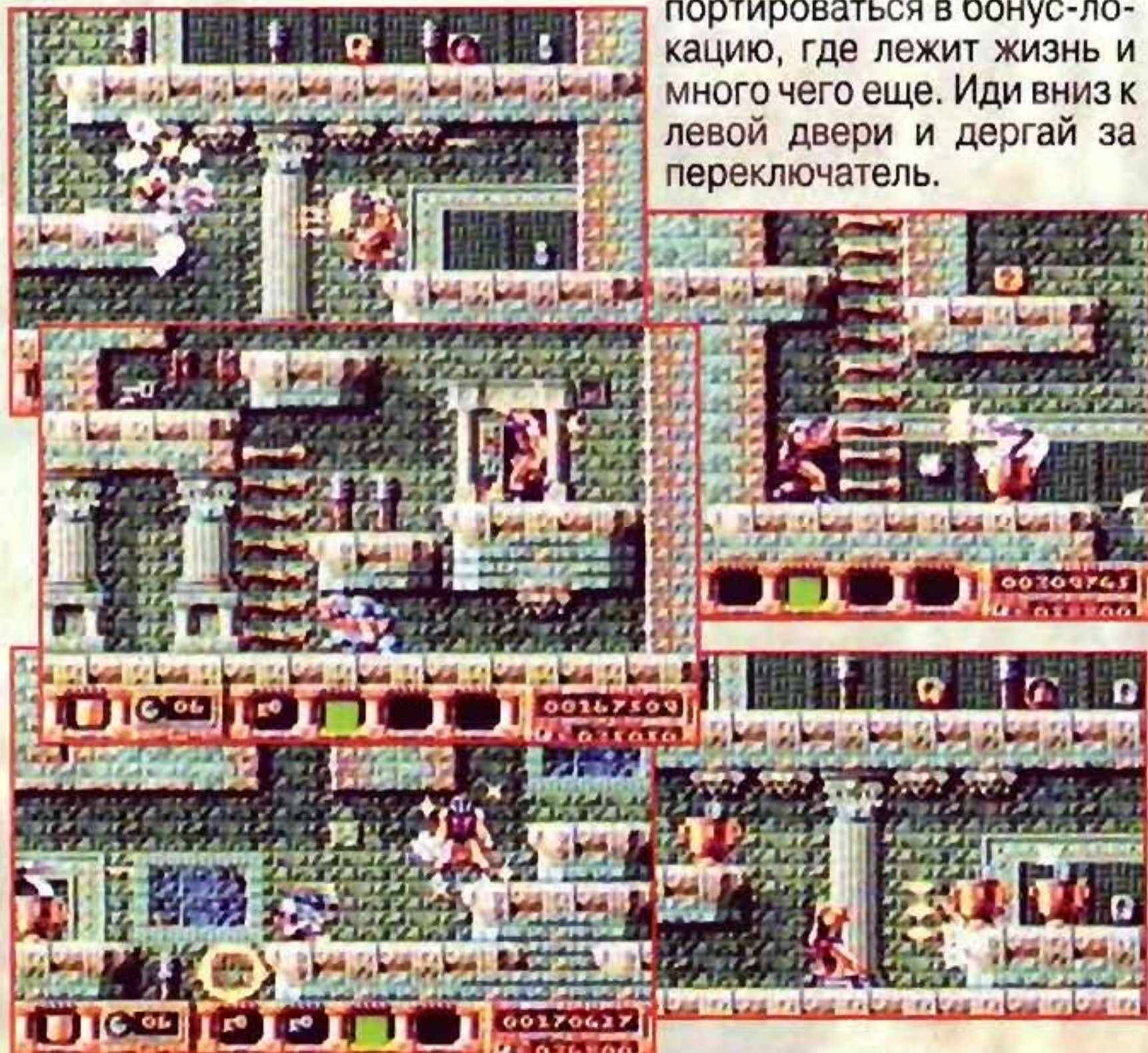
После обследования беги вниз и убей несколько назойливых мух (действуй быстро, чтобы не случилось обратное), затем открой вход в подвал появившимся ключом. Спустись до конца вниз, открой ключом дверь и шагай в ранее неисследованную зону. Вот и цель твоих скитаний на первом уровне: **БОСС**. Самая безопасная стратегия убийства второго рыцаря такова: ты держишь его в поле зрения и постоянно атакуешь, а как только ему вздумается скастовать файербол, найди такое место, где прыгающий огонек окажется над твоей головой и пролетит выше тебя. Так ты и сведешь его в могилу.

Бери оставшиеся призы, поднимись по лестнице на второй этаж и сделай закупки, после чего открой дверь и проходи дальше.

УРОВЕНЬ 2. ПАРОЛЬ: NASHWAN

Первым делом сходи направо и нажми на кирпич в стене. Теперь убей плюющую голову и двух чудиков слева. После чего возьми оставшийся ключ. Удерживая **ВЛЕВО**, плавно спустись в яму, а затем иди вправо. Если есть желание, можно попытаться добраться до двери и ключа в бонус-комнату. После завершения попыток, иди влево, по пути убивай всех врагов и исследуй все ответвления — по идее, ты должен найти три разноцветные квадратные таблички (и два сундука).

Теперь поднимись на этаж, что немного ниже того, где ты начинал, и иди право. Пройдя через заслон змей, открывай дверь и заходи в комнату. Снова убей змей. Вот сейчас тебе и предстоит решить первую загадку — попытайся подложить таблички под кнопки на стене. А если ни одна из них не исчезла, то их надо перегруппировать и попытаться взять. Бери ключ и трижды дерни за переключатель — сможешь телепортироваться в бонус-локацию, где лежит жизнь и много чего еще. Иди вниз к левой двери и дергай за переключатель.



яме и собери все на ее дне, затем поднимись по лестнице, убей двух монстров и снова поднимайся.



Добро пожаловать во второй мир. Он, в основном, наводнен все теми же монстрами, да и основная задача —

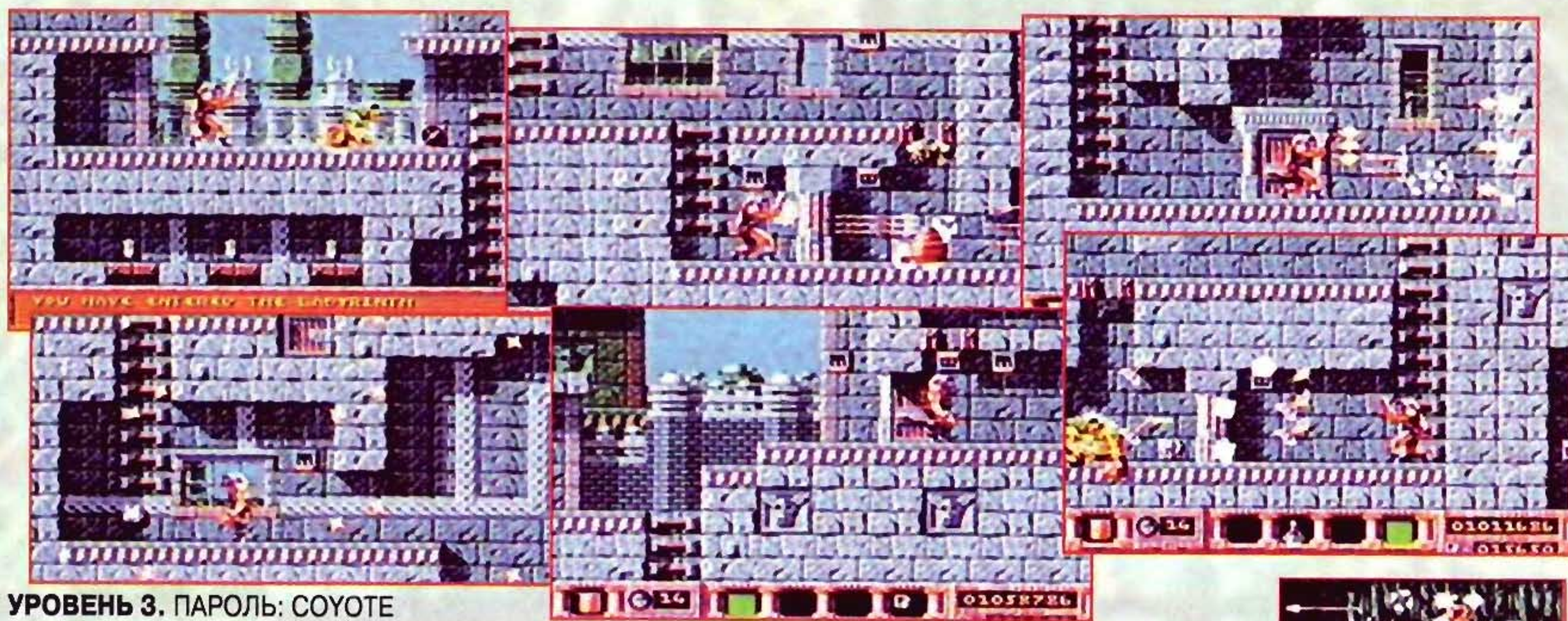
поиск ключей — не меняется. Если ключ не подходит к одному замку, то попробуй применить его к другому — в этом весь второй мир. Если ты соберешь все три чаши и отнесешь их в комнату слева вверху, то получишь ключ от бонус-комнаты. Все осмотрел? Тогда спускайся в нижнюю часть мирка и иди влево. Возьми значок и прикупи что-нибудь у торговца. Затем войди в комнату чуть выше твоего изначального положения в этом мире. Удивлен? Видимо, боги заметили твои старания и предлагают тебе собрать мозаику на стене, чтобы ты смог продвинуться дальше. Первую часть мозаики ты получишь сразу, поэтому иди влево — герой сам вставит кусок в нужное место. Подойди к левой стене и дерни за переключатель — справа появятся два монстра, убив которых ты получишь ключ. Снова дерни за левый переключатель — появится платформа, по которой ты сможешь добраться до нужного тебе ключа. Теперь иди вправо и дерни сначала за правый переключатель, а потом за левый — часть стены отодвинется, позволяя тебе пройти дальше. Сначала пройди до конца вправо, убей всех монстров и открой все двери и только затем приступай к выполнению плана (кстати, обязательным компонентом является истребление живности), который я привожу ниже. Схема всех инструкций общая: номер комнаты (слева направо), что взять и где использовать.

2-я комната: возьми с пола череп. 3-я: пройди налево, возьми сферу, поднимись наверх, там активируй переключатель. 4-я: действиями на крайние переключатели добейся падения ключа и открытия двери, далее пройди вправо и спустись в нижнюю часть комнаты — герой сунет череп в урну, поэтому появится второй кусок мозаики. Поднимись и возьми банку. Поставь банку на стол — получишь третий кусок мозаики. 1-я: поднимись по лестнице и вставь сферу в оправу (справа) — получишь последний кусок мозаики. Иди в место твоего появления и вставь куски в картинку — появится телепорт!

Последующее прохождение сложности не представляет, однако все же остановлюсь на некоторых нюансах. А точнее, как спускаться вниз в левой части локации. Проверь свой инвентарь — в нем должны находиться два предмета: свеча и крест. Спустись. По окончании спуска иди вправо — герой использует свечу, а ты получишь ключ от помещения чуть выше. Дойди до книжных полок — получишь большой сапфир. Возьми обе свечи с полки и иди влево — сверху упадет ключ от бонус-локации в самой верхней части нынешней зоны досягаемости. Грамотно спуститься вниз ты сможешь и сам, а вот следующий чувак заслуживает особого упоминания.

БОСС. Дракон развлекается тем, что палит по тебе из двух точек, но если хвост можно отсечь, то для того чтобы избавиться от проделок его пасти, нужно это редкое (или нет?) животное (или нет?) убить. Выстрелы дракона стабильной траекторией полета не обладают, поэтому извести его нетрудно — побеседуй с торговцем и открывай дверь в новый уровень.





УРОВЕНЬ 3. ПАРОЛЬ: СОУОТЕ

Этот уровень — скорее подражание предыдущему, так что на нем особо заикливаться не стоит. Что? Все списать? Неужели ты разучился работать с ключами, чашами и телепортаторами? Стыдно-с, батенька!

БОСС. Глядя на это недоразумение природы, хочется спросить богов о балансе сил. Однако, этот минотавр очень тупой — он занимается

лишь прыжками (разумеется, на тебя) и выстрелами в пол. Из-за своей тупости минотавр не сможет грамотно направлять свои шквальные атаки, поэтому не стесняйся атаковать. Ну, а после



того как запас жизненной энергии у босса иссякнет, ты заметишь, что здорово изрешетил... работа!

УРОВЕНЬ 4. ПАРОЛЬ: FOXH

По части загадок этот уровень самый простой (найти три предмета алхимика и выкинуть колбу для приманки вора), а вот по части врагов... Тут враги всех мастей насаждают на тебя толпами, поэтому ты неоднократно сможешь посмотреть на то, как твой подопечный отходит в мир иной. Во время прохождения тебе придется пройти разные виды ловушек, а среди них есть и такие, упав в которые тебе придется давить RESET (это не шутка и касается бессмертных) или скоропостижно скончаться (а вот это для честных). Придется уделять внимание оружию: вначале — только шипастые шары с файерболлами. А ближе к концу надо набрать копий. В последней перед боссом комнате (это там, где наверху бродит механический вор, а также есть подсказка, в которой говорится, что бессмертия находится неподалеку) после работы над рычагами не ленись сходить к той двери, у которой ты здесь появился, и попытайся ее открыть! Удивлен? Нет? Тогда заходи

в проход, бери ключ и подходи к переключателю при ранее не открытой двери. Открыв дверь, проходи в ставшую доступной комнату. ЧТО, НЕ ЖДАЛ!

Последний **БОСС** — череп. Тупой до неприличия, поэтому его поведение легко угадывается. Тем более, что у него всего два вида атаки. Если стоять по центру комнаты, то можно вышибать его камни, а файерболлы пролетят над тобой. Время от времени из черепа будет вылезать «квартирант» — огромный червь (он, видимо, и лишил беднягу мозгов, глаз и конечностей), — поэтому становись поближе к черепу, иначе гибкий урод снесет герою больше половины жизненной энергии даже в режиме регенерации! Судя по всему, стрелять надо по червяку, так что прими к сведению.

После смерти босса собери оставшиеся призы и смотри оригинальный ролик под неплохую музыку (один мой друг заметил, что так недолго стать игровым гопником).

Радуйся, твой герой присоединился к богам Олимпа и теперь с огромной высоты наблюдает за смертными и наслаждается своей жизнью, которая будет длиться вечно!

Золотой Дракон

P.S. Чуть не забыл: пароль бессмертия вы найдете в 23 номере, а полезные советы — в 26-м.

P.P.S. Спасибо Валерию Полякову!

P.P.P.S. Отдельное спасибо Дмитрию Маркину.





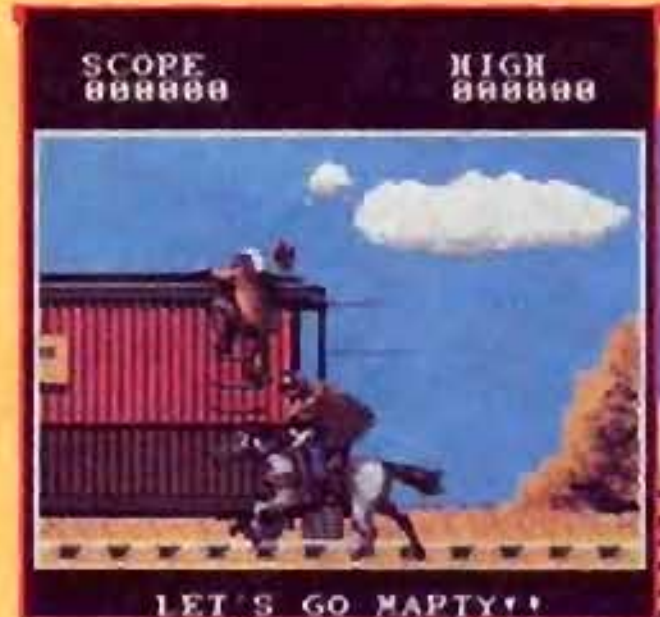
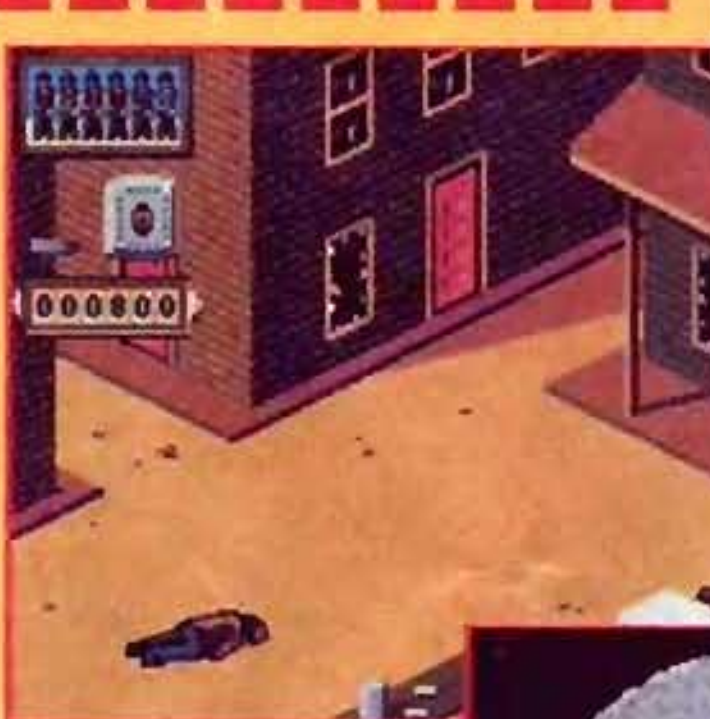
Кто же не видел замечательную трилогию о путешествиях во времени «Back to the Future»... Игра повествует нам о третьей серии этой картины. Вроде бы здорово, но здесь есть одно, а может, и два больших НО. Первое — графически игра выполнена почти на уровне восьмибитки (на Dendy, кстати, существует игра под таким же названием). Второе — к замечательному фильму она имеет весьма отдаленное отношение. А ведь можно было сделать настоящий хит... Но что выросло, то выросло... давайте поиграем.



Сюжет первый (тест на реакцию). Вы управляете Доком, сидящим на коне. И вам позарез надо спасти Клару Клэйтон. Скачите, уворачиваясь от топоров, ястребов, пуль и прыгающих булжников. Короче: прыгайте, стреляйте и уворачивайтесь. Будьте внимательны, когда за вами погонится тип, в нарушение всех ковбойских традиций стреляющий вам в спину. Отвечайте ему огнем, не забывая ниже пригнуться к гриве вашего Боливера. Ловкость, меткость и везение, и вы (после неоднократных попыток) все же спасете Клару.



Сюжет второй (вспомним Gun Smoke). Вы — Марти и находитесь в некоем подобии тира. Стреляйте уточек и всех прочих, кроме мирных жителей, разумеется. Все, теперь у вас руки по локоть в крови.



Сюжет третий (играем в тарелочки). Снова Марти, но теперь вроде как безоружный. Меткость будете демонстрировать при метании тарелок (предмет посуды, кто не понял) в высывающихся типов (как это гуманно). Типов много, потому не забывайте пополнять боезапас тарелок (лежат на столе). Разбив не одну тонну посуды, едем дальше.



Сюжет четвертый и финальный. И опять Марти. Теперь по сюжету надо допрыгать по вагонам до паровоза. Препятствий много, но главное — тикающее время. Так что поспешите. «Будущее, я иду!» — вскрикнул Марти, падая с вагона в машину времени. А мы помолчим. Ведь о покойниках или хорошо (а это невозможно), или ничего...

Alex Pentogame, г.Ставрополь



Так вот, рассказ мой пойдет об игре для такой платформы, как Mega Drive 2, короче, для Сеги. Встречайте: WWF Raw! Те, кто не в танке, уже въехали, что это такое, для остальных же поясню: это — реслинг. Графика — круто!!! Для 1994-го года. К слову, на свет это чудо произвела фирма Acclaim. Звук & музыка — есть.

Игровой процесс — впечатляет.

Пара слов об управлении:

- A — бег; на бегу C и B — удар ногами
- B — удар рукой/предметом
- C — удар ногой/предметом
- Z — захват, удушение сзади, взять предмет (стул, ведро)
- X — удушение спереди
- Y — атака на глаза



Последние два действия производятся, когда судья в отключке, во время мейн-эвента за рингом или когда нет судьи. В захвате: A — разгон соперника (если сделать вверху, то оппонент окажется висющим на столбе, а если рядом с канатами, то можно и с ринга выбросить), остальные кнопки — броски. Кстати, чтобы выиграть захват, нужно тыкать кнопки до его завершения.

Удержание — нажмите Z рядом с лежащим на ринге оппонентом.

Когда соперник бежит на вас, можно нажать B, C или Z, чтобы он больше не бегал. Когда гад висит на столбе, можно его помочить руками и ногами, потаранить его с разбегу, а также забраться на него и дать 10 раз по репе.

Теперь о режимах игры:

- 1, 2, 3 или 4 игрока — это понятно.
- One-on-One — стандартная мочилровка один на один.
- Tag Team — командный бой, с передачей права выхода на ринг партнеру. Передается это право путем нажатия кнопки B рядом с томящимся за канатами напарником.
- Bedlam — это Tag Team, но на ринге гасятся обе команды одновременно.
- Survivor Series — это Tag Team, но 4 на 4.
- Royal Rumble — это когда все 12 бойцов мочат друг друга и пытаются выбросить с ринга (кого выбросили, тот проиграл). Кстати, на ринге находятся не все 12 одновременно, а порциями до 6 человек.
- Raw Edurance Match — мочилово 6 на 6. Появляются два бугая и, после кончины одного из них, выходит следующий бугай из команды того, которого запинали, и т.д., пока не закончится одна из команд.

В последующих менюшках вы увидите: One Fall — это значит, что бой будет продолжаться до удержания; Brawl — пока у кого-нибудь не закончится энергия; Tournament — прохождение.

Бойцы и их спецприемы

- 1) Перед исполнением спецприемов лучше добить противника до красной линейки.
- 2) Если вас не устраивают способности того или иного бойца, сделайте следующее: войдите в экран «View Stats» и введите один из кодов, указанных ниже при описании бойца.

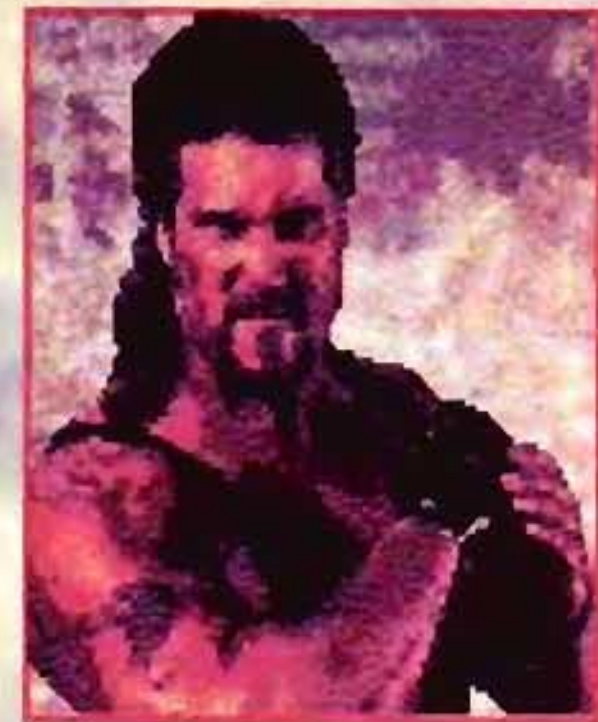


WWF RAW



Razor Ramon

Настоящее имя: Скотт Холл. Родился: 20.10.1958. Место рождения: Майами, Флорида. Дебют: окт. 1984. Рост: 2 метра. Вес: 119 кг. Спецприем: Razor's Edge (выиграйте захват X-ом). Изменение способностей: ← + A + C.



Diesel

Настоящее имя: Kevin Scott Nash. Родился: 09.07.1959. Место рождения: Лас-Вегас, Невада. Дебют: 1990. Рост: 216 см (!) Вес: 170 кг. Спецприем: Jackknife Powerbomb (выиграйте захват X-ом). Изменение способностей: ↓ + Start + A + C.



Doink

Настоящее имя: фиг знает (далее — ф.з.). Родился: ф.з. Место рождения: ф.з. Дебют: 1993. Рост: 182 см. Вес: 110 кг. Спецприемы: Whoopie Cushion (когда противник лежит, залезть на столб, нажать X). «Подзадник» (придушить и, будучи у врага за спиной, зажать X, нажать 3 раза ← + B). Изменение способностей: ← + Start + A + C.



Undertaker

Настоящее имя: Марк Кэллоуэй. Родился: 24.03.1962. Место рождения: Смертельная Долина. Рост: 207 см. Вес: 149 кг. Дебют: 1989. Спецприем: Tombstone Piledriver (выиграйте захват X-ом). Изменение способностей: → + Start + A.



Bret «Hitman» Hart

Настоящее имя: Брет Серджент Харт. Родился: 02.07.1957. Место рождения: Калгари, провинция Альберта, Канада. Дебют: 1976. Рост: 185 см. Вес: 106 кг. Спецприем: Sharpshooter (завалить и у ног нажать X). Изменение способностей: ↙ + Start.



Shawn Michaels

Настоящее имя: Майкл Джеймс Хикенботом. Родился: 22.07.1963. Место рождения: Сан-Антонио, Техас. Дебют: 16.10.1984. Рост: 184 см. Вес: 103 кг. Спецприем: Splingshot Suplex (придушить и, будучи у оппонента за спиной, нажать X). Изменение способностей: ↙ + A + C.



Van Van Bigelow

Настоящее имя: Скотт Бигеллоу. Родился: 01.09.1961. Место рождения: Нью-Джерси. Дебют: 23.08.1985. Рост: 192 см. Вес: 163 кг. Спецприем: Headbutt off the top rope (повалить противника, заползти на столб и нажать X).



Owen Hart

Настоящее имя: Оуэн Джеймс Харт. Родился: 07.05.1965. Место рождения: Калгари, провинция Альберта, Канада. Дебют: 30.05.1986. Рост: 180 см. Вес: 103 кг. Спецприем: Sharpshooter (завалить и у ног нажать X).
Примечание: погиб в 1999 в результате несчастного случая на ринге.

Lex Luger

Настоящее имя: Лоренс Фохл. Родился: 02.06.1958. Место рождения: Атланта, Джорджия. Дебют: 31.10.1985. Рост: 194 см. Вес: 120 кг. Спецприем: Running Forearm (в центре ринга (тут чаще всего получается) в захвате нажмите ↑, ↓, и выиграйте его кнопкой X).
Изменение способностей: ↘ + Start.



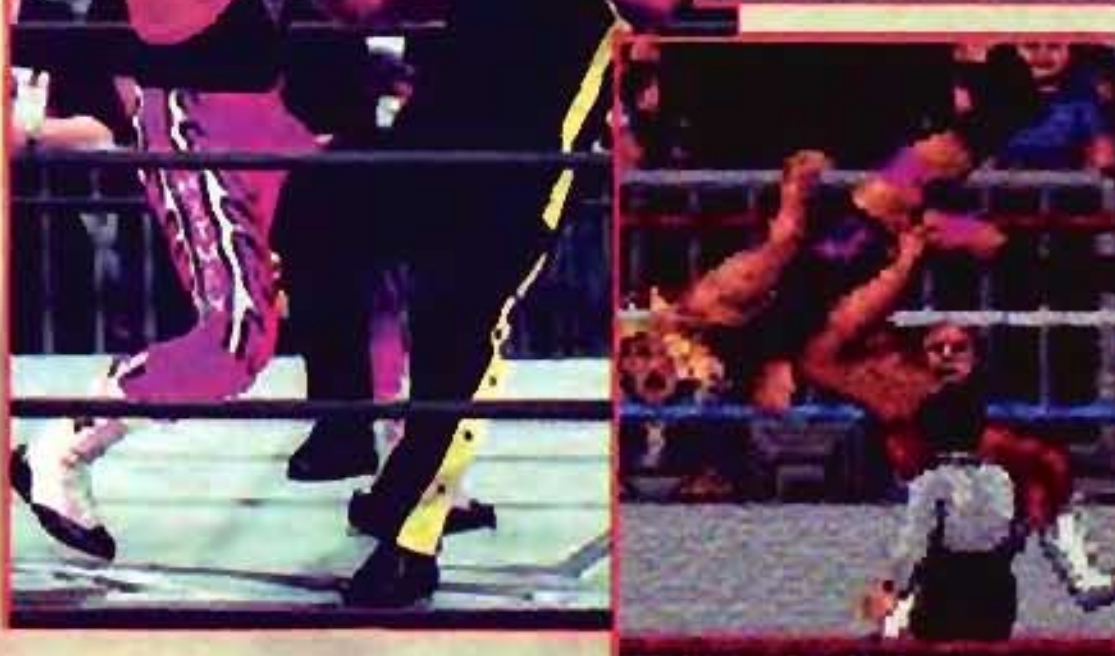
Yokozuna

Настоящее имя: Родни Анойя. Родился: 02.10.1966. Место рождения: Полинезия. Дебют: 1984. Рост: 193 см. Вес: 257 кг(!!!) Спецприем: Banzai Drop (зажать B, заползти на столб, зажать A, нажать 3 раза ↓, отпустить B и A).
Изменение способностей: ↑ + A + C.
Примечание: умер в октябре 2000 года.



1-2-3 Kid

Настоящее имя: Шон Уолтман. Родился: 13.07.1972. Место рождения: Нью-Джерси. Дебют: 23.08.1985. Рост: 182 см. Вес: 96 кг. Спецприем: Moonsault (когда противник лежит, зажать B, заползти на столб, зажать A, нажать 3 раза ↑, отпустить B и A).



Luna Vachon

Настоящее имя: ф.з. Родилась: ф.з. Место рождения: ф.з. Дебют: ф.з. Рост: 164 см. Вес: 61 кг. Спецприем: Luna Eclipse.
Изменение способностей: ↗ + C.
Друзья, молю о помощи! Про эту противную Луну мне не известно ваще ничего!!!

Gason, г. Вологда

P.S. Спешл тэнкс ту F. Kastro Rus & хиз бразер Lazio.
P.P.S. Секрет для этой игры, указанный в номере 48, работает, но у меня ВВЕРХ приходится жать большее число раз.

МАГИСТР¹⁶™

Бакалавр



**Первый
в мире**

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

Адрес магазина: Волоколамское ш., д.1

Телефон (095) 158-65-11

www.NEWGAME.ru

ВИТОК СПИРАЛИ

ПЕЩЕРНАЯ ХРОНИКА 003

Случилась эта история во времена правления Миау Второго, внука Миау Первого. Строго говоря, некоторые старожилы говаривали, что Миау вовсе уже не Второй и не внук Миау Первого, а то ли правнук, то ли праправнук. Но на людях оные старожилы разумно помалкивали, так как счета до трех в племени еще не открыли.

Зато в других областях прогресс шел семимильными шагами, особенно в сфере рыночных реформ. В семье старика Койота рос очень смысленный мальчишка Кыш (рыженький такой, хорошенький). Он рано сообразил, что многими вещами вовсе необязательно, как испокон веку, пользоваться совместно. Кыш изобрел слово «мое». А когда подрос, то изобрел понятие «частная собственность».

Было это так. Однажды племя, как обычно, по вторым вторникам каждого месяца, загнало мамонта на гору, и несчастное животное свалилось с обрыва. Загонщики спустились вниз за тушей, но их встретил грозный рык саблезубого тигра Рруу, прирученного Кышем. На просьбу придержать зверька и пропустить к мамонту, юноша ответил:

— Эта земля — моя частная собственность. Я ее приватизировал. Все, что на ней находится — мое.

Надо сказать, что этих умных слов соплеменники Кыша не поняли, но клыки Рруу выглядели достаточно убедительно и этим компенсировали неразвитость в племени понятийного аппарата рыночной экономики. Охотники вернулись в деревню ни с чем, за что были вызваны на ковер к Миау.

Тот поначалу никак не мог взять в толк, при чем тут чья-то собст...

— сразу и не выговоришь! — когда племени надо просто поесть. Сгоряча он хотел уже было устроить показательный процесс над бригадиром охотников Дрыном, чтобы наказать (и, разумеется, съесть!) виновных в срыве продзаготовок. Но мудрый и бородатый Ыыхч, советник вождя, стал что-то ему шептать.

— Свою вину перед народом вы можете искупить кровью! — торжественно заявил Миау горе-охотникам. И объявил свой мудрейший план...

Поздно вечером Кыш возвращался в свою пещеру с бедрышком убитого мамонта на плече. Дорогу ему перегородил небольшой отряд во главе с Дрыном.

— Здорово, Кыш!

— Виделись уже! — недовольно проворчал новоиспеченный землевладелец. — Дайте пройти.

— Все дело в таможенных пошлинах, Кыш, — произнес Дрын с самым независимым видом, так, будто всю жизнь говорил эти слова. И равнодушно уставился в звездное вечернее небо, как бы невзначай опершись на свою огромную дубинку.

— Чего?? Какие еще там пошлости?

— Не пошлости, а пошлины, — вступил в разговор Гууг, заместитель Дрына по добиванию раненых хищников.

— Эта тропинка — фе... федеральная собственность — сказал Гууг, нехотя приподнимая свой череподробильный камень и демонстрируя его Кышу. Гуугу действительно не очень хотелось опускать камень на голову Кышу, ведь тот уже не был животным и пока еще не ранен.

— Короче, эта тропа принадлежит племени, — продолжал Дрын, — плата за проход — два мамонтовых бедра.

Кыш чуть не задохнулся от возмущения, но деваться было некуда — своего Рруу он оставил сторожить «собственность». Несложный подсчет говорил, что, оставив на «таможне» единственное бедро, надо было возвращаться еще за двумя, чтобы в итоге пронести хоть одно.

После этого пограничного инцидента хитроумный Кыш решил завести второго тигра, чтобы, путешествуя с ним, можно было игнорировать «таможню». Но каждый, кого он хотел нанять для присмотра за зверем, по строжайшему приказу Миау заламывал такую цену, что... Одним словом, Кыш вскоре обанкротился. За долги землю у него конфисковали, и она снова перешла в общинное владение.

Это не значит, что с тех пор в племени не прижилась частная собственность. Просто все поняли, что в такой собственности не могут быть вещи, от которых зависит жизнь ВСЕХ. Хотя и до сих пор в племени находятся чудачки, засматривающиеся на Солнце. Им крупно везет, если их не съедают.

Мр. Крококот,
г.Троицк, Московская обл



ВИТОК СПИРАЛИ

ПЕЩЕРНАЯ ХРОНИКА 004

После Миау Второго руководство племенем перешло к Му, его дочери, оказавшейся просвещенной правительницей, поощрявшей науку и искусство. И именно ей принадлежит честь изобретения первого компьютера для учета налогов. Ну не компьютера, но компьютерных технологий, точно. Вот как это произошло.

Однажды Му пришло в голову пересчитать всех жителей племени, чтобы проверить, все ли платят налоги в племенной федеральный бюджет или кто-то утаил-таки пару-тройку мамонтовых шкур. Му отправилась в прогулку по деревне и, встречая очередного жителя, загибала палец. Нетрудно догадаться, что пальцы у нее, а также у двух помощниц, которых она взяла с собой, скоро закончились. «Так дело не пойдет, — решила Му, — нужны другие, современные, методы».

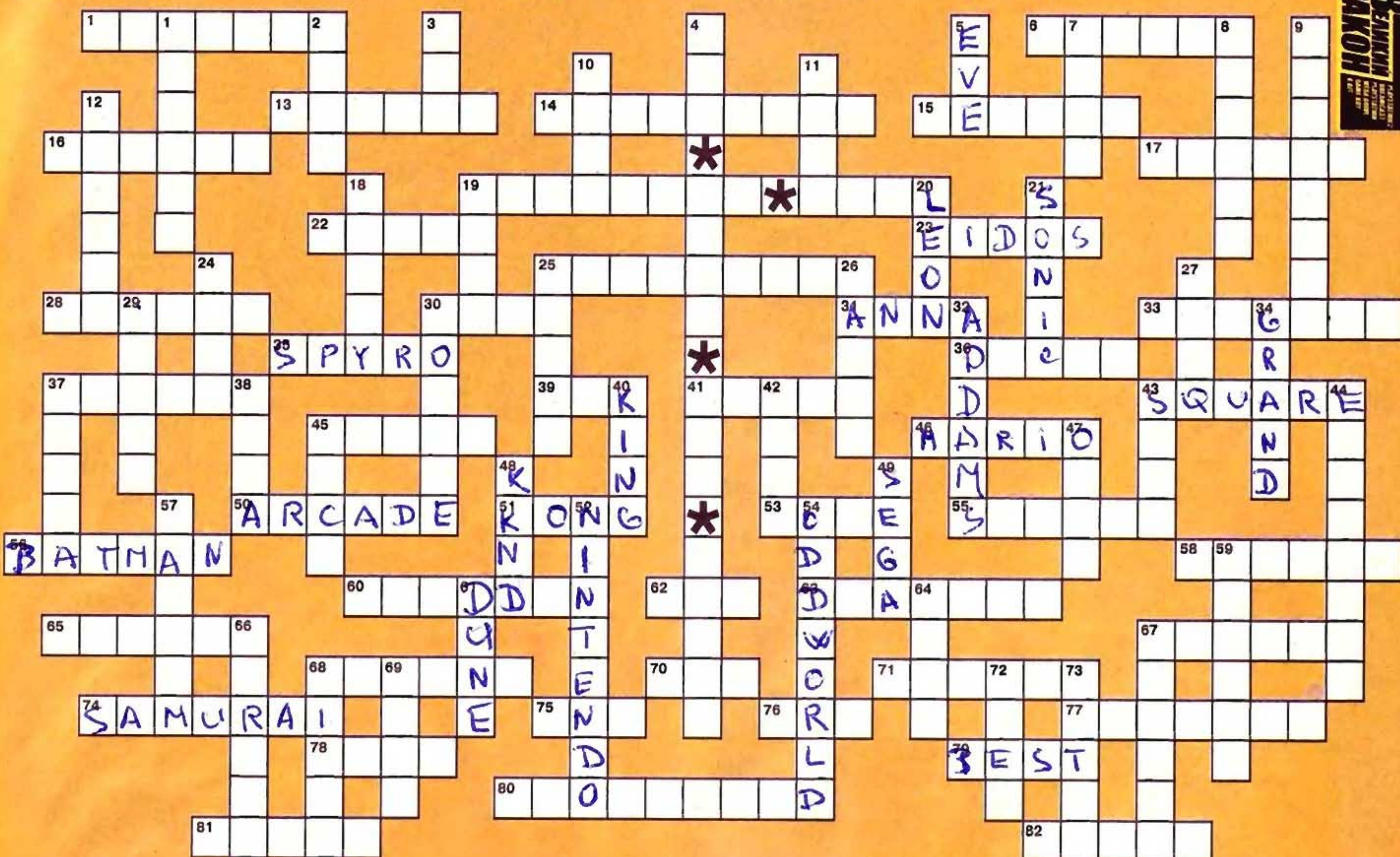
Если вы думаете, что выход был найден в виде простого складирования ракушек или банальных камушков для счета, то ошибаетесь. Такой опыт уже имелся у соседних племен, но Му сочла его примитивным и несовременным. «Допустим, я завела для каждого жителя деревни камушек. Когда житель приносит налог, я перекалываю камушек из одной кучки в другую. Тогда оставшиеся в первой кучке камни означают злостных неплательщиков, теневой сектор. Но кто именно укрыв шкуру от бюджета? Поди отличи один камень от другого».

Выход, как часто бывает, нашелся случайно. Однажды Му разругалась со Старым Хреном (имя такое), утверждавшим, что он не только внес пару шкур в закрома налогового ведомства, но и принес свой камень, чтобы его правильно посчитали. «Это я, — сказал Хрен, — заполнил налоговую декларацию».

Му, прекрасно зная, что из Старого Хрена и енотовой шкурки не вытащишь, разлилась и с силой шарахнула булыжной «декларацией» в направлении «теневика». Но промахнулась, и камень, ударившись о стену пещеры налогового ведомства, раскололся на два куска. «Эврика! (или что-то вроде)» — вскричала Му. И на следующий день каждому жителю было велено явиться с булыжником, разбитым на две части. Одну часть налогоплательщик оставлял у себя, а вторую сдавал в базу данных, что разместились в новой необъятной пещере немедленно созданной налоговой полиции.

Так каждый житель заимел свой ИНН (индивидуальный номер налогоплательщика). И именно с этих пор в налоговую полицию стали брать крутых парней со стальными бицепсами — попробуй в такой «базе» выполни поисковый запрос прямым перебором камушков...

Просто Князь.



По горизонтали

1. Кодекс чести самураев. 6. Фирма — производитель игр по марвеловским комиксам. 13. Гонимая игра от GT Interactive (BD №45). 14. Самый «культурный» супергерой (BD №23). 15. Один из персонажей Power Rangers. 16. Фирма — создатель самого культового файтинга. 17. Название игры про Брюса Ли. 19. Суперужастик от Capcom. 22. Игра на PSX ... Shadow of Darkness. 23. Фирма — производитель Tomb Raider. 25. Персонаж Marvel Super Heroes, получивший «свою собственную» игру. 28. Имя «Пустой головы» с планеты Линолеум (BD №27). 30. Имя белки-камикадзе (BD №24). 31. Сестра Нины Уильямс из Tekken 3 (BD №38). 33. Файтинг с участием персонажей из Final Fantasy VII (BD №43). 35. Имя дракончика из одноименной игры на PSX (BD №47-48). 36. ... Attack (BD №38). 37. Персонаж Killer Instinct (BD №25 и 33). 39. Название этой игры, по словам Перри, расшифровывается вовсе не как «Murder, Death, Kill» (так написало большинство игровых журналов), а как «Max, Dr. Fluke Hawkins, Kurt» — по именам главных героев (BD №36). 41. Надпись, появляющаяся перед боем в файтингах. 43. Фирма — создатель серии Final Fantasy. 45. Герой-одиночка, персонаж одноименной игры и фильма с Сильвестром Сталлоне в главной роли. 46. «Талисман» Nintendo. 50. Игровой стиль, перешедший на компьютеры и приставки с игровых автоматов. 51. Donkey ... 53. Игра про лужу зеленой радиоактивной слизи (BD №30). 55. Игра на PSX ... Bomber (BD №53). 56. Человек — летучая мышь. 58. Бродилка на Mega Drive, сделанная по одноименному фильму с Жан-Клодом Ван Даммом в главной роли, называется No ... (Крутой Геймер №7). 60. Популярный герой арабских сказок и серии игр по их мотивам. 62. Игровой жанр, очень популярный в Японии. 63. Бессмертный граф (BD №52). 65. Персонаж Twisted Metal 2 (BD №38). 67. Героиня Street Fighter 2 Alpha (BD №43). 68. Rock'n'Roll ... 70. Боец шотокан-карате из Street Fighter 2. 71. Популярнейший 8-битный боевик, получивший продолжение на многих платформах. 74. ... Spirits (BD №51). 75. Игра для PSX со световым пистолетом. 76. Персонаж Warcraft II (BD №35 и 42). 77. На них устраивали гонки в Final Fantasy VII (BD №39). 78. Игра с участием Дональда Дака Quack ... (BD №29). 79. Знаменитый файтинг на 8-битках Best of the ... 80. Японское название игры

Resident Evil. 81. Фирма — производитель Jurassic Park 2 для SNES. 82. Клон Twisted Metal называется ... Trip (BD №42).

По вертикали

1. Одно из мест поединков в Mortal Kombat 3, где можно бросить противника под поезд (BD №26-27). 2. Персонаж Warcraft II. 3. Главный персонаж серии Oddworld на PSX. 4. Серия гонок для PSX (BD №43, 49, 50). 5. Parasite ... (BD №39-40). 7. Один из самых старых бойцов серии Street Fighter. 8. Босс Mortal Kombat 3. 9. Фирма — разработчик Mortal Kombat 3. 10. Игра, главный герой которой человек, превращенный в обезьяну. 11. Девушка-боец из Ultimate MK3 (BD №30). 12. RPG, где вы должны убить самого дьявола (BD №38). 18. Имя сногглы из одноименной игры (BD №26). 19. Бои динозавров Primal ... (BD №28). 20. Имя главного героя Resident Evil 2. 21. Знаменитый ежик. 24. Футбольная серия на Mega Drive. 25. Игра про боевые действия кучки дождевых червей (BD №48). 26. За спасение этой планеты борются супергерои едва ли не половины игр. 27. Сокращенное имя знаменитого баскетболиста, героя файтинга (BD №25). 29. Его добывают на Арракисе (BD №22). 30. Этот вид монстров присутствует в большинстве игр — ужастиков. 32. Чокнутая семейка (BD №31). 34. ... Theft Auto (BD №44). 37. Лейтенант из МК. 38. Главная героиня Lunar: Silver Star Story Complete (BD №46-47). 40. Боец из Tekken 3 (BD №38). 42. Босс из первой части МК. 43. ... Goes to Hollywood (BD №28 и 55). 44. ... Club Soccer. 45. Горец-варвар с огромной секирой из Soul Edge (BD №32, 33). 47. Game, как говорится, ... 48. RPS для PSX ... Kross Fire (BD №52). 49. «Талисман» этой фирмы является синий еж. 52. Фирма, выпустившая первую 32-битную портативную игровую систему. 54. Название серии игр, главный герой которых Abe. 57. Случайный выбор игроков в игре МК 4. 59. Киберниндзя из МК 3. 61. Одна из лучших стратегий на Mega Drive ... 2 (BD №22). 64. Значение этого слова можно перевести как «прохладный» или «крутой». 66. Игра для Mega Drive, в которой вы должны отыскать шесть камней и победить колдуна (BD №35). 67. Наверное, самый популярный вид оружия в боевиках. 68. Имя звезды — героини одноименной игры на Mega Drive (BD №37-38). 69. Бродилка про приключения зеленого крокодильчика ... Legend of the Gobbos. 72. Star ... (BD 31-32). 73. Боевик.

Ответы на кроссворд №55. По горизонтали.

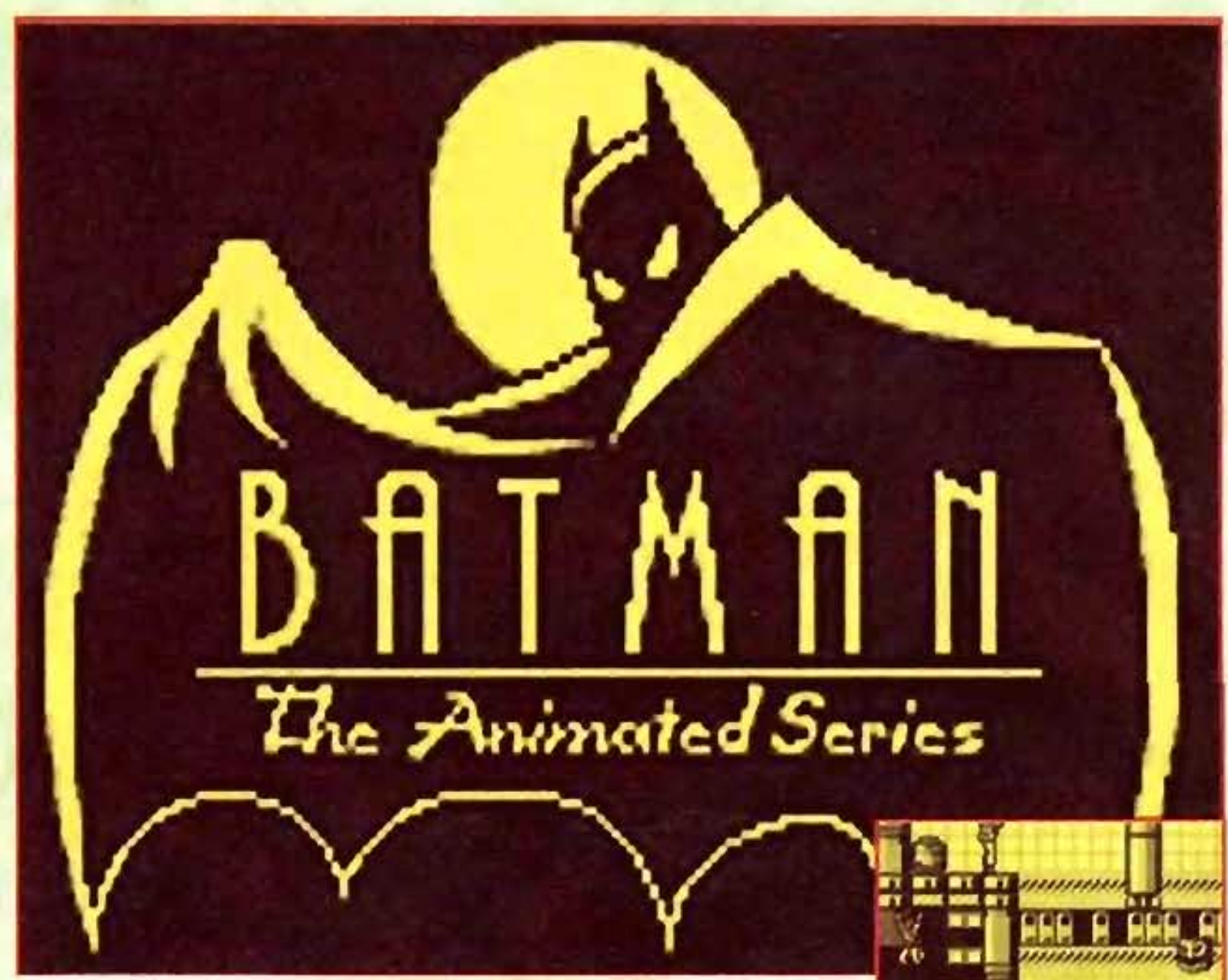
1. ELER*CANT
 2. FIRE*LION
 3. UCHARTED
 4. PHANTASY*STAR
 5. MODE
 6. AYN
 7. NINA
 8. ALANA
 9. IRIS
 10. NORSE
 11. THEME
 12. SWORD
 13. ALIEN
 14. COMBO
 15. ART*ALIVE
 16. ALISA
 17. AEROBIZ
 18. CRUSADE
- ### По вертикали.
19. GAL
 20. ZAN
 21. REN
 22. CPU
 23. LIGHTENING
 24. METRO CITY
 25. ESPER
 26. LOADER
 27. OTTO*BAYNES
 28. NO*ESCAPE
 29. HATRIS
 30. RORON
 31. SHIVA
 32. ANIME
 33. FURENA
 34. PALACE
 11. TOM
 9. IKARI
 35. ORAKIO
 36. NEI
 37. BATTLETOADS
 38. LAYA PENDANT
 17. AMERICA
 39. ZOMBIES
 40. ELYSDEON

На глазу зияет пятно, оставленное ярким светом дневного солнца, ноги подкашиваются и происходит тяжелый вздох... выдох... что это, когда так и кажется, что уже вполне можно и задохнуться, запариться, оглохнуть от жужжания полуденных слепней, утонувших в диких щебетаниях заоблачных птиц в ненормальном океане из раздражения, пыли, эмоций и головной боли? Это то, как я вижу лето, только и всего. Я мог бы его видеть и по-другому, но каждый видит то, что он видит и чувствует... яркая листва... запах крыльца... да... да... дача... ча... ча... частые постукивания залесным топором в отдаленном понятии колодезных зайчиков... не пройденный уровень в Бэтмене... невнятный призрачный хруст в нижней голове вечернего оврага... и еще раз... геймбовский картридж ложится осадком в моей мозговой руке... картридж... итак...

Здравствуйтесь, люди!

Здравствуйтесь! Сегодня я вам расскажу о таком понятии, как Бэтмен на карманной системе Геймбой! Ой, вы говорите, я начинал что-то обсуждать еще до приветствия? О, нет, не обращайтесь внимания! Просто я немного вздремнул в кресле, вот и все! Мог что-нибудь произнести во сне... Ах, что вы утверждаете? А, что мне снилось? Мне снилось... ой, не будем сейчас об этом говорить, тем более, статья у нас про Бэтмена, а не про хухры-мухры получается!

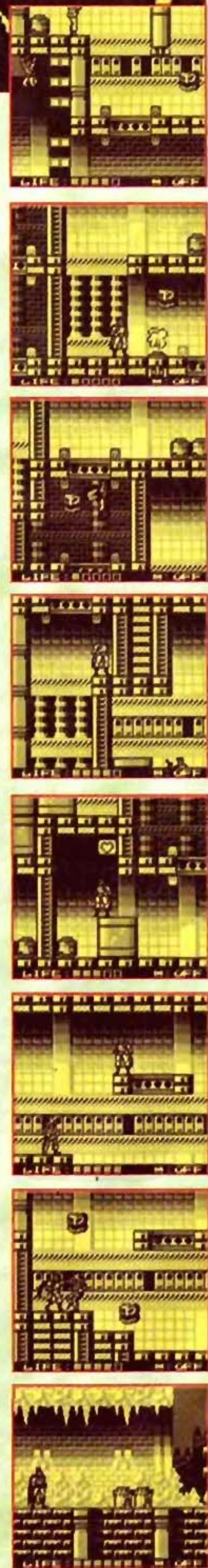
Забьем... оставим... итак, БЭТМЕН! Что такое для меня лето? Лето — это загород. Это Геймбой. И это Бэтмен! Интересная игрушка такая, даже сюжет там есть! Главное, она прекрасно делает свое дело! Время пребывания за городом сокращается до того знаменательного момента, как оно придет к своему логическому завершению и настанет пора рвать когти домой, в большой и грязный город! Впрочем, на Геймбое очень много хороших игр, хороших настолько, что, по сравнению с ними, все другие игрушки просто покажутся «никакими». Ну... это выбирать надо уметь! Dragon Warrior 1 & 2, Pokemon Red/Green/Blue, Pokemon Yellow, Pokemon Crystal, Pokemon Gold/Silver, Final Fantasy Legends 1, 2... ох! А вот что я могу сказать про данный «шедевр»? Да, ничем он, вроде, таким особым не сверкает... но, все равно, КРУТО! А вот чем круто? В чем? Даже не знаю... просто мне нравится. Просто... просто, если не очень стараться «засветиться» на поле приставочных игрушек и сделать игру без явных достоинств и недостатков, то может получиться... ДА! Может получиться либо абсолютно неприглядный продукт, либо... либо именно та игра, в которую как раз интересно ИГРАТЬ, а не тащиться от «новых новшеств»!



**** Уровень номер ван ****

Неприятный запах сырости висит в тяжелом ночном воздухе, в серых очертаниях неприглядного подвала располагается скрюченная своими планами полуночная фигура разлюбленного смертью романтика, плюшевые солнечные медведи лежат перед ним в тоскливо предвещающей беду куче. Слышен истерический хохот, разбавленный привкусом оптимизма в глазах Джокера (а это именно он), лелеющего свой очередной, заведомо неудачный, план и с горечью переминающего в голове свое будущее поражение... «Ха-ха-ха, эти маленькие плюшевые медвежата могут взрываться и даже ранить людей, ха-ха-ха-ха!!!! И даже... и даже их немного царапать!!! Хо-хо-хо-хо... И... нет! Нет! Нет, я не побоюсь этого слова!!! Они даже дымить могут... наверное...», — именно такими словами встречал темную ночь самый большой романтик города, который только что входил в очередной сонный мрак и погружался в лунные ощущения... Ну что же, обломаем гаду его хитрые выдумки! Выходим вперед, больно ударяем чубриков по башне... отлично! Что дальше? Ах, видите во-о-о-он ту красивенькую коробочку? Ого, возьмите мишку, что в ней лежит... ой, мама! Я же пошутил. Вам не больно? Нет? Ну, тогда проехали.

Тут все просто. Прыгать мы можем кнопкой А, а драться — кнопкой БЭ, для запуска гарпуна нажмите на... нет, не на POWER, а, всего лишь, на ВВЕРХ+БЭ! Вот и все премудрости, правда, один лично мой знакомый это записал на бумаге, сделал плакат на всю стену и теперь старательно учит каждый день, перед сном. Враги тут пока тупые, на них можно и нервы не тратить. Главное, заучить такой хороший прием, как прыжки по стенам. Да, с отталкиванием! Прыгните на стенку, нажмите на А + «КРЕСТИК В СТОРОНУ ПРЕГРАДЫ», и Бэтмен покажет вам все элементы альпинизма в плаще. В городе остерегайтесь труб, мощно обливающих вас водой. Можно



"SHEETS OF ICE HAVE CRIPPLED GOTHAM CITY IN ONE OF THE WORST"

рассчитать время прыжка так, чтобы и на трубы не налететь, и на шипы не попасть. Не вдавливайте только кнопочку А так сильно, прыжок получится очень высоким и долгим, вовсе не подходящим для такого рода ситуации.

Куда же податься дальше? Ой, да тут совсем недалеко... СКЛАД! Да, это и есть склад со взрывоопасными медвежатами, что глубоко влияют на драгоценное психическое здоровье детей. Чтобы они не оставили след на вашем (здоровье), советую научиться «убегать» от них, подпрыгивая во время взрыва. Впрочем, если вы — мазох, то, стало быть, наоборот, во время этого самого взрыва вам лучше стоять на месте. Когда будете выходить с «темного места водопадов», прыгайте влево и, не без помощи гарпуна, добирайтесь до «странных штук, которыми стрелять можно».

Следующая часть уровня — высокая башня. Тут имеется один маленький, но очень хитропопый секрет. Оттолкнитесь от правой стенки и кидайте гарпун вверх. Что-де мы видим? Ой! Да это же еще оружие! Ну, вот и славненько... Перед тем как выйти с локации (а вы ведь сразу узнаете выход по характерному признаку, то есть, наличию двери), «провалитесь» под светлую балку (Что??? Не знаете, как проваливаться? Просто УЖАС! ВНИЗ+А) и возьмите сердечко, дающее лишний моток энергии. Идите к боссу.

А вот главарем уровня у нас, конечно же, будет сам ДЖОКЕР! Его очень сложно забить, так как он не стоит на месте, а все время перемещается с помощью «хитрых дверей». От медвежат модели «смертоубийца ЗЫЧ-1234» можно спастись, прижавшись головой к низу одной из платформ, воспользовавшись гарпуном. Когда появится Джокер, подлетайте и бейте его по лицу, главное, это проделать быстро, иначе он еще спрятаться может! Хе-хе-хе...

** Уровень номер ту **

Лениво расположившись в кресле, Бэтмен наблюдал удручающую картину очередной катастрофо-о-о-о-а-афы (смачно зевая во весь рот). Опять драться, убиваться... надоело! Неужели ничего нет по другим каналам? Бэтмен холод любил и очень не почитал жару, что так любит пригревать место его жительства. А вот как же хорошо ему стало, когда Мистер Отмороженный решил подарить жителям города немного снежков! Правда, у него был выбор между благоприятной погодой и толпой ревущих фанатов, что буквально предвкушали появление героя. Не решившись брать на душу такой грех, наш герой посылает в гущу событий Робина, предвари-

тельно, так сказать, дойдя до места назначения битвы. Чтобы уничтожить мужиков с пистолетами, я бы посоветовал вам садиться на пол и воевать с ними «вприсядку». Также имеется еще «летающее что-то», убирать его сложно довольно будет, так что лучше убежать просто. Или же сбивать, точно рассчитывая движение своего кулака. Робин не такой, как Бэтмен, и может лазать по потолку, но гарпунов не использует.

Поздно или рано, вы, все-таки, доберетесь до БОССА, большого и страшного. Он время от времени снимает свою прикольную шляпу, а там... ой, а там во все стороны разлетаются три злых духа, что «не есть очень совсем-таки хорошо». Тактика борьбы с ним? Встаньте на левую платформу (вернее, такое своеобразное «возвышение») и ждите заветного момента, когда можно будет врезать него-дяю кулаком в прыжке (напрямую нельзя, он может применить... газовый баллончик... ну, или что у него там).

После этого проходите сквозь него (когда он контуженный, то можно) и повторяйте все эти действия с начала. Одна небольшая оговорка: гад может последовать за вами на верхнюю платформу, так что либо «проваливайтесь» вниз, либо...

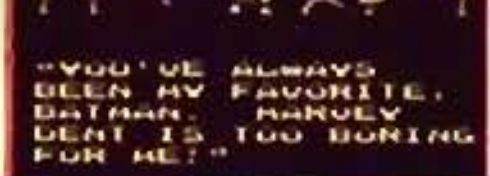
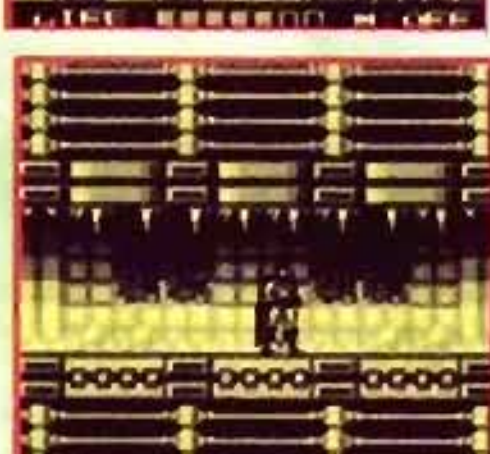
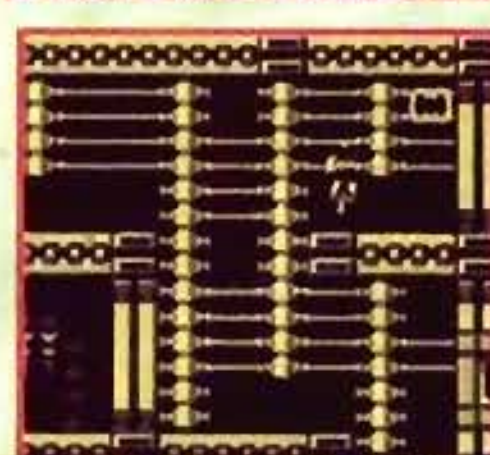


рис. А. Макарова

Увидев, как рулит его боевой товарищ, Бэтмен воспылил фиолетовой завистью и решил закончить путь сам. Вприсядку преодолеваем «дедов-морозов будущего» (это что в специальной форме и в масках каких-то), если замерзнете, быстро-быстро стучите по кнопке БЭ, чтобы выбраться из так называемого «ледяного плена».

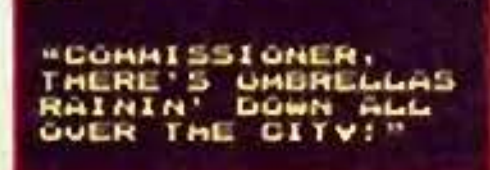
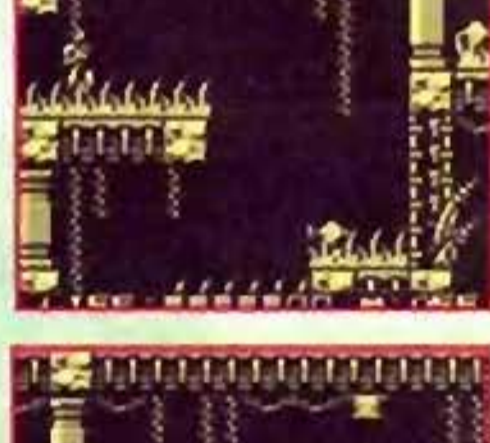
Как спастись от нежных (или снежных?) пушек? Я заметил, что у большинства «машинок смерти» находятся бочки (а в них селедочка), так что советую вам присесть на землю, прижавшись к вышеназванным емкостям.

Высмотрев хитро запрятанные в «палках» снаряды для метания, подходим к самому сложному моменту в игре (да, вот так вот, на втором уровне... мир жесток, господа хорошие...)! На платформе над вами стоит пушка и всячески мешает пробраться к ней, а туда, как обычно, вам просто позарез надо! Делается это так. Запрыгивайте на нижний «кубик-транспорт», когда он будет двигаться В СТОРОНУ ПУШКИ, потом — прыгайте вперед и зацепляйтесь за потолок своим гарпуном. Вы должны зацепиться так, чтобы быть НИЖЕ уровня стреляющей штуковины. Подождите, пока пролетят снаряды, и... вы уже там! Пряздрявляю! Остальные «пушечные моменты» пройти вполне можно, главное, как говорится, «по верхам шастать».

Итак, у нас на повестке дня вопрос! Как же, все-таки, замочить БОССА? Сядьте (иногда лучше сидеть, чем говорить!) на висющую в воздухе платформу (ну до сих пор не пойму, КАК ОНИ ТАК ДЕЛАЮТ, ЧТОБЫ ПЛАТФОРМА ВИСЕЛА!?) с таким расчетом, чтобы вас не достали «морозящие лазеры». То есть, если босс стреляет из левого лазера, то надо сесть на правую половину, остальное — поймете по логике вещей. Лучше еще расположиться так, чтобы босс вас не видел (ну, как сказал один мудрец, если вы его не видите, то и он вас не заметит), а то еще палить будет во все оружие. Дождавшись нужного момента (а это именно тогда, когда один «луч замораживающего лазера» только-только исчезнет из поля вашего зрения, а другой вот-вот будет готов появиться), разбегайтесь и бейте нехорошего человека в лицо!!! Как говорится на бутылках с шампунем, «при недостаточном эффекте повторить нужное количество раз»... М-да... Вот так...

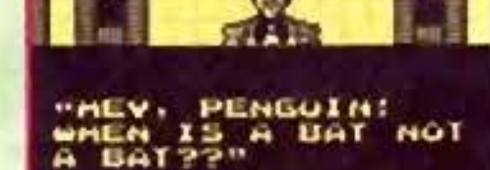
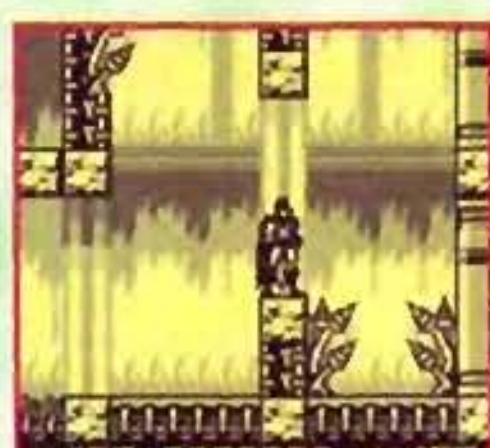
** Уровень нумбер фри **

После созерцания маловразумительной заставки про какую-то тетку в джунглях, мы встречаемся с... другой какой-то теткой, только гораздо более жуткой! Что это с ней такое-то, а? Похоже, она слишком много увлекалась футуризмом (вот оно, дети, тлетворное



влияние иностранщины!) или переиграла в Котов-Ниндзя на Денди! Короче, спасти красавицу надо, а то она тут среди ночи решила выйти на крышу после тысяча лохматого просмотра рекламы истинно французских поцелуев! Понимаю, бывают в жизни огорчения. Короче, выполняя заповедь психоведа номер один («держись подальше от психичек разного пола, рода и склонения!»), Бэтмен решил последовать за ней тихонько, по пятам, чтобы не вспугнуть такого важного для психиатрической больницы клиента. Что я имею право промолвить по сему случившемуся? «Новогоднее» оформление уровня это, конечно, хорошо, а вдвойне лучше то, что нашу «досправляющуюся» можно легко уложить, пользуясь тактикой «удар в прыжке, отскок, подскок». «Кастрюли», что на вас катятся, сбиваются обычными ударами, а (Внимание! Сейчас будет типично американская шутка, всем смеяться!) кошки с оттопыренными задницами (Штука кончилась, смеяться уже можно и прекратить!), вообще, безвредные. Красота...

А вот дальше будет хуже. САД БОТАНИКОВ! Вернее, растений. Ну, вы поняли, о чем я! Там же просто КУЧА зловещих сорняков, дело просто критическое! Советы по этому фрагменту можно дать следующего характера: тех тварей, что на потолке, сбивайте гарпуном; иногда полезно подождать, когда цветочек подойдет к краю платформы, на которой он обитает (так его будет можно достать кулаком, даже и не вставая с ним на одну линию). Но самый полезный совет заключается в том, что с «пальмами педальными» лучше всего бороться, используя такое замечательное оружие, как «странные пули», если они у вас есть, или же «месить их со «спины», висая на гарпуне и ожидая, когда они обернутся. В принципе, если последнюю мою мудрость усвоить, то играть легче будет... причем, гораздо легче... так, глядишь, уже и в подробности все прохождение не надо описывать... не надо, ну и ладно, я пошел спать! Хр-р-р... да... дача... КАКОЙ КОШМАР! Ох, мне тут такой сон страшный снился, так что я лучше тут посижу и про Бэтмена расскажу. Итак, наш Бэтмен-Добрый-Молодец, устав бороться с трубкогубчатыми плевунками, узрел, что еще одну проблему представляют «хронически капающие трубы». Ну, скажу я вам, проходятся они просто элементарно, ведь брызги, в отличие от капель, вреда Бэтмену не наносят! Допустим, я решил все ваши проблемы и вы, абсолютно сухими и комфортными, добираетесь до цветика-двухколорика. Ну, его-то победить, как говорится, кусок of sake полный! Подбегаем, даем в растительное лицо, отбегаем, уходя от дротика, пу-



"I SEE MY PARASOL BOMBS ARE CAUSING PANDEMONIUM AMONG THE SNIUELING FOLK OF GOTHAM CITY!"

"HEY, PENGUIN! WHEN IS A BAT NOT A BAT?"

щенного той самой бабой, что вы на заставке имели удовольствие лицезреть. Снова подходим к цветку...

** Уровень номер фо **

В ночном небе города парили затуманенные надеждой зонтики. Толстый человек в шляпе и с хитрыми глазами отчаянно наблюдал за всем этим ужасом и жадно потирал руки. С неба упала звезда. Звезда надежды. Он загадал желание про мировое господство. Не знал он еще, что вездесущий выскочка Бэтмен это желание перебил вообще, загадав раз и навсегда покончить с сим жирным ужасом. Пройдя под падающими «сюрпризами» с зонтиками (я не понял, это, типа, в комплекте одно с другим так и продавалось, что ли?), вы попадете в очень странное место (не иначе, в психушку), обитель самого загадочного из злодеев игры. Вы не поверите, но его именно так и зовут! ЗАГАДОЧНИК. Это — такой интересный лабиринт, он очень и очень сложный в прохождении, тут нужно бить кулаком по знакам вопроса! Выходы из комнат будут открываться! Только вот если развилка будет, то-о-о-о... В первой комнате с двумя знаками вопроса бейте по правому, в комнатке с тремя вышеупомянутыми обозначениями обязательно ударьте по среднему, во второй комнате с двумя «экспонатами», опять-таки, выбирайте путь на «правое дело». Ух-х-х! Выбрались!

А вот и босс! Сам Загадочник! Он очень любит «размножаться» (то есть, делать много «глюков» себя самого, а потом превращать их в шаровые молнии и направлять на бедного и несчастного Бэтмена). По возможности, сбивайте глюковые копии, главное, чтобы все время находиться в одном месте поля брани, а потом (когда файерболы будут лететь на вас) просто резко отойти в другое, более безопасное место, вот и все тут. Желаю вам приятного GAMEO... ой, то есть, приятного выигрыша!..

Решив, что толстого нахала ему не одолеть и что таким образом можно запросто порвать плащ, Бэтмен, уже во второй раз за игру, отправляет в самое пекло своего коллегу (и будущего калеку, если так дальше пойдет) Робина. После прохода (или нет) под опасными зонтиками начинается альпинизм наперегонки с участием Пингвина (это такая блатная кликуха у толстяка) и нашего Робинграната Багора. Что я тут могу посоветовать? В принципе, было бы легко, если б не мешались перед глазами вездесущие зонтики. Лучше их, все-таки, сбивать кулаками. Да, именно так, иначе ничего поделаться нельзя, сам проверял. Вы, главное, не беспокойтесь, со временем научитесь и обязательно доберетесь до игрушечной птицефабрики. Хорошо, хоть Бэтмена совесть заму-

чит и он опять примет узды правления операцией «Penguin — eto bolshoy PRIDUROK». Какие же тут советы, так сказать, можно вам дать? Ну, во-первых, идите осторожно и размеренно, великодушные «наезды» пластмассовых уток (а они, как вас увидят, так с огромной скоростью на вас и «едут») встречайте радостным ударом кулака в клюв. На колибри, что так любят вас преследовать, внимание обращайте только после расправы с очередной клювастой и только тогда, когда вы уйдете от того места, откуда они все время выскакивают.

Итак, худо-бедно, с горем на три четверти, добираемся до БОССА! А босс тут у нас, надо сказать, самый интересный в игре. Я на него потратил кучу продолжений, а потом убил, не потеряв ни одного удара! Круто, правда? Это Пингвин летает на своем «суперагрегате» и еще, вдобавок, устраивает вам дождь из зонтиков! А ведь зонтики не простые, а ведь зонтики ой какие опасные для здоровья! Что же с ним делать? А вот что! Стреляет враг исключительно по диагонали и только лишь под одним углом. Если он у левой (и единственной) платформы находится, заскакивайте на нее и изливайте на него все свое раздражение. Когда он отлетит вправо, не советую вам до него добираться акробатическими трюками, зонтики, так сказать, весь фокус испортят.

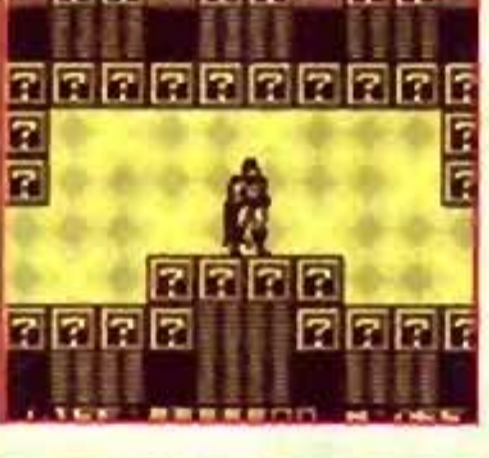
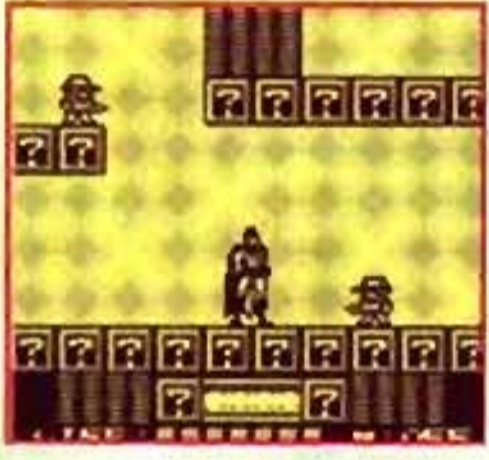
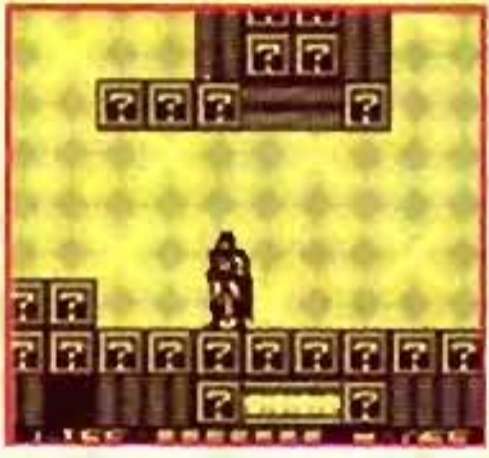
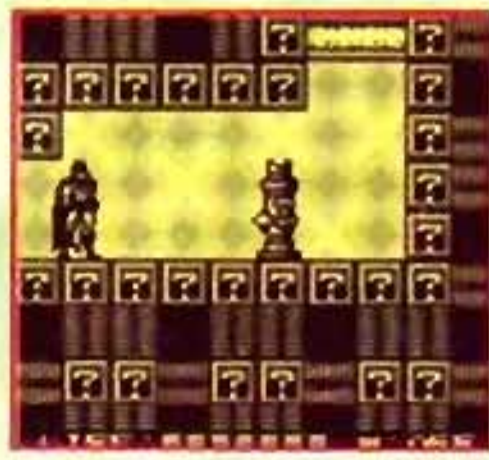
Подбегайте «под него» и прыгайте. Он испугается и вновь перелетит к платформе. Ну вот и все!

** Уровень номер файв! Энд ласт! Файнал баттл! **

Весело гогоча над посрамленными противниками, Бэтмен и Баттхед... Ой, то есть, Бивис и Робин... ой, ну вы поняли, кто... летят домой на своем фирменном бэт-самолете. Тут... ОПА... и все! Какой же гад подбил чудо техники? У-у-у-у... ДЖОКЕР! Ну, теперь все ясно! Сейчас бить будем!

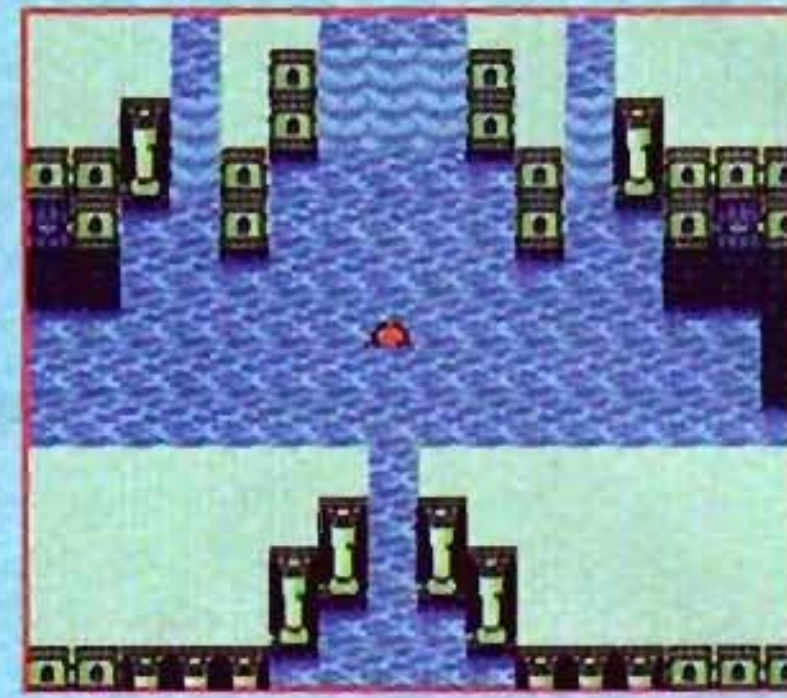
Сказать по правде, финальный босс в виде робота-клоуна с огромными летающими ручищами не то что бы совсем легкий, а ОЧЕНЬ легкий! И где же тяжелый напряг сражения? Бить его нужно тогда, когда он своей башней о землю стучит, да еще от карт (игральных, которыми он вас закидывает) бегайте... Да, видно ничего, кроме того, чтобы бумажками пуляться, злодей и не придумал... Ну ладно, недолго этому роботу уже работать осталось! Когда робот будет повержен, Джокера увезут на процедуры люди в белых халатах! «Летс гов, Бэтмен!» — промолвил герою дня, ночи и вечера Робин на странном буржуйском наречии. И они уйдут! На том и игра закончится!

Александр Сергеевич





FINAL FANTASY III



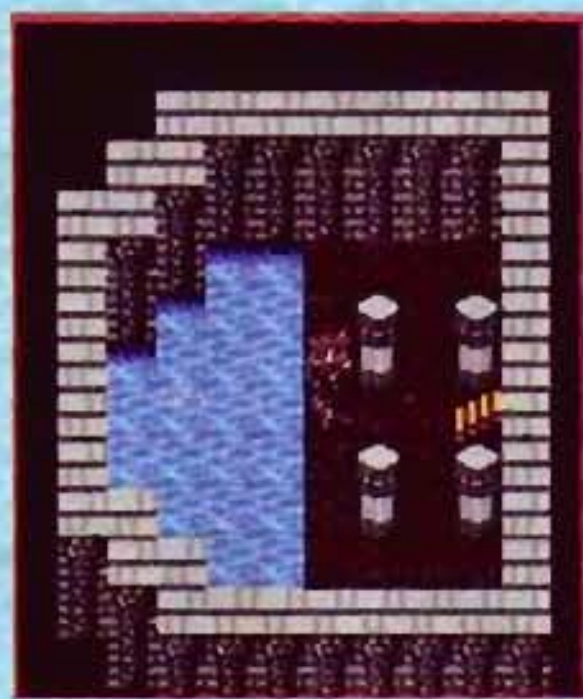
Взглянем правде в глаза: битвы в JRPG похожи очень, стратегия ну совсем не меняется. Поэтому заострять свое внимание на них было бы немного не верно. Что же касается общих моментов по игре, то тут сейчас будет все изложено.

Чокобо

На карте можно найти лес чокобо, поймать птичку труда не составит! Если оседлать клушу, то случайные сражения на карте уже доставать не будут. Но! Во-первых, куда более полезно, в плане экспы, пешочком пройтись, а во-вторых, как только вы с клуши слезете, то она больше вам не товарищ будет, убежит куда-то. Есть еще и Толстый Чокобо! Он позволяет хранить у себя вещи, если их накопилось так много, что в вашем инвентаре места для них больше нет (а, поверьте мне, там его, действительно, ОЧЕНЬ мало!). Появляется за применение морковки на деревья. Потом Толстый Чокобо будет входит в «комплект поставки» вашего суперлетающего корабля (является при применении морковки на стул рядом со странной «нишей»).

Секретные места

Да, ФФ-3 просто кишит фальшивыми стенами! Иногда нельзя пройти подземелье, если не найти секретный проход. Так что потайные ходы в этой игре не роскошь, а обязательная часть дизайна уровней, будь он неладен! ВНИМАНИЕ! Очень важно вот что знать! Если, возвращаясь из секретки назад, вы видите, что проход закрыт и вы замурованы, то не стоит пугаться! Встаньте вплотную к тому блоку, на месте ко-



торого должен быть выход, повернитесь лицом на север и нажмите на кнопку «действие»! Всегда на севере как бы «скрытый переключатель» находится.

Партия

В игре этой можно собрать команду из множества разных классов. Кто кем будет, решайте вы сами! Именно поэтому мне и нравится ФФ-3, что там очень много простора для тактики. Сейчас я изложу свои взгляды на «идеальную партию».

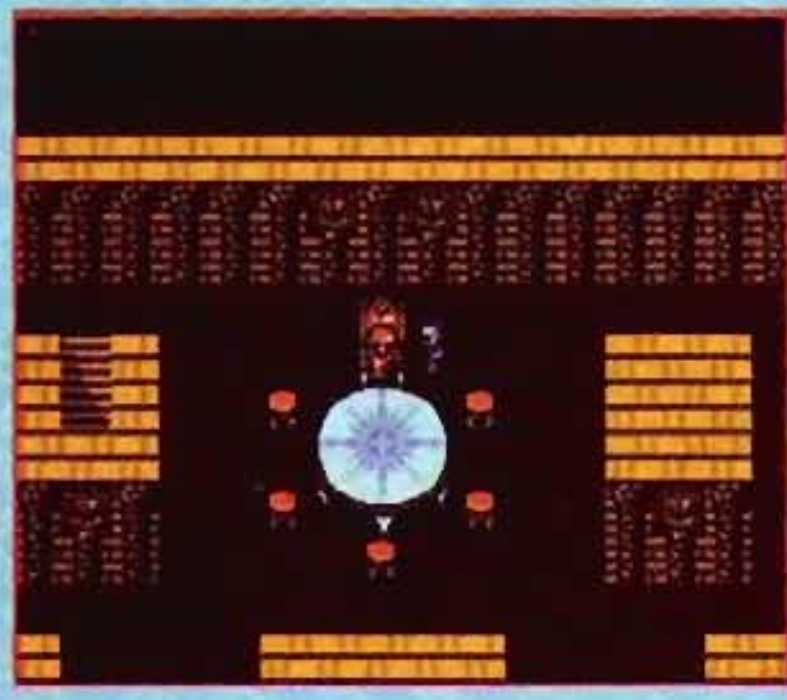
После получения работ от первого кристалла (находится в первом подземелье, где босс — черепаха): Боец, Монах, Белый Маг, Черный Маг. Почему именно так? Боец всех рубит мечами, а Монах — кулаками, не



давайте Монаху (и карате-мастеру тоже!!!) ничего из оружия! «Боевые» персонажи ходят первыми, значит, есть шанс в первый ход кого-то убить. Ведь магическая система в игре такая, что маги могут произнести только лишь ограниченное число заклинаний до следующего отдыха. Не просто потому как «мана кончается», а потому как заклинания поштучно у них имеются. С ростом уровней растет и количество магии, но, если ее в каждой

битве применять, совсем рехнуться можно. Значит, первыми должны ходить Боец и Монах! Потом уже магические персонажи, один лечит, другой — калечит. Полностью отказываться от волшебных героев не стоит, так как без них вы быстро поймете, что же такое настоящий ад!

Потом, при получении новых работ (второй кристалл, находится в пещере, немного севернее пещеры гномов)



НЕКОТОРОЕ МОИСТРОБЕСИЕ



БОССЫ И ИХ ЗДОРОВЬЕ

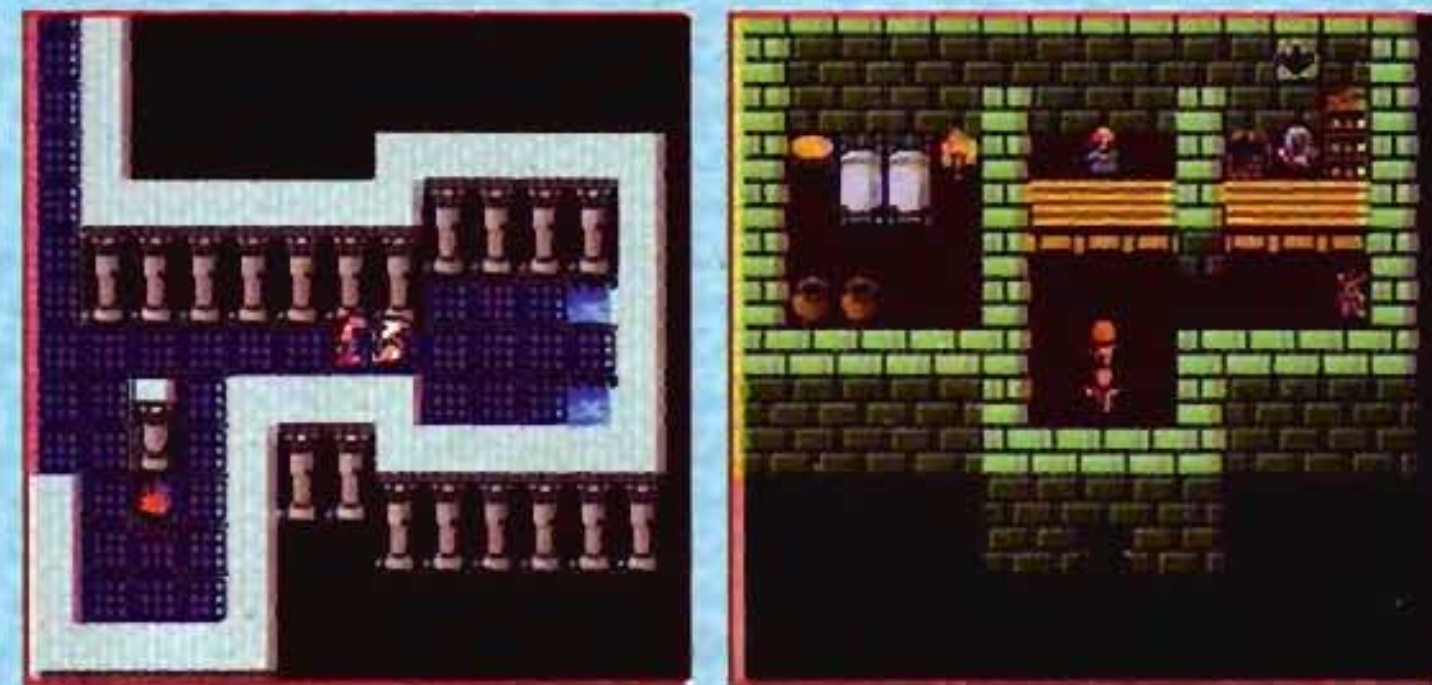


Бойца заменяем Рыцарем, ведь Рыцарь — это более совершенная его форма, «то же самое, только круче»!

С третьим получением работ идет на повышение Монах! Теперь он Карате-мастер. В соответствии с обстоятельствами, после посещения города крестоносцев, боевые люди в этих самых крестоносцев и переходят, иначе враги будут просто по-дикому себя клонировать (а опыта за это мало дают, так что...). Кристалл находится в пещере воды (где погибает дева Света).

Потом, с четвертым появлением работ (кристалл находится в замке, который охраняют стражи-статуи), на повышение уже и Маги идут! Белый Маг становится Шаманом, Черный тоже обретает более совершенную для себя форму (сами увидите, новые формы внешне очень напоминают старые). Затем, когда становятся доступными Мудрецы и Ниндзя, все волшебники становятся первыми, а «вышибалы» — вторыми. Ведь Ниндзя любая броня по

ГЕРОИ ИГРЫ



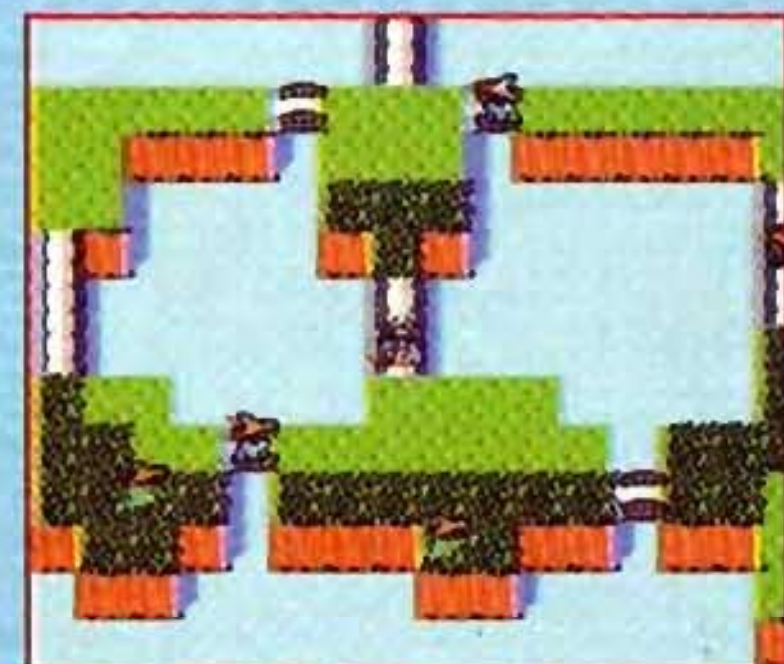
плечу, да они и сюрикены кидают! Зато Мудрецы могут любое заклинание применять, в том числе, и призыв великого и ужасного БАХАМУТА! Купите в «секретном магазине» сюрикенов побольше, да вторую магию «Бахамут» (первую вы должны отвоевать были и за это опыта получить...). Боссам не жить! Ниндзя — в каждую руку по сюрикену, Магики Бахамута колдуют, пока уже кинувшие звездочки и ставшие безоружными вояки их лечат. Финальному боссу не продержаться и нескольких раундов! Ну, это моя тактика! Вы можете пробовать какие угодно работы! Уверю вас, вы не будете разочарованы!

Про щиты

Отдельно я вам хочу про щиты сказать! Ведь в игре — это такая штука... ИНЫМИ СЛОВАМИ, ЩИТАМ — БОИ! Лучше два меча в руки, чем щит! Особой защиты не дает, а урон — В ДВА РАЗА НИЖЕ! Нафига!?

ДЕДУШКА УКЕН

P.S. Владельцы эмуляторов могут найти много вариантов перевода игры, но многие из них либо выполнены не до конца, либо состряпаны ужасающе плохо! Сходите на <http://www.demiforce.com/>, да скачайте «здоровый» перевод!



 Меня зовут Банни, я люблю рисовать комиксы в стиле манга. А это — моя подруга Рэй, она любит играть на пианино. Пишите нам: 353522 Краснодарский край, Темрюжский р-н, п.Пересыпь, ул.Комсомольская, д.27.

 Хэллоу, фанаты «Резидента»! Хотите познакомиться с настоящим «ветераном» этой игры? Тогда звоните мне. Тел. (095) 123-66-07. Смотрите, всего лишь за один звонок вы сможете задать любые вопросы по поводу всех частей «Резидента» и на все получите ответы. Гарантирую! Обращайтесь к Игорю Удалову (17 лет).

 Куплю демоверсию Resident Evil 2, а также настоящую версию этой игры (внимание, только на японском языке). Продаю 40 дисков от PSX, цены стабильная — 30 руб.).

Поменяю Game Boy Pocket (с 12-игровкой), Dendy Сьюбор, Мегадрайв 2 + 5 каталогов на поддержанную PSX (можно с одним джойстиком). Тел. (095) 123-66-07. Игорь Удалов.

 Привет всем настоящим отаку, любителям аниме и манги! Я — девушка-самурай Nahity. Хочу найти своих братьев по оружию. Те, кто любит холодное оружие и искусство войны — пишите! 690033 г.Владивосток, ул.Гамарника, д.11, кв.85.

 Эй, эльфы, гномы! Есть кто живой? Человечество вытесняет нас в леса, горы, подземелья, но они еще не знают нашей силы! Объединимся? 344092 г.Ростов-на-Дону, а/я 3355. Трисс Меригольд.

 Quake-клуб «Строгос-Капут» ждет писем почитателей Quake или просто геймеров PSX, MD и Dendy. Пишите: 443087 г.Самара пр-т Кирова, д.170 а/я 6727.

 Ищу своих друзей. Воины, отзовитесь! Краснодарский край, Темрюжский р-н, п.Пересыпь, ул.Садовая, 2. Мако.

 Продается Мегадрайв в хорошем состоянии. Недорого. Тел. (095) 344-84-91. Звонить с 19 до 22. Олег.

 Тьма... хаос. А кто сказал, что «зло» не имеет право на существование? Мне, темной эльфийке, хочется разрешить этот вопрос. Пишите мне: 350051 г.Краснодар, д.1/5 кв.3. Лина Инверс.

 Продается Sony PlayStation в прекрасном состоянии + 20 дисков. Цена договорная. Тел. (095) 358-99-76, (095) 502-00-91. E-mail: JareKsx@hotmail.com. Станислав.

 Все, кому нравятся RPG, такие как Breath of Fire 3,4, Grandia, Chrono Cross, а особенно Final Fantasy, пишите мне. 173015 г.Великий Новгород, ул.Октябрьская, д.10, к.3, кв.2. Red.

 Я — Великий воин пустыни. Я — Lagoona Loire. Привет всем, кто хотел бы найти друзей по переписке. Напишите мне, обменяемся идеями и художественным опытом. Пишите, любители PC и PSX. 344113 г.Ростов-на-Дону, ул.Баграмяна, д.23.

 Меня зовут Рей Хино, мне 14 лет. Кто обожает мультик Sailor Moon и другое японское аниме, пишите по адресу: 129336 Москва, ул.Стартовая, д.31, кв.37.

 Мальчишки и девчонки! Если вы являетесь настоящими отаку аниме и манги, пишите мне! 400005 г.Волгоград, пр. Ленина, д.70б, кв.30. Ио.

 Привет всем, кто фанатеет от аниме, фэнтези и видеоигр. А также всем, кому одиноко и кто хочет найти себе хороших друзей. Пишите нам, будем обмениваться опытом, рассказами, рисунками и многим, многим другим. 194100 г.Санкт-Петербург, Лесной пр., д.59, к.4, кв.260. Phantom и Ragnarek.

Хочу переписываться с поклонниками Майкла Джексона. Имею много на видео: концерты, клипы, интервью и т.д. (желательно с теми, кто живет в Волгограде). 400065 Волгоград-65, ул.Салтыкова-Щедрина, д.7, кв.12. Ink. Привет АЙе и Silver Millenium.

 Эй, вы, художники-мангаки! Поклонники аниме! Обожатели Tekken 3! Где вы? Ваш Hwoarang захворал — драться (пока) перестал, но начал рисовать, стал ласковым и пушистым. Помогите, люди добрые, мне, 20-летнему ребенку! Присылайте письма и, обязательно, рисунки по адресу: 620098, г.Екатеринбург, ул.Ильича, д.71в, кв.86.

 Куплю диск PSX «Sailor Moon» на русском языке за умеренную цену. Звонить по будням с 18 до 19 час. по тел. (095) 483-16-90. Николай.

 Куплю картридж для Game Boy Pokemon (Red, Blue, Silver или Gold версии) на английском языке (желательно цветной). Тел. (095) 430-25-25.

 Привет всем любителям анимации! Где же вас носит? Очень хочу с вами пообщаться, так что пишите! 664000 г.Иркутск, ул.Марата, д.6, кв.36. Ret-ko tou. Хей, Squall, привет! Не забывай, пиши!

 Любители RPG, Heavy Metal-а и Hellowe'ena, читатели «Великого Дракона», пишите! Адрес: 170043 г.Тверь, Октябрьский пр-т, д.87, к.1, кв.20. Быков Степан (14 лет).

 Продаются картриджи для Sega. Недорого. Тел. (095) 344-77-01. Звонить с 19 до 23. Саша.

 Неужели я в Барнауле один такой фэн Juno Reactor и Enigma, фэн аниме и манга и суперфэн Сейлормун? Пишите! Барнаульцы, нас должно быть много! 656016 Алтайский край, г.Барнаул, ул.Власихинская, д.34. И из других городов тоже пишите! Привет Zoisait и Надежде из Волгограда!

Джилл Валентайн заходит в магазин оружия.
 — Дайте мне «Беретту».
 — Вам для защиты?
 — Для защиты я найму адвоката.
 Геймера на уроке биологии спрашивают:
 — Что такое склероз?
 — Склероз... ну это когда у вас карты памяти нету.
 Прислал Александр Григорук, г.Балашиха, Московская обл.

 Дарова, народ! Очень симпатичная, веселая, а главное, ужасно скромная ищет друзей по переписке. Напишите мне, plzz!!! 400087 г.Волгоград, ул.Ткачева, д.3, кв.136. Marea Chan. Yaten'y, Vik'e и Pallad'e огромный привет!

 Продаю Sony PlayStation с двумя джойстиками (Dual Shock и обычный) + карта памяти (15 блоков) + взломщик кодов + 33 игры (41 диск) + 3 книги с кодами за 5000 руб. Все в превосходном состоянии. Тел. (095) 114-11-05. Александр.

 Konnichiwa, любители аниме и манги! Меня зовут Миака, и мне бы очень хотелось найти всех хранителей. Вообще, пишите все, кто разделяет мои вкусы, а также любит эльфов. Буду рада каждому письму. 400005 г.Волгоград, ул. 7-я Гвардейская, д.8, кв.41. Миака.

 Hi, фанаты Mortal Combat! Пишите мне, Scorpion'у! Не пожалеете! 680051 г.Хабаровск, ул.Ворошилова, д.59, кв.4.

 Эй, люди тьмы и зла, напишите мне, великому злодею Сейферу! Отвечу всем от мала до велика. 344113 г.Ростов-на-Дону, ул.Баграмяна, д.8. Сейфер.

Кому скучно и кто хочет пообщаться с аниме-и, конечно, манга-фанатом, кто любит рисовать и просто поговорить о жизни: 630119 Новосибирск 119, а/я 259. KurainoTora.

 Привет! Мне 15 лет. Я люблю хорошие игры, RPG, гонки, также люблю и аниме. Я хочу найти друзей и подруг. Пишите все, кому не лень. 117321 Москва ул.Профсоюзная, д.140, к.3, кв.124. Звягина Елена.

 Анимешники всех городов и всех возрастов, давайте переписываться! Нам по 17 лет, и мы обожаем аниме, мангу и фэнтези. Пишите! 660025 г.Красноярск, ул.Шелковая, д.4, кв.2. Chi.

— Что означают числа в словах «Windows 95», «Windows 98», «Windows 2000»?
 — Это минимальное число попыток что-либо сделать перед успешной.
 Сообщение на экране компьютера:
 «Коврик для мышки совершил недопустимую операцию и будет свернут».
 — Доктор! Вы лечите боязнь открытых пространств?
 — Да.
 — А закрытых?
 — Тоже лечим.
 — А то и другое вместе?
 — Нет, квакеры неизлечимы.
 Прислал Максим Савков, г.Подольск, Московская обл.

 Привет всем! Я хочу создать свой клан по компьютерной игре Counter Strike. Он будет называться «DOGY». Моя кликуха Mops Killer. Все, кому от 15-ти, пишите мне. 121609 Москва Осенний б-р, д.5, к.1, кв.405. Или звоните мне на пейджер: (095) 974-22-22 для абонента Mops.

 Продаю Sony PlayStation с двумя джойстиками (Dual Shock и обычный) + карта памяти (15 блоков) + 25 дисков + 3 книги за 4000 руб. Все в отличном состоянии. В подарок 8-битная Ken Boy без проводов. Тел. (254) (09654) 2-93-65. Рома.

 Привет, ohaio, hi всем любителям аниме, манги и журнала «Великий Дракон»! Меня зовут Master или Riy Gasha (кому как нравится), я просто мечтаю познакомиться с классными парнями и задорными девчонками. Я увлечен головоломками, стратегиями, интересными книгами, ну и, конечно, рисую. Вхожу в движение MiF и играю на Dreamcast. Если вам не лень, черкните пару словечек. Мой адрес: 113042 Москва Бульвар Адмирала Ушакова, д.14, кв.254. Тел. (095) 716-33-68.

 Эй, народ! Ищу друзей по переписке. Играю на Мегадрайве. Люблю рэп. 678967 Республика Саха (Якутия) г.Нерюнгри, ул. Дружбы Народов, д.9/3, кв.109. Older.

 Привет всем любителям аниме и манги, а особенно тем, кто рисует в этом стиле! Меня зовут Yogi, мне 17 лет. Пишите все желающие, обменяемся рисунками, идеями, своими персонажами. 117049 Москва, ул.Шаболовка, д.20, кв.21.

 Хотел бы переписываться с поклонниками и поклонницами авиасимуляторов (абсолютно любых). 660041 г.Красноярск, пр.Свободный, д.75а, кв.71. Михаил.

 Продаю Мегадрайв 2 в хорошем состоянии с адаптером, проводами, картриджами «Jurassic Park» и «Super Wrestlemania», но без джойстиков, за 550 руб. Или поменяю на Game Boy в хорошем состоянии и с одним картриджем (любым). 690037 г.Владивосток, ул. Юмашева, д.20б, кв. 2. F-Lex. Привет D.D.Wolf-y.

 Привет всем! Если вы любите японскую анимацию, демонов и т.д. и т.п., то напишите мне, Прикольному Плутончику. 121467 Москва, ул. Молодогвардейская, д.6, кв.83.

Привет всем фанатам аниме и манги! Если вы обожаете творчество Clamp и жить не можете без Magic Knight Rayearth, то пишите по адресу: 113403 Москва ул.Булатниковская, д.5, к.1, кв.9. Zagato.

 Ищу друзей по переписке и перезвонке. Все, кто играет на Dreamcast, пишите, звоните. Куплю диски и карточки памяти для Dreamcast. E-mail: sailor@beer.ru. Адрес: 103305 Москва, Зеленоград, 200в, д.85. Тел. (095) 534-86-69. Mc Монстр Dreamcast.

 Хочу переписываться с ребятами 11-13 лет, поклонниками Sony PlayStation. Отвечу на любое письмо, как только придет. 141202 Московская обл., г.Пушкино, м-он Серебрянка, д.22, кв.25. Сидоренко Олег.

 Продаю картриджи для Dendy (недорого), а также диски для PlayStation. Тел. в г.Пушкино Московской обл.: (253) 7-68-15 (с 14 до 16), (253) 2-71-95 (с 9 до 10). Олег.

 Вниманию всех поклонников RPG и, в особенности, Final Fantasy! В Москве открывается филиал Ростовского RPG-клуба. Все желающие вступить в клуб пишите по адресу: 115487 Москва, пр-т Андропова, д.37, к.5, кв.91. Роман.

 Нас зовут Haruka и Yokko. Нам по 18 лет. Мы увлекаемся японской анимацией и рыцарским фехтованием (на мечах). Хотим познакомиться с народом, разделяющим наши увлечения. Наши адреса: Yokko — 660016 г.Красноярск, ул. Матросова, д.10в, кв.14. Haruka — 660025 г.Красноярск, а/я 14119.

 Мне 22 года, зовут меня Руслан. Я добрый, веселый парень, хороший друг. Люблю хорошую музыку, японские мультики, но мне не хватает друзей. Пишите мне: 109033 Москва ул. Волочаевская, д.40а, кв.46.

 Привет всем фанатам пошаговых стратегий и, в особенности, Panzer General! Хочу организовать клуб любителей пошаговых стратегий. Пишите, отвечу всем. 141070 Московская обл., г.Королев, пр-т Королева, д.7, кв.24. Сергей.

 Привет! Меня зовут Narea. Ищу друзей по переписке. Обожаю Sailor Moon и The X-Files. 344068 г.Ростов-на-Дону, д.5/4, кв.60.

 Все любители аниме и манги! Откликнитесь, господа! Мы с удовольствием познакомимся с вами, также как и с клубами! Демоны, покемоны, воины, лорды и все-все, пишите нам по адресу: 690014 г.Владивосток, ул.Толстого, д.42, кв.47. Или по E-mail: fanatKa@frimail.ru с пометкой — Месяцу или Фейе.

 Привет всем! Я — Рома или, как меня называют, Fog. Жду от всех груды писем! Отвечу всем на 99,9%! Любители карт Pokemon в стиле Magic — объединяйтесь и пишите мне! 125130 Москва, Нарвская ул., д.13, кв.33.

 Прошу откликнуться всех существовавших, существующих или только собирающихся существовать фанаток аниме на нашей большой Земле, особенно из отдаленных уголков. Филиалы Ai.R и RAnMa, где вы? Особо прошу откликнуться фанаток Sailor Moon города Дедовска. Возможен обмен аниме. 143530 Московская обл., г.Дедовск, ул.Комарова, д.5, кв.26. Анна.

 Охае, отаку! Хотелось бы переписываться с единомышленниками (anime). Знаю, что многие из вас привередливые, поэтому сразу сообщаю: мне 19 лет. Пишите!!! (yoshimitsu@pisem.net)

 Привет всем! Меня зовут Миша, мне 16 лет. Увлекаюсь играми на Мегадрайве. Пишите мне, отвечу всем. У меня есть игра Star Cruiser, напишите, кто знает, как ее пройти. 665470 Иркутская обл., г.Усолье-Сибирское, ул.Толбухина, д.26, кв.1.

Продаю Sega Dreamcast с картой памяти и 22 отличными дисками за 6000 руб. (все в отличном состоянии). Звонить по тел. (095) 521-03-79 с 18 до 19 час.

Меня зовут Рылов Стас. Мне 15 лет. Я хотел бы переписываться с геймерами и геймершами, играющими на PlayStation. Буду рад переписываться, поясню, объясню любой секрет. Куплю Dreamcast с джойстиком, картой памяти и дисками за 4300 руб. 652840 Кемеровская обл., г. Мыски, ул. Безымянная, д.39.

Клевый пацан, играющий на всех видах приставок, хорошо шарящий в компах, любящий самые крутые фантастические сериалы X-Files и Babylon-5, а также мангу и аниме, а также Dope Mode, а также клевых девчонок-геймерш и не только, хочет переписываться со всеми. Кстати, мне 16 лет. 143371 Московская обл., Нарофоминский р-н, п. Калининцев, д. 256, кв. 26. Maddog.

Меняю Dendy Junior в хорошем состоянии + 3 картриджа на Game Boy. Адрес: г. Электросталь, ул. Горького, д. 24, кв. 116. Антон.

Если вам нравится анимация различных направлений и жанров и если вам интересно поговорить о чем-то, кроме Сейлормун, пишите, пообщаемся. 107207 Москва, Алтайская ул., д. 8, кв. 72. Виктория и Людмила.

Хотел бы переписываться с мальчишками и девчонками, играющими на Mega Drive, а также просто с читателями «Великого Дракона». Мне 14 лет. Люблю файтинги и стратегии. 627300 Тюменская обл., пгт Голышманово, ул. Комсомольская, д. 32. Вован.

Привет всем, кто считает, что GD — самый классный журнал в России по видеоиграм! Меня зовут Усаги. Хочу найти друзей по переписке. Мой адрес: 443080 г. Самара, ул. Блюхера, д. 5/72, кв. 61.

Продаю картриджи для SNES: Donkey Kong Country, Donkey Kong Country 2, UMK 3, Flash Back, Lion King, а также саму приставку (полный комплект). Тел. (095) 249-60-15. Валентин.

Куплю игры для PSX: WWF War Zone, WWF Attitude (только в отличном состоянии). С другими предложениями просьба не обращаться. Звонить на сотовый тел.: 8-903-682-00-94. Сергей.

Продаю Sega с двумя джойстиками, всеми кабелями + 2 книги секретов + несколько журналов «Великий Дракон». Продаю несколько картриджей. Продаю пистолет для Денди. Цена договорная. Тел. (095) 114-28-92. Адрес: 115533 Москва ул. Нагатинская, д. 29, к. 2, кв. 60. Федор.

Продаю Super Nintendo с двумя джойстиками + 2 картриджа + dendy Junior + 10 картриджей или меняю на Sega Nomad или Game Boy Color. 140007 Московская обл., г. Люберцы, ул. 8-го Марта, д. 57, кв. 83. Илья.

Привет всем, кто увлекается творчеством Marilyn Manson, а в перерыве «рубится» в Quake 2 и Dune 2000. Пишите, отвечу всем. 109432 Москва ул. Трофимова, д. 32, к. 1, кв. 231. John (18 лет).

Привет всем! Я начинающий поклонник японского аниме и сериала Sailormoon. Пишите мне! Также куплю картридж Sailormoon за 40-70 руб. 670034 г. Улан-Удэ, б-р Пушкина, д. 23, кв. 108. Александр (17 лет).

Привет всем, кто читает этот Super-журнал! Меня зовут Вован, мне 17 лет. Особых увлечений нет, кроме игры на компьютере. Давно хочу найти подругу или друга по переписке. Если надумаете написать мне, вот адрес: 673750 Читинская обл., Могочинский р-н, ст. Ксеньевская, ул. Первомайская, д. 32, кв. 2. Сенченко Владимир.

Юное (18-летнее) существо по имени Руслан истосковалось по общению. Гамеры, фэнтези-сты, анимешники и просто люди, я взываю к вам — напишите мне!!! Если кому интересно, то я — Водолей (total crazy). 652840 Кемеровская обл., г. Мыски, ул. Паромная, д. 34, кв. 2.

Привет всем! Меня зовут Хотару Томо — воин-разрушение. Мне 16 лет, люблю рисовать в стиле аниме, граффити и в классическом стиле. Люблю читать интересные журналы и книги. Хочу переписываться, обмениваться информацией и рисунками. Мой адрес: Московская обл., Красногорский р-н, п. Нахабино, Панфилова, д. 15, кв. 57.

Продаю Mega Drive 2 и, отдельно, картриджи Beyond Oasis, Rock'n'Roll Racing, Wrestlemania AG. 141342 Московская обл., Сергиево-Посадский р-н, п. ГАЭС, д. 4, кв. 23. Тел. (254) 54-574. Андрей.

Всем поклонникам японской анимации. Имею небольшую коллекцию и хочу ее пополнить. Но, главное — завести друзей по переписке. Так что пишите или звоните. 129347 Москва ул. Лосевская, д. 1, к. 2, кв. 294. Тел. (095) 188-63-74. Kintaro Oe и просто Роман.

Умер программист. Апостол Петр его спрашивает:
— Куда хочешь, в рай или в ад?
— А я бы хотел сначала посмотреть.
Приводит его Петр в зал, забытый новейшими компами, и говорит:
— Это рай.
У программиста слюнки потекли, но спрашивает:
— А где же ад?
— Да здесь же, только для системщиков!
Прислали **Mr. Death** и **Геймер Mlxa**, г. Хабаровск

Привет любителям аниме. Пишите мне, отвечу всем! 152140 Ярославская обл., г. Переславль-Залесский, ул. 50 лет Комсомола, д. 9, кв. 67. Акира.

Привет! Меня зовут Виктор, мне 16 лет. Я начинающий анимешник и поклонник «Дозоров» С. Лукьяненко. Хочу переписываться с любителями аниме. Адрес у меня подмосковный, но живу я в Москве, так что с москвичами и москвичками встретимся. Пишите сюда: 141300 Московская обл., г. Сергиев-Посад-7, ул. Мира, д. 1, кв. 30. Виктор.

Реу и Алмаз хотели бы переписываться со всеми, кто жить не может без аниме и манги. 692582 Приморский край, п. Пограничный, ул. Кирова, д. 83.

Продаю Dendy с двумя джойстиками, двумя блоками питания и всеми проводами за 300 руб. Также продаю картриджи для Dendy по 40 руб. за штуку. Тел. (095) 218-85-33. Звонить с 16 до 21. Сергей.

Ищу мультфильм «Animaniacs» (любые серии) на «родном» английском или озвученный, а также «Battlejuice» (только на английском). Пишите, сторгуемся, возможен обмен. Мой адрес: 143430 Московская обл., п. Нахабино, ул. Институтская, д. 9, кв. 51. Герасимова Алиса. frakiny@mtu-net.ru

Те, кто живет в Приморском крае, тащится от ВД, обожает ролевухи и балдеет от фэнтези во всех его обликах, срочно напишите мне. Отвечу всем! Не дайте умереть заядлому РПГшнику! 692501 Приморский край, г. Уссурийск, ул. Воровского, д. 127, кв. 95. Naigel.

Меняю Sega Mega Drive II с 29-ю картриджами + Game Boy с 4-я картриджами + 3 картриджа для SNES + доплата 600 руб. на PSX (чипованную, в неплохом состоянии, можно с 1-м джойстиком и без дисков). Возможна продажа всего по отдельности. Звоните: (095) 286-76-24 (до 22 час). Паша.

Ищу друзей по переписке, увлекающихся РПГ на PSX. 183017 г. Мурманск-17, а/я 4572. Сергей.

Эй, анимешники Твери и области, где вы все?! Давайте, выходите из летаргического сна и пишите мне. Будем объединяться! 172003 Тверская обл., г. Торжок, ул. Сенная, д. 2. Санек (18 лет). Отвечу все на 199%, а хентайщикам — на 299%.

Всем привет! Меня зовут Лагуна, мне 19 лет и я обожаю «Sailormoon», «Fushigi Jungi» и «Final Fantasy». Очень бы хотел переписываться с теми, кому тоже все это небезразлично. Адрес: 670000 г. Улан-Удэ, ул. Борсоева, д. 13, кв. 22.

Где же вы, любительницы РПГ и группы «Наutilus Помпилиус», живущие в Санкт-Петербурге? Я вас очень давно ищу. Пишите мне, я хотел бы познакомиться с вами поближе. 192281 г. Санкт-Петербург, до востребования, Шерстуккову Роману (23 года).

Меняю Mega Drive 2 с ключом, всеми проводами, джойстиком + 21 игра + Dendy с двумя джойстиками и пистолетом + 90 игр + 2 «Крутых Геймера» (6 и 7) + 4 книжки с секретами + 2 видеофильма + 200 руб. на PlayStation в хорошем состоянии, всеми проводами и диском. (095) 129-84-34. Дима.

Люди! Ценители красивого аниме, RPG от Square, фэнтези, творений Еситакко Аmano, мотоциклов и прочей красоты — присылайте письма с рисунками (по желанию) на адрес: 129626 Москва, пр-т Мира, д. 108, кв. 280. Сакура. Большой привет Cris D'Lonely, Yusuke, Canad и Omega j.

Любимые мои, русские отаку! Я вас ищу! Пишите без стеснения, мы найдем общий язык и нам будет интересно. Адрес: 140140 Московская обл., Щелковский р-н, п. Свердловский, ул. Северная, д. 6. Вакаба.

Куплю картриджи для Сеги: Американский футбол, Бейсбол, Art of Alive. Имею для обмена спортивные картриджи для Сеги. Куплю также анимешные диски для Sony PSX. Тел. (095) 331-34-23. Звонить с 21 до 23. Строков Андрей.

Продам труп Немезиса по готовности. Джилл.
Срочно продаю оптом и в розницу членов команды S.T.A.R.S. (пока в хорошем состоянии). Немезис.
Меняю спрей на 39 номер «Великого Дракона». Шерри.
Прислал **Leon Kennedy**, г. Москва

Все, кто играет на любой приставке, смотрит классные фильмы и мультфильмы, умеет рисовать, напишите мне по адресу: Тверская обл., г. Весьегонск, ул. Панфилова, д. 45, кв. 2. Tracktorist from Hell.

Хочу переписываться с фэнами Мегадрайва, которые предпочитают файтинги, боевики, леталки-стрелялки. Мне 15 лет. Адрес: 682030 Хабаровский край, п. Чегдомын, ул. Заводская, д. 8а, кв. 3. Алексей Б.

Хочу переписываться с анимешниками, с умными и интересными людьми, с юйщиками и просто с теми, кто, подобно мне, не представляет себе жизни без пачки писем в ящике. 197372 Санкт-Петербург, ул. Камышовая, д. 46, к. 3, кв. 4. Люба (17 лет).

Уважаемые! Взываем к вам!! Мы есть два коренных анимешника!! И мы хотим... общения!!! Наши сердца открыты! Мы построим другой мир!!! Адрес: 141301 Московская обл., г. Сергиев-Посад-1, о.с. 1, а/я 2. Демон и Ангел.

Здорово, народ, съехавший на аниме и манге! Истинные леди и файтера, друг гарантирован всем, в чьих письмах есть искорка надежды на процветание и понимание аниме. Мой адрес: 143000 Московская обл., г. Одинцово, ул. Маршала Бирюзова, д. 12, кв. 155. Принц Алой розы.

Для ФИРМ и ОРГАНИЗАЦИЙ
размещение объявлений
и в журнале, и на сайте
ПЛАТНОЕ.

Стоимость объявления — из расчета «1 знак объявления = 1 рубль», не считая пробелов.

Здравствуйте, коллеги! Любители ужастиков, квестов и т.д., в общем всего сложного. Черкните мне письмецо с секретами. В ответ вышлю еще больше секретов, «достигнутых» или «найденных» собственным непосильным трудом. 352030 Краснодарский край, ст. Кущевская, ул. Дружбы, д. 32/1. William Vampire.

Ты держишь в руках новый номер ВД. Ты ищешь подходящее объявление. Вот оно! Я знаю о тебе все: ты смотришь аниме, фанатеешь от Японии, гамишься во все подряд, часами качаешь свою команду в РПГшке, мотаешься по Златоглавой в поисках рарного диска или картриджа и топишь в литрах кофе ностальгию о безвозвратно ушедших светлых 90-х. Пиши мне, и ты найдешь друга по переписке. 117421 Москва ул. Обручева, д. 22, кв. 52. Артем. Привет Lone Wolf'у и Зой Сайту!

1. Хочу переписываться с геймерами и, особенно, с геймершами, играющими на любых платформах. Мой любимый жанр — двумерные файтинги.

2. Куплю или обменяю картриджи для Сеги.
3. Внимание! В домашних условиях с участием профессионалов создается двумерный файтинг (на PC)! Все желающие приглашаются к совместной работе, и если у Вас есть какие-либо идеи, пишите или звоните. Адрес: 107497 Москва ул. Новосибирская, д. 1, к. 1, кв. 72. Тел.: (095) 464-77-75. Дмитрий (18 лет).

Внимание всем, кто увлекается гонками и стратегиями на PSX. Пишите мне, буду рад вашим письмам. 171265 Тверская обл., Коноваловский р-н, п. Старое Мелково, ул. Центральная, д. 3, кв. 51. Дима.

Viva, люди с сердцами героев! Если Вы безнадёжный романтик, если Ваш взор млеет от аниме, сердце говорит поэзией, а рука сжимает оружие — соединим наши силы в борьбе за благословенные Justice и Judgement. Пишите, таких, как мы — немного, нам нужно держаться вместе. 191002 г. Санкт-Петербург, ул. Рубинштейна, д. 9/3, кв. 35. Arisugawa Damaramu (19 лет).

Хочу дружить! С любителями японской анимации! Пишите письма! Отвечу всем без исключений, но в порядке очереди! 614111 г. Пермь, а/я 4333. SKY.

Люди! Спасите!! Помогите!!! Кто-нибудь!!!! Откликнитесь и протяните руку помощи несчастному отаку, страдающему одиночеством. И это в мои 20 лет — не с кем переписываться и меняться рисунками. Кошмар! Просто ужасты!! Пишите мне — всем отвечу. 620075 г. Екатеринбург, ул. Шартошская, д. 9/2, кв. 67. Риоку.

Attention! Любители аниме и всего, что имеет к нему непосредственное отношение — если вы действительно не можете представить себя без чего-то необыкновенного и бесшабашного и не можете ни дня прожить без аниме, к тому же хотите найти достойного друга по переписке — милости просим! Я с нетерпением жду писем и отвечу всем (старше 15 лет). 121601 Москва, Филиевский б-р, д. 1, кв. 40. Pinka.

Konnichawa, любители аниме и манги и, конечно же, непобедимой Сейлормун! Мы (два заядлых анимешника) хотим переписываться с геймерами любых возрастов. Наши адреса: 680018 Хабаровск, ул. Белинского, д. 14 (Kenji) и ул. Астрономическая, д. 3, кв. 26 (Mlxa). В письмо обязательно вложите конверт с обратным адресом.

О-хае! Всем поклонникам Sailor Moon! Давайте обменяемся информацией по мультсериалу, картинками, наклейками или просто поболтаем. 300041 г. Тула, пр. Красноармейский, д. 11, кв. 283. Сидзэнио.

56 Дракон

ЗАБОР

FUN CLUB

FUN-CLUB

85

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

8 бит



The Hunt for Red October

Усиление мощи подлодки. На паузе введите A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, SELECT, A, B, B, A.

Переход на другой уровень. На паузе — A, B, SELECT, →, ←, ←, →, SELECT, B, A, B, B, A. (Прием срабатывает только один раз).

Лин Лайн, г. Великие Луки, Псковская обл.

Indiana Jones 1

Прием с бессмертием ↑ + START (см. №47) дает не только эффект, указанный в №51, но и другой. Например, во втором этапе используйте этот прием, когда будете спрыгивать сверху, и вы попадете не на землю, а на декорацию, где сможете бежать и никто вас не тронет.

Master Corrector, г. Москва

8 Eyes

Пароль на финальную битву: FINAL STAGE.

Лин Лайн, г. Великие Луки, Псковская обл.

RBI Baseball 2

Чтобы сыграть какой-либо командой против суперкоманды TENGEN, нужно набрать пароль, общая (задняя) часть которого OMBGAR, а первые две буквы: FO — Торонто; JO — Бостон; SE — Окленд; SI — Миннесота; RO — Детройт; SA — Сиэтл; VO — Кливленд; SU — Калифорния.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Conquest of the Crystal Palace

На заставке нажимайте попеременно SELECT+A и SELECT+B, пока не услышите звуковой сигнал. Теперь в игре, нажав одновременно SELECT и одно из следующих направлений, получите:

- ↑ — суперпрыжок;
- ↓ — восполнение энергии;
- — временное бессмертие;
- ← — прибавление золота;
- ↗ — дополнительные жизни;
- ↘ — мощный меч;
- ↙ — огненное оружие.

Лин Лайн, г. Великие Луки, Псковская обл.

Fist of the North Star

Продолжение после гибели. На экране с надписью «Game Over» наберите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B, A.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород



Bart vs the Space Mutants

Секреты, приведенные в 45 номере для этой игры на Мегадрайве (в том числе и коды дверей), действуют и на восьмибитке.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Wurm

Пароли: 2. 3196; 3. 3569; 4. 1719; 5. 1024.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Ferrari

Последний символ любого пароля отвечает за выбор трансмиссии: B — автоматическая коробка передач, 4 — ручная трехскоростная.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Flying Dragon

Коды:

AASO — начать игру в тренировочном классе; BAAA — играть в 1-м Всемирном чемпионате; HFBT — играть во 2-м Всемирном чемпионате (турнире).

Сергей Галышев, г. Микуль, респ. Коми

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



Ninja Turtles 3

Поправка к №54. Не обязательно набирать указанный код дважды, достаточно ввести на заставке один раз. И еще: в открывшейся секретной таблице можно сменить уровень сложности и послушать музыку игры. Но, к сожалению, данный код работает не на всех картриджах: к примеру, у меня при тестировании на одном из трех картриджей он так и не заработал.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Digger

На третьем уровне чтобы попасть к выходу, надо войти в ловушку с камнепадом. Если сможете увернуться от всех камней, то дорога к выходу свободна.

Crash, г. Новороссийск

Addams Family

Через дымоход можно попасть прямо в... склеп! Не знаю, что это — глюк программистов или секретный трюк, но факт остается фактом: нажимайте кнопку B слева или справа от выхода из дымохода и окажетесь в склепе.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Bugs Bunny Crazy Castle

В 29 номере сказано, как выставить любой уровень с 1-го по 60-й. А вот пароли 70-го и 80-го уровней. 70 — 5HE2; 80 — XH02.

Veloceraptor, г. Анапа

Nyankies (Rockin' Kats)

Восполнение энергии. На паузе нажмите A, B, START.

Dr. Intellect, г. Туймазы, Башкортостан

Mighty Final Fight

Комбо. Играя Хаггаром, подойдите к противнику и нажмите B, B, →, B, B, A, B. Противник, имеющий меньше половины линейки, погибает сразу. Прием срабатывает и с боссами.

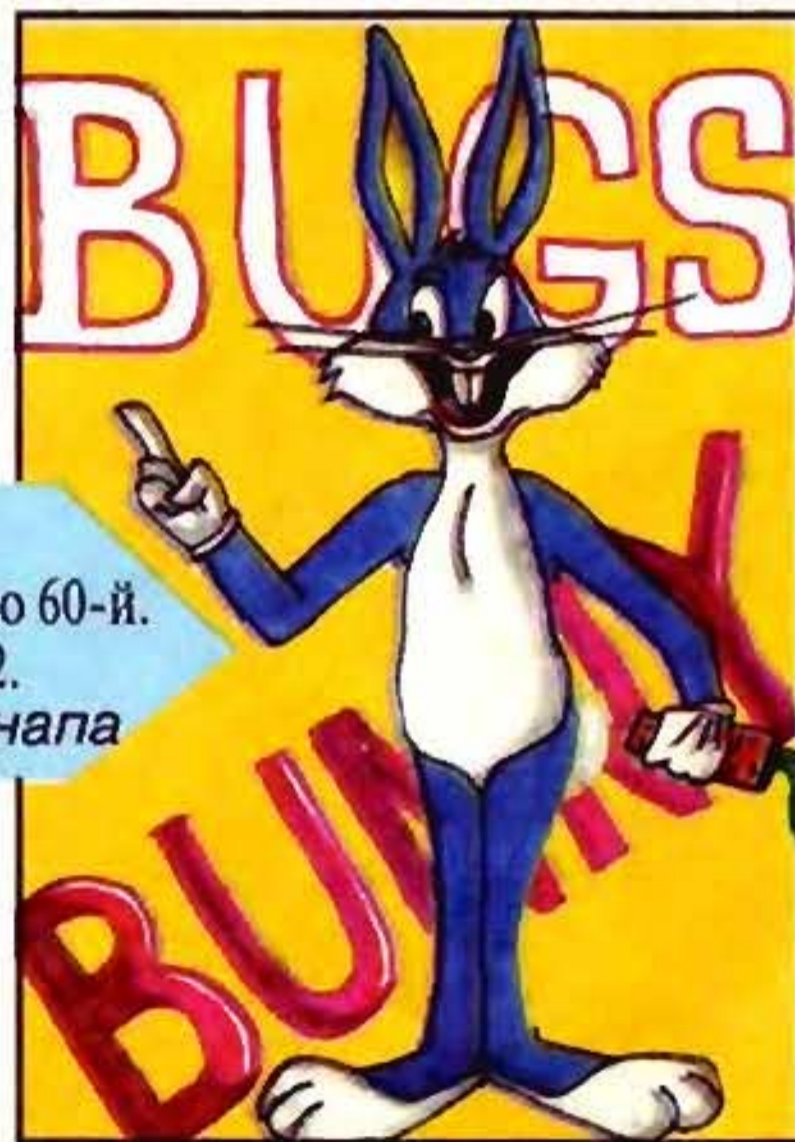
Sub-Zero jr., г. Смоленск

Pocahontas 2

Выбор уровня. Нажмите на заставке игры:

- ↓ + START — 2-й уровень;
- ← + START — 3-й уровень;
- + START — 4-й уровень;

Lin Layne, г. Великие Луки, Псковская обл.



Best of the Best

Попробуйте мой трюк, с помощью которого вы сможете не обращать внимание на надоедливый прерывающий возглас «Stop». Прежде чем войти в схватку с оппонентом, зайдите на несколько секунд в Match. Сбейте противника подсечкой (→ + B). После того как таймер покажет цифру 1, нажмите START, затем SELECT. Теперь снова посетите Match и устанавливайте свои правила!

Master Corrector, г. Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ

ВОСЬМИБИТКИ

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Frankenstein

Дополнение к секрету из №38. Приведенный там прием действует не только на первом, но и на всех других этапах. Более того, частое нажатие ↑ в некоторых подозрительных местах может открыть секретные проходы.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

The Krion Conquest

Чтобы преодолеть высокое препятствие, выберите в меню (Start) последнюю опцию и нажмите В. Теперь на появившемся у вас поле вы сможете летать, нажимая направление + В.
Crash, г.Новороссийск

Robocop 2

Решение головоломки на пятом уровне (бонус). Чтобы собрать картинку, нужно передвигать на пустое место кубик в такой последовательности: ↑ → → ↓ ← ↑ ↑ ↓ ↓ → ↑ ← ↓ → ↑.
Sub-Zero Jr., г.Смоленск



Star Trek

Пароли рангов: LORE — Ensign; SELA — Lieutenant; SAREK — Lt. Commander; SOONG — Commander; VASH — Captain; TERRA — Cresta. Выбор уровня: нажмите RESET 13 раз подряд, затем нажмите START. Уровни выбираются стрелками ← и →.
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Adventures of Lolo 3

Пароль на последний (16-й) уровень — QKKN SQ53 6DP ◇ NJ+6.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Dodge Ball

Если дважды выиграть у своей команды капитаном (третий пункт), то финальной схватки с командой ваших двойников не будет.
Sub-Zero jr., г.Смоленск



Mickey's Adventures In Numberland

Когда вы разыскали нужную цифру, смело жмите SELECT — этим вы мгновенно завершите уровень. Только учтите, что на сложности Advanced этот трюк не работает.
Igor Udalov, г.Москва

GAME BOY

The Alien Wars

Пароли (в скобках — жизни/продолжения): 2. 3KNT (3/3); 3. MDWN (6/3); 4. 2S3W (7/3); 5. 125C (7/3).
Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Mortal Kombat 3

Хочу дополнить коды, приведенные в №№52 и 54.
033 000 — у вас половина энергии.
707 000 — у вас четверть энергии.
667 155 — отключение времени.
091 293 — бой без подсечек.
999 995 — отключение комбо.
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Army Men: Sarge's Heroes 2

Пароли, завершающие миссии:

2. C1F6Q3TP;	3. V4R281JK;	4. X6K2L1KT;
5. 55H8L2RG;	6. Y2C3T6BF;	7. F1C4P9V9;
8. VJC2PFHC;	9. W354C755;	10. M8R2X4LS;
11. KBHD4V1D;	12. 14NN6168;	13. PD01S4N5;
14. B0T7V9CK;	15. BDD61977;	16. K4TLLC11;
17. S6P8D2KG;	18. 77N5Y14N;	19. Y2K4X8TP;
20. 825VN1N6;	21. KFHIJGC0;	22. T3F8R0ZY;
23. Y7C8R2N0;	24. XW3L7B26;	25. C2X3Q5TC;
26. LV75HRR9;	27. D2K7P0S4;	28. H4KXJ68D;
29. 1NSY1912;	30. JYMCBB01.	

Андрей Погов, г.Москва

Turok 3: Shadow of Oblivion

Пропуск уровня. В опции «Пароли» введите XCDSDFS, затем в игре на паузе стрелками ← и → можно будет переставлять уровни, а нажав SELECT — войти в выбранный уровень. Бесконечные жизни. Пароль — FJVHDC.
Black John, г.Москва

The Pagemaster

Чтобы увидеть настоящую концовку, нужно в течение всей игры собрать все карточки читателей (всего 8 штук).
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Taz-Mania

Пароли:
2. 345373;
3. 745577;
4. 367123;
5. 662077.
Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих читателей:

Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Гречушкин Иван (г.Чебоксары), Черемской Максим, Оношко Сергей (г.Харьков, Украина), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 3 рис., В. З. UNI (г.Москва), TNT, Войтенко Олег (Харьков-120), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Никитин Евгений (п.Кузнечное Ленинградской обл.), Козлов Станислав (г.Томск), BOOM (г.Москва), Эми Роуз (г.Москва), S. Wolf (г.Нерехта), Оношко Сергей (г.Харьков, Украина), Макаров Александр (г.Москва), Никольская Кристина (г.Москва), BOOM (г.Москва), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Иващенко Евгений (г.Владикавказ), Крючин Алексей (г.Москва), Gambit (г.Балаково Саратовской обл.), Боливар ди Гриз (г.Москва), Optimus Prime (г.Нижний Новгород).

56 ДРАКОН

Н Е Т П Р О Б Л Е М

Г А М Е Б О У Ч

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

Jurassic Park

Пароли с максимальным количеством боеприпасов (60).

Dr. Grant Easy:
уровень 1 (джунгли): OVVVVVTO;
уровень 2 (электростанция): 2VVVVVTQ;
уровень 3 (река): 4VVVVVTQ;
уровень 4 (канализация): 6VVVVVTS;
уровень 5 (каньон): 8VVVVVTU;
уровень 6 (вулкан): AVVVVV2;
уровень 7 (центр): CVVVVT4.
Dr. Grant Normal:
уровень 1: OVVVVVUP;
уровень 2: 2VVVVVUR;
уровень 3: 4VVVVVUT;
уровень 4: 6VVVVVUV;
уровень 5: 8VVVVVU1;
уровень 6: AVVVVVU3;
уровень 7: CVVVVVU5.

Dr. Grant Hard:
уровень 1: OVVVVVQ;
уровень 2: 2VVVVVS;
уровень 3: 4VVVVVU;
уровень 4: 6VVVVVO;
уровень 5: 8VVVVV2;
уровень 6: AVVVVV4;
уровень 7: CVVVVV6.
Raptor Easy:
уровень 1: G21GOO14;
уровень 2: I21GOO16;
уровень 3: K21GOO18;
уровень 4: M21GOO1A;
уровень 5: O21GOO1C;
Raptor Normal:
уровень 1: G21GOO25;
уровень 2: I21GOO27;
уровень 3: K21GOO29;
уровень 4: M21GOO1A;
уровень 5: O21GOO1C.

Raptor Hard:
уровень 1: G21GOO36;
уровень 2: I21GOO38;
уровень 3: K21GOO3Z;
уровень 4: M21GOO3C;
уровень 5: O21GOO3E.

Пароли для «садистов».



Если у вас нет жалости к несчастному палеонтологу, вы можете выпустить Гранта на разборку с динозаврами безоружным!

Уровень	Сложность	Пароль
1	Easy	00000011
1	Normal	00000022
1	Hard	00000033
2	Easy	20000013
2	Normal	20000024
2	Hard	20000035
3	Easy	40000015
3	Normal	40000026
3	Hard	40000037
4	Easy	60000017
4	Normal	60000028
4	Hard	60000039
5	Easy	80000019
5	Normal	8000002A
5	Hard	8000003B
6	Easy	A000001B
6	Normal	A000002C
6	Hard	A000003D
7	Easy	C000001D
7	Normal	C000002E
7	Hard	C000003F

Раптор, г. Москва

Granada

Летающий танк. На втором уровне, в момент, когда отведенное вам время пользования танком будет кончаться, уведите танк за край экрана. Он взорвется, а таймер обнулится. Теперь на новом танке можно будет летать.

Олег Беликов, г. Екатеринбург

LHX Attack Chopper

Пароли

Ливия

Majestic Twelve CQAAAF
Anterior Nova CQAAIEA
Reindeer Flotilla CQAAQHA
Phoenix CQAAAVC
Rainbow Veil CQAAAVC
Chess CQAAIUC
Lobster Quadrille CQAAQXC
Hen House CQAAAYWC
Desert Two CQAAABFE
Flaming Arrow CQAAAJEE
Plain Aria CQAIERDG

Центральная Европа

Domino Mirror CSIEIYE
Chess CSIEQ6E
Arc Lite CSIEY4E
Anterior Nova CSIEBJC
Reindeer Flotilla CSIEJIC
Hop Toad CSIERLC
Olympic Torch CSIEZKC
Lobster Quadrille CSIEBZA
Grand Theft Hokum CSIEJYA
Flaming Arrow CSIER6A

Вьетнам

Lobster Quadrille CQIEZCG
Reindeer Flotilla CQIEBRE
Flaming Arrow CQIEJQE
Hen House CQIERTE
Lava Lamp CSIEZSA
Anterior Nova CSIEAJG
Gemini CSIEIIG
Chess CSIEQL6
Binary Rainstorm CSIEYKG
Freedom Train CSIEAZE

AirAce, г. Москва

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure

Бонус-уровни

Чтобы попасть в бонус-уровень, нужно найти значок радуги. Вот где они находятся:

На 1 этапе (нижний правый угол карты) — непосредственно под зоной красного босса. Когда вы найдете Гого в самом дальнем правом конце этой области, спрыгните на землю и пойдите вправо мимо крыс. Там вы найдете значок радуги.

На 2 этапе (слово «TINY», выложенное морковками) — пройдите мимо «TINY» и идите вправо до конца скалы. Спрыгните со скалы, нажав в прыжке ←, чтобы приземлиться в невидимом туннеле. Затем сверните влево (возьмите 1-Up и колокольчик, еще раз влево и прыгните в радужный символ.

На 3 этапе (где водопад) — идите, пока не достигните уступа, с которого начинается движение вверх. Спрыгните с уступа перед тем, как врезаться в потолок. Идите по туннелю, пока не достигните серых платформ. Соскочите с платформы вниз, пройдите влево и прыгните прямо в стену слева, закрывающую вход в скрытый туннель. Значок радуги — в конце туннеля.

Пароли уровней

Этап равнин (Plains Levels)

1 KBGD LDLL LLLD DDDD LLGD
2 PBKL LLLD DDGD DLLL DDVD
3 YRBD LDLL DLKL DLLL LLND
4 — Boss QYBG DLLL DDBL LDLD DDTG

Этап леса (Forest Levels)

5 TYBK LDDD DDBG LLDL LDTV
6 HBBB LDLD LDBK LLL LLLN
7 JYBB PDL LDBB LDDL LDDQ
8 YMBB MLLD DDBB PLL DDMQ
9 — Boss HMBB TLLD LDBB MDLL DDPD

Этап пещер и пустынь (Cave/Desert Levels)

10 KBBB TGDL LLBB TDLD LDNG
11 MBBQ HYLL DDBQ HGDD DDDM
12 KHBW HXLD LDBW HYDD DDDP
13 — Boss BRBW HXGD LDBQ HXDD DDGN

Пароли, выводящие на боссов уровней

D. Devil BYBG LDDL LDBD DLDD LDTG
C. Coyote GRBB TLLD LLBB MILL DLPD
Plucky Duck XHBQ HZGL LDBQ HZDD LLGM
T. Revenger GJBQ HZZG LLBQ HZZL DDMR
Pirate Ship QJBW HZZB DLBW HZZK LLMG
Hamton KTbQ HZZQ WGBQ HZZQ QDVR
End Game PDBW HZZQ ZKBQ HZZW ZGJN

Бизон, г. Краснодар

Spiderman

Режим хитростей.

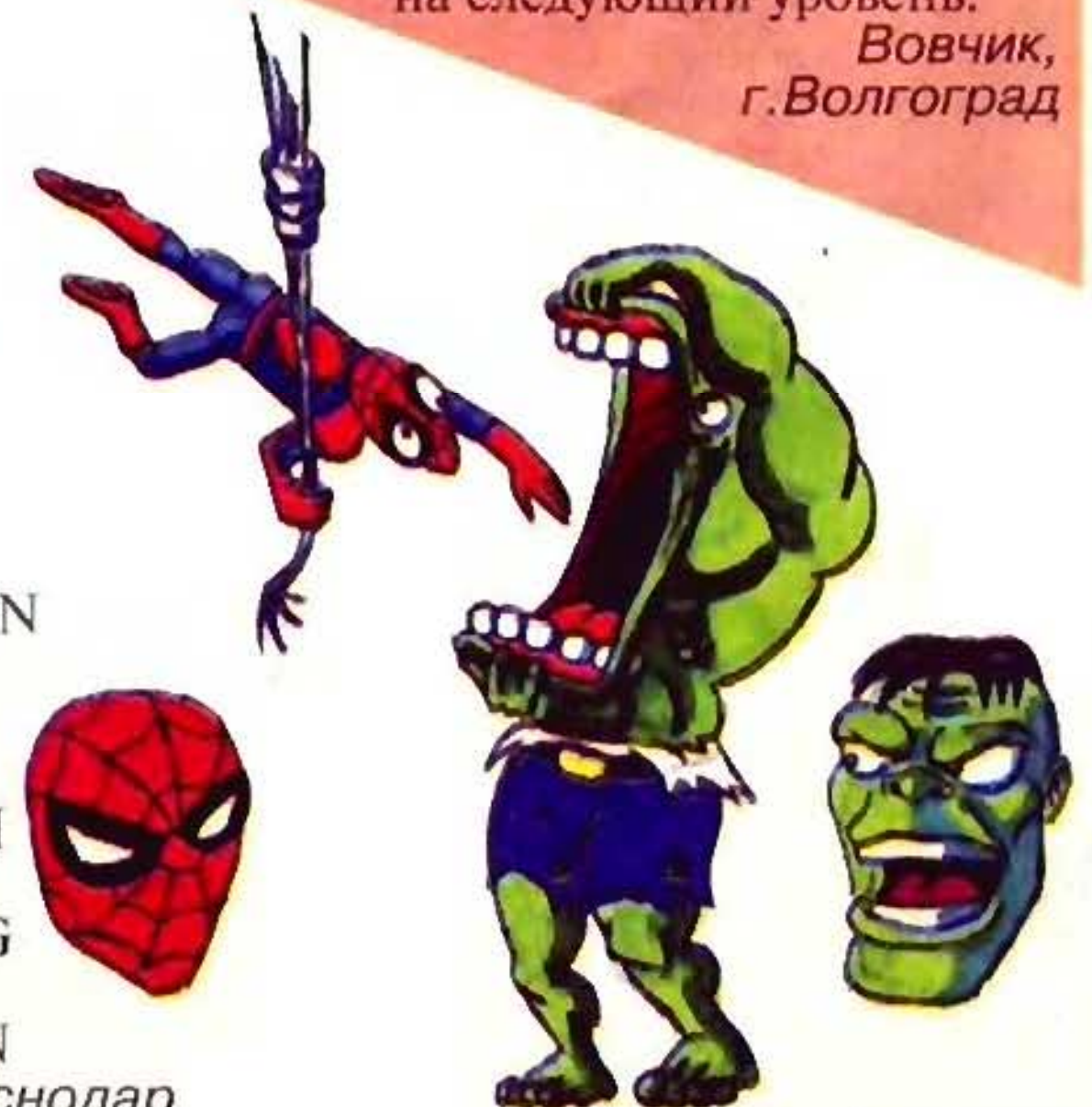
На экране Options поставьте Слайды следом за словом «Level». Зажмите Start на втором джойстике, затем зажмите А + В + С на первом. Держа нажатыми эти кнопки, нажмите ↑ и прокрутите джойстик до положения ↗. Если вы все сделали правильно, то рядом с уровнем сложности вы увидите три восклицательных знака (!!!).

Восполнение жизней, неубиваемость, переход на следующий уровень.

Если вы ввели предыдущий код, то теперь, начав новую игру и поставив ее на паузу, вы можете:

- нажав А — подзарядить оружие (паутину);
- нажав В — восполнить жизни;
- нажав С — получить 5 секунд неуязвимости;
- нажав А+В+С — перейти на следующий уровень.

Вовчик, г. Волгоград



НЕТ ПРОБЛЕМ

MEGA DRIVE

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

F-1 Hero (Пароли этапов Gran Prix)

Бельгия	Испания	Италия
W4N6L:PHMX6	WSXWF:3FRDQ	QVWWD:HJZ2F
61KPR:HML2M	ZBXHR:HML2M	THPN6:WWL2M
NXG32:1FDNF	HSSGB:2TCQJ	NDXH3:BNCFK
Япония	Португалия	Австралия
1WRRT:BMSRJ	3WLN6:5FF6K	VGFGG:BNX6P
JF3K4:NKMXV	GVSMC:RG51T	1RGJ4:LR4HR
KQCS3:VJDJH	K15DT:6QCSP	MWCSK:VNBTC

Senna, г. Вологда

Micro Machines 2. Turbo Tournament

Ускоренная игра. На паузе нажмите ↑, ↓, A, B, ←, → и затем зажмите C и снимите игру с паузы.

Усложненная игра. На паузе нажмите ←, →, ←, →, ↑, ↓. Затем зажмите ↓ и снимите игру с паузы.

Сверхсложная игра. На паузе нажмите ←, ↓, ↑, ↓, →, ↓. Затем зажмите A + ↓ и снимите игру с паузы.

Senna, г. Вологда

NHL'97

Сокращенные периоды. На экране выбора команд зажмите A+C+Start и не входите в режим «Face-off».

Игрок-дублер. Чтобы создать игрока с движениями, аналогичными движением какого-либо существующего, присвойте создаваемому игроку номер прототипа. Затем включите его в ту же команду. Его номер будет на единицу большим или меньшим, чем номер прототипа, а движения — одинаковыми.

Судейский свисток. Если вам хочется, чтобы судейский свисток звучал чуть ли не по каждому поводу и останавливал игру, сделайте следующее. Перед тем как нажать на Start для начала игры, в меню установите режим «time out». Вернитесь в игру и вы увидите (и услышите), как свисток ее останавливает.

Andrey Malakhoff, г. Санкт-Петербург

Rock'n'Roll Racing

В 46 номере был приведен пароль, позволяющий играть Олафом на «сосунковом» уровне. А вот пароль для Олафа на сложности «Warrior»: DB4R RSTW 0S6M.

Кстати, Олаф не любит красный цвет. Сентиментальный Маньяк, г. Москва

Jungle Book

Начать рядом с Обезьяньим Доктором: на паузе →, A, ↓, B, A, ↓.

Начать рядом с Королем Луи: на паузе ←, ↑, A, ←, ↑, A.

Перезагрузка игры: на паузе ←, A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓.

Громовержец, г. Элиста

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

Tonque of the Fatman (Mondu's Fighting Palace)

На экране Start/Options введите:

→, ↓, → — играть Skinny;

←, B, C — играть Buff;

B + C, A, ↑ — играть El Togo;

→, ←, A — играть Ramses.

Коды игры за M.C.Fire и Edwina — см. №51.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Langrisser

Если трюк по выбору уровней (см. №53) выполнить на несвернутой карте (не нажимать кнопку A), то вам станет доступен звуковой тест.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Theme Park

Я не советую ставить на асфальт белые стрелки так, чтобы не выпускать посетителей из парка. Не имея возможности выйти, они начнут злиться, а это нежелательно. Да и, в конце концов, через некоторое время они выбегут по траве на остановку. И вдобавок, такие посетители не приносят прибыли.

Alex Pentogame, г. Ставрополь

Super Hydride

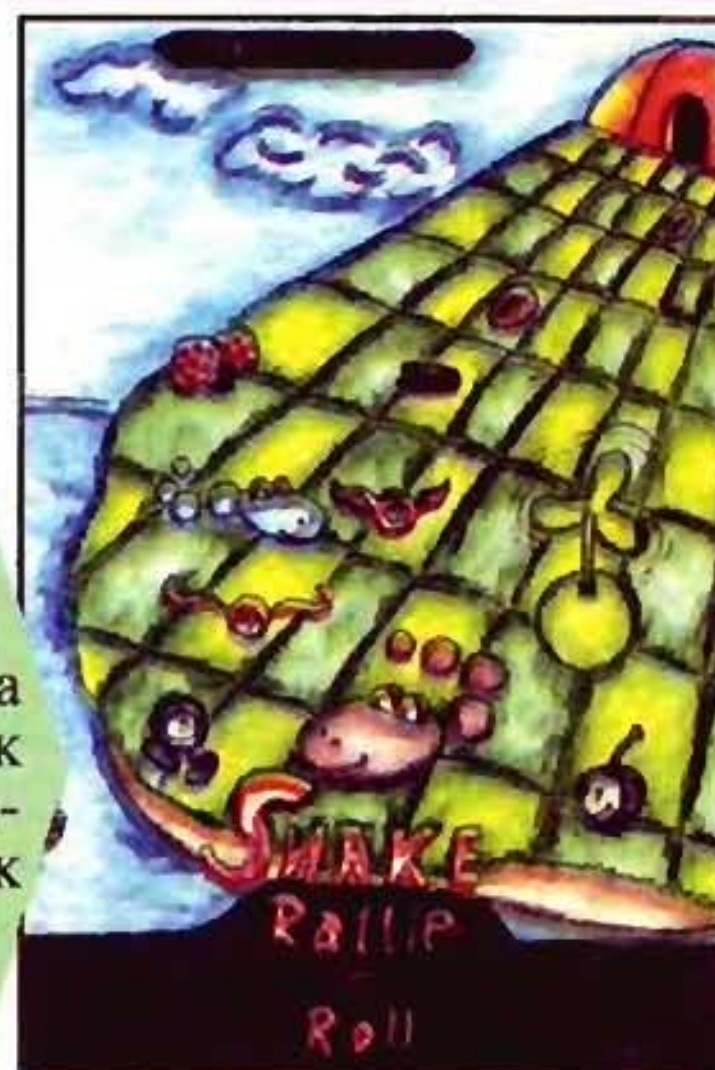
Звуковой тест. Идите вперед, пока не найдете пустую деревню. Подойдите к левому зданию (на северо-западе). Входя и выходя из него, вы сможете прослушать все звуки игры.

Skull, г. Красноярск

Snake Rattle'n'Roll

В этой игре можно из первого уровня попасть сразу в восьмой. Для этого сразу же после старта нужно как можно скорее бежать к выходу, чтобы успеть сесть на взлетающую ракету. Кстати, этот трюк действует и на 8-битке.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.



Shadowrun

Как легко заработать деньги.

Вначале присоединитесь к мафии, затем проведите переговоры так, чтобы укрепить свою репутацию крутого мафиози, отправьтесь на тусовку преступного элемента и купите легкую броню. Теперь вы сможете продать ее дороже, чем купили. Прodelайте эту спекуляцию несколько раз, и вы обогатитесь.

Skull, г. Красноярск

Herzog Zwei

Коды для прохождения уровней (на стороне Wahrsager'a, синие; коды для Ludwig'a даны в №55).

Уровни класса A: LHGFHCHHKBMH.

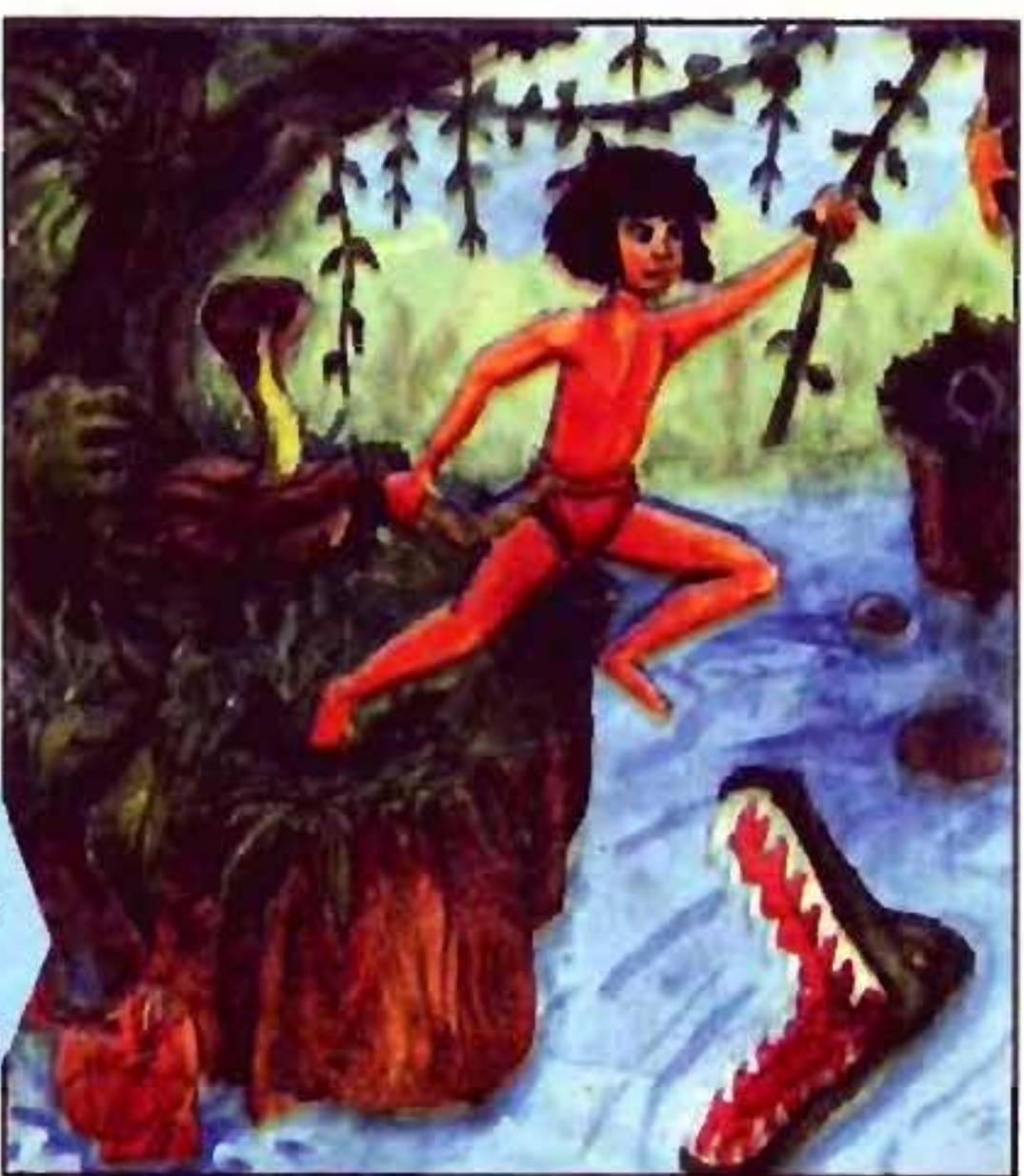
Уровни классов A и B: LHJKHCHKBLP.

Уровни классов A, B и C: LHJKINHKBLD.

Уровни классов A, B, C и D: LJJOIGBAPLG.

Последний уровень за Wahrsager'a (синие): IEJOJEIKNLA.

Fantomas, г. Санкт-Петербург



Greendog: The Beached Surfer Dude

Секретная комната. Эта комната в первом ацтекском замке. Перед первым полетом на воздушном велосипеде во время прыжков по пружинам между грозящими проткнуть вас остриями, торчащими с потолка, оседлайте и потяните вправо последнюю пику. Вы окажетесь в секретной комнате, где найдете три сундука, набитых сокровищами. Выйдя из комнаты, идите влево.

Maddog, г. Москва

Hard Drivin'

Победа над Фантомом. Если вы не можете победить Фантома на трюковой трассе, сразитесь с ним на скоростной. Начав гонку в чемпионате, сверните вправо, вместо того чтобы ехать прямо, как все. Вы обнаружите себя на скоростном треке, где и сможете обогнать Фантома.

Знакомство с коровой. Как только попадете на трюковой трек, ежайте к корове у сарая. Толкните ее и услышите истеричное «Му».

Покататься на тренировочной трассе. Когда закончите обычную игру, вернитесь на титульный экран, нажмите C (войдете в экран Options) и установите тренировочный режим. Нажмите B + C и Start — начнется тренировочный заезд, но гонка будет такой же, как и в обычной игре.

Сергей К., г. Волгоград

50 ДРАКОН

Н Е Т П Р О Б Л Е М

МЕГАДРАЙВ

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

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



Shining Force 2

Трюк с предметами. Возьмем, например, кольцо «Ring Power». Если вы вдруг захотели оснастить ими весь отряд, сделайте следующее. Перед боем за Кольцо наберите код спец. меню ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, В (см. №№38 и 45) и поставьте «Управление неприятелем». Теперь, войдя в бой, колдуном, у которого «Ring Power», возьмите и в опции «Drop» выкиньте Кольцо. Вернитесь в поселок и у торговца в опции «Deals» выкупите его. Теперь оно ваше. А вернувшись на поле боя, вы обнаружите, что у колдуна опять есть Кольцо. Теперь вы можете повторить трюк и получить еще Кольцо и т.д.

Alex-King, п. Теплоозерск, Хабаровский край

Sol-Deace

В режиме установок (Mode Setting) нажимайте →, пока не увидите MY99. Выйдите из меню и начните игру. У вас будет 99 кораблей.

Если далее нажимать →, зажав кнопку А, на экране появится название опции MUTEKI. Выбор этой опции делает ваш корабль неуязвимым.

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Sonic 3 и Sonic & Knuckles

Дополнение к трюку из №54. Если экран коснется земли, но вы его быстро подбросите, то из земли выскочит какой-нибудь приз.

IMPuctus aka Below, г. Москва



The Terminator

Если вы играете на сложности Easy, то на первом этапе можно заполучить более эффективное оружие, нежели имеющиеся у вас гранаты — автомат. Бегите до лестницы и спуститесь вниз — автомат лежит рядом. Никогда не поднимайтесь по лестнице, если сверху спускается противник — на лестнице вы не сможете стрелять, а несколько касаний смертельно для героя. И, вообще, в процессе игры избегайте прикасаться к врагам, лучше нарвитесь на выстрел (меньше теряет энергия).

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.



ToeJam & Earl in Panic on Funkotron

Пройдя полностью три бонуса подряд, вы до конца игры будете иметь бесконечные супербанки.

Mr. Death и Геймер Miha, г. Хабаровск



Tale Spin

Печальный секрет. Дойдя на первом уровне до таблички Close/Exit, запрыгните на уступ и двигайтесь влево, пока не войдете в пещеру. Теперь опять запрыгните наверх и пошагайте там. Вскоре вы... умрете.

Skull, г. Красноярск



Mortal Kombat

Хочу подтвердить то, о чем писал Archangel в 54-м номере — среди создателей игры действительно числится — Хо Сунг Пак!

Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Phantasy Star 2

Дополнение к №52. Если игру с паузы не снимать, а продолжать держать В, то будет все с точностью до наоборот, что описано в №52.

Дополнение к статье из №49. В ключевой момент по сюжету Ней должна погибнуть, но есть возможность ее оживить. Когда будете на Климатроле, дайте Шируке украсть «Лунный автомайзер» и отдайте его Юзису. Когда Ней погибнет, используйте на ней автомайзер — Ней воскреснет и продолжит битву.

Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Top Gear 2

При игре на разных уровнях сложности — разные финальные заставки.

Последний «любительский» пароль — 4FQ? 4HD5 P\L% ZJ06

Последний «профессиональный» пароль — Z%L4 2YD8 P\L] ZJC6

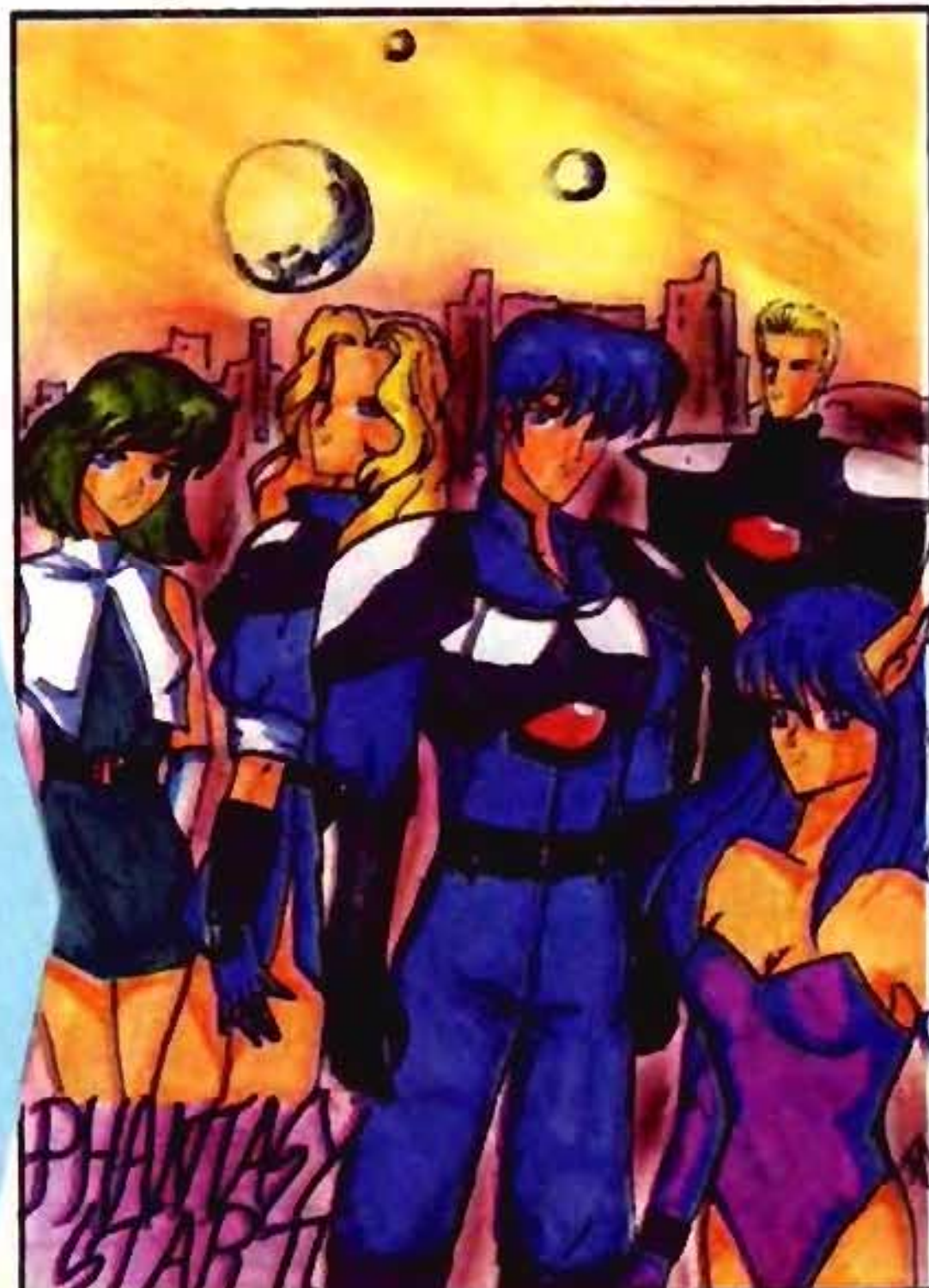
Последний «чемпионский» пароль — Y%L4 2HD8 C#S2 7GDV.

Two-Face, г. Волгоград

Thunder Force 4

На картинке с космолетом нажмите А+START, поставьте жизни на 0 и через некоторое время у вас станет 99 жизней!

Mega-Dark Hunter, г. Рига, Латвия



НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Asterix and the Power of Gods

Хочу дополнить Peacock'a (см. №48). Заставку с салютом можно увидеть, если собрать от 10 до 18 бонус-сфер. А если на сложности Hard вы соберете 19 сфер, то увидите еще одну концовку.

Sub-Zero jr., г. Смоленск

Beyond Oasis (Story of Thor)

В дополнение к статье из №42. Спецудары кинжалом можно выполнять даже тогда, когда у вас в руках находится другое оружие (арбалет, бомба, меч). Просто комбинации надо набирать в тот момент, когда вас сбили с ног.

Bullwinkle, г. Пермь



Heavy Barrel

Чтобы начать игру с любого уровня, на заставке на втором джойстике наберите одну из следующих комбинаций и нажмите START, чтобы начать игру.

- 2 уровень — ↗ + A;
- 3 уровень — → + A;
- 4 уровень — ↘ + A;
- 5 уровень — ↓ + A;
- 6 уровень — ↙ + A;
- 7 уровень — ← + A.

Интересно, что количество жизней при этом будет бесконечным.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.



Sonic 2

Чтобы посмотреть игру в замедленном или покадровом режимах, надо прослушать не первые четыре мелодии (как предлагает Shang Tsung в №50), а мелодии 19, 65, 9 и 17 способом, приведенным Просто Серегой в №21.

А. Остапенко, г. Одесса, Украина

Syd of Valis

Чтобы отключить музыку, на заставке нажмите B+START.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Zero Tolerance

Чтобы пройти уровень, совсем не обязательно убивать всех врагов, достаточно воспользоваться лифтом или лестницей на следующий уровень. Но если вы не убьете босса — не получите пароль.

В положении сидя вы неуязвимы для многих врагов, включая собак.

Lin Layne, г. Великие Луки, Псковская обл.

Dreamcast

Aerowings 2: Airstrike

Все возможности. Начните игру и, не выбирая Training Mode, войдите в экран Game Select. На этом экране зажмите L+X и, держа их, нажмите Y. Вы должны услышать звук.

Green Screen, г. Москва

Fighting Force 2

Пропуск уровня. На титульном экране нажмите ←, ↑, X, ↑, →, Y. Экран должен мигнуть. Выберите Start Game и увидите, что появится экран выбора уровней.

Сергей Шилов, г. Москва

Kao the Kangaroo

Поставьте игру на паузу и войдите в экран карты. Там зажмите оба шифта и, не отпуская их, нажмите: ↑, ↓, →, ←, ↑, X — выбор уровня; ↑, ↑, ←, ↓, X — пропуск уровня.

Eclectic, г. Москва

Rayman 2: The Great Escape

Скрытая мини-игра. На титульном экране нажмите START, тут же зажмите оба шифта и жмите B, пока экран не сменится. Теперь в меню вы найдете новую опцию Globox Disc Access. Это и есть вход в мини-игру.

Денис Бортников, г. Москва

PlayStation

Final Fantasy 9

Эта подсказка поможет вам быстрее копить уровни.

Когда вы сможете передвигаться по всему миру свободно, на юге карты обнаружите ряд маленьких островов. Высадившись на один такой остров, далеко вперед не забегайте, а оставайтесь на побережье. Именно на побережье обитают два врага: рыба-зомби и осьминог. Второй нас мало интересует, в отличие от первого. Выберите себе в команду Квину (обязательно) и других троих (желательно посильнее). Доведите здоровье врага (рыбы, то есть) до минимума, и пусть Квина ее съест и тем самым выучит новое умение — Смерть 5-го уровня. Теперь вы вольны обследовать этот остров, хотя вам чаще всего будет попадаться один враг — Великий Дракон. Он очень могуч и крут, поэтому если вы не очень развиты, он вас всех может убить одним ударом.

Чаще всего Дракон будет атаковать вас Громом 3-го уровня. Экипируйте на себя всевозможную защиту от Грома, но лучше всего если атаку Громом вы сможете абсорбировать. Для этого вы должны экипировать очень труднодоступное «Кольцо Возрождения». Также необходимо поставить защиту от яда каждому бойцу. Походив по миру и полностью вооружившись, можете вступать в бой с этим зверем. Хотя битва будет недолгая. Достаточно одного вызова Квиной Смерти 5-го уровня, как наш «Великий» отдаст концы. В виде премии вам начислят опыта около 10000 (если все бойцы живы), или еще больше, если кто-то умер. Так что дерзайте, господа, дерзайте!!!

Для вас старался Трон, г. Баку, Азербайджан

P.S. Огромное спасибо Firefox-у за написанное им прохождение «Final Fantasy 9» в «Великом Драконе».

Colony Wars 3: Red Sun

Пароли. Для начала нужно зайти на главный экран вашей космической станции и набрать код: R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT (в №54 он дан чуть-чуть неверно). Появится опция Cheat. В ней можно набрать следующие коды, не забывая о различии между большими и маленькими буквами: Big Daddy — все оружие погружено на корабль;

Awrate — бессмертие;

Move House — выбор звездной системы.

Alien 3, г. Таллин, Эстония

Mat Hoffman's Pro BMX

Дополнительное время. На паузе, зажав L1, нажмите □, ↑, ○, X.

Большие покрышки. На паузе, зажав L1, нажмите ↓, ○, ○, ↓.

(Опции отключаются повторным набором кода).

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

56/ ДРАКОН

Н Е Т П Р О Б Л Е М

Д Р Е М К А С Т



PlayStation



Nightmare Creatures 2

Выбор уровня. Подсветите в главном меню опцию «Новая игра». Нажмите и не отпускайте кнопки L1 + R2 + O + □ + SELECT. Затем опять подсветите эту опцию. Теперь джойстиком → или ← вы можете выбрать уровень, а кнопкой X начать игру.

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

Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)

Некоторые предметы из врагов при первом прохождении не выбиваются (например, Ring of Arcana). Нужно дойти в зеркальном замке (см. №№48-49) до открывшегося входа к темному епископу Шафту и сохранить игру. Теперь, начав игру заново, сохраняясь в свободной памяти и не уничтожая сейв со старым прохождением, вы будете получать остальные предметы.

FireFox, ред.

Global Domination

На паузе наберите:

⊗, SELECT, SELECT, R1, R1, R1, L1, L1, R1 — защита выбранной вами территории;

⊗, SELECT, SELECT, L1, L1, L1, R1, L1 — максимум спец. оружия и боеприпасов.

Cool Fighter Viv, г.Москва

Warzone 2100

На паузе введите L1, R1, R2, L1, SELECT, START. Теперь со второго джойстика можно сделать:

SELECT — переход на следующую миссию;

△ — режим Бога;

○ — неограниченная энергия;

⊗ — доступны все предметы.

Санек, г.Торжок, Тверская обл.

WCW / NWO Thunder

Полная и подробная тактика прохождения этой игры.

1) Зайдите в Options и поставьте Weapon на Many/Unlimited.

2) Слезьте с ринга (кнопка ○).

3) Возьмите крепкий длинный предмет, например, знак STOP или костыль (без кнопки).

4) Залезьте с этой «дубиной» на ринг (кнопка ○).

5) Бейте врага «дубиной» до полного «флаулесса» (кнопка ⊗ много раз).

6) Выкиньте орудие избиения (кнопка △).

7) Лягте на противника (кнопка ○).

Так вы победите любого противника на любом уровне сложности.

Alien 3, г.Таллин, Эстония

Robotron X

Все коды набираются во время игры.

Огнемёт — ↓, →, ↓, →, ○.

Оружие, стреляющее в 4 стороны — ↓, ↓, ↑, ○.

Оружие, стреляющее в 3 стороны — →, →, □, ⊗.

Оружие, стреляющее в 2 стороны — ↑, △, ↑, △.

Пульсовая волна — ↑, ○, ↓, →, □.

Щит — ↓, ←, □, ○.

Ускорение — ←, ←, →, →, △.

Илья Лизин и Виктор Додонов, г.Люберцы, Московская обл.

Army Man: Sarge's Heroes 2

Непобедимость. Во время игры нажмите START и введите □, ○, L1, R1. Когда вернетесь в игру, на экране должно появиться слово INVINCIBLE.

Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Driver 2

Секретный участок в Чикаго. Отправьтесь на север и остановитесь у билетного киоска в северо-западном конце парка. Нажмите △, и на противоположном конце парка откроются ворота.

Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Parasite Eve 2

Я ошибался насчет слизи (см. описание игры в №№53-54). Еще больше огня она боится магии Necrosis.

FireFox, ред.

Global Domination

На паузе наберите:

⊗, L1, L1, R1, R1, ⊗, L1 — выбор уровня;

L1, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, L1, L1 — просмотреть врагов;

R1, L1, R1, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗ — стрельба из всех башен.

Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

South Park

Чтобы получить доступ к разнообразным трюкам в игре, введите пароль BOBBYBIRD.

Dark Angel, г.Тула

Power Rangers Lightspeed Rescue

OMEGA — выбор уровня.

FOREVER — неограниченные продолжения.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Need for Speed 5.

Porsche Challenge

Эти коды набираются в пункте «Cheat Player» вместо имени.

Gulliver — радиоуправляемые машинки;

Smash Up — гонки на выживание;

Fuzzy Fuz — полиция в режиме «Quick Race» (не на всех трассах);

уга Gyrage — физика 993-й модели.

Two-Face, г.Волгоград

Re-Volt

Замедленное движение. Во время гонки войдите в режим Tournament и зажмите все шифты, кнопки □, ○ и SELECT. Вскоре прозвучит смех и все противники станут двигаться, как черепахи.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Ghost in the Shell

Выбор уровня. В главном меню нажмите R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2. Вы должны услышать звук. Теперь выделите «Start Mission» и нажмите START.

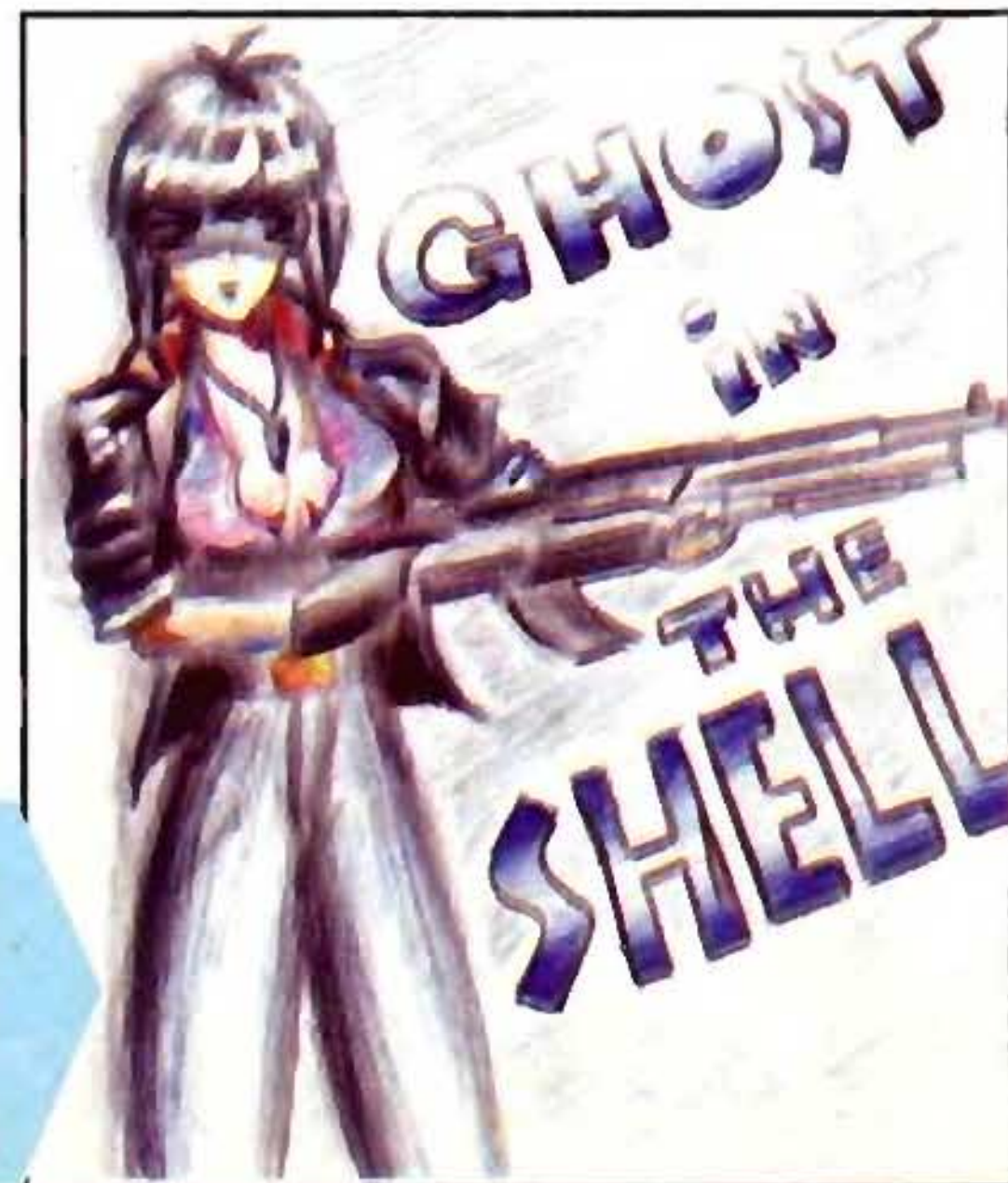
Leon Kennedy, г.Москва



Quake II

Неуязвимость. Установив в игре паузу, быстро наберите L2, L2, R1, R2, R1, L2.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.



НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

Rosco McQueen

Часть паролей уже была приведена в №42. Вот остальные:
Leisure stage.
Уровень 1: TRICER.
Уровень 2: MOTION.
Уровень 3: HIPHOP.
Residential stage.
Уровень 1: KENNEL.
Уровень 2: BARREL.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Iron & Blood

Режим Бога (God Mode): на паузе наберите L1, R2, L2, R1, →, △, X, →.
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

RC Stunt Copter

На главном меню введите ↓, ↑, ←, →, △, X, □, ○ — тренировочные уровни.
Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

World Scariest Police Chases

Все секреты. На титульном экране наберите ←, →, L1, R1, ○, □, R2, L2. Затем войдите в Options и в меню «бонусы» можно будет включить любой секрет.
SBV, г.Елец, Липецкая обл.

Test Drive 5

Чтобы сыграть в режиме Super Arcade в кубковых заездах, введите в качестве имени SPURT.
Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Speedster

Введите на «Speedster Screen»: ←, △, R1, ○, L1, ↓ — зеркальные трассы; →, □, ←, ○, ↑, X — суперчемпионат.
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

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

40 Winks

Восстановление жизней. На паузе зажмите SELECT и нажмите L1, ↑, ←, L2, ↑.
Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Battle Arena Toshinden 4

На титульном экране нажмите →, →, ←, ←, →, →, R1, R2 и вам станут доступны все бойцы.
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Army Man: Sarge's Heroes

Все уровни. В главном меню нажмите и удерживайте □ + L1 + R1, затем нажмите ↑, ↓, ←, →.
Все оружие. На паузе нажмите □, ○, R1, L1.
Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Spec Ops: Ranger Elite

Неуязвимость. В качестве имени введите ROCKSTAR — на паузе появится новая опция, в которой можно включить неуязвимость.
SBV, г.Елец, Липецкая обл.

Crash Team Racing

На экране главного меню зажмите L1+R1 и нажмите:
→, →, ←, △, →, ↓, ↓ — все трассы;
↑, ↑, ↓, →, →, ↑ — неуязвимость.
Павел Ткачев, г.Таганрог, Ростовская обл.



Dave Mirra Freestyle BMX

Все стили. Начните Proquest, затем выберите своего гонщика и байк. На экране выбора стиля нажмите ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←. Вы увидите все возможные стили.
Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Clock Tower 2. The Struggle Within

Медальон Миликана. На титульном экране зажмите четыре шифта, затем отпустите. В игре посмотрите вверх и вы увидите этот медальон. На экране «Press Start Button» зажмите L1+R2+SELECT+△. Теперь начните (или продолжите сохраненную) игру и ваш персонаж окажется одет в школьную форму.
Igor Udalov и Helloween, г.Москва

Tomorrow Never Dies

Секретные коды (вводятся на паузе). Ходьба по воздуху — SELECT (x2), ○ (x2), SELECT (x2), ○ (x2).
Неуязвимость — SELECT (x2), ○ (x2), △ (x4).
Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Ninja: Shadow of Darkness

Суперниндзя. На паузе нажмите L2, L2, L2, R2, R2, R2, ○, △, □, ○, △, □. Теперь ниндзя неуловим и неуязвим, и у него есть все предметы.
Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Command & Conquer

Ужасный прикол с солдатами, который не стоит повторять дважды. При появлении хроносферы используйте ее, направив на любого солдата, и, тем самым, укажите, куда вы собираетесь его отправить. Бедный солдат от ужаса сторит живо.
Igor Udalov, г.Москва

Syndicate Wars

Чтобы занять много денег, введите пароль TOTNETOR.
Leon Kennedy, г.Москва

Grind Session

Открыть все секреты. На паузе нажмите ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

World Scariest Police Chases

В главном меню наберите:
↓, ↑, ←, →, X, △, ○, □ — все миссии;
←, →, L1, R1, ○, □, R2, L2 — все бонусы.
Duke Dron, г.Зеленоград

«Левые» штучки

Хочу поделиться с вами занятной историей, которая произошла у меня во время игры в Theme Hospital. Поставив игру на паузу, я вынул диск, на его место поставил Tomb Raider 2 (не нажимая RESET). После нескольких секунд «висения» картинки из Theme Hospital экран потемнел, и пошел ролик о том, как несколько древнекитайских воинов забивали свирепого золотого дракона. Я попробовал проделать все это еще раз, и у меня все получилось! Но когда я пришел к другу, чтобы попробовать этот трюк с его диском Tomb Raider 2, то он не сработал: разница была в том, что мой диск Tomb Raider 2 был русифицированный (фирма «Лисы»), а у друга — обычный для PSX.
Павел Ткачев, г.Таганрог, Ростовская обл.

Grand Theft Auto

Введите HANGTHEDJ в качестве своего имени и вы — победитель во всех городах.
Igor Udalov, г.Москва

Metal Gear Solid

Когда вы используете миноискатель и начинаете видеть заминированные места, ложитесь на живот и ползите прямо на мины. Так, против ожидания, вы не приползете прямо на кладбище, а напротив, проведете разминирование. Более того, вы соберете мины, которые пригодятся в дальнейшем, особенно на втором диске.
Константин Свиргун, п.Первомайский, Читинская обл.

Blade

Пароли вводятся в главном меню и активируются на паузе в Cheat Mode. Все оружие, неограниченные патроны — ↓, →, ↑, ←, L2; L1, R2, R1. Неограниченная энергия — ←, ←, ←, L2, L1, R2, R1.
Cool Fighter Viv, г.Москва

Lode Runner

«Перескок» на 15 уровней вперед — R2 + △.
Валерий Доброскокин, г.Рига, Латвия

Striker Pro 2000

Секретные стадионы. В главном меню нажмите ←, ←, ↑, ○, ○, △.
Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

NHL Open Ice Challenge

Открыть суперкоманду HXJ1 можно, если забить 500 (!) голов. Потому это лучше делать в режиме 2-х игроков, забивая голы самому себе.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

56 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

Внимание!

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

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

Имеются в продаже электронные копии номеров 25, 26, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 40, 44, 45 и 46.



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

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

2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.

3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала. Оплата при получении компакт-диска на почте. Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — 90 руб. (уже включает стоимость пересылки).

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

Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, ООО КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары (НЕ комплекты журналов) по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли сделайте сами по курсу Центрального Банка на день отправки перевода (или предшествующий). Если в результате умножения получатся копейки, то отбросьте их, оставив только рубли. Перевод нужно отправить по адресу: **117454 Москва, а/я 21, ООО КАМОТО.** На бланке перевода (именно на том листочке, что дойдет до нас) **обязательно укажите** названия товаров, которые Вы хотите получить, свой точный и полный адрес, фамилию, имя, от-

чество и Ваш телефон с кодом города. Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода **Вы позвонили** по тел. (095) 209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой платить уже не придется.

ВНИМАНИЕ! Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт! Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 209-93-47.

Вниманию всех читателей «Великого Дракона»!

Напоминаем, что письма в редакцию нужно посылать только по адресу: 117454 Москва а/я 21. Письма, отправленные по другим адресам, либо не доходят до редакции, либо приходят с громадным опозданием.

И Г Р О В Ы Е П Р И С Т А В К И

Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior	20
Game Boy Pocket	70
Game Boy Color (с цветным экраном)	120
Магистр Мастер (см. №48, стр. 3)	20
Магистр Эксперт (см. №48, стр. 3)	18

Игровые приставки 16-bit

Sega Magistr Drive 2 (см. №48, стр. 3)	40
Sega Magistr Drive 3 (см. №48, стр. 3)	40
Sega Magistr Drive 5	50
Super Nintendo	90

Игровые приставки 32-bit

Gsme Boy Advance	200
------------------	-----

Игровые приставки 128-bit

Sega Dreamcast	220
----------------	-----

Специальное предложение!

Действительно только до выхода 57 номера «Великого Дракона».

Дорогие читатели! Вы, наверное, заметили (а кто не заметил, пусть посмотрит на последнюю страницу обложки), что многие номера журнала исчезают из продажи. Поэтому мы решили помочь тем, кто хочет (пока не поздно) приобрести комплекты журналов «Великий Дракон», в которых напечатано полное прохождение игр, **ПО ЛЬГОТНОЙ ЦЕНЕ**. Обратите внимание: покупая КОМПЛЕКТ, вы приобретаете сразу **НЕСКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ** со значительной **СКИДКОЙ** (можете сами сравнить с ценами на последней странице обложки).

Комплект №4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage». Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — **60 руб.**

Комплект №6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.». Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — **50 руб.**

Комплект №7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader». Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — **50 руб.**

Комплект №9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — **70 руб.**

Комплект №12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — **50 руб.**

Шао Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей. Любитель «Смертельных битв» по имени Ник стал одной из его жертв. Но, увы, не последней...

Комплект №13. Комикс

Звездные войны (№28 — начало, №29 — окончание) — **50 руб.**

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

Комплект №17. 8 бит

G.Dragon о Чужих. Игры Alien 3 и Alien Syndrom (номера 21 и 36) — **50 руб.**

Комплект №19. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Jurassic Park и Jurassic Park 2 (номера 28 и 49) — **60 руб.**

Комплект №21. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Ninja Dragon Sword и Ninja Dragon Sword 2 (номера 48 и 51) — **70 руб.**

Комплект №22. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Phantasy Star и Phantasy Star 2 (номера 47, 48, 49) — **90 руб.**

Комплект №23. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Shining Force и Shining Force 2 (номера 47 и 49) — **60 руб.**

Комплект №24. PlayStation

Два Геркулеса на одной приставке. Игры Hercules Action Game и Herc's Adventures (номера 38 и 50) — **60 руб.**

Комплект №25. Super Nintendo

Два Терминатора на одной приставке. Игры The Terminator и T2 the Arcade Game (номера 42 и 43) — **50 руб.**

Комплект №26. Super Nintendo

Вертолетный ринг. Описание игр Urban Strike и LHX Attack Chopper и их схватка на «Ринге» (номера 27 и 28) — **50 руб.**

Комплект №27. 8-битный рай.

30 игр и 190 секретов для Dendy. 5 журналов (номера 21, 23, 24, 27, 28) — **95 руб.**

Комплект №28. Mega Drive

Игра Rings of Power (№51 — прохождение, №52 — нахождение всех колец) — **70 руб.**

Комплект №29. Комикс

Супер Пупер: яркое появление (№38) и Возвращение Супер Пупера. Тени прошлого (№43) — **50 руб.**

Комплект №30. Комикс

Сказки про Выдумляндию (№48) и Сказки про Выдумляндию 2. Про то, как гном и два эльфа фиан чинили (№50) — **70 руб.**

Комплект №31. PlayStation

Прохождение игры Final Fantasy 8 (в трех частях, номера 47, 48 и 49) — **90 руб.**

Комплект 32. PlayStation

Прохождение игры Shaolin (номера 50 и 53 (стр.89)) — **70 руб.**

Комплект 33. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Fear Effect и Fear Effect 3 (номера 50 и 54) — **70 руб.**

Комплект №34. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» с суперсекретами (номера 48, 49 и 54) — **90 руб.**

Комплект №35. Mega Drive

Приемы и тактика игры Primal Rage (номера 28 и 29) — **50 руб.**

Комплект №36. Mega Drive

Игра Shining Force 2. Прохождение и отыскание всех кусков мифрила (номера 49 и 53) — **70 руб.**

Обращаем ваше внимание на то, что **комплекты №№1, 2, 3, 5, 8, 10, 11, 14, 16, 18, 20 закончились.**

С содержанием имеющихся в продаже номеров «Великого Дракона» вы можете ознакомиться в №50 на стр. 92-95, а также смотрите полный Non-Stop, напечатанный в номере 54.

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **НОМЕР, НАЗВАНИЕ** и **СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА** (это для контроля, чтобы не было путаницы). Не забудьте указать свой **ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС**, свою **ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО**. Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте w-p@yandex.ru или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте www.gdragon.ru.

Оплата при получении на почте. Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще 10% за перевод денег.

NON STOP! Игруем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 53-55

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

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

- Abadox** №54 с.94 (НП) Skull, г.Красноярск
№55 с.86 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Arthur Robin** №55 с.86 (НП) Влад Старухин, г.Москва
- Bart vs the Space Mutants** №55 с.86 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- Bases Loaded** №54 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Batman Returns** №55 с.86 (НП) Алексей Николаев, г.Москва
- Battleoads Double Dragon** №55 с.86 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№55 с.86 (НП) Archangel, г.Москва
- Best of the Best** №54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Blaster Master** №54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Cliffhanger** №53 с.91 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
№54 с.94 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Cybernoid** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Darkwing Duck** №55 с.86 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Dig Dug 2** №55 с.87 (НП) T-1000, г.Москва
- Double Dragon** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Dragon Strike** №53 с.91 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Dragon Warrior** №55 с.80 (O) Andy Jr., ред.
- Felix the Cat** №54 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№54 с.94 (НП) Fred, г.Москва
- Final Fight (Battle Road, Fighting Road)** №55 с.84 (O) FireFox, ред.
- Fire'n Ice** №55 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Flappy** №54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- The Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak** №54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Flying Man** №54 с.94 (НП) Dr. Jonson, Пермская обл.
- Galaxian (Small Bee)** №54 с.94 (НП) Mr. Gremlin, г.Ростов-на-Дону
- Gargoyle's Quest 2** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№55 с.86 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Getaway** №55 с.86 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Godzilla** №55 с.86 (НП) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.
- Godzilla 2** №54 с.80 (O) Хадсон, г.Москва
- Gradign (Gradius)** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Home Alone** №54 с.94 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- Ice Challenge (Heroes Hockey)** №53 с.91 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Ikari Warriors 2** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Indiana Jones** №54 с.94 (НП) Cyberhawk и Chance, г.Чита
- Ironsword** №55 с.87 (НП) Санек Snap, п.Лима, Астраханская обл.
- James Bond Jr.** №53 с.91 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Jurassic Park** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Kage** №55 с.86 (НП) Fire Wolf, г.Москва
- Kick Master** №55 с.86 (НП) Igor Udalov, г.Москва
- Knight Rider** №55 с.86 (НП) T-1000, г.Москва
- Legends of the Diamonds** №55 с.86 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Lode Runner 2** №55 с.86 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Mechanized Attack** №55 с.87 (НП) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.
- Megaman 2** №53 с.68 (O) Alex MAN, г.Санкт-Петербург
- Metroid** №54 с.94 (НП) Batman and Robin, г.Набережные Челны, Татарстан
- Mighty Final Fight** №55 с.84 (O) FireFox, ред.
- Mike Tyson's Punch Out** №54 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№55 с.86 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Mortal Kombat 6** №54 с.94 (НП) Влад Старухин, г.Москва
- New Contra** №55 с.86 (НП) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.
- Ninja Dragon Sword 4 (Ninja Ryukenden 4)** №55 с.87 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Ninja Turtles 3** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№54 с.94 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- North & South** №55 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Othello** №55 с.87 (НП) T-1000, г.Москва
- Over Horizon** №55 с.86 (НП) Alex from Gostagai
- Punisher** №53 с.91 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- Rambo 2** №54 с.94 (НП) Fire Wolf, г.Москва
- Red for Jackel (Jackal)** №54 с.94 (НП) Хадсон, г.Москва
- Robocop 2** №54 с.94 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- Shadowgate** №54 с.94 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Side Pocket** №53 с.91 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- Three Eyes Story (Three Eyes Boy)** №54 с.94 (НП) Влад Старухин, г.Москва
- Tiny Toon 3** №54 с.94 (НП) Neo Pest, г.Москва
- Yo! Noid** №53 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Zanac** №54 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Полный NON-STOP с №21 по №53 СМОТРИ в №54

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

- The Addams Family** №54 с.96 (НП) Greiver, г.Москва
№55 с.88 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- The Adventures of Batman & Robin** №55 с.90 (НП) Сергей Федоров, г.Москва
- Aero the Acro-Bat 2** №54 с.96 (НП) Тимур Родин, г.Москва
- After Burner 2** №55 с.89 (НП) Bill, г.Санкт-Петербург
- Air Battle (G-Log Air Battle)** №55 с.89 (НП) Phantom, г.Валуйки, Белгородская обл.
- Alien 3** №54 с.59 (A) Raptor, ред.
№55 с.88 (НП) Евгений Д., г.Нижний Новгород
№55 с.88 (НП) Ворон, г.Москва
- Alien Warrior** №55 с.88 (НП) Денис Прохоров, г.Москва
- Arcus Odyssey** №53 с.94 (НП) Сергей Титов, п.Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.
- Ball Z: The Battle of the Balls** №54 с.78 (O) Владимир «Excellent» Лебедев, г.Кимры, Тверская обл.
- Barkley: Shut up and Jam!** №54 с.97 (НП) Александр Грузинцев, ст.Ясная, Читинская обл.
- Batman** №55 с.88 (НП) Batboy, г.Саратов
- Batman Forever** №53 с.93 (НП) Геймер Dizzy, г.Ейск, Краснодарский край
- Beavis and the Butt-Head** №55 с.90 (НП) Гиви Амирашвили, г.Тбилиси, Грузия
- Beyond Oasis (The Story of Thor)** №54 с.97 (НП) Mr. Death и Геймер Mlxa, г.Хабаровск
№55 с.70 (O) Phantom, г.Валуйки, Белгородская обл.
№55 с.89 (НП) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь
- Bio Hazard Battle (Crying Bio Hazard)** №54 с.97 (НП) Hunter M., г.Москва
- Bonanza Bros.** №53 с.93 (НП) Кобальт Непобедимый, г.Ижевск, Удмуртия
- Boogerman. A Pick and Flick Adventures** №54 с.96 (НП) Alvin, г.Прохладный, Кабардино-Балкарская респ.
- Bubble & Squeak** №53 с.94 (НП) Егор Попов, г.Абаза, Хакассия
- Caesar's Palace** №53 с.94 (НП) Bruce, г.Москва
- Captain Planet and the Planetars** №53 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№55 с.88 (НП) Егор Овсеев, г.Красноярск
- Centurion: Defender of Rome** №53 с.94 (НП) Dr. Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.
- Columns** №54 с.97 (НП) Дима М., г.Долгопрудный, Московская обл.
№55 с.88 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Comix Zone** №53 с.93 (НП) Archangel, г.Москва
№53 с.93 (НП) Mutabor и Mega Driver, г.Москва
- Contra Hard Corps** №54 с.96 (НП) Сентиментальный Маньяк, г.Москва
№55 с.88 (НП) Alex from Gostagai
- Cosmic Carnage** №54 с.97 (НП) Егор Попов, г.Абаза-2, Красноярский край
- Doom Troopers** №54 с.96 (НП) White Tiger, д. Нижний Ададым, Красноярский край
- Dune 2. The Battle for Arrakis** №55 с.89 (НП) Mr. Death и Геймер Mlxa, г.Хабаровск
- Earth Worm Jim** №55 с.89 (НП) Дмитрий «Джимович» Кошелев, г.Екатеринбург
- Ecco the Dolphin** №55 с.89 (НП) Владик, г.Москва
- Ecco the Dolphin 2** №54 с.96 (НП) Александр Грузинцев, ст.Ясная, Читинская обл.
- ESPN National Hockey Night** №55 с.89 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Eternal Champions** №54 с.95 (НП) Alex-King, п. Теплоозерск, Хабаровский край
- Ex-Mutants** №55 с.91 (НП) Алексей Т., г.Ростов-на-Дону
- F-15 Strike Eagle** №53 с.94 (НП) Курильщик, г.Ярославль
- F-15 Strike Eagle 2** №53 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- F-22 Interceptor** №55 с.89 (НП) Stinger, г.Санкт-Петербург
- Fantasia** №55 с.90 (НП) Жорж, г.Москва
- Fatal Fury 2** №53 с.93 (НП) Курильщик, г.Ярославль
- Fever Pitch Soccer** №54 с.96 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- FIFA Soccer 96** №55 с.89 (НП) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь
- FIFA Soccer 97** №55 с.89 (НП) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь
- Fighting Masters** №54 с.96 (НП) Котик БОБ, г.Родники, Ивановская обл.
- The Flintstones** №53 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Galahad** №53 с.94 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Gargoyles** №55 с.88 (НП) Вепрь Ы, г.Москва
- Gemfire** №55 с.90 (НП) Riy gasha, г.Москва
- Golden Axe 3** №53 с.94 (НП) Master Ryu и Demons Hunter, г.Хабаровск
№55 с.88 (НП) Alex Pentogame, г.Ставрополь
- Gynoud (Wings of Wor)** №54 с.96 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Herzog Zwei** №55 с.90 (НП) Phantom, г.Валуйки, Белгородская обл.
- Home Alone 2: Lost in New York** №55 с.68 (O) Золотой Дракон, ред.
- James Pond 2** №53 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Kawasaki** №54 с.97 (НП) Fred, г.Москва
- King's Bounty The Conqueror's Quest** №55 с.90 (НП) Phantom, г.Валуйки, Белгородская обл.
- Land Stalker** №55 с.90 (НП) Alex from Gostagai
- Langrissor** №53 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Lethal Enforcers 2. Gun Fighters** №54 с.96 (НП) Alex Pentogame, г.Ставрополь
- Lotus II: the Ultimate Challenge** №55 с.90 (НП) «Кряк» (Dron)
- Mary Shelley's Frankenstein** №54 с.96 (НП) White Tiger, д. Нижний Ададым, Красноярский край
- Mega-Lo-Mania** №55 с.88 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- M.E.R.C.S.** №54 с.76 (O) FireFox, ред.
- Metal Marines** №53 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№55 с.88 (НП) Вовчик Лебедев (Mr. Excellent), г.Кимры, Тверская обл.
- Micro Machines 2. Turbo Tournament** №55 с.90 (НП) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь
- Mortal Kombat** №55 с.90 (НП) Gameza Group, г.Чита
- Mortal Kombat 2** №54 с.97 (НП) Archangel, Москва
№54 с.97 (НП) Макс «Smoker» и Алексей «Quake» Корчагины, г.Ярославль
- Mortal Kombat 3** №54 с.97 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Mutant League Football** №55 с.91 (НП) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.
- Mystical Fighter** №54 с.96 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- National Hockey Night** №54 с.96 (НП) Hunter M., г.Москва
- NBA JAM** №55 с.88 (НП) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.
- NFL Quarterback Club'96** №53 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- NHL'98** №53 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№55 с.89 (НП) Bruce, г.Москва
- Ninja Boy** №54 с.97 (НП) Dr. X и Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.
- Onslaught** №55 с.89 (НП) Hunter M., г.Москва
- Operation Europe** №55 с.91 (НП) Alex Pentogame, г.Ставрополь
- Pac-Man 2. The New Adventures** №54 с.96 (НП) Gameza Group, г.Чита
- Pirates! Gold!** №55 с.91 (НП) Skull, г.Красноярск
- Power Ball** №54 с.96 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Puggsy** №54 с.97 (НП) Константин Комаров, г.Москва
- Punisher** №55 с.88 (НП) Skull, г.Красноярск
- Putt and Putter** №53 с.94 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск
- Rings of Power** №55 с.89 (НП) Роман Свирин, г.Москва
- Road Rash** №53 с.94 (НП) Сергей Пивень, г.Москва.
- Road Rash 2** №53 с.93 (НП) Bruce, г.Москва
№55 с.91 (НП) Salya, г.Красноярск
- Rock'n'Roll Racing** №55 с.91 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Rolling Thunder** №53 с.94 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск
- Sailor Moon (Pretty Girl Fighter)** №53 с.93 (НП) Дмитрий Волков, г.Орел
- Saint Sword** №55 с.72 (O) Золотой Дракон, ред.
- Sea Quest DSV** №53 с.94 (НП) Алексей Демьянов, г.Москва
- Shining Force 2** №53 с.65 (O) IMPactus, г.Москва
№54 с.96 (НП) Fred, г.Москва
- The Simpsons. Bart vs Space Mutants** №55 с.91 (НП) Salya, г.Красноярск
- Socket** №54 с.70 (O) Naplotic Theodor, г.Чита
- Sonic 3** №54 с.97 (НП) Fred, г.Москва
- Sonic & Knuckles** №54 с.97 (НП) Fred, г.Москва
№55 с.91 (НП) Alex from Gostagai
- Spider-Man: Separation Anxiety** №54 с.96 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Splatterhouse 3** №53 с.62 (O) Е.Егоров, г.Апатиты, Мурманская обл.
- Steel Empire** №53 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)** №53 с.93 (НП) MiB, г.Соль-Илецк, Оренбургская обл.
- Super Hydlide** №54 с.96 (НП) Skull, г.Красноярск
- Super Mario Bros.2** №54 с.75 (O) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
№55 с.91 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Super Monaco GP** №53 с.93 (НП) Skull, г.Красноярск
- Super Monaco GP 2** №54 с.97 (НП) Mr. Death и Геймер Mlxa, г.Хабаровск
- Swing of Sodan** №53 с.94 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Target Earth** №53 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Teenage Mutant Ninja Turtles 4: The Hyperstone Heist** №54 с.96 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Tommy' Lasorda Baseball** №53 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Top Gear 2** №55 с.91 (НП) Leon Kennedy, г.Москва
- Toy Story** №54 с.96 (НП) Александр Грузинцев, ст.Ясная, Читинская обл.
- Twin Cobra** №54 с.97 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Two Crude Dudes** №53 с.59 (O) 3D Excrement, г.Шуя, Ивановская обл.
- Ultimate Mortal Kombat 3** №54 с.97 (НП) D.J.Combo, ст.Ясная, Читинская обл.
№54 с.97 (НП) Vetal-Нехромант, г.Хабаровск
- Uncharted Waters** №54 с.97 (НП) Cyberhawk и Chance, г.Чита
- Verytex** №53 с.93 (НП) Beckhan, г.Санкт-Петербург
№54 с.97 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Warriors of Rome 2** №55 с.90 (НП) Phantom, г.Валуйки, Белгородская обл.
- Wings of Wor (Gynoud)** №53 с.93 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Worms** №54 с.97 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
№55 с.91 (НП) Belov aka IMPactus, г.Москва

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Alien 3** №54 с.95 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Hyper Zone** №54 с.95 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- International Superstar Soccer Deluxe** №53 с.92 (НП) Smoker 803 aka Макс Корчагин, г.Ярославль
- Metal Combat. Falcon's Revenge** №55 с.87 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- NHL'97** №53 с.92 (НП) Skull, г.Красноярск
- Rainbow Bell Adventure** №54 с.95 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Ranma 1/2** №54 с.95 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Spawn** №55 с.87 (НП) Mad-Max, г.Новокузнецк, Кемеровская обл.
- True Lies** №54 с.95 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
№55 с.87 (НП) Александр Кокунин, г.Москва
- Turn and Burn: No-Fly Zone** №54 с.95 (НП) Skull, г.Красноярск
- Ultimate Mortal Kombat 3** №54 с.95 (НП) FireFox, ред.
- World Heroes 2** №55 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Water World** №53 с.74 (O) Ultimate Gamer, г.Пермь
- The Legend of Zelda: A Link to the Past** №53 с.92 (НП) Skull, г.Красноярск

Раздел 5. Игры для Game Boy

- Alley Way** №55 с.87 (НП) Igor Udalov, г.Москва
- Battle Unit Zeoth** №54 с.95 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Bell and Ted's Excellent Adventure** №55 с.87 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Blades of Steel** №55 с.87 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Blast Master Boy** №55 с.87 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Bubble Bobble** №54 с.95 (НП) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Cap Trap** №54 с.95 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Cliffhanger** №54 с.95 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- Dragon Heart** №54 с.95 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Go! Go! Tank** №55 с.87 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- The Hook** №54 с.95 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- James Bond 007** №54 с.95 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Jurassic Park** №53 с.92 (НП) Smoker 803 aka Макс Корчагин, г.Ярославль
- The King of Fighters'95** №54 с.95 (НП) Gabriel Logan, г.Москва
- American Challenge** №54 с.95 (НП) Дракула, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
- Mortal Kombat 3** №54 с.95 (НП) Weikath и Igor Udalov, г.Москва
- Nemesis** №54 с.95 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Obelix** №54 с.95 (НП) Fred, г.Москва
- Pocket Bomberman** №53 с.92 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Pokemon** №55 с.75 (O) Александр Сергеевич, ред.
- Q Billion** №53 с.92 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Real Ghost Busters** №54 с.95 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
№55 с.87 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Shanghai** №53 с.92 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Snow Bros. Jr.** №55 с.87 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Super Mario Land** №53 с.92 (НП) Smoker 803 aka Макс Корчагин, г.Ярославль
- Super Mario Land 2** №54 с.95 (НП) Дракула, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
- Top Gun 2** №53 с.92 (НП) Илья Захаров, Вилучинск, Камчатская обл.
- Turok: Battle of the Bionosaurs** №53 с.92 (НП) Bond, Steve Bond
№54 с.95 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- World Cup Soccer** №55 с.87 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- 40 Winks**
№54 с.90 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Ace Combat 2**
№54 с.90 (НП) Garcrash, п.Архара, Амурская обл.
- Ace Combat 3 Electrosphere**
№54 с.93 (НП) Archangel и Daim, г.Москва
- №55 с.93 (НП) Shizo, г.Волгоград
- Action Man 2: Destruction X**
№55 с.30 (O) Tomba, ред.
- Actua Ice Hockey**
№54 с.90 (НП) Skull, г.Красноярск
- Alien Resurrection**
№53 с.87 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- №54 с.46 (O) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- №54 с.60 (A) Raptor, ред.
- Alien Trilogy**
№54 с.60 (A) Raptor, ред.
- Alone In The Dark 4: The New Nightmare**
№55 с.60 (O) Ted Strife, ред.
- Animaniacs: Ten Pin Alley 2**
№53 с.90 (НП) Антон Лазарев, г.Зерноград, Ростовская обл.
- Ape Escape**
№53 с.87 (НП) GD-2, п.Октябрьский, Белгородская обл.
- Arc the Lad Collection**
№55 с.33 (O) Wren, ред.
- Armored Core 2: Project Phantasma**
№53 с.24 (O) Slon, пос. ГАЗС, Московская обл.
- Army Man 3D**
№54 с.90 (НП) Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.
- Assault: Retribution**
№54 с.91 (НП) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина
- Asterix**
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Asteroids**
№55 с.92 (НП) Agent Wilmor, г.Саратов
- Bases Loaded**
№53 с.87 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край
- Battle Arena Toshinden 3**
№53 с.87 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Battle Tank Global Assault**
№54 с.91 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Big Air**
№53 с.87 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Black Dawn**
№54 с.90 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- The Blade**
№55 с.34 (O) Tomba, ред.
- Blam! Machinehead**
№53 с.88 (НП) Сергей Голованов, г.Сочи, Краснодарский край
- №53 с.88 (НП) Nick Rumble, г.Таганрог
- Bogey Dead 6**
№53 с.90 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- Bomberman Fantasy Racing**
№54 с.93 (НП) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина
- Breath of Fire 3**
№54 с.93 (НП) Андрей «Voivod» Сазонов, Макс «Kreator» Рыбин, г.Курск
- Breath of Fire 4**
№54 с.18 (O) Omega Breath, ред.
- Bushido Blade 2**
№54 с.90 (НП) Gabriel Logan, г.Москва
- Captain Commando**
№53 с.89 (НП) Dicsy, г.Иваново
- Cheesy**
№53 с.88 (НП) Света Минакова, г.Москва
- Colin McRae Rally 2.0**
№55 с.92 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Colony Wars 3: Red Sun**
№54 с.93 (НП) Beavis, г.Мелитополь, Украина
- Command & Conquer**
№54 с.93 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Countdown Vampires**
№55 с.93 (НП) Илья Садыхов и Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.
- Covert Ops. Nuclear Down**
№55 с.52 (O) FireFox, ред.
- Crash Bandicoot 3: Warped**
№54 с.90 (НП) Павел Симагин, г.Москва
- №55 с.93 (НП) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина
- Danger Girl**
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Dark Stone**
№55 с.92 (НП) Mr. Vomicina, г.Москва
- Dead or Alive**
№53 с.88 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- Deathtrap Dungeon**
№53 с.90 (НП) Сазонов (Voivod) Андрей, Рыбин (Kreator) Макс, г.Курск
- Diablo**
№54 с.93 (НП) Заместитель Noob-Sibot'a, г.Санкт-Петербург
- №55 с.92 (НП) Alex from Gostagai
- Die Hard Trilogy 2**
№53 с.90 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)**
№54 с.92 (O) Naplotic Theodor, г.Чита
- Driver**
№54 с.93 (НП) Stinger, г.Москва
- Duke Nukem: Planet of the Babes**
№53 с.90 D.Parker, г.Апатиты, Мурманская обл.
- Duke Nukem: Planet of the Babes**
№54 с.90 (НП) Серж, г.Москва
- Duke Nukem 3D: Total Meltdown**
№53 с.88 (НП) Сазонов (Voivod) Андрей, Рыбин (Kreator) Макс, г.Курск
- Dune 2000**
№53 с.32 (O) Sony-boy, г.Набережные Челны
- №55 с.93 (НП) Илья Садыхов и Просто Валера, пос. Правдинский, Московская обл.
- Dynamite Boxing**
№54 с.91 (НП) Neo, г.Тверь
- Eagle One: Harrier Attack**
№55 с.93 (НП) Spartan и Altmaz, г.Одиноцово, Московская обл.
- Echo Night**
№55 с.93 (НП) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Evil Zone**
№54 с.90 (НП) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Exector**
№53 с.87 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Fear Effect**
№53 с.87 (НП) CID, г.Санкт-Петербург
- Fear Effect 2**
№54 с.61 (O) Ted Strife, ред. и Александр Щукин, ред.
- FIFA '99**
№53 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
- Fighting Force 2**
№54 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Final Fantasy IX**
№53 с.40 (O) (полное решение) С.С.С., ред.
- №55 с.55 (O) С.С.С., ред.
- Fist of the North Star**
№53 с.89 (НП) Egor, г.Владивосток
- Fisherman's Bait: A Bass Challenge**
№55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Fluid**
№53 с.90 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Formula Karts**
№53 с.88 (НП) Rage, г.Хабаровск
- Frogger 2: Swampy's Revenge**
№53 с.88 (НП) Jane deLuxe, г.Ставрополь
- №54 с.32 (O) NTB aka Eler Cant, ред.
- Front Mission 3**
№53 с.90 (НП) Миха и Джон, г.Кемерово
- Gekido**
№54 с.93 (НП) Макс Рыбин, Андрей Сазонов, г.Курск
- Gex**
№54 с.93 (НП) Wolverine, г.Мурманск
- Glover**
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Grand Theft Auto 2**
№54 с.90 (НП) Greiver, г.Москва
- Grind Session**
№54 с.90 (НП) Сергей Пожарский, г.Красноярск
- In Cold Blood**
№54 с.93 (НП) Сергей Пожарский, г.Красноярск
- Independence Day**
№53 с.90 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Jackie Chan's Stuntmaster**
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- James Bond: Tomorrow Never Dies**
№55 с.38 (O) Александр Мотин, ред.
- Jeremy McGrath Super Cross 2000**
№54 с.90 (НП) Dizzy, г.Ейск, Краснодарский край
- Jikkou American Baseball**
№54 с.93 (НП) Tony Cortec, Москва
- Judge Dredd**
№53 с.87 (НП) Beavis, г.Мелитополь, Украина
- Kagero: Deception 2**
№53 с.87 (НП) Сергей Кимонко, п.Переяславка, Хабаровский край
- Kartia**
№54 с.90 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Kensei: Sacred Fist**
№53 с.90 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- №54 с.90 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- KKND: Kross Fire**
№54 с.91 (НП) Archangel, г.Москва
- Klonoa. Door to Phantomile**
№55 с.94 (НП) Roo, г.Луга, Ленинградская обл.
- Kula World**
№55 с.93 (НП) Андрей «Voivod» Сазонов, Макс «Kreator» Рыбин, г.Курск
- The Legend of Dragoon**
№55 с.62 (O) Wong Fei-Hung, г.Волгоград
- №55 с.93 (НП) Виталий Ермаченко, г.Королев
- Legend of Mana**
№53 с.87 (НП) Мирион, г.Зеленоград
- №54 с.90 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- LeMans 24 Hours**
№53 с.87 (НП) Black Wolf и Great Warrior, г.Москва
- №54 с.90 (НП) Black Wolf, г.Москва
- Lemmings 3D**
№54 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Lucky Luke**
№55 с.46 (O) Tomba, ред.
- MDK**
№55 с.93 (НП) Ex.Venom
- Mechwarrior 2**
№54 с.93 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Medal of Honor**
№54 с.90 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- №55 с.92 (НП) Дима Ефимов, г.Москва

- Medal of Honor 2: Underground**
№54 с.91 (НП) Leon and Snake, г.Москва
- №54 с.91 (НП) Archangel, г.Москва
- №54 с.93 (НП) Ant Scream, пгт Забайкальск, Читинская обл.
- №55 с.92 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Medieval 2 (рус. верс.)**
№53 с.88 (НП) Zero-Saab, г.Санкт-Петербург
- №54 с.31 (O) BullDogMC, пос. Слобода, Московская обл.
- Metal Slug X**
№55 с.64 (O) С.С.С., ред.
- Mortal Kombat Trilogy**
№54 с.91 (НП) King, г.Москва
- Moto Racer 2**
№54 с.91 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- Mulan**
№53 с.88 (НП) BBB, г.Киров
- Muppet Race Mania**
№54 с.93 (НП) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.
- №55 с.92 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Nanotek Warrior**
№53 с.90 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- NBA Live '98**
№54 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- The Need for Speed 3**
№55 с.93 (НП) Bullwinkle, г.Пермь
- The Need for Speed 5: Porsche Unleashed**
№53 с.90 (НП) Сергей Кимонко, г.Новокузнецк
- №55 с.94 (НП) Alex from Gostagai
- Nightmare Creatures 2**
№55 с.92 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Nuclear Strike**
№54 с.91 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- Oddworld: Abe's Exxodus**
№55 с.92 (НП) G.Funk, ред.
- Open Ice 2 on 2 Challenge**
№53 с.90 (НП) Tony Cortec, г.Москва
- Parasite Eve**
№55 с.93 (НП) Slam Jam, г.Москва
- Parasite Eve 2**
№53 с.36 (O) (начало) Firefox, ред.
- №54 с.36 (O) (окончание) Firefox, ред.
- Player Manager**
№53 с.88 (НП) Orion, г.Балашиха, Московская обл.
- Pool Hustler**
№53 с.87 (НП) CID, г.Санкт-Петербург
- PuLiRuLa**
№55 с.50 (O) Лина Инверс, ред.
- Quake II**
№53 с.53 (O) Курс 3. ExTRaKToR, ред.
- №53 с.87 (НП) Егмас, г.Новосибирск
- №54 с.46 (O) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Ray Crisis**
№55 с.37 (A) Raptor, ред.
- RC Stunt Copter**
№54 с.91 (НП) Sniper G.F., г.Москва
- Resident Evil 2. Dual Shock Version**
№53 с.87 (НП) Александр Щукин, г.Москва
- №54 с.90 (НП) Станислав Тимошук, г.Самара
- Re-Volt**
№55 с.93 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- №55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Ridge Racer Type 4**
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Riven: the Sequel to Myst**
№53 с.87 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Road Rash Jailbreak**
№54 с.91 (НП) AI (Archangel) and Rino, г.Москва
- Road to El Dorado**
№54 с.22 (O) Boiled Lobser, г.Москва
- Rock'n'Roll Racing 2**
№53 с.90 (НП) GD-2, п.Октябрьский, Белгородская обл.

- Rockman: Battle and Chase**
№55 с.48 (O) Alexman, ред.
- Roll Away**
№53 с.90 (НП) Алексей Антипин, г.Красноярск
- Rogue Trip: Vacation 2012**
№54 с.93 (НП) Archangel, TC, Rino, г.Москва
- R-Type Delta**
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- №55 с.92 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Runabout**
№53 с.87 (НП) Udalov Igor, г.Москва
- Rush Down**
№54 с.91 (НП) X-Men, г.Омск
- Shadow Gunner
- №55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Shaolin**
№53 с.89 (НП) Archangel, г.Москва
- №55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Silent Bomber**
№53 с.26 (O) Mac Fank, ред.
- Silhouette Mirage**
№55 с.92 (НП) Никита Н., г.Москва
- The Simpsons Wrestling**
№55 с.26 (O) Raptor, ред.
- Sled Storm (рус. верс.)**
№53 с.88 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край
- Smack Down 2**
№55 с.92 (НП) Mr. Vomicina, г.Москва
- Small Soldiers**
№54 с.93 (НП) Squall Lionhart, г.Бородино, Красноярский край
- Smurfs**
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Soviet Strike**
№54 с.91 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- №55 с.92 (НП) Николай Колосов, г.Москва
- Space Invaders**
№55 с.94 (НП) Undertaker, г.Москва
- Spec Ops Ranger Elite**
№55 с.39 (O) Андрей Егоров, ред.
- Spot Goes To Hollywood**
№55 с.40 (O) Mac Fank, ред.
- Spyro 2: Ripto's Rage**
№53 с.89 (НП) Вадим Шунихин aka Timber Maniac, г.Зерноград, Ростовская обл.
- Street Sk8er 2**
№53 с.90 (НП) Илья Лизин, Андрей Ушаков и Макс Ковалев, г.Люберцы, Московская обл.
- №54 с.91 (НП) Денис Шарапов, г.Екатеринбург
- Submarine Commander**
№55 с.56 (O) Raptor, ред.
- Sydney 2000**
№54 с.26 (O) Tomba, ред.
- №55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Syphon Filter**
№54 с.91 (НП) Wolverine, г.Мурманск
- Tales of Destiny 2**
№55 с.28 (O) Ted Strife, ред.
- Tarzan**
№53 с.88 (НП) Dragon-fan, г.Ростов-на-Дону
- №54 с.91 (НП) Андрей «Voivod» Сазонов, Макс «Kreator» Рыбин, г.Курск
- Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins**
№55 с.94 (НП) Skull, г.Красноярск
- Ten Pin Alley**
№54 с.91 (НП) Андрей Машин, г.Лиски, Воронежская обл.
- Terracon**
№55 с.94 (НП) Сергей Пожарский, г.Красноярск
- Test Drive Off-Road 3**
№53 с.88 (НП) Игорь Т., г.Волгоград
- Theme Hospital**
№53 с.87 (НП) Alexu, г.Москва
- №54 с.93 (НП) Archangel, TC, Rino, г.Москва
- Time Commando**
№53 с.90 (НП) Zell, г.Дубна, Московская обл.
- Tiny Tank: Up Your Arsenal**
№53 с.90 (НП) Вадим Шунихин aka Timber Maniac, г.Зерноград, Ростовская обл.
- Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft**
№55 с.93 (НП) Kombat, г.Омск
- Tomb Raider 4: The Last Revelation**
№55 с.93 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Tony Hawk's Pro Skater**
№54 с.91 (НП) Денис Шарапов, г.Екатеринбург
- Tunnel B 1**
№54 с.93 (НП) Squall Lionhart, г.Бородино, Красноярский край
- Twisted Metal 4**
№53 с.88 (НП) Сазонов (Voivod) Андрей, Рыбин (Kreator) Макс, г.Курск
- Twisted Metal Kids**
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Tyco R/C: Assault With A Battery**
№53 с.31 (O) С.С.С., ред.
- Ultimate Battle 22**
№53 с.88 (НП) Jaguar, г.Новосибирск
- Vagrant Story**
№53 с.90 (НП) Илья Лизин, Андрей Ушаков и Макс Ковалев, г.Люберцы, Московская обл.
- Vanishing Point**
№54 с.30 (O) Wren, ред.
- Vigilante 8**
№53 с.90 (НП) Hwoarang, г.Краснодар
- Vigilante 8: Second Offense**
№53 с.88 (НП) Андрей Хворостин, г.Ростов-на-Дону
- №53 с.88 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- №55 с.92 (НП) Archangel and Omega Weapon, Москва
- Warhawk**
№53 с.90 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край
- War of the World**
№54 с.93 (НП) Евгений Пономаренко, с.Отрадное, Белгородская обл.
- WCW Mayhem**
№53 с.90 (НП) Skull, г.Красноярск
- Wing Over**
№55 с.94 (НП) Snoy Boy, г.Набережные Челны
- Winning Eleven 3: Road to France '98**
№53 с.88 (НП) Бест, г.Санкт-Петербург
- World Stadium 2**
№53 с.88 (НП) Ball-X, г.Рязань
- Worms**
№53 с.90 (НП) Сергей Осипов, г.Калуга
- Worms 3: Armageddon**
№53 с.20 (O) bas@palmira.net
- Wu-Tang: Shaolin Style**
№55 с.94 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Xena: Warrior Princess**
№53 с.88 (НП) Гобот, г.Ярославль
- №54 с.11 (O) Lisa Simpson, г.Москва
- Xevious 3D/G+**
№55 с.58 (O) Naplotic Theodor, г.Чита
- X-Files**
№53 с.88 (НП) Agent Willmor, г.Саратов
- X-Men: Mutant Academy**
№53 с.88 (НП) Илья Лизин, Андрей Ушаков и Макс Ковалев, г.Люберцы, Московская обл.
- №54 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Раздел 6. Игры для Sony PlayStation 2

- Ace Combat 4**
№53 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Batman Vengeance**
№55 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Carrier: The Next Mutation**
№53 с.15 (A) Mac Fank, ред.
- Final Fantasy X**
№53 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- №54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Flintstones in Viva Rock Vegas**
№53 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Frank Herbert's Dune**
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.
- Gran Turismo 3 A-Spec**
№53 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Grid**
№53 с.12 (A) Владимир Легкоступ
- Legacy of Kain: Blood Omen 2**
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.
- The Lost**
№53 с.14 (A) Mac Fank, ред.
- Lunatic Dawn**
№53 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Medal of Honor: Fighter Command**
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.
- Medal of Honor: Frontline**
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.
- Metal Gear Solid 2**
№53 с.16 (A) Mac Fank, ред.
- №54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Mortal Kombat 5**
№53 с.10 (A) Ber Dohmen
- Resident Evil 4**
№53 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Ridge Racer**
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Shrek**
№53 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Silent Hill 2**
№55 с.16 (O) Ted Strife, ред.
- Smuggler's Run 2: Hostile Territory**
№55 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Soul Calibur 2**
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Test Drive**
№54 с.7 (A) Mac Fank, ред.
- Twisted Metal: Black**
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Xenosaga**
№55 с.14 (O) Wren, ред.

Раздел 7. Игры для Dreamcast

- Crazy Taxi 2**
№54 с.7 (A) Mac Fank, ред.
- Demolition Racer No Exit**
№55 с.21 (O) Tomba, ред.
- Godzilla Generations**
№55 с.91 (НП) Naplotic Theodor, г.Чита
- Grid**
№53 с.12 (A) Владимир Легкоступ
- Millenium Soldier: Expendable**
№55 с.91 (НП) Naplotic Theodor, г.Чита
- NFL 2K**
№55 с.91 (НП) Naplotic Theodor, г.Чита
- Resident Evil Code: Veronica**
№55 с.24 (O) Mak Fank, ред.
- Sega Rally 2**
№55 с.91 (НП) Naplotic Theodor, г.Чита
- Shenmue 2**
№53 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- №54 с.6 (A) Mac Fank, ред.
- Sonic Adventure**
№54 с.8 (O) Wren, ред.
- Sonic Adventure 2**
№54 с.9 (O) Wren, ред.
- Sonic Shuffle**
№54 с.9 (O) Wren, ред.
- Speed Devils**
№55 с.91 (НП) Naplotic Theodor, г.Чита
- Tomb Raider 5 Chronicles**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- UEFA Dream Soccer**
№55 с.18 (O) Tomba, ред.

Раздел 8. Игры для разных компьютеров

- Adventure (PDP)**
№54 с.56 (A) Павел Гродек
- Alien 3 (аркада)**
№54 с.60 (A) Raptor, ред.
- Alien vs Predator (аркада)**
№54 с.60 (A) Raptor, ред.
- Circus Maximus (Xbox)**
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.
- Core War (PDP)**
№54 с.57 (A) Павел Гродек
- Crash Bandicoot 4 (GC, Xbox)**
№52 с.17 (A) Mac Fank, ред.
- A Dark and Comic Fairy Tale (Xbox)**
№53 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Fire Zone (аркада)**
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Grid (аркада)**
№53 с.12 (A) Владимир Легкоступ
- Hunt the Wampus (PDP)**
№54 с.56 (A) Павел Гродек
- Kessen III (Xbox)**
№53 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Mario Kart Advance (GBA)**
№53 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Medal of Honor: Allied Assault (Xbox, PC)**
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.
- Metroid (GC)**
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.
- Mortal Kombat 5 (Xbox)**
№53 с.10 (A) Ber Dohmen
- Rogue (PDP)**
№54 с.57 (A) Павел Гродек
- Shrek (Xbox, GC, GBA, GBC)**
№53 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Spacewar (PDP)**
№54 с.54 (A) Павел Гродек

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

<http://www.videogames.com/features/universal/konami/>

Играя в игру, вы задумываетесь об истории компании, которая сотворила ее? Ну или, по крайней мере, хотите узнать, что еще создала эта фирма? Зайдя на эту страницу, вы приоткроете тайну истории великой Konami и подробно узнаете о том, что произведено этой фирмой в промежутке с 1978 по 1998 год. Достаточно интересно.



Anime World

...all about anime and manga...



<http://anime.diaspora.ru>

Для тех, кто рыщет по сети в поисках возможности скачать что-либо из аниме, советую не пропустить сайт, расположенный по приведен-

ному адресу. Здесь можно найти не только музыку из мультфильмов, но еще видеоклипы и, конечно же, само аниме! Его здесь много. Для того чтобы скачать, не требуется никаких паролей или членства во всяких там анимешных тусовках — просто заходи и качай. Причем делать это надо будет как можно оперативней, так как на сайте постоянно выкладывается что-то свеженькое.

<http://baka.lcf.ru>

Также аниме-страждущим можно зайти сюда. Это сайт еще одного клуба, связанного с R.An.Ma. А называется он В.А.К.А. — В(ig) А(nime) К(awaii) А(rchive). Правда, весь архив находится на руках, а на сайте выложены пара больших мультфильмов и несколько клипов. Но для тех кто, кто из Москвы или ближайшего Подмосковья, есть шанс добраться и до вождя фонда. Как? — читайте на сайте.



С.С.С.

Коммуникационный портал vpost.ru

Предоставляет Вам БЕСПЛАТНО следующие сервисы:

- голосовую и факсимильную почту с доставкой сообщений на адрес электронной почты с уведомлением на пейджер/SMS/ICQ;
- отправку текстовых сообщений (синтез текста в русскую и английскую речь) на любой городской телефон;
- отправку звуковых файлов на любой городской телефон;
- отправка сообщений на пейджер/SMS/ICQ;
- чтение электронной почты по телефону, используя технологию синтеза речи.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Александр Поляков (г. Малоархангельск, Орловская обл.) спрашивает:
В1: Подходят ли электронные копии для PSX, Dreamcast?

О1: Нет, не подходят, они идут только на PC.

В2: Будет ли выходить «Крутой Геймер»?

О2: Уже вышел, посмотрите соседнюю (99-ю) страницу.

Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл., интересуется:

В: Вот если человек победил в конкурсе «Лучшее описание», но и секретов он прислал много и продолжает присылать, может ли он победить в номинации «Секреты»? Или ранее присланные секреты аннулируются?

О: По условиям конкурса ранее присланные секреты не аннулируются, так что может.

Молин «Одиноким игроком» Андрей

(Красноярский край) беспокоится:

В: Не портятся ли (размагничиваются) диски и видеокассеты при пересылке?

О: В принципе, всякое может быть. Но пока у нас не было ни одного случая, чтобы не прочиталась присланная кассета или дискета.

Вопрос А. Остапенко, г.Одесса, Украина

В: На картриджах Mega Drive часто указывается число 16, 24 или 32 Meg. Что это значит? И что лучше: 16 или 32?

О: Это объем картриджа в мегабитах. Понятно, что 32 лучше 16-ти.

Вопросы от **Специалистов**, г.Березники, Пермская обл.

В1: Какая из приставок нового поколения, на ваш взгляд, будет наиболее популярной в России?

О1: В ближайший год — PlayStation 2

В2: А не кажется ли вам, что вокруг Xbox ходит слишком много ложных слухов?

О2: Вскрытие покажет...

В3: Какой процент геймеров в России играет на 8-битках (если проанализировать приходящие к вам письма)?

О3: Точный подсчет мы не ведем (больно утомительно), но на данный момент соотношение между письмами, приходящими по играм на различные приставки, такое: 40% — PSX, 20% — MD, 18% — DC, 10% — Dendy, 8% — GB, 4% — PS2.

Интересно также понаблюдать динамику. Быстрее всех растет число играющих на DC, за ней идет старая добрая PSX, далее PSX2 и GB (включая Color, но еще без Advance, по которому у нас еще нет статистики). Медленно, почти незаметно по сравнению с падением в 1999 — 2000 году, уменьшается число играющих на MD. Но что самое удивительное — то, что число игроков на Dendy (среди читателей нашего журнала) уже год как практически не меняется. А вот SNES полностью исчез из нашей почты — 5-10 писем в месяц, увы, не в счет.

В4: Приходят ли к вам в редакцию письма, в которых ругают журнал и поносят его на корню?

О4: Основная критика журнала связана с большими задержками и нерегулярностью его выхода. По содержанию журнала — критика чаще всего конструктивная, с разумными советами и рекомендациями. Есть критика такого рода: «Зачем вы в журнале держите рубрику такую-то? Она никому не нужна». Этой «такой-то» может быть абсолютно любая рубрика. В других же письмах та же рубрика называется «самой интересной и любимой». Так что, получив такое критическое письмо мы не кидаемся тут же выбрасывать эту рубрику из журнала...

В5: Много ли сотрудников редакции общаются с вами исключительно по переписке?

О5: В данное время — четверо.

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы

Учредители:

ООО «Издательство АСТ» и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор
Леонид Потапов

Управляющий делами
Наталья Бантле

Главный редактор
Валерий Поляков

Зам. главного редактора
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Александр Артеменко	Александр Лапшев
Виктор Базанов	Александр Мотин
Александр Бухаров	Дмитрий Никонов
Константин Говорун	Дмитрий Павлов
Александр Дронин	Сергей Пономаренко
Андрей Егоров	Андрей Попович
Роман Ерохин	Кирилл Сидоров
Александр Казанцев	Владимир Сулов
Валерий Корнеев	Степан Чечулин
Максим Костюков	Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ тел. (095) 209-93-47

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Отдел писем:

Наталья Куликова,

Сергей Константинов

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 56

Формат 60x90/8, печать офсетная, цена свободная, подписано к печати 15.12.2001 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва
Тираж 15000 экз.

Отпечатано в типографии Fratelli Spada S.P.A., Италия

Редакция «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА» пользуется услугами интернет-провайдера компании «МТУ-ИНТЕЛ»

«Издательство АСТ»
«КАМОТО»

ПОСТУПИЛА В ПРОДАЖУ

Коллекция «Крутого Геймера» №8

В «Коллекцию» вошли 382 игры — практически все лучшие игры для видеоприставки Sega Mega Drive.

Статьи, по большей части, построены по следующей схеме:

- картинка с обложки картриджа с игрой;
- название игры (английское и русское);
- жанр и число игроков;
- фирма-разработчик (изготовитель) и рейтинг игры;
- советы по прохождению;
- управление;
- секреты.

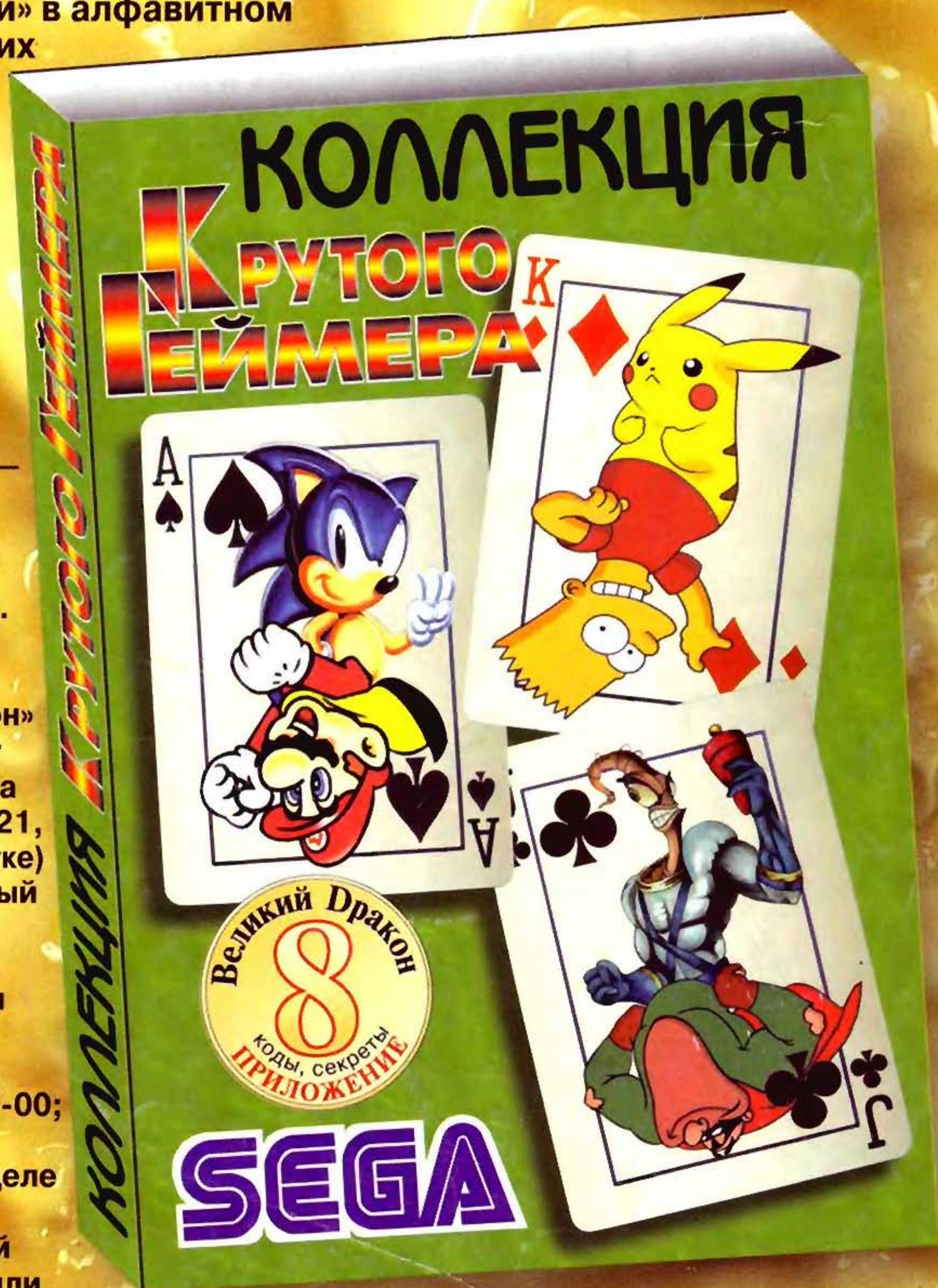
В конце «Коллекции» приведены:

- дополнительные непроверенные секреты («Хочешь — верь, не хочешь — проверь») к играм, описания которых вошли в статьи;
- список альтернативных названий игр со ссылкой на основные названия в «Коллекции»;
- перечень игр «Коллекции» в алфавитном порядке следования русских и английских названий.



Объем «Коллекции» — 500 черно-белых страниц формата 16x24 см., обложка — цветная. Стоимость «Коллекции», включая стоимость пересылки — 80 руб. Оплата при получении «Коллекции» на почте. (Учтите, что на почте с Вас могут взять еще до 10 руб. за перевод денег). Заказать «Коллекцию» можно тем же способом, что и любой номер журнала «Великий Дракон»

- прислав письмо или открытку (лучше — открытку) с заказом на наш адрес: 117454 Москва а/я 21, 000 КАМОТО. В письме (открытке) обязательно укажите свой точный и полный домашний адрес и фамилию, имя и отчества получателя (получатель должен иметь паспорт);
- позвонив по телефонам (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00;
- сделав заказ в Интернете на нашем сайте gdragon.ru (в разделе «Заказ журнала»);
- прислав заказ по электронной почте на адрес w-p@yandex.ru или editor@gdragon.ru.



Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Цена, включая стоимость пересылки,
40 руб. за номер. (за номера с №48 по №55 – 45 руб)
Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21 по 55**
(кроме 22, 25, 26, 30–35, 37, 39, 40, 44–46),
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:

209-93-47 и 911-07-00

по ним вы можете сделать ваш заказ



Уважаемые читатели!

Уважаемые читатели!

1) Обратите внимание!
Заказывая комплекты журналов (см. «Специальное предложение» на стр.95), вы экономите деньги!

2) Поступила в продажу КОЛЛЕКЦИЯ КРУТОГО ГЕЙМЕРА №8. Подробности – на стр.99.



Внимание!
"крутой геймер"
№6 и №7 – закончились!