

61

Великий ДРАКОН

СТАРЕЙШИЙ В РОССИИ
ЖУРНАЛ ПО ВИДЕОИГРАМ
www.dragon.ru

МИР АНИМЕ. Выпуск 18



Spider-Man

БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ

**ТЕРМИНАТОР
IS BACK!**
стр. 6



- Босс на холодильнике
- О стиляхъ (ученый трактатъ)
- Taito Heroes Story
- Grand Theft Auto: Vice City
- Record of Lodoss War
- Supershot Soccer
- Genghis Khan 2
- Dick Tracy
- Valis: The Fantasm Soldier
- Sonic Advance
- Super Bust-A-Move

THE LORD OF THE RINGS:



THE TWO TOWERS

ИНТЕРНЕТ

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ

ПОДКЛЮЧЕНИЕ
К ИНТЕРНЕТ

ДО 8 МАРТА

€1

ЕВРОКАЧЕСТВО

МТУ - ИНТЕЛ



ШИРОКОПОЛОСНЫЙ
доступ в интернет

КОММУТИРУЕМЫЙ
доступ в интернет

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ
интернет

Услуги
ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ

Интернет-ТЕЛЕФОНИЯ

ХОСТИНГ

ПОЧТА

ДОМАШНИЕ СЕТИ

753 8282

<http://tochka.ru>

КОММУТИРУЕМЫЙ доступ в интернет



Лицензия Минсвязи РФ: №17740; №17249; №22963; №12235; №12273

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

СОДЕРЖАНИЕ

№61

FUN CLUB

- 6 **Новости, новинки**
- 16 **Биография героя игр Spider-Man в сетях славы**
- 26 **Где же ты, моя мечта? или Босс на холодильнике**
- 34 **Мир аниме. Выпуск 18**
- 49 **Приколы геймеров**
- 50 **О стилях (ученый трактат)**
- 66 **Хит-парады**
- 66 **Забор**

PlayStation 2

- 8 **The Lord of the Rings: The Two Towers**
Electronic Arts одарила публику произведением с отличной графикой, захватывающим игровым процессом, кучей бонусов и столь правдоподобной атмосферой, что уже через несколько минут с головой окунаешься в мир Средиземья.
- 10 **The Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Очередное пополнение самой, пожалуй, популярной гоночной серии. И пополнение более чем удачное.
- 12 **Medal of Honor: Frontline**
Главный герой — все тот же Джимми Патерсон. На этот раз ему предстоит уничтожить одного из генералов СС, за которым придется гоняться по 24 уровням.
- 14 **Grand Theft Auto: Vice City**
Будем знакомы, зовут меня Томми Верчетти. Не буду скромничать и скажу, что я весьма известный человек в Vice City...

Dreamcast

- 19 **Cannon Spike**
В наше время высоких технологий так мало появляется игр, позволяющих полноценно использовать второй джойстик... Ни в каком случае нельзя упустить такую возможность!
- 20 **Imperial Fighter of Zero**
Эта игра интересна хотя бы потому, что она чуть ли не единственная, где можно взять под контроль великие стальные птицы японских ВВС времен Второй Мировой войны.
- 20 **Ikaruga**
Продолжение одной из самых лучших леталок, некогда бушевавшей на Сатурне.
- 21 **Sega Rally 2**
Баранку в руки, газ в пол — и вперед, в погоню за временем!
- 22 **Record of Lodoss War**
Созданная по мотивам одноименного аниме-фильма, эта ролевая игра, выпущенная вначале на Dreamcast, а затем на PlayStation 2, вписала яркую страницу в развитие жанра.

Sony PlayStation

- 29 **Dragon Seeds**
Взрасти и воспитай своего дракона!
- 30 **Capcom Vs. SNK: Millennium Fight Pro**
О бедном Capcom замолвите слово.
- 31 **Supershot Soccer**
Долой скучные однообразные футболы! Даешь больше игр, в которые просто интересно играть!
- 36 **Hello, Kitty's Cube de Cute**
Что же это за игруля такая? Что-то — от Тетриса, что-то — от 2D-бродилки...

И в родстве она с японским (хотя... и не факт) сериалом «Hello, Kitty».

- 39 **Combat Choro Q**
Очередная игрушка для вечных детей — геймеров про злые танчики и самолетики, которые выясняют свои недетские отношения с помощью оружия.
- 40 **Last Blade**
И после своей формальной смерти SNK еще способна удивлять публику чудесными играми, вполне актуальными даже на фоне более поздних разработок в этом жанре.

MegaDrive

- 42 **Genghis Khan 2**
«Чингисхан» — стратегия в полном смысле этого слова. Все персонажи — реальные исторические личности, и это создает необычную атмосферу.
- 45 **Sonic Crackers**
Планировалось появление еще одной части Соника?!
- 46 **Dick Tracy**
Есть люди, которые действительно хотят сделать этот мир немного лучше, и, благодаря нам с вами, хотя бы в играх это у них получается.
- 48 **Valis: The Fantasm Soldier**
Вот никогда бы не подумала Юко, что ей, современной школьнице, девочке, суждено стать рыцарем Валиса.

Game Boy Advance

- 54 **Sonic Advance**
Это лучшая игра из сайд-скроллеров о Сонике. Но, увы, это — победа и поражение одновременно, такое бывает.
 - 56 **Super Bust-A-Move**
Достойное продолжение сериала.
- ### ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ
- 58 **Taito Heroes Story**
История Буба и Боба
 - 61 **Нет проблем**

Великий Дракон®

Учредители: ООО «Издательство АСТ» и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор
Леонид Потапов

Главный редактор
Валерий Поляков

Зам. главного редактора
Вадим Захарьин

Зам. главного редактора
Степан Чечулин

Авторский коллектив редакции:

Александр Бухаров

Константин Говорун

Роман Ерохин

Александр Казадаев

Александр Казанцев

Андрей Коновалов

Валерий Корнеев

Максим Костюков

Компьютерная верстка «КАМОТО»

Зав. компьютерным бюро

Алексей Филатов

Александр Лапшев

Дмитрий Никонов

Дмитрий Павлов

Сергей Пономаренко

Андрей Попович

Кирилл Сидоров

Владимир Сулов

Артем Шорохов

Алексей Яремчук

По вопросам рекламы
обращаться: (095) 216-0110,
216-0148, 215-5292 (факс)

Адрес для писем:
117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован
Комитетом Российской Федерации по печати,
регистрационный № 018224

Адрес редакции:
129085 Москва, Звездный бульвар, 21

журнал
«Великий Дракон»
№ 61

Формат 60x90/8,
печать офсетная,
цена свободная,
подписано к печати —
февраль 2003 г.
Тираж 19000 экз.
Отпечатано в Эстонии.

Редакция «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»
пользуется услугами
интернет-провайдера компании
МТУ-ИНТЕЛ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

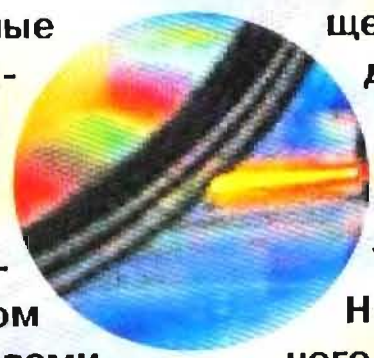
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

На фирменном CD

На фирменном CD

ВНИМАНИЕ!

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



Для просмотра электронной копии журнала «Великий Дракон» достаточно иметь компьютер модели не ниже 486-DX, оснащенный любым стандартным CD-дисководом, начиная с 4x-скоростных. Операционная система: Windows '95 или выше. Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется. Имеются в продаже электронные копии номеров 22, 25, 26, 28, 30-41, 44, 45 и 46.

На фирменном CD

На фирменном CD

Каждый номер журнала располагается на отдельном фирменном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (22, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45 или 46) и **ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЗАКАЗЫВАЕТЕ ИМЕННО ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ** (чтобы не было ошибки).
Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из четырех способов:

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

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

После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.
Оплата при получении компакт-диска на почте. Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — **90 руб.** (уже включает стоимость пересылки). Просим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

НОВОСТИ короткой строкой

• Финансовые сложности вынудили корпорацию Vivendi Universal выставить на продажу свое игровое подразделение. Оно состоит из четырех именитых компаний: Blizzard, Sierra, Universal Interactive и Black Label Games. В конце января прошел слух о том, что Microsoft является наиболее вероятным покупателем. Оно и понятно, ведь сделка, оцененная в полтора-два миллиарда долларов, по карману не каждому.

• Компания Interplay, чьи дела в последнее время шли не лучшим образом, поправила положение, продав свою команду Shiny французскому издательству Infogrames. Вместе с тем потомки галлов получили все права на игры, основанные на сиквелах фильма «Матрица» (Matrix Reloaded и Matrix Revolutions). Как раз над ними студия Дэвида Перри (David Perry) работает в данный момент. Кстати, в середине года ожидается выход «12-тиOVAсерийного» анимешного фильма по мотивам «Матрицы». Называться он будет Animatrix.

• Sony намерена существенно расширить возможности своей приставки, выпустив адаптер, позволяющий подключать к PS2 носитель информации memory stick. Это новшество, в частности, позволит смотреть и редактировать цифровые фотографии прямо на телеэкране.

• Система распознавания речи от компании Fonix недавно попала в распоряжение всех производителей игр для Xbox. Разработчики теперь смогут без особого труда создавать голосовой интерфейс и гибко его настраивать.

• Игрушка Ninja Gaiden, появившаяся во времена 8-битных приставок, будет возвращена к жизни компанией Тесто, а точнее ее командой Team Ninja. Люди, создавшие серию файтингов Dead or Alive, прочат свой проект для Xbox. Релиз намечен на 2003-й год.



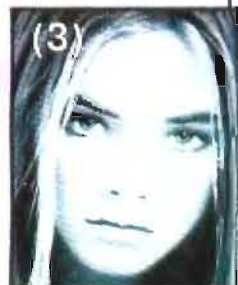
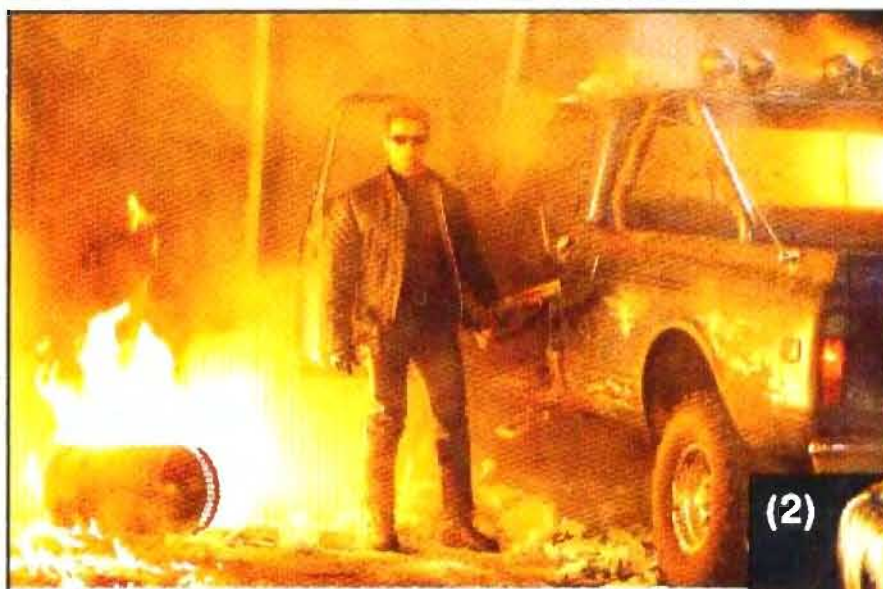
• Сразу три группы хакеров взломали защиту Xbox. В частности, организация под названием NEO, успевшая подпортить нервы Sony, распространяя в Европе «левые» чипы для PS2, сумела заставить приставку от Microsoft читать нелегальные игры, записанные на дисках CD-R, CD-RW, DVD-R и DVD-RW.

• Ожидается, что следующая PlayStation появится в 2005-м году, и сила ее будет заключаться в поддержке сверхбыстрой оптико-волоконной Интернет-связи. Такой подход, возможно, позволит отказаться от дисковых носителей, поскольку игры можно будет легко загружать прямо с сервера. Что ни говори, а будущее электронных развлечений кроется в глобальной паутине!

• Как сообщают официальные источники, компании Nintendo и Microsoft, следуя примеру Sony, взялись за разработку своих следующих игровых платформ. Очередная смена поколений намечается в 2005-м году.

ДЕЛА SEGA ИДУТ В ГОРУ

Кардинальные изменения, которые произошли внутри компании, оказали благотворное влияние на ее положение на рынке. Убытки Sega за прошлый финансовый год составили всего 140 миллионов долларов (подумаешь, мелочь). Это безусловный прогресс по сравнению с почти четырьмя сотнями миллионов, которые были потеряны годом раньше. В ближайшие месяцы издательство надеется, наконец, выбраться из минуса и получить доход. Успех, видимо, придал Сега уверенности, и та не побоялась слегка отступить от обещания не делать собственных игровых платформ. Прошедшей осенью в свет вышла аркадная машина System X, обладающая недорогой архитектурой, основанной на существующих технологиях.



ТЕРМИНАТОР IS BACK!

Если кто-то еще не в курсе, съемки второго продолжения культового фильма о войне людей и киборгов идут полным ходом. Нестареющий Арнольд Шварценеггер (Arnold Schwarzenegger или просто Арни, как его называют друзья и фанаты), снова влез в знакомую нам кожаную экипировку и скрыл холодный взгляд солнцезащитными очками. Подробностей пока мало, но поводов для опасений уже накопилось достаточно. Прежде всего, кинопроект с банальным подзаголовком Rise of the Machines возглавляет не Джим Камерон (Jim Cameron), а новый режиссер Джонатан Мосту (Jonathan Mostow). Передача полномочий от одного режиссера к другому, как правило, не сулит ничего хорошего. Печальных примеров полно, вспомните хотя бы «Бэтмена» и «Парк Юрского периода».

Так чем же подозрителен ТЗ? Во-первых, непонятно, на какой почве вообще можно сделать продолжение, если компьютер Skynet был уничтожен в зародыше. Во-вторых, неужели только мне кажется странным, что все киборги, путешествующие во времени, внешне совершенно одинаковы. В-третьих, не ясно, почему Терминатор модели 800 склонен воровать одежду исключительно у панков и рокеров. И, наконец, самое главное: известно, что злой киборг — женщина, и состоит она не из механизмов и не из жидкого металла, а из чистой энергии. Такого себе даже Лукас не позволял в своих «Звездных войнах». Задумка в духе низкопробных фантастических сериалов, коих в наше время пруд пруди. Сразу представляешь себе, как группа потрепанных героев убегает от длинноногой красотки, шараясь от электрических розеток и размахивая громоотводами.

Впрочем, довольно пессимизма. В конце концов, бывают же на свете чудеса. К тому же Мосту в своих интервью демонстрирует понимание предмета и желание сделать упор на повествовании. Дело происходит спустя 10 лет после громких событий Т2. Роль заметно подросшего Джона Коннора (John Connor) исполняет другой актер — Ник Стел (Nick Stahl (1)). Его персонаж — неостребованный спаситель человечества — кидается на людей с рассказами о разумных машинах и конце света, но окружающие почему-то смотрят на него, как на маньяка. Все встает на свои места, когда из будущего к нему опять приходит запрограммированный убийца. Ту самую роковую красавицу (модель Т-Х; буква «Х» из моды превратилась в эпидемию) играет Кристанна Локкен (Kristanna Lokken (3)). На помощь Джону тут же устремляется очередной Шварценеггер... простите, Терминатор Т-800 (новее на складе не было) и подружка жертвы — Кейт Миллер (Kate Miller (2)) в исполнении Клер Дейнс (Claire Danes).

Что в ТЗ точно не разочарует — это спецэффекты. Компьютерную графику делает Industrial Light & Magic, а роботов строит команда Стена Уинстона (Stan Winston). Эти студии не нуждаются в представлении (а если нуждаются, то читайте статью «JP: Взгляд за кулисы» в номере 56), и за их работу можно не волноваться. Фильм будет выпущен уже в следующем году компанией Warner Brothers.

P.S. Сравнительно недавно в Интернете появился трейлер грядущего блокбастера, и он, надо сказать, оправдывает все худшие опасения. Очаровательная блондинка, уйма бессмысленных спецэффектов и «крутая» музыка — короче говоря, сплошное фиглярство. Дух предыдущих частей «Терминатора» пропал бесследно — это факт.

НОВЫЙ ГЕЙМБОЙ — МАЛЕНЬКИЙ И СКЛАДНОЙ!

Главная новость, которую я обязан донести до читателей «Великого Дракона», заключается в том, что Nintendo выпустила улучшенную версию своей карманной игровой системы. Консоль, прозванная Game Boy Advance SP, в плане производительности ничем не отличается от обычного GBA. Однако у нее есть ряд неоспоримых преимуществ, и главное из них — наличие встроенной подсветки! При этом владельцу GBA SP незачем тратиться на батарейки, ведь консоль работает от аккумулятора. Перезаряжается он за считанные часы, а питает Геймбой в течение 18-ти часов без подсветки и 10-ти с подсветкой. Одно плохо: срок жизни сменного аккумулятора не превышает трех лет.

Что касается внешнего вида, то GBA SP можно сравнивать с ноутбуком, складным калькулятором или пудреницей — кому что нравится. Но суть в том, что данная модель значительно уменьшилась в размерах по сравнению со своим прародителем: диаметр GBA SP в сложенном виде составляет всего-навсего 7 сантиметров. Еще одно преимущество такого дизайна заключается в защищенности дисплея (его размер не изменился) — при носке его трудно поцарапать или разбить.

Теперь поговорим о недостатках. Во-первых, GBA SP настолько мал, что люди с большими руками вряд ли смогут спокойно в него играть. Во-вторых, у нового Геймбоя отсутствует порт для наушников. Stereo можно воткнуть только в разъем для блока питания, но для этого нужен специальный переходник.

Впрочем, несмотря на мелкие недочеты, геймеры, наверняка, по достоинству оценят новую модель, которая совместима со всеми играми для Геймбоя и стоит всего 100 долларов. В Японии складная консоль вышла еще в феврале, а на Западе она появится 23-го марта. Стоит также отметить, что с помощью данной модели Nintendo надеется привлечь взрослую аудиторию: этим, собственно, и объясняется строгий дизайн консоли.



METAL GEAR SOLID 3!!!

Как вы, возможно, помните, Хидео Кодзиме (Hideo Kojima) когда-то говорил, что не собирается продолжать серию Metal Gear. К счастью для нас именитый продюсер передумал и анонсировал-таки сиквел для платформы PS2. Разработка MGS3 только началась, но первая демонстрация состоится уже на ближайшей выставке E3, которая пройдет в США в мае. Пока о проекте ничего не известно, однако ребята из Konami полны решимости совершить очередной технологический прорыв. В связи с этим немного удивляет тот факт, что в качестве платформы была выбрана PS2, а не, скажем, более мощный Xbox. Еще большей загадкой является сюжет будущего шпионского боевика. Не так давно в свет вышел Metal Gear Solid 2: Substance, и его сценарий несколько отличается от обычной версии игры. Так что же ляжет в основу сиквела? Хотя некоторые подробности мы, видимо, узнаем уже на E3, сама игра появится нескоро. Изначально MGS3 планировали выпустить для PlayStation 3, поэтому нетрудно представить, сколь велики амбиции разработчиков.

ЧЕРНОЕ С БЕЛЫМ

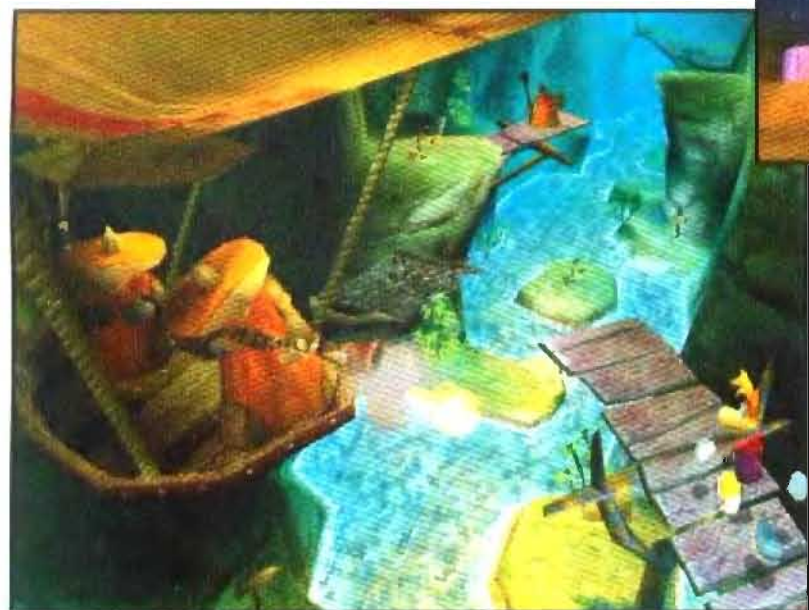
Вопреки грустным слухам, стратегия Black & White имеет шансы появиться на первой PlayStation. Об этом позаботится компания Morrowind, которая всерьез взялась за трансляцию одной из лучших PC-шных RTS. Такая продвинутая игра, конечно же, не сможет перебраться на устаревшую приставку в первоизданном виде. Однако упрощению, скорее всего, подвергнется лишь графика, в то время как общая концепция останется верной оригиналу. Вам предстоит вжиться в образ божества, чье хобби — нянчиться с дикими, недоразвитыми племенами. Чтобы найти взаимопонимание с народом, вы посылаете на землю гигантского монстра, заботе о котором людишки будут посвящать свой досуг. Сырое и довольное чудище — залог процветания нации. Но стоит божьему посланцу рассердиться, и в племени может случиться демографический кризис. B&W должна была выйти осенью, но пока о ней ничего не слышно.

Ведущий рубрики
Mac Fank

Rayman 3 Hoodlum Havoc — это название новой части веселого платформера, который выйдет на PS2, GameCube и Xbox. Очередной сиквел отличается от предшественников не только набором косметических изменений и улучшенной графикой. В процессе игры вам придется чаще сражаться, а также собирать дополнительные способности для своего героя.

ЮРСКИЙ ПАРК СНОВА ОТКРОЮТ

Продолжая тему кино, спешу сообщить, что четвертая часть эпопеи о динозаврах совершенно официально находится в стадии предварительного планирования. Стивен Спилберг (Steven Spielberg), скорее всего, снова перепоручит режиссуру своему протеже Джо Джонстону (Joe Johnston), оставив за собой пост продюсера. Что ни говори, а в случае с Jurassic Park 3 критики заслуживает только сценарий, в то время как Джонстон со своей частью работы вполне справился. Сюжет продолжения, авторство которого пока замалчивается, обещает никого не разочаровывать и превзойти даже первую часть фильма. Вся эта информация исходит из уст самого Спилберга. Несмотря на хорошие кассовые сборы, даже сама студия Universal была очень разочарована третьей частью «Юрского Парка». Поговаривают, что авторы сценария JP4 собираются сделать вид, что третьей части фильма вовсе не существовало. Велика вероятность того, что актер Джефф Голдблюм (Jeff Goldblum) вернется в роли доктора Яна Малькольма (Ian Malcolm). Джефф сообщил, что действие картины не будет происходить ни на одном из знакомых нам островов. Возможно, JP4 станет приквелом (это было бы логично) и прольет свет на историю биоинженерной компании InGen.





Игра начинается со знаменитой битвы у горы Ородруин, где вам выпадет счастье пусть не долго, но управлять Исильдуром.



Толпа Урук-Хайев топчет беднягу Леголаса. Рано радуетесь, мерзавцы — мы дорого продадим свою жизнь!



Ородруин. Кто же не знает, пусть немедленно отправляется читать «Властелина Колец». Или хотя бы смотреть фильм. Для бесечно проигнорировавших мои советы игра превратится в достаточно скоротечную рубиловку со странным сюжетом и непонятными образами.

Итак, разработчики предоставили нам возможность поиграть за трех героев. Правда, фанаты Фродо или Гэндальфа будут разочарованы, так как взять их под свой контроль, увы, не дано. Зато можно управ-

Давно известно, что разработчиков хлебом не корми, а дай сделать игру по какому-нибудь голливудскому блокбастеру. К сожалению, чаще всего подобные творения получаются весьма и весьма посредственными, а бедные геймеры обретают просто-таки жуткие изделия, в которые можно играть либо в невменяемом состоянии, либо руководствуясь служебной необходимостью. К счастью, предмет сегодняшнего разговора обладает всеми признаками добротного продукта. Думаю, ни для кого не секрет, что в 2001 году состоялась мировая премьера фильма The Lord of the Rings: the Fellowship (Властелин колец: братство кольца), снятого по одноименной культовой саге Дж. Р. Толкиена «Властелин Колец». Замечу, что картина получила весьма неоднозначные отзывы — одни ее костерили на чем свет стоит, понося режиссера и «этих тупых американцев», другие же, наоборот, восхищались сим творением, отдавая должное подбору и игре актеров, спецэффектам и, конечно же, масштабным батальным сценам. Фильм собрал весьма солидную кассу, а Electronic Arts своевременно обзавелась правами на производство игр по мотивам этого бессмертного творения. Спустя некоторое время последовала новость, радостная для геймеров, в целом, и для ценителей «Властелина Колец», в частности, гласившая, что в недрах EA кипит работа над игрой по двум фильмам: уже наступшему зрителям «Братству Кольца» и грядущему «Две крепости». Мир буквально замер в благоговейном ожидании. И вот на дворе 2003 год — состоялась премьера второй части трилогии под названием The Lord of the Rings: the Two Towers (Властелин колец: две крепости). Понятно, что вышла и игра с точно таким же именем, о ней и поговорим. О сюжете особо распространяться не стоит. Все и так знают эпическую историю о том, как гарный хлопец Фродо отправился в Мордор топить кольцо всевластия в недрах огненной горы

лять быстрым и ловким Леголасом, здоровяком Гимли или же Арагорном, который по традиции сделан крепким середнячком — самая что ни на есть классическая подборка. Остальные герои будут появляться в небольших сюжетных вставках, а также в качестве бойцов, которыми рулит лично компьютер. Однако, хотя подборка персонажей The Lord of the Rings: the Two Towers и классическая, легче всего пройти игру отнюдь не за

Гимли в фильме — и он же в игре. Найдите десять отличий.



сильного Гимли, как логично было бы предположить, а за «слабенького» Леголаса. Ведь главное в этой игре — скорость. Вся соль успешного сражения состоит в том, чтобы как можно быстрее порвать противников, не получив ответных зуботычин. Если бои идут успешно, начинает заполняться специальная шкала (в левом нижнем углу скриншота можно наблюдать некий цветной кружок. Это она и есть!). Как только кружок обретет желанную полноту, ваш герой исполнится силы великой и сможет уничтожать врагов буквально одним ударом или выстрелом, делая им полный Perfect! Так вот, у эльфа Леголаса процесс заполнения отнимает пару секунд, после чего врагов можно укладывать штабелями, и будь это хоть хлипкий орк, хоть шкафоподобный Урук-Хайи, все одно ждет их бесславная смерть от эльфийской стрелы. Заметим,



Битва внутри Хельма. Толпы нечисти атакуют город, а наша задача — рубить их всех в капусту, кровь из носа защищая ворота. Пожалуй, этот этап — самый масштабный и зрелищный.



У-у! Сражение с троллем в Мории — зрелище не для слабонервных! Хотя сам по себе тролль — тот еще слабак



Могучий Гимли только что снес башку орку. Неплохо у него получается, что называется, руку набил!

«Обращаясь в слух»

Помимо того что в игре замечательно сделаны «обычные звуки», вроде звона мечей, свиста стрел и воплей умирающих противников, The Lord of the Rings: The Two Towers отличается тем, что в сюжетных роликах всех без исключения персонажей озвучили те же самые актеры, что играли их в фильме (лицензию все-таки EA не зря покупала). Так что у вас будет возможность услышать Гендальфа в исполнении



Иэна Маккеллана (Ian McKellen), Фродо, которого озвучил Элайя Вуд (Elijah Wood). Арагорн, как и положено, говорит голосом Вигго Мортенсена (Viggo Mortensen), Леголас — Орландо Блум (Orlando Bloom), а могучий Гимли сотрясет стены вашего жилища грозным боевым кличем «Барук Казад! Казад ай-мену!» в исполнении Джона Рис-Девиса (John Rhys-Davies).



Леголас, прокаченный до десятого, максимального уровня, это очень крутой эльф. Сейчас с ним лучше не связываться.



всего одной стрелы. А если учесть, что в колчане у Леголаса их аж 60 (у Арагорна — 30, а Гимли вообще всего 15 топориков припас) и пускает он их со скорострельностью, приближенной к АК 47, то мы и получаем самого сильного героя, который может успешно крушить вражью силу, не замарав рук и даже не замочив ног. Впрочем, помните: действие «суперсилы» не вечно — 10-15 секунд, и придется копить сызнава. Так что не дайте эльфу угодить в окружение: иначе затопчут жителя лесов злобные орки, ибо по части здоровья он слабоват. Берегите эльфа! Кстати, быстрые бои дают не только легкие победы, но и определяют, сколько опыта ваш герой получит по окончании уровня. Что очень важно, ибо накопленный Experience тратится на разные улучшения и новые комбо-удары, коих у каждого персонажа великое множество.

Убийства имеют четыре степени: от Fair, то бишь, полного неумехи, с трудом пришибающего сытого таракана до Perfect — настоящего мастера меча, которого, как чумы, боятся не только тараканы, но и орки. Между этими двумя полюсами уютно примостились Good и Excellent. Увы, но если вы вдруг вознамеритесь играть за Гимли, которого я уже поминал недоброе слово, то будьте морально готовы к сущему аду и тому, что вам с трудом удастся подняться выше Fair, ибо гном медлителен, а руки у него коротковаты. Поэтому быстро убивать врагов не получается, шкала не растет, опыта почти не прибывает, враги, гады, все время с ног сбивают и подняться не дают... Несчастливая судьба у Гимли... Арагорн же, как я уже сказал, средний такой боец, за которого может, не особо напрягаясь, пройти игру даже новичок. Кстати, героя позволено выбрать перед началом каждого этапа. Что придает игре разнообразие, но я рекомендую пройти весь боевой путь одним персонажем и, выражаясь языком ролевых игр, прокачать его как можно сильнее, иначе последние уровни могут вызвать серьезные затруднения.

Думаю, вы уже поняли, что суть всей затеи состоит в том, чтобы пронестись смертельным вихрем по уровням, отражающим самые яркие сцены из двух фильмов. Разумеется, заточенным, так сказать, под игровые рамки. То есть всяких разных гоблинов, Урук-Хайев и прочей живности заселено от души. Поэтому готовьтесь к тому, что путь к Мории будут сторожить толпы озверевших орков, только и ждущих, когда вы отправите их на тот свет или еще дальше. В самой Мории, у могилы Балина, предстоит еще одна нехилая драчка, в финале которой вам придется одолеть жуткого на вид тролля. И так далее и тому подобное. В общем-то все действия и состоят в том, чтобы долбить врагов, не забывая при этом защищать какой-нибудь жизненно важный объект. Скажем, в одном этапе нужно за определенное время пробиться на помощь Фродо, в другом — в течение получаса оборонять от нападающей со всех сторон нечисти ворота Хельма. А уж битва на стене города реализо-



Герои готовятся к переходу через горы. Предстоит жаркая битва...



Леголас несется навстречу врагам! Скоро снежок станет зеленым от крови орков!



вана настолько впечатляюще, что дрожь пробирает. Количество врагов на один сантиметр площади поражает, плечом к плечу с вами сражаются воины «Рохана» и прочие, так сказать, NPC. Короче говоря, полная симуляция крупномасштабной битвы. Причем, что немаловажно, вся эта эпика идет без каких либо намеков на тормоза, да еще и в сопровождении прекрасной величественной музыки, которая

как нельзя лучше служит предельно возможному погружению в игру. Усиливает впечатление и талантливая графика: выразительные пейзажи буквально перекочевали в игру из фильма, движения героев исключительно органичны, а уж о внешнем виде персонажей, как две капли воды похожих на своих кинопрототипов, и говорить не приходится. Просто потому, что нет слов. Достаточно взглянуть, как естественно кадры фильма перетекают в заставки на движке, чтобы понять, что разработчики и художники EA Games едят свой хлеб не зря. Впрочем, памятуя о том, что главное в нашем предмете все-таки не картинки, а игровой процесс, скажу, что здесь он доведен до совершенства: величественные битвы, куча комбо-серий, возможность стрелять из лука... Не последнюю роль играет и очень удобное управление. Уверяю вас, чтобы провести очередную впечатляющую атаку, никому не придется вступать в схватку с джойстиком. Все удары выполняются просто и изящно. Наши аплодисменты!

Как ни грустно, есть в щедро налитой мной бочке меда и ложка дегтя — очень малая продолжительность игры. Досадно, но все 12 уровней проходятся за каких-то 2-3 часа. «Целых три часа!» — возможно возразят мне оптимисты, но тем не менее... печальный вздох вырывается из кольчужной груди бойца. Конечно, Electronic Arts подсластила пилюлю, под завязку забив DVD разными бонусами: тут и интервью с разработчиками и актерами, и сцены из фильмов. Однако хочется больше игры! Очень хочется. Но, увы, даже если задаться целью пройти игру каждым персонажем, больше, чем на один выходной ее вряд ли хватит. В общем, я вас предупредил, так что особо не огорчайтесь, и когда все закончится — не стреляйте в пианиста ака в Electronic Arts — он играет, как умеет.

Отдавая дань традиции, на прощанье подведем итоги: а в итоге получается, что EA сызнава одарила публику произведением с отличной графикой, захватывающим игровым процессом, кучей бонусов и столь правдоподобной атмосферой, что уже через несколько минут с головой окунаешься в мир Средиземья, и вправду ощущая себя ловким Леголасом, отважным Арагорном или ворчунным Гимли. Только вот уж очень быстро приходится выходить из роли... Но, как говорится, сказка не может длиться вечно, иначе это уже будет не сказка, а жизнь, занятие, в целом, серое и скучное, особенно без видеоигр. Хотя о чем это я? Даже пот прошиб! Игры-то по-прежнему с нами, в том числе и The Lord of the Rings: the Two Towers. Следовательно, желаю всем удачи в схватке со злом и, натянув лук, удаляюсь легкой походкой Леголаса.

Tomba



Словив стрелу, выпущенную меткой рукой эльфа, орк мирно опочил, а теперь вот догорает, оскверняя пейзаж.



Перестрелка в самом разгаре.



Чем дольше я живу на этом свете, тем больше крепнет во мне убеждение, что Electronic Arts просто-таки не умеет делать плохих игр. Среднего качества — да, не оправдавших надежд особо требовательных геймеров — бывает. Но трудно вспомнить игру, которая была бы полным провалом, играть в которую нельзя в принципе. Особенно EA отличилась в прошлом 2002 году, выпустив просто кучу изделий самой разной направленности для самых разных консолей. Тут тебе и простенький «Harry Potter and the Chamber of Secrets», и эпический экшн «The Lord of the Rings: the Two Towers», и весьма удачная Medal of Honor: Frontline в редком для консолей жанре FPS. Уже немало, неправда ли? А ведь это еще далеко не все проекты, на ум пришли только самые громкие, читай хитовые, игры.

Очередное пополнение пришло в самом, пожалуй, известном гоночном сериале под названием The Need for Speed. Думаю, не сильно ошибусь, рискнув предположить, что любой геймер, мало-мальски приобщившийся к гонкам, знаком с этой известнейшей серией игр. Начав свое шествие по миру в бородаutom 1995, сегодня этот гоночный альманах вырос до поистине необъятных размеров, поселившись чуть ли не на всех консолях. Восьмилетняя история NFS отмечена и большими провалами, и впечатляющими взлетами. То разработчики одаивали игроков энергичным геймплеем и потрясающего качества графикой в NFS: Hot Pursuit, то удалялись в симуляторные дебри, вытаскивая на свет божий весьма спорного качества и увлекательности NFS: Porsche Unleashed. Кто-то, роняя ностальгическую слезу, вспоминает самый первый NFS, другие с упоением рулят в NFS: High Stakes. Все течет, все меняется, неизменной остается лишь подлинная жажда скорости.

Сегодня у нас на повестке дня новая игра серии. Сообразительные и прозорливые читатели уже конечно подметили, что она называется именно Hot Pursuit 2, то есть, вроде как претендует на продолжение лучшей гонки 1998 года NFS: Hot Pursuit. Что ж, поздравляю, вы не ошиблись. NFS: HP2 являет собой самое что ни на есть развитие идей, заложенных в NFS: Hot Pursuit. И развивает она их, надо сказать, просто потрясающе. После запуска диска с игрой вас первым делом встретит весьма и весьма стильный ролик, который сразу же задает нужный настрой всем вновь прибывшим: гонки по пересеченной местности на скоростях 200 км/ч и больше, уход от вредных блюстителей порядка, выбор из более чем 20 самых роскошных автомобилей — все это ждет вас в NFS: HP2.

Вам предстоит сделать непростой выбор: с чего, собственно говоря, начать знакомство с игрой. Если вы — натура суровая и авантюрная, не страшитесь гнать со скоростью, превышающей все мыслимые и немыслимые ограничения и обладаете стойким желанием «уделать» всех соперников, то вам прямая дорога в режим Championship. Там-то вы и

сможете на полную катушку испытать себя, приняв участие в тридцати так называемых «Events» («Событиях»). Если же вам очень несимпатичны служители закона, как таковые, для вас предусмотрены еще более рискованные соревнования — Ultimate Racer. Тут за вами будут неотвязно таскаться копы, долбя вашу машинку почем зря, а когда вы совсем уж их достанете, прилетит не менее назойливый вертолет и примется с завидным упорством бомбить вашу колымагу так, что чертям жарко станет. Не говоря уж об отважном геймере. Для победы в этом режиме придется выиграть уже тридцать одно «событие». Ну и, наконец, в том случае, если ваш



Начало гонки. Из-под колес набирающих ход машинок поднимается весьма натуральный дым.

папа — полицейский, дедушка — полицейский, прадедушка — полицейский (или, по крайней мере, сержант автоинспекции), а вы всю жизнь мечтали ловить дорожных пиратов, тогда специально для вас только в этом сезоне — режим You're The Cop, где можно облачиться в броню мужества, справедливости и неподкупности. Ловите нарушителей, толкайте их, спихивайте с трассы,

прижимайте к обочине. Попался наглец, которого такими пошлыми трюками не возьмешь? Нет проблем! Вызывайте по радиации подмогу, устраивайте кордоны на трассе, бросайте под колеса преступникам «шпы», можете даже вызвать уже упомянутый вертолет: он будет кидать в бандюганов самые натуральные бомбы. Короче, творите беспредел, сколько влезет, благо погоня и значок позволяют!

Надобно отметить весьма необычный подход авторов игры к построению, скажем так, «порядка прохождения» режимов. Теперь никто не заставит вас отрабатывать миссии в строго определенной последовательности — игрок может свободно выбрать гонку, а соответственно и приз по вкусу. В каждом режиме есть «дерево событий», и вы вольны сами определять, с какой именно стороны подбираться к победе. Сразу после прохождения первого этапа у вас будет выбор



Бедняга полицейский изо всех сил пытается тормознуть нашу тачку. Получается это у него не слишком удачно.



Вот на такой машине вы и будете ловить преступников. Заманчиво?



М-да, стоя поперек шоссе много преступников не поймаешь. Ехать уже надо! Тапку в пол, тапку в пол, ребята!



Утренний лес... Одна из самых красивых трасс игры.

из двух «событий»: скажем, Event 2 предлагает в качестве приза Mercedes CL55 AMG за выполнение простой задачи — проехать один круг, уложившись в три минуты. В то же время «Event 3» сулит в качестве вознаграждения Ford TS 50 всего лишь за взятие первого места. И вот тут уж вам решать, какой путь ваш. Дальше — больше: можно выбирать из трех, четырех и даже пяти разных гонок. Высший пилотаж это, конечно, прохождение всех уровней и, соответственно, взятие полного комплекта призов. Ведь только таким образом можно открыть все секретные машины и трассы. Кстати говоря, раз уж речь зашла о машинах, представленных в NFS: HP2, не лишним



Солнышко светит, машинки едут, хорошо...

Крутые тачки, ничего не скажешь. Я себе такую ни в жисть не куплю

будет упомянуть о том, что их парк способен поразить самое смелое воображение.

гонку, но и изрядно пополняет «финансовый» запас игрока. Для облегчения поиска разработчики даже предусмотрели увлекательную возможность запускать впереди машины некий огненный шар, показывающий, что же вас вскоре ждет — скрытая дорожка или полицейская засада. Причем никаких ограничений на запуск шара нет!

Графическая часть игры, как и следовало ожидать, отвечает самым современным требованиям: трассы отлично детализованы, всякие водопады, речушки, какие-то фермы и мосты встречаются в радостном изобилии. Правда, животных и людей замечено не было. Спрятали их разработчики, дабы ненароком не зашибить.

Особый разговор — размеры трасс. Это да, это я вам скажу круто: один круг подчас тянет на пять минут реального времени, причем на полной скорости! Не подкачали и спецэффекты: клубы пыли, взметаемые колесами, искры, высекаемые столкновениями, капли воды, разбрызгиваемые шинами, — все тянет на твердую пятерку. Световые эффекты в целом весьма неплохи: солнышко светит, домик в полоску, ну и так далее. Пейзажи, в которые упакованы трассы, также весьма и весьма: кому не захочется прокатиться по осеннему лесу, промчаться по набережной, напугать жителей небольшого итальянского городка, взыв с утра пораньше под окнами их мирных домиков мотором какой-нибудь Lamborghini Diablo. Короче говоря, сразу видно, что и художники, и дизайнеры поработали на совесть. Честь им и хвала! Машинки, между прочим, тоже выполнены отлично. Как любят говорить умные (не мне, скромному жителю драконовых гор, чета) журналисты «полигонов на них потрачено много». В результате тачки блестят на солнце и вообще хоть сейчас в автосалон — с руками оторвут. Однако с повреждениями вышла неувязочка: автомобильные фирмы не позволили уродовать свои детища даже виртуально, так что не стоит ждать инцидентов в стиле Burnout 2: Point of Impact. Максимум, что может случиться — слегка помнется кузов, да стекла разобьются. А для того чтобы из багажника повалил дым, вам придется пережить столько столкновений, что не дай бог никому! Впрочем, это минус не столь уж и существенный. Может, и хорошо, что столь совершенные творения дизайнеров сохраняют свое девственное величие.

Вот и все о них, отличных гонках The Need for Speed: Hot Pursuit 2, которые по достоинству оценит не только любой знаток игр такого рода, но и ценитель экстремальных видов отдыха. Ну а мы, рядовые геймеры, просто получим удовольствие от еще одной сильной игры, достойной недели-другой нашего драгоценного времени.

Tomba



Более 30 наиболее дорогих моделей от ведущих производителей: McLaren F1 ML, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT, Jaguar XKR, Ferrari 360 Spider, Lamborghini Diablo VT 6.0. Впечатляет, не правда ли? А ведь это далеко не полный список! Копы, кстати говоря, тоже не на «Жигулях» просторы рассекают. В гараже полиции можно отыскать Ford Crown Victoria, BMW M5, Mustang SVT Cobra R и уж совсем монструозную Lamborghini Murcielago. В общем, имеет место быть внушающее оптимизм разнообразие форм.

Заполучить всех этих красавиц в свои жадные ручки можно двумя способами: первый, как я уже говорил — выигрывать «события», а второй, весьма банальный — купить, правда, не привычным способом, то есть с помощью денег, а за специальные очки, заработанные непосредственно во время гонки. Все просто: обогнали соперника — получите 1000, вышли на первое место — порадитесь переводу на ваш счет 10000 условных единиц. Неплохо можно заработать и выполняя красивые прыжки (оцените, кстати, насколько эффектно они смотрятся в slow-motion: ничего не скажешь — «Матрица» бессмертна!) и находя тайные ответвления трассы. Вообще говоря, поиск секретных дорог — одно из самых увлекательных занятий. Этим самым секретов очень много и обнаружение их всех позволяет не только здорово сократить путь и в итоге выиграть



Снос полицейского кордона показан в стиле старой доброй «Матрицы». Что и говорить — смотрится!



Дым на дороге — это вовсе не дым: а бомбы, которые сбросил вертолет. Врезаться в них настоятельно не рекомендуется.



Увы, но в NFS:HP2 вида из салона машины нет. Любителям вождения от первого лица придется довольствоваться только вот этим, впрочем...



...пройдя режим Ultimate Racer, вы получите в качестве приза возможность поручить машиной, находясь непосредственно в ней.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PLAYSTATION 2



22 июня 1941 года, на рассвете одного из самых длинных дней в году фашистская коалиция начала войну против нашей с вами Родины. В 3 часа 30 минут части Красной Армии были атакованы на всем протяжении границы. Яростная и ожесточенная борьба советского народа против фашизма привела к блистательной победе и освобождению практически всей Восточной и Центральной Европы. К сожалению, сегодняшнее молодое поколение порой забывает о героической победе наших солдат над «коричневой чумой». Что же касается тинэйджеров Северной Америки, то они уверены, что во Второй Мировой воевали только американцы и немцы, причем не факт, что друг против друга. Конечно, янки победили, и не все ли равно, кого.

Из архива
Встреча в Тегеране лидеров «большой тройки» началась 28 ноября 1943 года и продлилась 4 дня. В Тегеран прибыли Иосиф Сталин, премьер-министр Великобритании Уинстон Черчилль и президент США Франклин Рузвельт. Главным вопросом было открытие так называемого «второго фронта», то есть высадка союзников во Франции. В какой-то момент Черчилль дал понять, что она может сорваться. Тогда Сталин резко поднялся, оттолкнул кресло и сказал Молотову: «Идемте, нам здесь делать нечего. У нас много дел на фронте». Положение спас Рузвельт, который предложил сделать перерыв. На следующий день он дал обещание Сталину, что второй фронт откроется в мае 1944 г. (на самом деле это произошло 6 июня 1944 г.)

Историческая справедливость — вопрос сложный, изрядно политизированный, а следовательно, скользкий. Поэтому, чтобы не расквасить нос, поскользнувшись на столь тонкой материи, поговорим о великолепной игре Medal of Honor: Frontline. Эта часть героической эпопеи не является продолжением первых двух, а скорее всего, обитает где-то между МОН и МОН:Underground (см. BD N 52) для PSOne. Главный герой — все тот же Джимми Патерсон. На этот раз ему предстоит уничтожить одного из генералов СС, за которым придется гоняться по 24 уровням. Первые два этапа представляют высадку союзников на французский берег Омаха и дальнейшее их продвижение вглубь захваченной врагом территории. И только потом начинается долгожданная «охота» за генералом.

В основном, военная кампания разворачивается на территории Франции и Голландии. Думаю, вас поразят изящные улочки голландских городков и красивые мельницы в живописных пейзажах. Остальные сцены боевых действий проходят на уютных улицах маленького полуразрушенного французского городка, немецкой военно-морской базе, в бронированном поезде, на рельсах подземной шахты и многих других местах, сделанных качественно и со вкусом. Все продумано до мелочей! Но главное — все уровни оригинальные, интересные и большие. Особенно вам запомнится поездка на вагонетке шахты, очень напоминающая кадры из фильма «Индиана Джонс. Храм судьбы» (например, бешеный спуск с горки), а также боевая прогулка по движущемуся броневнику. Чаще всего вам придется преодолевать уровни на своих двоих, хотя разработчики предусмотрели и несколько механизированных способов передвижения: на грузовике, минипаровозе и уже упомянутой вагонетке. Фрицев на мотоциклах мы, к сожалению, уже не увидим. Из «МОНФ» вообще безжалостно изъята вся движущаяся военная техника немцев, даже танки, чаще всего, как мишени стоят на месте да башенками крутят. Это, конечно, большой минус! Который возмещается возможностью стрелять из тяжелой артиллерии. Вы с удовольствием уничтожите танк на сопредельном берегу с помощью миномета, расстреляете громадные ворота дока пушкой субмарины и разнесете вдребезги вражеские эшелоны из орудий бронепоезда. Особенно приятно засесть с пулеметом на колокольне того самого французского городка. С нее такой вид открывается! Под вами разрушенный город, в дыму и взрывах, а вы наверху — «весь в белом»!



Периодические налеты союзнической авиации тоже достаточно эффективны, правда, не особо эффективны. Противники, по сути, остались прежними и все также демонстрируют высокое мастерство отфутболивания гранат и всяческие уловки с целью спрятаться от пуль. Но появились и новшества: персонажи стали куда более живыми и голосистыми. Теперь можно не только попутно изучать хорошо озвученный немецкий язык, но и наблюдать колоритные сценки, происходящие между немецкими солдатами, курящими на посту или хохочущими над какими-то историями, рассказываемыми однополчанами. Что же касается союзников, то они малость тугодумы и страдают порочной тенденцией без дела лезть под пули, либо долго и усердно пытаться пробежать сквозь стену. Правда, изредка и от них бывает какая-то польза. И впервые за все серии в игре появились гражданские лица. Чаще всего они выступают в следующих вариациях: одинокие старушки, подметающие окрестности, молодые представители обоих полов, а также один-единственный старик в каске и с ружьем. Относительно гражданское лицо со стороны противника — настоящий немецкий повар, который классно рубает салат! Просто ас! При этом он нагло бросает в вас столовые ножи. Видок у нахала тот еще: на голове большой красный колпак, правый глаз украшен фингалом, зуб выбит. Ну просто милашка! Интересно, где его так отделали, в подвыпившей компании или на полях сражений? Все может быть. Только сдастся мне, что его поколотили в баре в стельку пьяные боевые друзья, нализавшиеся так, что на первых порах им совершенно безразлично, что вы, американский солдат, ворвались в бар и уже стреляете в бармена. Правда, потом один относительно трезвый немецкий товарищ как завопит: «Американер!» Не бойтесь, они все равно с двух шагов в слона не попадут.

Кого как, а лично меня порадовала в MOHF некоторая интерактивность. Теперь вы сможете позабавиться, уничтожая казенную посуду, фрукты и овощи нацистов, вспарывая подушки, из которых вылетает пух, выбивая стекла в домах, взрывая машины, двери, ворота и цистерны. Но кроме этого, вы действительно участвуете в настоящих боевых действиях. Куда бы вы ни пошли, повсюду вас ждет отчаянное сопротивление немецкой боевой мощи. Земля содрогается под вашими ногами, то и дело появляются воронки от бомб, рушатся древние здания — всюду слышны последние крики убитых, стоны раненых, пальба, пальба и еще раз пальба! Впечатляющее, но в то же время и ужасное зрелище.

Жаль, что в PS2-версии MOHF нет погодных эффектов: все очень просто — либо голубое и ясное небо, либо тяжелые тучи. Даже солнышко за всю игру ни разу не удалось увидеть. Но зато графика просто великолепна.

Проводя рейд по западноевропейским улочкам, невольно замечаешь качественную детализацию живописных городских развалин, уничтоженную технику, множество ящиков и громадное количество деревьев. То же самое касается и обмундирования вояк. Особого труда не составит отличить сержанта от лейтенанта. Да что там форма: герои практически живые люди — вовремя открывают рот и моргают глазами, а если припрет, то и на унитазах посидеть смогут.

Спецэффекты — приличные. Взрывы и огонь выглядят почти как настоящие. Это надо видеть! Звуковые и музыкальные эффекты просто ошеломляют. Над музыкой скрупулезно потрудились маэстро из симфонического оркестра города Сиэтла, а за звуки надо поблагодарить коллег из EA. Звуки выстрелов и пронзительный свист падающих бомб еще долго будут вам снигаться по ночам. Настолько грамотная работа!

Управление в игре можно выбирать из двух вариантов: первый — совершенно новый и, по-моему, идиотский — в нем большая часть функций переложена на аналоговые ручки, второй же — классический, то есть тот же, что был в первых двух частях. В версии для PS2 прицеливаться и драться прикладом автомата вам теперь придется, нажимая L3 и R3, что очень неудобно. Дубасить фрица по чайнику еще кое-как можно, а вот прицеливаться во время стрельбы гораздо сложнее. Но не унывайте: как говорится, «помучишься — научишься», со временем все эти проблемы разрешатся.

Напоследок хочется сказать, что MOHF — это один из лучших FPS для PS2. Достаточно качественная, хорошо смоделированная, по-своему оригинальная и захватывающая игра. Вся операция под девизом «Наше дело правое. Враг будет разбит, победа будет за нами» займет у вас часов десять или около того. За это время успеете разобраться и с исторической справедливостью, и подраться от души.

Патриотка Лина Инверс

P.S. Спасибо главам Ai.R'a — GNOOS и Оттеру за поддержку.



Хм, значок в форме бакса — к чему бы это? Не иначе — к дождю.

Мужественная спина Томми Верчетти.



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Привет пацаны, а также девчонки! Короче говоря, у меня тут сложилась весьма щекотливая ситуация. В общем, тут про меня игру парни из Rockstar забацали, ну, типа я заказал. Не, ну а чего канителиться, денег у меня куры не клюют, приключений всяких на мою долю выпало выше крыши, игр эдак на десять хватит и еще чуток останется. Да, ну я тут типа отвлекся от темы: в общем, суть в том, что мне тут мои советники сказали, что для того чтобы вы игру покупали (ну не бесплатно же ее вам раздавать? Вы же не мыши, правда?), мне об этой игре вам нужно рассказать. Типа, рекламный ход такой. Так что вот сижу я тут в студии и балакаю вам об игре, подробно так и местами конкретно. Правда, очень уж подробно не выйдет, так как пахан тутешний, ну кликуха у него такая еще прикольная... как бишь его там... а! во, вспомнил — Режиссером его кличут, выдал мне очень мало времени. Так что на чай с плюшками времени у нас нету. О, что-то Режиссер руками словно мельница ветряная замахал, типа дает знак, что пора начинать базарить по делу. Оки-доки, приступаю! Хотя погодите-ка, я же еще не представился даже! Не голова у меня, а таз дырявый! Сорри. В общем, будем знакомы, зовут меня Томми Верчетти — не буду скромничать и скажу, что я весьма известный человек в Vice City. А уж в преступном мире я вообще легендарная личность — меня боятся, меня уважают. А пришла слава после того, как я приехал в этот мирный с виду приморский городок и навел тут такого шороха, что даже все окрестные вороны улетели на юг зимовать, хотя в природе такого ни фига не бывает. Ну ладно, хватит уж представляться, думаю, вы и так поняли, какая вам выпала честь послушать такого знаменитого человека. У, вижу Режиссер уже совсем покраснел от натуги, скоро у него руки оторвутся, хехе, так он ими машет забористо. Лады, приступаем к рассказу. Типа, как там у вас, дубль первый, камера, мотор! Итак, началось все достаточно банально и, я бы даже сказал, скучновато. После того как вышел я из тюрьги (да, была в моей биографии и такая темная страница), получаю от своих боссов в Liberty City (между делом замечу, что они были жирные ослы, а не боссы) простенькое такое задание — смотаться в Vice City за очередной, весьма не хилой, надо отметить,



Надо же, какой криминальный ажиотаж!



Да, похоже, выступление в роли блюстителя порядка закончилось довольно-таки плачевно.

партией товара. Базара нет, поперся я туда не с пустыми руками, а с двумя чемоданами денег. Но случилось то, чего, в общем-то, я никак не ожидал: помимо продавца, на встречу прибыли таинственные ребята — все в черном и с большими такими пушками. Короче, устроили они самую натуральную кровавую баню, покروшили буквально всех! Я еле ноги унес! Не подумайте ничего такого, я далеко не робкого десятка, но в тот момент силы были явно не равны. Так что, вот так я и оказался в большой ж... о, гм, ну, в весьма затруднительном положении: денег нет, наркотиков нет, боссы капают на мозги, чтобы я им вернул бабки, иначе в цемент закатают...

В общем, пришлось мне надолго застрять в Vice City с целью отыскать наркотики или деньги и узнать, кто мне такую подлянку кинул. Но все пошло совсем не так, как я планировал... Ну ладно, не буду больше вам мозги полоскать сюжетом, скажу только, что история получилась жутко увлекательная. Уверен, вам понравится. Но история историей, а народ, то бишь вы, жаждете игры, ради историй можно и комикс полистать, верно? Так что теперь расскажу об игровом процессе. Ну тут пацаны из Rockstar Games постарались от души, честно скажу, на основе моих рассказов они сварили какой-то безумный коктейль с погонями, стрельбой и кучей разных заданий. Молодцы! В общем, суть такая: для исследования отводится целый город, да-да, именно Vice City. Размеры города, прямо скажу, впечатлили даже меня, умудрились разработчики, умудрились забабахать целый, буквально натуральный город. Со всеми улочками, мостами, портом, аэродромом и хрен знает чем еще. Бары, отели, стриптиз-клуб, киностудия даже есть

— в общем, черт ногу сломит перечислять. И все ярко, броско, вывески на зданиях переливаются огнями, прожектора освещают небо, создавая атмосферу настоящего праздника! Оно, кстати, и верно — Vice City городок-то приморский, стало быть туристический, а туристы, как известно, знатные бездельники, поэтому и расслабленно-веселое настроение передается на полную катушку. Да что там! Вообще вся игра буквально пропитана духом моей молодости, неповторимым духом 80-х. Все, начиная от машин и заканчивая светом неоновых огней, работает на эту неповторимую атмосферу. Не



Опа! Верчетти пулемет тащит, кому-то сейчас будет ой как плохо.



Форменный беспредел на улицах Vice City. Жуть, да и только.



А ведь просил по-хорошему: уйдите, пока я добрый, так нет же: «Ваши документы, ваши документы».



Вот такой простой способ обзавестись новой тачкой. Выкинуть водилу — и все дела



парьтесь и не кривите фейс. не пройдет и двух минут, как эта атмосфера затянет вас с головой, не будь я Томми Верчетти!

Сами понимаете, передвигаться по такой внушительной территории на своих двоих — дело неблагодарное и, я бы даже сказал, опасное. Так не зря же для комфортной жизни человечество придумало машины! В Vice City их полно, самые разные марки и модели. Причем добываются они исключительно просто: подгреб к чуваку помедлительней, выкинул его из тачки и погнал себе куда нужно. Кайф. Ну а те, кто не шибко уважают машинки или предпочитают разнообразие, тоже внакладе не останутся, они смогут отыскать себе несколько видов мотоциклов, погонять на лодке или катере, полетать на вертолете и даже прокатиться на натуральном самолете! Очень веселое занятие, доложу я вам. В общем, получился я типа супергерой или Джеймс Бонд.

Вся моя жизнь состоит (в игре, конечно) из того, что мне нужно колесить по городу и выполнять поручения, читай миссии, разных больших и малых боссов Vice City. Задания, надо отметить, отличаются великим разнообразием и немалой долей юмора, порой довольно-таки черного. Впрочем, все о'кей, на самом деле моя задача — покупка как можно большего количества разных зданий. Ведь именно в этом и заключается основная цель игры. Можно купить бар, парк такси, киностудию и т.д. Впрочем, чтобы иметь возможность «снимать» с этих точек бабло, придется не только их купить, но и выполнить ряд заданий, только после этого можно начать «доить корову», то есть заняться получением прибыли. Грины, между прочим, зашибать можно, не только снимая прибыль со зданий, главное — миссии выполнять. Или наняться в какую-нибудь службу: таксистом, пожарником, полицейским (!) и даже можно скорую поводить, занимаясь благородным делом — спасением людей. За успешное выполнение вышеназванных задачек вам даже бонусы могут обрваться какие-нибудь, не говоря уж о бабках.

Разумеется, не обошлось в игре и без перестрелок. А вы думаете, мне конкуренты все за красивые глаза отдавали? Ха, ха и еще раз ха! Мне пришлось вправить мозги очень многим. Благо было чем! И у вас будет. Арсенал огнестрельного оружия представлен двадцатью стволами, а то и боле. Тут вам и пистолеты двух видов, и винтовки, и пистолеты-пулеметы. Гранаты, базуки и пес знает, что еще. Будет, из чего пострелять, это уж точно. Плюс разное холодное оружие: нож там, молоток, бита, клюшка для гольфа и оружие нынешнего пролетариата — бензопила. Здоровско ею



Т-а-ак. Кто тут просил разобрать машину на металлолом?



А ведь в Vice City есть и такие вот экзотические средства передвижения.



Если возникло желание «подхалтурить», можно поработать таксистом. Денег немного, зато без пальбы.



распиливать людишек! Кровь прямо-таки ручьем хлещет. Разумеется, это не значит, что я этим в жизни занимался. Я не больной. Зато в игре кастетом можно раскурочить машину, превратив ее в полный хлам, в натуре. После чего она взлетит на воздух. Кстати говоря, машины можно не только взрывать, но и простреливать им шины или мочить пассажиров непосредственно в интерьере, то есть внутри тарайки. Типа реализм. Но, конечно, не стоит забывать и о вездесущих копах, тут этих блюстителей порядка хватает. Гоняться за вами будут буквально постоянно. А вы что думали, прибили нескольких человек на глазах копа, а он за сотню баксов от вас отстанет? Ничего подобного. Чтобы снять уровень полиции придется заезжать в специальный гараж, либо же менять одежду. Ага-ага, тут и переодеваться можно. Сантехником, например, нарядиться, а то и выходной костюм примерить.

В общем, вы уже поняли, что геймплей тут просто ураганный — постоянная стрельба, гонки от полиции, выполнение самых разнообразных миссий — вот что такое жизнь в Vice City. И все это происходит под жутко клевою музыку. Девять радиостанций с песнями и музыкой буквально на любой вкус. Под такой бодрый саунд играть становится во много раз веселее. Разумеется, помимо музыки, вас ждет еще и болтовня сильно трепливых диджеев. Кстати говоря, очень даже веселое занятие слушать чириканье этих самых ведущих.

Эх, бедовая жизнь у этого Режиссера, опять он руками машет, теперь-то чего? Ага, на этот раз намекает, что, мол, время уже заканчивается. Жаль, конечно, что я о графике толком не рассказал, мне тут толкуют, что она много значит для пацанов и девчонок, которые в кнопки тычут. Я и говорю — геймеров, нормально все, шеф, этикет знаю. Если в двух словах, то графика довольно неплохая, такой полумультяшный стиль, что хорошо: с одной стороны, народ не будет особо серьезно воспринимать жестокость, которая подчас творится на экране, а с другой — создает атмосферу эдакой комедии. В общем, графон, что надо! Другой не нужен.

Ладно, братья, пора мне закругляться, дела ждут разные, бизнес, сами понимаете, я ведь теперь большой человек в этом городе. Надеюсь, все поняли, что игрушка получилась более чем стоящая, и в ее компании вы проведете не один день. Даже больше скажу: эта игра на все сто хит и одна из лучших на PS2. За базар отвечаю — если за дело берется Томми Верчетти, то будьте уверены — успех не заставит себя долго ждать. На этом все. Всем спасибо, все свободны.

Tomba



SPIDER-MAN В СЕТЯХ СЛАВЫ

SPIDER-MAN В СЕТЯХ СЛАВЫ

БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ

Так уж сложилось, что освещать бурную жизнь Человека-Паука каждый раз приходится именно мне. Возможно, не все знают, что в прошлом году липкому борцу с преступностью исполнилось ровно 40 лет. Ну чем не повод познакомиться с ним поближе? Далее мы с вами попытаемся проследить историю радиоактивной болезни Питера Паркера и узнаем, какое влияние сей недуг оказал на индустрию развлечений.

Рождение легенды

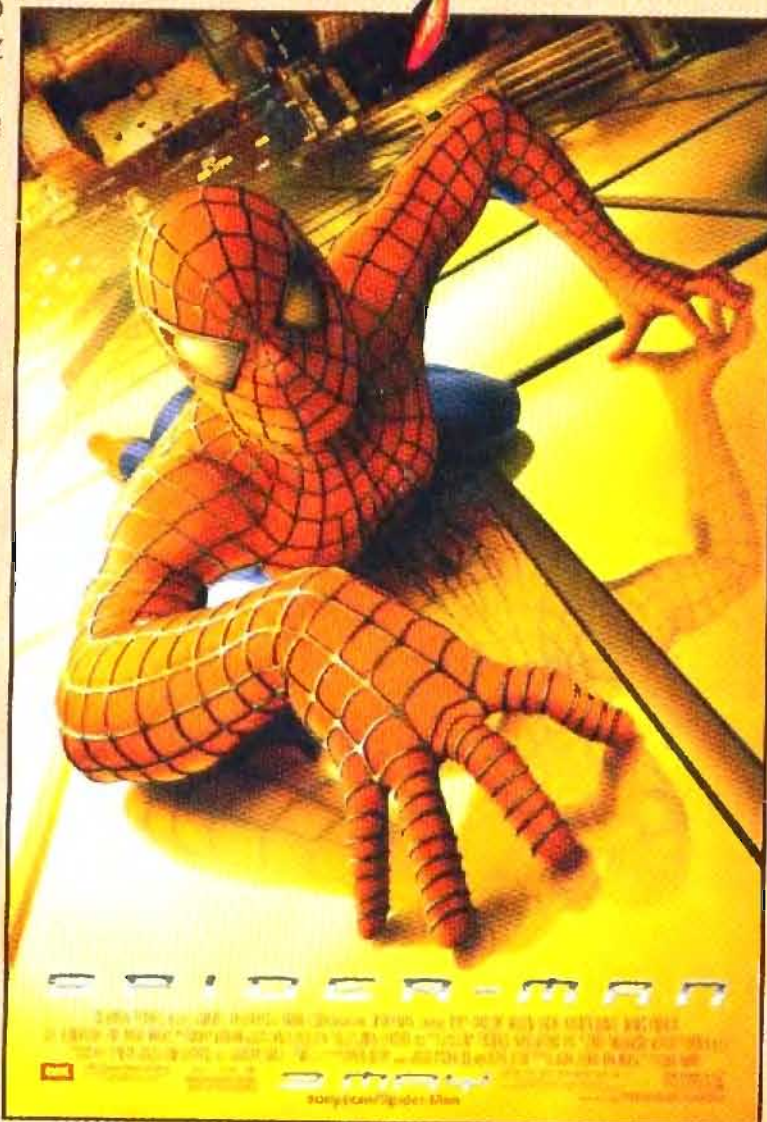
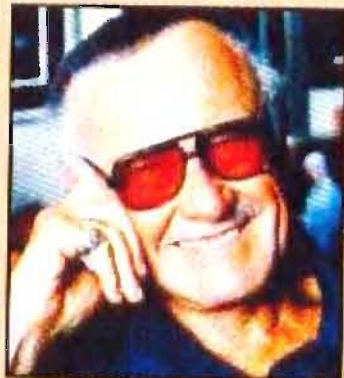
Своего самого удачного персонажа Стэн Ли (Stan Lee) придумал в далеком 1962-м году. Паук уже тогда сильно выделялся на фоне других порождений студии Marvel. В мире, где каждый третий человек наделен какими-то сверхспособностями, Спайдермену достался город Нью-Йорк, наводненный самыми обычными преступниками и порой весьма колоритными суперзлодеями. В образе Паука особенно явно проглядывает влияние DC Comics, чьи персонажи, вроде Бэтмена, наделены сложными характерами. Питер Паркер — это не фанатичный спаситель человечества, а юноша, вынужденный заботиться об учебе, карьере и личной жизни. Не меньшим обаянием, чем главный герой, обладают его кровные враги. В отличие от многих своих коллег, получивших силу в результате мутации, шайка негодяев Нью-Йорка более разнообразна. К примеру, Вином — симбиоз человека и космического организма, доктор Осьминог сросся с механическими щупальцами, а Мистерио использует в качестве оружия осязаемые голограммы.

Вселенная Паука, как и все на свете, подвластна течению времени. Новейшие издания комиксов и мультсериалы породили несколько вариантов развития сюжета: одни рассказывают о приключениях Спайдермена в параллельных измерениях, другие повествуют о подвигах дочери Питера — Spider-Girl. Однако наибольшей популярностью до сих пор пользуются самые первые эпизоды, рассказывающие о студенческой жизни Паркера. Они-то и нашли отражение в кино.

Тернистый путь к вершине

Липучий герой очутился в мире шоу-бизнеса не сразу, а только спустя пять лет после своего рождения. В 67-м компания Krantz Animation запустила мультсериал, где впервые прозвучала знаменитая песня Friendly Neighborhood Spider-Man. Именно ее вы слышите на титульном экране первой части «Спайдермена» для PSX. После закрытия шоу Паук стал постоянным гостем детской образовательной передачи «Электрическая компания» (The Electric Company). Это — самая позорная область его биографии, поскольку могучий борец с преступностью был вынужден возиться с малышкой, обучая их грамматике и правописанию.

Дела пошли в гору после того, как Стэн Ли начал сотрудничать с каналом CBS. 14-го сентября 77-го года на экраны вышел живой (не рисованный) фильм про Паука продолжительностью в два часа. Картина положила начало новому сериалу, который просуществовал два года. Следующие несколько лет «прилипала» провел в скитаниях, то и дело мелькая в телепрограммах других



персонажей Marvel. В 83-м году он, наконец, получил более-менее постоянную прописку в шоу The Incredible Hulk and the Amazing Spider-Man. Тогда-то впервые и возникла мысль снять полноценный художественный фильм о Человеке-Пауке.

За проект взялась компания Cannon Group, которая планировала управиться с лентой к Рождеству 85-го. Однако за анонсом последовали отсрочки, отодвинувшие дату релиза до 88-го года.

После разорения Cannon правами на картину завладела 21st Century Productions. Режиссером должен был стать Джеймс Камерон (James Cameron, автор дилогии «Терминатор»), который даже написал сценарий, получив за это три миллиона долларов. Но после того как его студия Carolco объявила о банкротстве, права на фильм были проданы и распределены между MGM, Sony и Viacom.

Преипирательства этих компаний не давали делу сдвинуться с мертвой точки, и тогда в 98-м году вмешалась Marvel. Раскидав конкурентов по углам ринга, контора Стэна Ли предпочла подписать контракт с Sony. Как видите, на организационную волокиту ушло почти двадцать лет! Стоила ли игра свеч? Ответ на этот вопрос ищите в следующей главе.

Человек-Паук бросает вызов Голливуду!

Верно говорят: семь раз отмерь, один раз отрежь. Долгие десятилетия, в течение которых проект передавался из рук в руки, не пропали даром. Потраченное время помогло сформировать почти идеальную съемочную команду, собравшуюся под крылом Columbia TriStar. Режиссер Сэм Рейми (Sam Raimi) — настоящий мастер action'a.

Из его предыдущих работ наиболее известен триллер Evil Dead. Также Рейми выступал продюсером многих сериалов, в том числе Hercules: The Legendary Journeys и Xena: Warrior Princess. Вряд ли стоит объяснять, насколько важен для фильма актерский состав. Но, как ни парадоксально, участие звезд первой величины способно испортить зрелищность картины. Дело в том, что гонорары знаменитостей порой исчисляются десятками миллионов. Подобные расходы не рациональны для проекта, наполовину со-



стоящего из спецэффектов. Вот почему были приглашены не столь знаменитые, но талантливые актеры. Персонажи фильма «Человек-Паук» почти идеально вписываются в образы одноименного комикса. При этом герои вовсе не выглядят, как прилизанные фотомодели, сошедшие с обложки модного журнала. Я говорю это потому, что устал видеть на экране умело причесанных и стильно одетых людей, которые остаются таковыми в любой ситуации. Вспомните хотя бы киноверсию Resident Evil, где весьма опрятные зомби (опрятнее некоторых моих знакомых (^_^)) до полусмерти пугали зрителя своим белозубым оскалом. Видать, авторы ленты прочили Т-вирус как идеальное средство против кариеса. Впрочем, я отвлекся...



Ну вот, достоинства фильма я перечислил, галочку поставил, пора поговорить о недочетах. Ругать, понятное дело, проще, чем хвалить, поэтому эта часть статьи мне особенно приятна. Прежде всего, смущает вольный подход к изображению главного героя. В отличие от оригинального Спайдермена, который пользовался синтетической паутиной, его киношный коллега не нуждается в технических ухищрениях. Клейкое вещество выстреливается из его рук совершенно естественным образом, хотя у настоящих пауков шелк вырабатывается в брюхе. Совершенно непонятно, почему броня Зеленого Гоблина, сделанная по заказу правительства, внешне напоминает карнавальный наряд. Также не ясно, где бедный студент Питер Паркер в короткие сроки достал столь искусно сделанный костюм. Неужто он посещал уроки кройки и шитья? Пожалуй, мне не избежать того, чтобы сравнить «Человека-Паука» с другим киновоплощением персонажа комиксов. Оба фильма про Бэтмена, снятые Тимом Бартоном (Tim Burton), как мне кажется, по-прежнему остаются лучшими в своем роде. И хотя творение Сэма Рейми заслужило почетное место рядом с треном, стать шедевром «Спайдермену» мешает излишняя шаблонность. Или, может быть, я чересчур строг? Если так, то не спешите швыряться гнилыми помидорами, ибо я принес благую весть:



Работа над фильмом о Пауке требовала полной отдачи от всех членов команды. Но самый тяжелый крест достался исполнителю главной роли Тоби Магуаеру (Toby Maguire). Чего стоил один процесс созда-

ния паучьего костюма! Чтобы точно повторить пропорции, с актера многократно снимали мерки, его сканировали, просвечивали, разрезали на части и сшивали заново. Чтобы научиться двигаться, как Спайдермен, Тоби целых пять месяцев измучил себя тренировками. Он занимался йогой, гимнастикой, боевыми искусствами и поднимал тяжести. И все равно многие трюки пришлось поручить дублерам.



Сюжет ленты, по сути, не несет в себе особой интриги, а лишь по-своему излагает легендарные события. Тут надо отдать должное неплохому сценарию Дэвида Коппа (David Koepp), в основу которого лег тот самый труд Джеймса Камерона, написанный им в начале девяностых. Сидя перед экраном, зритель увлеченно наблюдает за тем, как робкий юноша, обретая фантастическую силу, попадает в непривычные для него ситуации. Мы видим, как постепенно меняется характер Питера и как эти изменения влияют на его взаимоотношения с родными и друзьями. История, рассказанная здесь, одновременно увлекательна, эмоциональна, романтична и местами забавна. К тому же картина насквозь пропитана спецэффектами.

Причина, из-за которой фильм так долго откладывался, заключалась в том, что раньше кинематограф просто не располагал средствами для качественной экранизации «Человека-Паука». Однако к концу 90-ых цифровые технологии достигли существенного прогресса, и проблема отпала сама собой. Компьютерные эффекты Sony делала сама. Ее работу лично я бы оценил пятеркой с минусом.

На пятерку не тянет, потому что, во-первых, ничего феноменального здесь нет, во-вторых, всегда можно отличить 3D от реальных кадров. Несмотря на это, головокружительные сцены, состоящие из полетов, прыжков и акробатических выкрутасов, захватывают своей динамикой. Нельзя не отметить прекрасные декорации, которые создают удивительную атмосферу диких каменных джунглей, чарующих и опасных.



вається из его рук совершенно естественным образом, хотя у настоящих пауков шелк вырабатывается в брюхе. Совершенно непонятно, почему броня Зеленого Гоблина, сделанная по заказу правительства, внешне напоминает карнавальный наряд. Также не ясно, где бедный студент Питер Паркер в короткие сроки достал столь искусно сделанный костюм. Неужто он посещал уроки кройки и шитья? Пожалуй, мне не избежать того, чтобы сравнить «Человека-Паука» с другим киновоплощением персонажа комиксов. Оба фильма про Бэтмена, снятые Тимом Бартоном (Tim Burton), как мне кажется, по-прежнему остаются лучшими в своем роде. И хотя творение Сэма Рейми заслужило почетное место рядом с треном, стать шедевром «Спайдермену» мешает излишняя шаблонность. Или, может быть, я чересчур строг? Если так, то не спешите швыряться гнилыми помидорами, ибо я принес благую весть: Тоби Магуаер подписал контракт об участии сразу в двух продолжениях ленты. Первое из них появится 7-го мая 2004-го года.

Spider-Man the Movie

Что сделает настоящий геймер, посмотрев отпадный фильм? Наверное, он начнет скакать по улицам и кидаться на прохожих, пытаясь поделиться с ними своим восторгом. Когда же адреналин спадет и кровь начнет снова поступать к голове, мозг разродится логичным вопросом: «А не сделали ли по фильму игру»? Если ответ утвердительный, то даже скоростной локомотив, несущийся навстречу, не остановит настоящего геймера, рвущегося к торговой точке. Но нередко, стоя перед прилавком, задаешься другим вопросом: «А стоит ли?» К сожалению, родство с крутым блокбастером чаще вредит играм, чем наоборот. Если эта закономерность — единственное, что удерживает вас от покупки Spider-Man the Movie (далее SM), то эта статья, я надеюсь, развеет ваши опасения.



Издательство Activision, выпустившее обе части «Спайдермена» для PSX, похоже без труда выторговало для своего проекта титул Official Merchandise. Кто же, если не она, способна грамотно перенести киношного Паука в виртуальное пространство? Умельцы из команды Treyarch видоизменили сценарий фильма, добавив трех лишних боссов. В течение первой половины игры вы будете учить хорошим манерам Шокера, Грифа и Скорпиона. Остальное время придется потратить на Зеленого Гоблина, уж больно сорванец непослушен. Невзирая на то, что SM базируется на концепции, изобретенной Neversoft, игра далеко ушла от своих 32-битных собратьев. Программисты не стали возиться, переделывая старый движок, а сконструировали собственный. Серьезным преобразованием подверглось управление. Паук теперь гораздо более мобилен, чем раньше, поскольку паутина стала его основным средством передвижения. Летая по воздуху, вы можете свободно поворачивать и менять высоту. При этом не нужно заботиться о месте для приземления, ведь Спайдермен отныне способен парить в лю-

бом направлении. В ситуациях, когда необходимо преодолеть большое расстояние, не отрываясь от поверхности, пригодится прием zip-line. Раньше с его помощью можно было разово перемахнуть на потолок или противоположную стену. Теперь же, нажав R1 и стрелку джойстика, вы заставите Паука зацепиться паутиной за стену, которая находится впереди. Этот метод не только экономит время, он еще и незаменим в борьбе, скажем, с Шокером.

Знакомые трюки с паутиной (выстрел, паучьи перчатки, притягивание и взрывающийся щит) по-прежнему находятся в вашем арсенале. К ним добавились 28 разновидностей комбо, которые запряжаны в разбросанных повсюду золотых значках. Прок от них небольшой, поскольку полезны они только в битвах с боссами. Главное новшество, введенное Treyarch — возможность драться в воздухе. Это единственный способ осадить многих врагов, включая Гоблина. «А как же ориентироваться в столь масштабной и динамичной среде?», — спросите вы. Легко! Кроме компаса, вам теперь помогает шкала высоты, на которой всегда отмечена ваша следующая цель. Ну а если вы натолкнулись на чересчур прыткого противника — смело врубайте режим автоматического наведения. Камера будет постоянно следить за объектом, а вы сможете непринужденно раздавать тумачи и оплеухи. Если вам по каким-то причинам понадобилось прицелиться вручную, вдавите правую аналоговую ручку (а вы не знали, что так можно?) и перейдете в соответствующий режим.

В старых частях «Спайдермена» способы выполнения спец. атак были не совсем удобными: приходилось строго одновременно нажимать кнопку и стрелку джойстика. Разработчикам из Treyarch удалось решить и эту проблему. Наличествуют две схемы управления: обычная и улучшенная. Последняя позволяет плести паутину, нажимая кнопки по очереди, что намного удобнее. Еще одно преимущество заключается в том, что только новый метод управления дает возможность выполнять прием «вертушка», превращающий врага в живую юлу. Единственное, что по-прежнему неподвластно воле игрока, — это камера. Плутовка ведет себя непредсказуемо, и в этом ее шарм. Но когда точка обзора меняет положение в самый неподходящий момент, начинают сдавать нервы.

Как и раньше, игра делится на 20 с лишним уровней. Те из них, что происходят на открытом воздухе, красивы и стремительны. Ваш успех здесь зависит от ловкости пальцев, а мозги можете спокойно отложить на полку, пускай отдыхают. Вопреки впечатлению, сложившемуся после анонса SM, город в игре не так уж реалистичен. Дома — всего лишь очень высокие, покрытые стеклом коробки, а земля, виднеющаяся внизу, остается недостижимой. Внутри помещений гораздо опаснее, чем на улице. Замкнутое пространство не позволяет отвертеться от драки, за исключением тех случаев, когда вам достается шпионская миссия. Это означает, что к обычному списку заданий (нахождение



ключей, опускание рычагов и спасение заложников), добавляется еще одно условие (угадайте какое). Встреча с охранником не провалит операцию, но и не принесет вам счастья. Однако если вы не желаете лишних проблем и не жаждете познакомиться с отрядом непобедимых киборгов, то вам стоит подумать, прежде чем подбегать к часовому и кричать ему на ухо: «СЮРПРИЗ!».

Любители выискивать секреты легко найдут применение своим наклонностям, ведь в игре содержится множество скрытых ценностей. Получить их можно только в обмен на очки, которые служат наградой за проявленное мастерство. В числе запряжанных бонусов новые костюмы для Паука, CG-ролики и даже дополнительный сценарий. Думаю, возможность сыграть за Зеленого Гоблина станет для многих достойным стимулом потратить несколько дней на сбор point'ов.

Графика хороша, спору нет: эффекты освещения, чистые текстуры, гладкие модельки. Город генерируется без использования тумана и без торможений.



Одно расстраивает: блики на окнах, в адрес которых было сказано много лестных слов, на деле оказались фальшивыми. Как бы вы не вглядывались, своего отражения в стекле вам не увидите. Обидно... Музыка в основном повторяет саундтрек картины, а актеры Тоби Магуаер, Уиллем Дэфо (Willem Dafoe) и Брюс Кампбелл (Bruce Campbell) пожертвовали проекту Activision свои голоса.

В общем и целом, перед нами великолепная игра, но, как ни печально, связь с фильмом ей навредила. Она загнала разработчиков из Treyarch в узкие сюжетные рамки, которые не позволили им развернуться на полную. Этим, возможно, объясняется чрезмерная скоротечность Spider-Man the Movie: все два десятка уровней без напряжения проходятся за полдня. Если вас не смущает это обстоятельство, то смело берите игру, она вас не разочарует.

Эпилог

Вот, пожалуй, и все, что я хотел рассказать вам о Человеке-Пауке. Но не думайте, что тема закрыта. Супергерой, облаченный в красно-синее трико, как и ваш покорный слуга, не любит прохлаждаться. Посему не скучайте, а лучше воспользуйтесь передышкой, чтобы подготовиться к новым приключениям. Если же вы еще не видели фильма и не знакомы с игрой о Спайдермене, то я вам завидую, ведь у вас все еще впереди.

**Spider-Sapiens
(aka Mac Fank)**



CANNON SPIKE

Многие очень любят игры производства CAPCOM. Не секрет и то, что некоторые их недолюбливают. И у тех, и у других причина одна — бесконечные сиквелы ранних игр и нещадная эксплуатация одних и тех же героев. Фанаты считают, что CAPCOM с каждым разом улучшает свои хиты, шлифуя их до блеска. Их противники уверяют, что компания просто тратит деньги, предлагая мало изменившиеся старые игры под видом новых. Фанаты уверены, что их кумир все детальнее прорабатывает любимых героев и создает более цельный мир. А им кричат, что CAPCOM просто не в состоянии придумать ничего нового. Спорить ни с кем не буду. Во всяком случае, сегодня. Однако осмелюсь порекомендовать вам всем одну игру — Cannon Spike, относящуюся к постепенно погибающему жанру аркадных шутеров. Как вы уже догадались, что она вышла «из-под пера» CAPCOM.

Что же представляет собой Cannon Spike? Гибрид «Контры», «Ikari Warriors» и «Черепашек-ниндзя». Игра будет выбрасывать вас на обширную (в несколько экранов), иногда движущуюся, локацию, будет пытаться истребить при помощи невероятного количества агрессивных роботов всех сортов и моделей. Для борьбы с железными преступниками у вас есть неограниченное количество пулеметных патронов и супервыстрелов, возможность драться с врагом «на кулаках», применять суперудары и комбо. А когда вдруг появится босс (неприменно огромный!), не забудьте и о разрушительных суперях — сильнейшем оружии в игре. Количество суперов ограничено, поэтому будьте экономны.

Также не стоит забывать о «прицеливании» (правый шифт), позволяющем не спускать прицел с неприятеля даже во время выполнения самых головокружительных трюков. В общем, геймплей несомненно заслуживает высокой отметки — Cannon Spike определенно является одним из лучших представителей жанра стрелковых аркад, а уж на Dreamcast, пожалуй, и единственным.

Однако, как и у любой игры, у Cannon Spike есть как достоинства, так и недостатки. К последним можно отнести довольно посредственный сюжет, маловыразительную музыку и удивительную непродолжительность: в самые короткие сроки вы либо освобождаете мир и почиваете на лаврах, либо... впрочем, не будем о грустном.

Перейдем к сюжету, вернее к тому, что подается нам под видом сюжета. В самом ближайшем будущем всевозможные плохие роботы и киборги вконец отбили от заботливо смазывающих их руки и организовали (не без помощи Таинственного Злодея) собственную террористическую группировку, принявшуюся за свое грязное террористическое дело. Конфликт расширился, рос как снежный ком, втягивая в гуцу событий все новых людей, и в какой-то момент разросся до таких размеров, что в центре его схлестнулись интересы правительства, преступной группы Shadaloo, американской армии и других не менее могущественных сил. Последние надежды на мирную развязку исчезли, и на тропу войны вышли семеро наших героев — пятеро изначально доступных и двое секретных. Секретные персонажи (Мегамен и Красная Шапочка) станут доступны лишь после того, как вы сумеете пройти игру.

Как член антитеррористического отряда вы обязаны смерчем пронестись по городам, захваченным не чувствующими ни боли, ни угрызений совести роботами. Вы должны внезапно появляться перед превосходящими силами неприятеля, уничтожать их и немедленно двигаться дальше. У вас не будет времени ни на отдых, ни даже на сбор бонусов, пропущенных в пылу схватки: когда тело последнего врага с лязганьем повалится на тротуар, вас уже не окажется рядом с ним — вы заня-



ты более опасными делами на новом участке боевых действий. Ваш козырь — внезапность, ваша сила в скорости, а для еще большей мобильности каждый из вас экипирован специальными устройствами, именуемыми Мега-Бутсами. И даже несмотря на это, многие предпочитают пользоваться другим, более подходящим и удобным снаряжением. Индивидуальный подход к выбору оружия и снаряжения призван повысить и без того предельно высокую эффективность агентов.

Игра представляет собой безостановочный экшн, требующий от вас максимального напряжения глаз, пальцев и спинного мозга. Отчаянная стрельба не прервется даже тогда, когда вам придется врукопашную отбиваться от нападающих врагов. Сотни разнообразных противников потребуют от вас реакции ниндзя и способности принимать решения за доли секунды. А уж движения камеры в полном 3D никого не оставят равнодушным к визуальному исполнению игры. CAPCOM свое дело знает.

А еще вас ждут такие диковинные для жанра особенности, как шкала здоровья и совершенно отличные друг от друга персонажи. Вам не придется больше падать от первого же вражеского попадания, напротив, вы сможете пополнять запасы жизненной энергии (и, разумеется, количество спешлов) за счет отбитых у противника капсул (в народе — бонусов). Управлять вам придется настолько разными героями, что одна только выработка стратегии прохождения игры за каждого из них может отнять у вас больше времени, чем непосредственный процесс. Персонажи различаются не только и не столько набором специальных приемов, но и скоростью, живучестью, сопротивляемостью к вражеским атакам, а также набором оружия и средствами передвижения. Так у героини игры Кэмми есть еще одна «ипостась». Наведите на нее рамку выбора и нажмите ↑ и сможете выбрать Кэмми в костюме организации Shadaloo. Помимо этого, увеличится (но ненамного) сила ее атак.

Советую играть в Cannon Spike вдвоем, это не только позволяет выработать более эффективные и разнообразные тактики борьбы с боссами (ах, какие здесь боссы!), но и делает весь процесс игры гораздо более привлекательным и интересным. Ведь в наше время высоких технологий так мало появляется игр, позволяющих полноценно использовать второй джойстик... Ни в коем случае нельзя упустить такую возможность! После прохождения игры вы получите доступ в опцию «Галерея», где сможете просмотреть авторские рисунки и наброски всех персонажей и боссов.

А если вы сумеете пройти все десять этапов игры на четвертом (и выше) уровне сложности, не потеряв при этом ни одной жизни (у некоторых это действительно получалось!), вам откроется второй цикл уровней. Он полностью копирует первый, но отличается повышенной сложностью.

Артем Шорохов



«Без предупреждения на нас сверху обрушилась группа вражеских самолетов. С первым же выстрелом строй истребителей обоих противников сломался, и они (примерно 30 самолетов) сцепились между собой. Самолеты рассеялись в разных направлениях. Наши «Зеро» отчаянно старались освободиться, чтобы атаковать противника. Когда я сильно дернул ручку, отворачивая, то заметил, что несколько моих ведомых падают вниз, волоча за собой хвосты дыма.

«Проклятье», — подумал я, когда потерял своих пилотов. Я завертел головой и далеко внизу увидел три «Зеро», которых преследовал один вражеский истребитель. «Зеро» отчаянно пытались удрать, но американский пилот вцепился в них, как бульдог. «Зеро» походили на истребители моих ребят — Хатори и Ёнекавы. Вместе с ними улепетывал еще кто-то. Вражеский же самолет был нового типа, я до сих пор таких не видел. Возможно, это и есть таинственный «Уайлдкэт», о котором ходит столько слухов. Так или иначе вражеский пилот был опытным бойцом и безжалостно атаковал сразу тройку «Зеро». Моим пилотам требовалась помощь — и быстро. Я толкнул вперед ручку газа, поравнялся с самолетом командира эскадрильи и просигналил лейтенанту Сакаи. После этого я спикировал вниз, в бушующую под нами битву. Нельзя было терять ни секунды. Я открыл огонь по вражескому истребителю...».

Отрывок из дневника Сакаи Сабуру, одного из лучших воздушных асов японского флота.

«Зеро» — это японская история, скажем, одна из ярчайших и трагичных частей военной истории Страны Восходящего солнца. И игра Imperial Fighter of Zero ценна хотя бы потому, что она чуть ли не единственная, где можно взять под контроль великие стальные птицы японских ВВС времен Второй Мировой войны, некогда наводившие страх на добрую половину Тихого океана. В игре, конечно, можно поуправлять и некоторыми машинами Люфтваффе, но они нас мало интересуют, не правда ли? И пусть физика проста до безумия (да хватит вам спорить, нет и никогда не будет на консолях полноценных симуляторов!), пусть события в игре почти не связаны с реальными сражениями, все равно, ведь это — «Зеро», а значит особый

Imperial Fighter of Zero

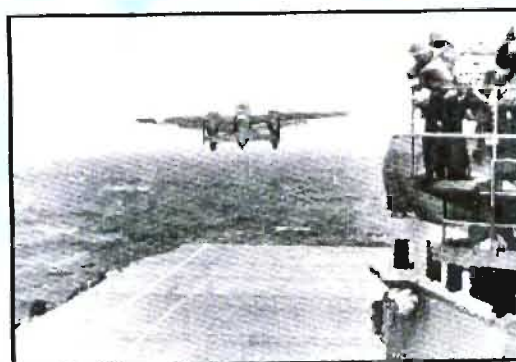
взгляд на небо через рамку прицела. Это потом американские «Корсары» и «Летающие крепости» обрушат свои зажигательные бомбы на обреченный Токио, а атомные грибы вырастут на месте Хиросимы и Нагасаки, сейчас Объединенный флот силен и готов к подавлению любого сопротивления союзников.

Вы заметили, что иногда разработчики сильно напирают на сюжет в играх, в которых он, по сути, не обязателен, так вот «Зеро» — подобный пример. Но согласитесь, приятно ощущать себя не просто пилотом — одиночкой, а частью единой команды со своими проблемами, дружбой и разногласиями. Правда, здесь для меня этот самый сюжет в значительной мере остался тайной (корю себя за незнание японского).

В плане геймплея игра довольно стандартна (леталка чистой воды), но все же необходимо учесть, что поршневые самолеты не могут дать пару «махов», а ракеты с самонаведением на них вообще отсутствуют. Но зато есть бомбы, торпеды, пулеметы и автоматические пушки. Это привносит свои особенности (и ограничения), дорогие мои асы Air Wing и Ace Combat. Сбить истребитель, а тем более бомбардировщик за пару секунд у вас не получится. Процесс уничтожения «Хеллкэта», который, того гляди, сядет вам на хвост, это целая задача, без холодного расчета не обойтись. А как вам уничтожение авианосца, когда пули американских асов и плотный зенитный огонь не дают вам не то, что прицелиться, но даже выйти на высоту атаки? И если вы даже увлечетесь, как говорится вольетесь в процесс и собьете добрых десятка два «Спитфайров», вам никогда не расслабиться из-за постоянно заканчивающегося топлива и растущей сложности заданий. Стратегическая обстановка будет кидать вас по различным областям, но в основном это будут острова и побережье, ведь «Зеро» — это морской истребитель.

Подобная леталка, я бы даже сказал «леталище», возвращает рыцарский дух дуэльных схваток в воздухе (vs mode прилагается), а ракеты на хвост «Сушкам» вы успеете навешать всегда. В общем, «от вишта!» вам, сильного встречного ветра при взлете, а также сто граммов саке за каждый сбитый!

Raptor



Ikaruga

Как бы мне хотелось рассказать вам, дорогие читатели, о мире светлом и огромном, о мире игр, которые многие из вас никогда не видели и, может, никогда и не увидят. Я говорю о тех десятках жемчужин, что остались в трюмах затонувшего (как говорил Ханта) лайнера Dreamcast. Все они, конечно же, из Японии, и большую часть из них никак не хотят ни переиздать, ни просто продавать у нас (при том, что лишь немногие из них нуждаются в обязательном переводе с японского). Можно, конечно, заказать родные коробочки по почте или с трудом что-то скачать из интернета, но тьма все равно останется тьмой, и вы знаете на то причины. Аналогичная же ситуация произошла и с небезызвестными N64 и Saturnом, которым досталось еще больше. Но, увы, мы практически бессильны, и мне остается только задать вопрос: «За что такое наказание?».

Но «Дрим» пока жив, об этом говорят 5-6 «посмертных» игр, регулярно выходящих раз в месяц, начиная с прошлой зимы. Об одной из них, которая имеет шансы дойти до круга обладателей «Дримов» в России, я хотел бы проинформировать читателей.



Черное и белое

Во всем мире аркадные автоматы пользуются популярностью и доступностью, кроме разве стран типа Конго, Сомали и, конечно же, России. Жанр аркадных леталок очень популярен, но наши геймеры познакомились с ним посредством консолей, поэтому о натуральной аркаде (слеза!) больше ни слова. Ikaruga — это продолжение одной из самых лучших леталок, некогда бушевавшей на Сатурне. Игра — весьма неоднозначный ответ на классический вид леталок. Это один из пиков вечного спора между классикой и неординарностью. Геймплей, с одной стороны, прост, но на самом деле таит в себе массу сюрпризов в виде ребуса, решая который не перестаешь удивляться.

Итак, есть два вида врагов, черные и белые, которые, соответственно, стреляют черными и белыми зарядами. У вашего самолетика (кораблика, космолетика) есть также два режима (которые можно переключать) — черный и белый. В белом вы стреляете белыми зарядами, нанося двойные повреждения черным врагам, в черном режиме — все наоборот. При этом выбранным цветом вы поглощаете заряды врагов такого же цвета, накапливая энергию для Супера. Прибавьте сюда привычные Hit combo, отличную графику и приличную сложность игры. Каково? Настоящий рай, но только для обладателей «Дримов», которые должны обязательно познакомиться с этой восхитительной игрой.

Raptor

CVA нового поколения



Начиная писать этот обзор, я испытывал достаточно смешанные чувства. Ни одна игра до сих пор не вызвала у меня столь противоречивых ощущений. Наслушавшись рассказов очевидцев о потрясающей Sega Rally для игровых автоматов, я ждал от второй части чего-то особенного. И, как часто бывает в подобных случаях, оказался разочарован. Но мои личные переживания не имеют особого значения, лучше я расскажу о Sega Rally 2 всем желающим слушать, и пусть они сами решают, стоит ли она того, чтобы тратить на нее деньги и свое драгоценное время.

Как не трудно вычислить по названию, SR2 — это игра о раллийных гонках. Наверное, все когда-нибудь видели репортажи об этих соревнованиях по телевидению. Разукрашенные рекламой мощные автомобили с ревом проносятся по разбитой колее, разбрасывая в стороны комья грязи и периодически переворачиваясь вверх колесами. Романтика, так сказать, в первоизданном виде. Именно этот вид гонок и был воссоздан разработчиками в SR2. Так что, баранку в руки, газ в пол — и вперед, в погоню за временем. Как и подобает настоящим раллийным гонкам, трассы в SR2 пролегают в разных природных и погодных условиях. Вам придется водить автомобили и в жарких пустынях Африки, и в заснеженных Альпах, прокатитесь и по жидкой грязи бездорожья (очень напоминает Россию весной), и по ухоженным асфальтированным трассам Европы. Присутствует смена погодных условий — от слепящего солнца и проливного дождя до снижающей видимость тумана и снежной вьюги. Трассы короткие, прохождение любой из них не займет у бывалого гонщика больше пары минут, но не думайте, что все так уж просто. На вашем пути устанавливаются несколько контрольных точек — чек-пойнтов, и если вы не успели пересечь их за определенное время, то придется начинать все с последнего сохранения. Уверяю вас, пока вы отточите свое умение управлять машиной на должном уровне, экран Game over успеет намертво отпечататься на сетчатке ваших глаз.

Теперь, думаю, пришла пора поговорить о самом инте-

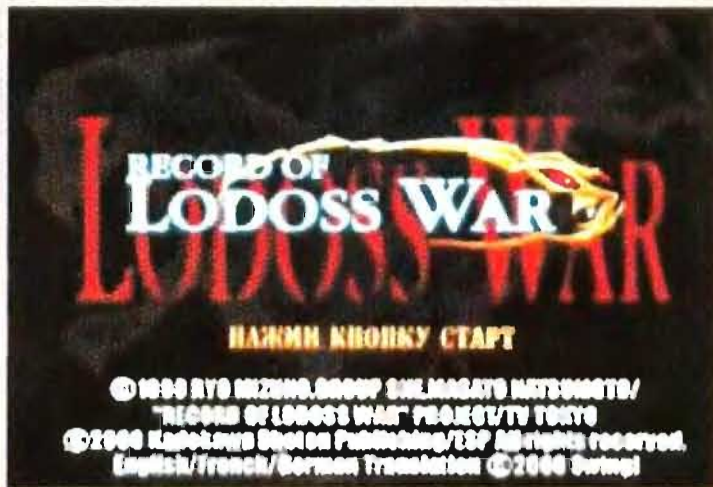
ресном — о средствах передвижения. Благодаря наличию соответствующей лицензии, авторы включили в игру ряд автомобилей известных марок, начиная от культовой Subaru Imperza и заканчивая моей любимцей Toyota Selica. Присутствует режим тестирования, в котором вы можете не только проверить каждого железного коня в условиях, приближенных к боевым, но и посмотреть, как реагирует машина на то или иное изменение ее характеристик. Кстати, об изменениях. Тюнинг автомобиля в SR2 конечно нельзя сравнить с незабвенным Gran Turismo, но и здесь возможности калибровки автомобиля достаточно обширны. Подправить можно практически все, начиная от стандартного выбора покрышек и заканчивая доводкой до ума тормозов и подвески. Покопавшись в настройках, можно во время следующего захода выиграть добрый десяток секунд, которые так нужны в раллийных гонках.

Графика SR2 не вызвала у меня пороссячих восторгов, но и плакать не заставила — самый обыкновенный середнячок среди игр на Dreamcast. Что касается звукового оформления, то здесь не могу не сделать реверанс в сторону его создателей. На протяжении всех двух недель, что я провел за игрой, мне ни разу не хотелось отключить громкость телевизора. Учитывая, как безалаберно относятся некоторые разработчики к такому немаловажному аспекту игры, как звук, — это уже большой плюс. Скажу даже больше: и музыка, и рев автомобилей мне очень понравились, все звучит на редкость атмосферно и заставляет еще сильнее вдавливать кнопку газа в джойстик, вот уж действительно — работа профессионалов!

Напоследок не могу не отметить, что в игре, помимо стандартных для гоночных симуляторов режимов Arcade и Time Trial, имеется возможность поучаствовать в самом настоящем раллийном чемпионате протяженностью в десять лет. Каждый год вам придется осваивать ряд заездов с главной целью прийти первым или хотя бы попасть в тройку призеров. Кстати, помимо глубокого морального удовлетворения от победы, лучшему гонщику сезона полагается какой-нибудь вкусный приз, а какой, узнаете сами, если соизволите приобщиться к этой игре.

Black Warrior





Созданная по мотивам одноименного аниме-фильма, эта ролевая игра, выпущенная вначале на Dreamcast, а затем на PlayStation 2, вписала яркую страницу в развитие жанра. Долгие годы шла война между силами Света и Тьмы. Развязка наступила после гибели предводителей обеих войск, двух великих воинов Лодосса. А ведь ранее они были друзьями. Но один из них, Бельд Рыжеволосый, попал под влияние темных сил... С того все началось и так печально закончилось. Закончилось? Вовсе нет! Темные силы продолжили противостояние, решив вернуть в обычный мир Кардис, богиню разрушения. И оказалось, что единственным, кому по силам справиться с Кардис, являлся Бельд, погибший, но еще не до конца испорченный. Потому в этой критической ситуации Варт, старейшина местных волшебников, оживляет Бельда, причем так, что тот напрочь забыл о своем прошлом. В роли этого склеротика вам и предстоит пройти длинный и трудный путь по землям Лодосса.

1. Возвращение

Начните с того, что подобрав меч, нажмите START, войдите в статус-меню и, нажав А, экипируйтесь этим мечом. Теперь перейдите в верхнюю часть комнаты и разбейте мечом ящик (кнопка В). В правой части экрана в специальном слоте появится бутылка с жидкостью зеленого цвета. Это ваше первое магическое приобретение, а когда их станет больше (максимум — шесть), вы сможете их выбирать по надобности (стрелками джойстика и кнопкой Y). В соседней комнате экипируйтесь шлемом, потрепите с Вардом и — наверх.

2. Кладбище. Зал Свободы

Осмотрите монумент, над которым светится синий курсор. Перед вами появится маг и даст вам уроки по управлению и экипировке. Но наибольшая польза от мага будет, если ему разок врезать мечом, — маг даст железный прямоугольный ящик, из которого вы возьмете отмычку. Дальше действуйте так. После следующего разговора появится круглый контейнер, на котором примените отмычку. Что, пусто? Многого хотите сразу. Не расстраивайтесь — в утешение маг даст склянку с зельем удачи. Пейте, удача ох как вам нужна. Теперь выберите в разговоре первую опцию и, разбив ящик, выходите наверх.

3. Зал Истины

Видите сверкающий кристалл сохранения? Нажмите А и сохраните игру. Из монумента, помеченного красным курсором, появится темный маг и натравит на вас трех зомби. Вот прием, который поможет победить этих и им подобных противников: ударяйте мечом с максимального расстояния, с

Проблемные места

которого вы еще дотягиваетесь до врага. При этом Бельд сам при взмахе меча делает шаг вперед, а потом на шаг отступает.

Подберите магический свиток, примените его на заколдованной двери, и маг отдаст Бельду щит.

4. Пещера

Страж воды Мату даст вам возможность пользоваться его колдунями (кнопка А около колодца). После разборки со скелетом подберите сапоги и побеседуйте с Вартом. Теперь в соседней комнате не связывайтесь с великанами — волшебник перебьет их сам.

Подобрав трофеи, получите от Варта задание: отправиться в крепость гоблинов и прибить местного «авторитета». В результате гоблины должны начать служить вам, но, что еще более полезно, вы познакомитесь с местным кузнецом. Отправляйтесь на север, ориентируясь по карте (вызов карты L+R+START).

5. Кладбище

Вот управление, которое вам здесь здорово пригодится: L+направление — изменение угла обзора, B+R — автоматическая атака.

Посетите домик гоблина-могильщика Нобу. Переговорив с ним, разбейте ящики у стола и подберите свиток — им вы расколдуете дверь в середине кладбища и войдете в нее.

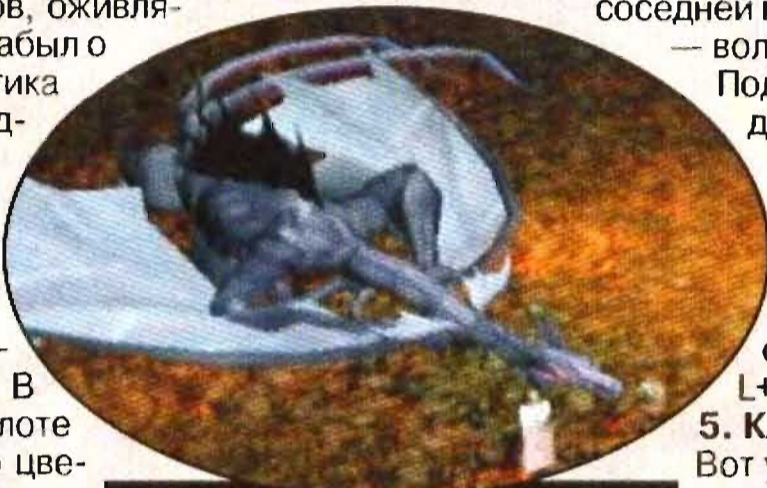
6. Пещера

Запомните место с еще одной заколдованной дверью и идите следом за гоблинами, удирающими в нижний проход.

7. Крепость гоблинов

Зал Одиночества. Слева несутся крики о помощи. Освободите кузнеца Анвара, и вас свяжет крепкая (и полезная) дружба.

Сохранитесь, осмотритесь и обязательно подберите в стальном ящике пояс, увеличивающий здоровье. Перебейте «шестерок» гоблинского «авторитета», затем покончите с ним. Довольный вами Варт даст вам книгу магии. Тут же используйте ее и переместитесь в зал Воскрешения. Делается это так. Зажмите X на пять секунд, и появится список доступной магии. Нажмите А,А,А (магия перемещения), затем X,X (активация магии). Сходите к кузнецу — при помощи опции «Трансформация» переплавьте, что можно, и изготовьте оружие по вкусу. Затем изу-



является основой учебно-методического комплекса по обществу и истории



чите синий монумент (слева от кузницы) и у Анвара нанесите на латы и оружие руны (А — выбор, Х — сигнал к ковке рун). Обратите внимание на предупреждение кузнеца, что митрил (материал, из которого сделано оружие) после нанесения волшебных рун приобретает нехорошую способность «тратиться».

Теперь можете идти к Варту за следующим заданием. Вы должны в деревне темных эльфов (это на севере) отыскать рыцаря Парна.

8. Кладбище

Снова загляните к могильщику Нобу и поговорите с ним (третья опция, первая, первая и после рассказа гоблина о зеленом драконе, заточенном в темницу с тридцатью ключами-медальонами, снова первая). Нобу даст вам магический свиток, с которым вернитесь в пещеры под кладбищем к знакомой заколдованной двери.

9. Темница зомби

Мелкие зомби мрут с одного удара, а рубанув здоровяка разок, отойдите чуть назад и после удара врага по пустому месту вернитесь и продолжите процесс. Эта тактика годится практически для всех видов врагов. Зомбьяра красного цвета — ваша цель. Подберите с поверженного врага слиток митрила, прочтите с синего монумента заклинание святого Фотона (желтая руна, наносится на меч бесплатно), из круглого ящика выньте при помощи отмычки «ожерелье+3», усиливающее многие параметры (сразу экипируйтесь) и из обычного ящика выньте первый медальон. Покажите его Нобу (первая опция). Выяснив, что зеленый дракон не легенда, а суровая правда, бедняга здорово напугается, а вы получите новую магию. Вернитесь в кузницу, уберите медальон и ненужные вещи в сундук и прокачайте на оружии и латах вред, сноровку и силу. На щит поставьте желтую руна «Заклятье боевого искусства» (А — выбор, Y — удаление, X — нанести, B — выход). В опции «Дубликат» сделайте запас отмычек и отправляйтесь дальше на север.

10. Северо-восток Мамо. Топь

Убив красного ящера, получите свиток и зайдите в находящуюся рядом темницу. Медальоны — необязательный квест, но позволяет найти много полезных вещей и сэкономить митрил. За что у кузнеца можно получить (во второй



опции разговора) особый двуручный меч с частым ударом и длинным клинком.

11. Селение темных эльфов

Сребровласая эльфийка по имени Пиротес отправит вас на первый этаж пирамиды, где вы должны освободить из заточения Марел, старейшину эльфов. Ее внук темный эльф Русел захватил власть над эльфийским народом и бесчинствует, занимаясь жертвоприношениями. Пиротес сообщит вам, что рыцаря Парна видели на северо-востоке от деревни...

На втором этаже увидите деревянный ящик, в нем хранится магия огня. Но разбивать его нужно издалека, так как ящик при этом взрывается. Помните о таких ящиках при новых встречах с ними.

Посетите кузнеца и заберите волшебную книгу трансформации, позволяющую превращать броню и оружие со всеми нанесенными усилениями в другое, еще более мощное.

12. Темный лес. Восток

Возьмите на островке свиток, отыщите сарайчик и откройте заколдованную дверь — обнаружите серебряный шлем и монумент с заклатьем «Сила варвара».

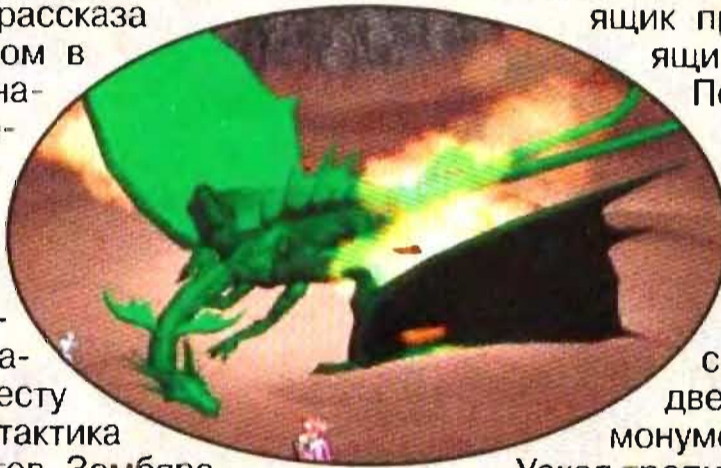
Узкая тропинка приведет вас к строению из камня, где Бельда ждет «горячий» прием. Зато именно здесь к вам присоединится юный рыцарь Парн. Парн помогает Бельду в бою, а взамен просит помощи в освобождении своей возлюбленной Дидлит, эльфийки, захваченной в плен гоблинами. Соглашайтесь (первая опция), и Парн станет вашим другом.

13. Пещера гоблинов

Это уж точно их пещера! Сколько же их здесь! Телепортируйтесь к кузнецу и нанесите на меч только что найденное заклятье «Ужас гоблина». С его помощью Парн освобождает Дидлит, и вместе они решают покончить с обезумевшим от власти Руселом. Используйте возможность Дидлит расстреливать врагов издалека магией ветра.

14. Каньон

Довольно сложный лабиринт, где рано или поздно вы найдете желтый монумент у закрытой двери. После прочтения надписи появится луч света, который приведет вас в зал, где огромный великан с кувалдой на плече окружит вас великанами поменьше и устроит испытание на крутость. Телепорти-





руйтесь к кузнецу и переплавьте на митрил ненужное снаряжение. Развейте на латах ум и сноровку, они повышают многие другие показатели. После победы дверь наверх, к свету, будет открыта. Теперь займитесь борьбой с Руселом и не забывайте лечить себя и своих друзей. Благо ваша вода лечит разом всех. С головой поверженного врага заберите свиток из круглого ящика и вернитесь к кристаллу сохранения. Здесь друзья расстанутся: Парн и Дидлит отправляются защищать Лодосс от приспешников Вагнада, а Бельд, захватив плащ огня и слиток митрила, — на выполнение очередного задания Варда. Не знаете, кто такой Вагнад? Бельд тоже не знал, пока его не просветила Дидлит. Оказывается, в прошлой жизни, когда Бельд был императором, именно верховный жрец Вагнад вместе с темной колдуньей Карлой обманом и чарами заставили Бельда развязать Лодосскую войну. И именно он теперь подготавливает воскрешение богини

разрушения Кардис. Навестите Марел и согласитесь отдать ей медальоны в обмен на разные вещи. Но пока не получите от дракона Нарса заклятье «Убийца Драконов», последний не давайте.

15. Пещера Нарса

Вард послал вас в пещеру дракона Нарса, где находятся Слен и Лейла, служители светлой богини созидания Марфы. Вы видели Нарса? Нет? Тогда вам не понять, почему в беседе с ним нужно быть вежливым и ответить: «Я хочу уничтожить богиню разрушения Кардис». А при ответе: «Я хочу биться с тобой!», Нарс насмешливо назовет вас дурачком. Посмотрите на этого дракона из драконов и вам все станет ясно. Но и у такого гиганта, оказывается, могут быть обидчики. Русел и главный жрец храма тьмы Шудл обманом использовали Нарса в Лодосской войне. Но это полбеда. Хуже, что злодеи завладели сокровищами дракона. Покажите Нарсу голову Русела, и он укажет вам маршрут к храму Шудла. Путешествуя по пещере дракона, на посошок загляните в темницу великана (слева от пещеры). Там вы получите заклятье на меч, уменьшающее вдвое единицы маны, но **УВЕЛИЧИВАЮЩЕЕ ВДВОЕ ЕДИНИЦЫ ЗДОРОВЬЯ**. Сейчас это вам важнее. Нанесите на меч минимум 50 рун «Страх людоящера» и хотя бы 10 рун «Страх голема». Усильтесь, прокачав на



шлеме ум и силу магии. Теперь вы готовы через восточный выход из пещеры направиться к храму тьмы.

16. Храм тьмы

Дойдя, сохранитесь и экипируйте на меч желтую руну с молниями. Вход в храм защищен магией четырех огромных статуй, стоящих рядом с храмом. При их разрушении появляются полчища врагов, поэтому разбивайте статуи молниями издалека. Разбив последнюю, сохранитесь. У входа вас встретит Лейла и предложит вас сопровождать. Соглашайтесь: Лейла создает вокруг себя святую сферу, уничтожающую зомби и демонов и восстанавливающую здоровье. Впрочем, можете взять с собой Стена, располагающего мощной атакующей магией (но не способного лечиться). Теперь можно и в храм, где вас ждет жирный Шудл со своими слугами.

Пропустим путешествие по храму, которое пройдет в непрерывных боях с нечистью всех видов и философских спорах об истинном облике добра и зла. Укажем лишь, что при схватке с юным демоном Сифаром главное — держать удар, потому следует прокачивать «Уменьшение периода потери равновесия». Впрочем, на четвертый уровень храма нам еще раз придется заглянуть.

17. Храм тьмы. Шудл

Вот и верховный жрец Шудл. Накостовав кучу нечисти и выпустив ее против вас, он веселится, уверенный в своей безнаказанности. К тому же его большую тушу защищает какое-то заклятье. Поэтому телепортируйтесь к Варту. Старейшина волшебников объяснит вам, что на четвертом уровне храма, на северо-западе, есть особая статуя с магической силой. Она стоит за большой глыбой митрила. Разбейте ее, и Шудл заорет от бессильной ярости — теперь возмездие неизбежно.

18. Пещера Нарса

Отдайте дракону голову Шудла, и Нарс сделает амулет, открывающий проход в замок Конгьер, ранее принадлежавший императору Бельду. Теперь замок — оплот темных сил, и в его подземельях Вагнад соорудил храм Кардис, где, принося в жертву людей и эльфов, возрождает богиню разрушения. Поговорите с Нарсом, который пообещает вам реальную помощь. Добыча лат Дракона — необязательный, но очень полезный квест. Так что соглашайтесь.





19. Замок Конгьер

На входе Бельда радостно приветствует Пиротес. Выберите в разговоре нижнюю опцию, и она пойдет с вами. Вскоре вы встретите Ашрама, с которым вы и придете к Вагнаду. Загляните в залу на севере и прочтите надпись на желтом монументе. Угадаете правильно, какого врага нужно забить, — получите шлем с символом Марфы, богини созидания.

Первый уровень замка вам придется посетить дважды, и при повторном посещении вы встретитесь с маленьким боссом, обладающим впечатляющей способностью замораживать на расстоянии. Воспользуйтесь тем, что на подготовку к заклинанию у малыша уходит довольно много времени, и просто врежьте ему по темечку.

На втором уровне вас уже ждет Вагнад собственной персоной. Он уверен, что возрожденная Кардис наделит его мощью, равной мощи богов. Сразу же разбейте желтый столб, дающий жрецу силу. А далее все зависит от вашего умения. После победы заберите из круглого ящика книгу черной магии, позволяющую воскрешать поверженных врагов. Ашрам вернется к Пиротес и уцелевшему населению, собираясь возродить мирную жизнь на Лодоссе. Но оказывается, Вагнад уже успел завершить ритуал, позволяющий Кардис вернуться в наш мир. Потому продолжайте движение по замку к десятому подземному уровню, где скрыт храм богини разрушения. Если у вас сила магии выше 300 единиц, книгой черной магии оживите какого-нибудь злодея помощнее (например, великана с кувалдой), и он будет вам помогать. Да, и не забудьте получить щит с символом богини созидания Марфы (на третьем уровне) и латы Марфы (на четвертом). Карлика, охраняющего латы, сожгите магией огня.

20. Снова Вагнад

Теперь он — зомби, что его вовсе и не расстраивает. Во имя своего эгоизма Вагнад готов весь мир погубить. Накажите гадину за олицетворение самого страшного порока человечества — ЭГОИЗМА! Разбейте столбы по краям площадки, и воинство Вагнада сразу исчезнет. Но и в одиночку жрец продолжает вам пакостить, посылая огненные смерчи. Примените против злодея двуручный восточный меч с длинным лезвием и уворачивайтесь от огня.



21. Проскочить уровень

На юге шестого уровня замка есть телепортатор на восьмой уровень. Воспользуйтесь им и идите в проход на юге восьмого уровня. Но предварительно забейте находящуюся рядом с телепортом зеленую субстанцию, которая оставляет очень редкие вещи. Самой желанной из них являются латы с символом Лилии — лучшая защита от окаменения.

22. Новый враг + два старых

На девятом уровне вас встретит Варт и предупредит о еще одном противнике. Это колдунья Карла, помогавшая Вагнаду и виновная во многих бедствиях Лодосса. Она оживляет Шудла и Русела и натравливает их на вас. Прежде всего забейте Шудла, так как он обладает способностью превращать противников в камень. С Руселом не связывайтесь и переходите непосредственно к Карле. Убить ее нельзя, но обезвредить на какое-то время вам удастся.

23. Неприятная новость

Варт сообщает, что Бельда, то есть вы, жив только до боя с Кардис. Затем чары исчезнут, и он вернется в мир мертвых. Правда, за победу над богиней разрушения ему дадут индульгенцию — старые грехи будут забыты, глядишь, герой и в рай попадет.

24. Бой с Кардис

Когда вы доведете здоровье богини до половины шкалы, сверху из ледяной глыбы на вашу голову свалится личный дракон Кардис, неуязвимый для вас. Избегая его атак, продолжайте заниматься богиней и все! Победа!

Вы сделали это!!

25. Эпилог

Кардис, обиженная тем, что ее победил человек, вырывает у Бельды сердце, исчезает и более на Лодоссе не появляется. Варт успевает вытащить тело Бельды из рушащегося замка, что вкупе с появлением богини созидания Марфы сразу после титров игры внушает мысль о возможном продолжении темы, тем более что после титров предлагают сохранить игру.

Огненный Лис

P.S. Хочу поблагодарить студию «Vector» за удачно выполненный перевод игры для приставки Dreamcast. Большое спасибо за помощь Пиротес, С.Д.С. и Денису Сви-репому.



Где же ты, моя мечта

Всем привет, с вами снова я, Артем ШОРОХОВ. А разговор пойдет о таком явлении игровой (а также мультипликационной, фильмовой и комиксовой, во как!) индустрии, как мерчендайз (merchandise). Это кодовое слово описывает такое явление, как продажа всевозможных «сопутствующих товаров» с символикой успешной игры-фильма-мультика. Вы скажете, что это старо и вообще уже было? Ну в чем-то я с вами согласен, так что всякие футболки и кепочки с очками Джонни Кейджа, а также, пардон, панталоны Тидуса за \$80 оставим как-нибудь в стороне. Ведь что привлекает истинного коллекционера? Правильно, фигурки персонажей! «Ха-ха» умножить на три = веселье. Так или нет? Будем считать, что так. Итак, все модельки делятся на Statues и Action Figures. Статуэтки (Statues) неподвижны, часто имеют подставку, бывают групповыми и частенько имитируют какую-нибудь популярную сцену из игры (фильма, мультика...) Их можно поставить на холодильник или книжную полку, как правило, они хорошо выполнены и не имеют подвижных частей. Зачастую статуэтки попадаются чрезвычайно качественные. Это — так называемые «коллекционные издания», которые мало просто купить — их надо еще найти. Скажем, восьмидесятидолларовая модель Ауруна из FFX выполнена очень кропотливо: вся одежда исполнена из различных тканевых материалов, очки — из стекла, а волосы и вовсе как настоящие! Глядя на фото, невольно подумываешь: «А не дурят ли меня? Может быть, это просто кадр из видеоролика?» Нет, не дурят. За \$20-100 производители брендовых украшений стараются вовсю. Но ведь настоящий коллекционер оценит старания настоящего мастера и отдаст настоящие деньги. Вы, наверное, не представляете такого, но на Западе самые красивые фигурки (некоторые из них, кстати, достигают полуметра в высоту!) выпускаются всегда ограниченным тиражом. Это стимулирует коллекционеров постоянно искать, меняться, продавать и покупать те или иные вещицы. Многочисленные электронные аукционы так и пестрят красивыми картинками с надписями Sold Out («Продано») или Out of Stock («Нет в наличии»), заставляя фанатов буквально биться лбом о монитор. Зато представляете, как здорово отыскать где-нибудь статуэтку Айрон Гиганта или Бахамута и поставить ее на этот самый ящик с экранчиком?! Вот, например, у Врена, с ума сходящего по всяческому Соникам, есть статуэтка одного рыжего лисенка с двумя хвостами. Мне даже удалось ее пощупать, за что я и был нещадно бит.



или Босс на холодильнике



Фигурки же (Action Figures), как правило, более «активны». Тут вам и движущиеся конечности, и оружие в руки вставляется. Некоторые анимешные девчонки, например, имеют даже по несколько комплектов одежды. Эти вещицы делаются специально для того, чтобы ими можно было играть. Такие штуки всегда есть в продаже, да и стоят они, как правило, намного дешевле — \$5-25. Хотя всегда можно найти и исключения. Скажем, Bruce Lee Ultimate Figure. Фигурка Брюса Ли где-то в локоть высотой имеет подвижность абсолютно всех суставов, а все мускулы и черты лица выписаны очень и очень скрупулезно. Конечно, такая игрушка просто не может стоить меньше сотни «баксов», но представьте только, с каким удовольствием поиграли бы «в брусали» вы лет эдак десять назад!

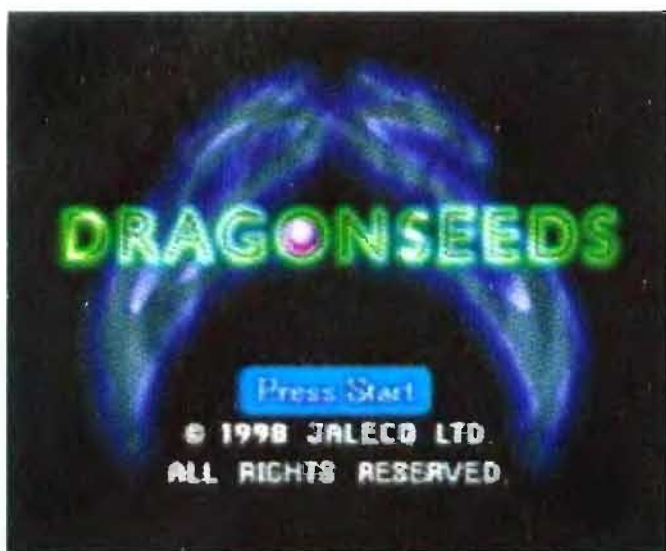
Помимо статуэток и фигурок, а также их «промежуточных» вариантов, есть, конечно, и другие штуки. Например, конфеты в виде персонажей Final Fantasy VII, хромированные «памятники», изображающие главных (и не очень) героев этой игры, плюшевые сувениры, брелки в виде персонажей любимого файтинга или лучшей, на ваш взгляд, приставки (!), паззлы, настольные игры, тетради, ручки, часы, куртки и майки, коврики для мыши, одеяла... По лицензии Midway одна известная компания даже изготовила нож Кэно — персонажа игры Mortal Kombat! И это все вовсе не те дешевые поделки, к которым привыкли мы с нашим ежедневным рыночным деньгосдирательством. Тот же самый нож сделан из высококачественной нержавеющей стали, имеет удобную рукоять, отлично сбалансирован и является очень опасным боевым оружием, которое, между прочим, далеко не всякому по карману. А часы Final Fantasy Watch Wrist Holo, изготовленные корпорацией Seiko по лицензии Squaresoft и выглядящие как наручный прибор доктора Росс — главной героини фильма Final Fantasy Movie: Spirits Within, имеют полный набор функций и очень качественно сделаны (это же Seiko!), так что их цена на все тех же аукционах зашкаливает далеко за \$150. В общем, я не хочу занимать всякими буквосочетаниями еще больше журнального места, ведь чем меньше я напишу, тем больше картинок поместится на этих страницах. Поэтому я умолкаю и предоставляю вам время в тишине и покое полюбоваться на все это чудо. А чтобы в глазах не слишком рябило, я все же незримо останусь с вами — в подписях под некоторыми фотографиями.

Этими страницами тема мерчендайза, надеюсь, не исчерпала себя, поэтому я буду стараться в различных статьях нашего журнала демонстрировать вам статуэтки и фигурки персонажей тех или иных аниме-фильмов и видеоигр. Кто знает, возможно и ваш любимый герой взглянет на вас со страниц «Великого Дракона»?

ГДЕ ЖЕ ТЫ, МОЯ МЕЧТА? ИЛИ БОСС НА ХОЛОДИЛЬНИКЕ

FUN-CLUB





В эпоху Sela в одном из участков бесконечной реальности, именующей себя цивилизацией, в ходе раскопок были обнаружены останки представителей древней жизни — драконов... Затем люди изобрели клонирование и «наштамповали» себе этих рептилий. А что дальше? А дальше люди занялись своим любимым занятием — игрой! И суть ее — в разведении и выращивании милейших «крошек» с целью отсандаливания затем морд противников. Это не-

просто, ибо в самый неподходящий момент «чадо» самым наглым образом может отправиться на тот свет в силу прозаического летального исхода, а денежки и время не вернешь. Но изюминка как раз в том, что нужно методом проб и ошибок растить новых и новых драконов.

Так, благодаря всю разившейся отрасли промышленности, названной «клонированием драконов», возник новый вид спорта.

Игра, конечно, очень своеобразна, хотя и не слишком далеко топнула от нескончаемой темы «Покемонов и им подобных тамагочи». Зато какие тут драконы!.. Впрочем, можно поставить много-много точек, многозначительно намекающих, что не всегда, дескать, желаемое есть действительное. Казалось бы, что может быть действительней ревущих, огнедышащих и требующих отгрызть чью-то голову трех с половиной тонн чешуи, когтей и самоуверенности? Но если ЭТО авторы игры считают драконами, то я — китайская императрица! Даже на дальних родственниках Великого и Мудрейшего они не тянут. Чаще всего среди этих «родственников» нам будут попадаться эдакие одноглазые големы, горгульи, пчелки... Хотя встречаются и более или менее «здоровые» зверушки. Но огнем не дышит никто.

Атмосфера игры вначале мне понравилась. Пасмурно. Немноголюдно. Айда в лабораторию клонирования (Clone Lab), а точнее — в Cloning! Самое интересное — это создание внешнего вида дракона с помощью выбора породы (ящерики, жуки, медузы...) и словосочетания, которое аки боевое знамя определяло бы характер покемо... хм, дракона. Между прочим — простор для воспаленного вооб-

ражения игрока: более сотни комбинаций! Затем конвейер приволакивает колбу с плавающим внутри «нечтом» не аппетитным, которому нужно дать имя (псевдоним, прозвище, кличку — нужное подчеркнуть). Остается невыясненным только, почему иногда имя критикуется, а иногда наоборот. Влияет ли это на дальнейший процесс, выяснить не удалось.

Далее наш путь лежит в родные Apartment в целях ожидания, что же вырастет из таинственного консерванта. С помощью менюшки Rest можно подождать. Что ж, предлагаю экскурсию по городу (Warm City) и знакомство с его обитателями.

Shop. Тут все понятно: тащи деньги и одевай питомца.

Junk Shop. Его хозяин — злобный старикашка, обожающий не работать по утрам. Можно купить полезную и иногда — на халяву — нехилую броньку.

Training Center позволяет за 10 единиц местной валюты подготовить дракона к суровым будням жизни. А обитает здесь чахоточная дама, которая предлагает две мини-игры («чувак-сруби-ка-свечку-за-5-секунд» и «виртуальные изображения»).

Battle Arena — лучший способ заработать деньги и выиграть трофеи для открытия новых пород драконов («зверообразных» evil'ов, напри-

мер). Попробуйте собрать все трофеи! **Pablo's.** Нет денег? Тогда сюда лучше и не заглядывать.

Memory Forest. Нет, тут не продают memory cards. Просто добрые люди открыли лес для драконов (...которые вам не нужны).

Такой вот город. Но нам уже пора в лабораторию клонирования, где находится наш питомец. Его приведет забавный старичок из Nursery, местного детского сада. Поэтому берем своего новоиспеченного бойца под мышку и... вперед! К новым высотам драконьего спорта!

Amelia the dragon half.

Спасибо Лине Инверс за мануфактуру.





ИЛИ

О бедном Сарсом замолвите слово

Да, достается этой игровой фирме. Ее и хвалят много, и ругают вдоволь. За серию Street Fighter, за серию Resident Evil, за многое другое. Я сам являюсь поклонником знаменитого «Резидента» и хотел бы заступиться за него и сразу говорю: сюжет третьей части продуман очень неплохо, а не высосан из пальца, вдобавок нелинейность прохождения позволяет проходить игру разными способами. Говорят, что фирма Capcom зажалась и плевать ей на интересы геймеров. Но игра, которую я держу в своих руках, демонстрирует, что это не так. Когда почти все игровые гиганты перешли на более мощные игровые системы, все-таки вспомнилась уже устаревшая и полузабытая «старушка плейстейшн», для которой Capcom выпустила свой знаменитый хит — Capcom vs. SNK: Millennium Fight Pro.

Кто круче, персонажи из файтингов фирм Capcom или SNK? Рю, Кен, моя любимица Сакура с неизменной взъерошенной прической, Чун-Ли и многие другие из серии Street Fighter и Морриган из Dark Stalkers против Терри Богарда, Мей Ширануй, Гиза Ховарта и прочих персонажей Fatal Fury и King of Fighters и даже Накоруру из Samurai Shodown. Графика в игре смотрится потрясно даже после более мощной 128-битной Sega Dreamcast. Декорации прорисованы великолепно. На одной, изображающей строящиеся здания, при суперударах персонажей начинают выскакивать из креплений балки, оконные рамы, и строитель, стоящий неподалеку, грозит кулаком, показывая на очередную вылетевшую по вашей вине деталь. Персонажи смотрятся тоже отлично. Файерболы и прочие суперудары выглядят сногшибательно, практически как на Dreamcast. Кроме этого, можно, получая за игру призовые очки, покупать еще персонажей, сначала недоступных. В большинстве случаев — это обычный персонаж, но спецприемы у него выполняются по-другому. Но есть и полноценные секретные персонажи, от которых можно при прохождении аркадного режима получить вызов на бой.

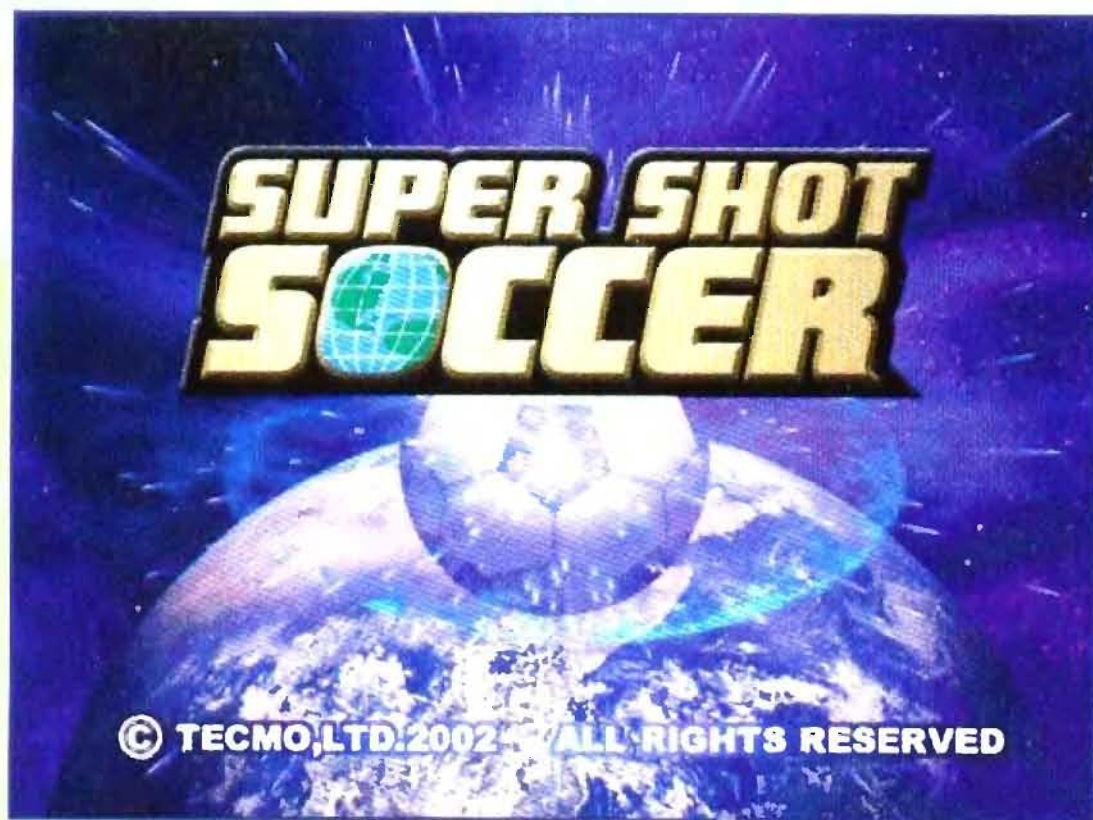
Управление в игре своеобразное. У всех и капкомовских, и эсенковских персонажей слабый и сильный удар рукой, слабый и сильный удар ногой. Вы выбираете капкомовскую или эсенковскую супершкалу (во втором случае —

для заполнения шкалы надо зажать сильный панч и сильный кик и держать до заполнения шкалы). В зависимости от выбранных персонажей в конце игры вас ждет бой либо с Гизом Ховардом из SNK, либо с М.Байсоном, всеми любимым главным злодеем Street Fighter со знаменитой фразой «Старику хорошо!», изрекаемой при суператаке противника. Вас также может встретить Шин Акума (или Шин Гоуки в японской версии), если будете проходить игру очень круто. Нажав слабый панч и слабый кик одновременно, вы сделаете своим персонажем кувырок вперед. Это позволяет уходить от большинства атак противника и дает дополнительную возможность для неожиданной атаки. Нажатие кнопки Select позволит задрать нос перед противником. Дразниться можно сколько захотите, но при этом вы пополняете супершкалу противнику. Суперудары у эсенковских персонажей делаются традиционно трудно — с прокрутками джойстика на 180 градусов сначала в одну, а потом в другую сторону. В этом отношении мне больше по душе суперы у капкомовских персонажей, но это, как говорится, дело вкуса.

Capcom является одним из лидеров среди гигантов игровой индустрии. Я, бывало, ругал ее сам за некоторые вещи (например, за закрепление монополии фирмы Nintendo на серию Resident Evil), но надеюсь, что в будущем всем геймерам, играющим на разных игровых платформах, она преподнесет еще много приятных сюрпризов.

Огненный Лис





Удар! Еще удар!! Фо-о-ол!!

Всем привет! Узнали? А знаете, зачем я на эту страницу залез? Чтобы рассказать вам, что такое «БА-БАХ!» И не просто «БА-БАХ!», а «БА-БАХ по мячику!» Итак, пристегните ремни, мы начинаем.

Первый настоящий «БА-БАХ по мячику!», который я помню (а память на такие вещи у меня была хорошая!), был на чем-то сером и с улыбающимся слоником. У-упс! Как-то недобро посмотрели на меня всякие Большие Ответственные Дядьки... Исправляюсь: «Первоначально игры под лейблом «Футбол/Баскетбол/Хоккей без правил» появились в Японии на новой тогда восьмибитной приставке Nintendo Entertainment System»... Ну как там, ушли дядьки? Ну и слава богу! Продолжаем. В нашей с вами стране эти игрушки пользовались бешеным успехом (уж мы-то, будучи развеселыми школьниками, отрывались по полной: и вместо физики, и вместо природоведения, только вот литературу почему-то никогда не прогуливали...), даже несмотря на то, что найти их было крайне сложно, все менюшки были на японском (или китайском? или корейском? а может быть, на греческом? Мы же не знали тогда), а вместо самого игрока, скажем, футболиста, по полю шныряла туда-сюда какая-то голова с ножками, ручками и невообразимо дикой прической. Теперь это называют умным словом chibi-chars.

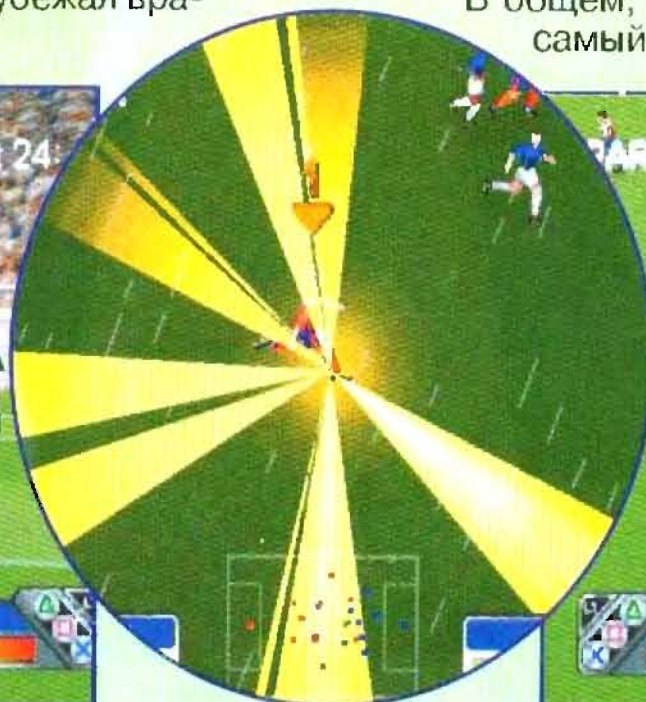
Потом я, помнится, подросток, вытребовал у родителей нечто черное и шестнадцатитбитное (Мама! Опять эти дядьки идут!! Ладно-ладно, —Сегу-Мегадрайв-Два), на которой и игрался в совершенно другие игры: японские экшнспортгеймы сменились американскими экшнспортгеймами, а заводилой во всем жанре стала серия знаменитой Лиги Мутантов. Тоже весело, тоже мультяшно, тоже можно сопернику надавать по шее, по ухам, потом в живот его, подножка, Супер сверху... Что? Какая шайба? А, да черт с ней, пусть катится! Ну вот... убежал вражеский вратарь...

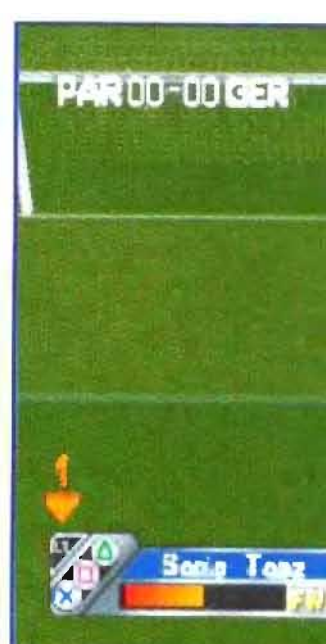
Потом появился Компакт-Диск. Он весело подмигивал, пускал солнечных зайчиков своими блестящими боками и вводил в транс, быстро-быстро раскручиваясь и погружая в Игру. Непонятных зверушек-«битов» в приставку научились заталкивать уже (ах!) по тридцать две штуки, и игры стали совсем дружки. Мои давно выростившие из пионерских галстуков друзья уже вовсю резвились в Настоящих Спортивных Симуляторах, оставив в прошлом соревнования двора по NBA Jam или Blades of Steel. Я резвился вместе с ними, но все же нет-нет,

да и пересматривал старый добрый фильм с Майклом Джорданом и Багсом Банни в главных ролях. Как же он назывался?.. Ага, вспомнил! — Space Jam! Была ведь и игрушка такая (вы можете почитать о ней в 36-м номере «Дракона»), но все знакомые рассудили, что, мол, нечего уже во всякие детские песочницы лезть, а то там после нас окурки остаются. Тоже, ведь, верно. Хочется чего-то повзрослее.

И вот недавно (Трам-та-ра-ра-там-та-там!) вышел... фильм! Я, кстати, на удивление всей редакции ничего об этом и не знал. Просто ехал себе по городу, искал чего-то, кажется, кассету с новыми записями любимой группы (есть у меня и такая). А проезжая мимо «Маяковского», вдруг глянул в окошко (как сейчас помню, его кто-то до меня мороженым испачкал), а там, в смысле, за окошком, плакат висит. Присматриваюсь и что вижу: широко известный в узких кругах мастер кунг-фу, а по совместительству режиссер и актер Стивен Чоу держит над головой футбольный мячик. Пригляделся — ногой держит! И над всем этим безобр... великолепием — надпись: «Убойный футбол» (это уже потом я выяснил, что в оригинале фильм называется Kung Fu Soccer). Я чуть из автобуса не выпрыгнул, да контроллер расторопный попался...

В общем, фильм я, конечно, посмотрел. Сюжет там самый что ни на есть экшнспортгеймовский, ну то





есть почти отсутствует (его тот же самый Стивен Чоу и написал — легендарная личность). Но какова концепция!! «БА-БАХ по мячику!» в чистом, незамутненном виде! Футбольная команда «Шао-линь» — бывшие мастера кунг-фу вышли на поле: суперудары, саммонинги, горы спецэффектов — и все это для достижения всего лишь одной цели — выиграть Суперкубок. Народ, на это стоит посмотреть! Я ушел домой со стойким чувством, что те самые «Футболы-безправил» сделали все-таки китайцы, а Стивен Чоу все детство провел с джойстиком от Dendy Junior. Уже тогда меня посетила какая-то смутная надежда, но в тот день я не придавал этому факту должного значения.

Прошло время, чувства, вызванные фильмом, уже слегка притупились, а душу по-прежнему надрывала тоска. Тоска по ушедшему детству, по давно забытым любимым играм... Конечно, в эпоху 128-битных приставок выходит множество римейков старых, знакомых еще с третьего класса хитов — Super Spy Hunter, например. Но это все не то, или, как минимум, не совсем то. Хочется эволюции, хочется, чтобы игры выросли вместе со мной, а не просто обрастали полигонами и спецэффектами. Но лекарство от этой тоски уже было создано в секретных лабораториях — нет, не Амбреллы! — компании Тесто.

Правда, я все еще не знал, что целебное средство уже завернуто в красивый фантик и дожидается меня, и не где-нибудь, а в родном древесном дупле моего друга Линка, к которому я как раз заглянул в гости.

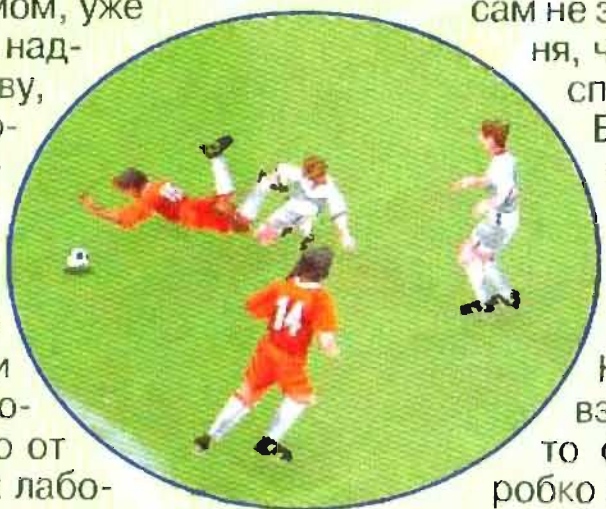
Не дожидаясь даже, когда я потребую чаю с вареньем и заварных пирожных, этот не то эльф, не то бомбермен в зеленоватой пилотке резво всунул в мои цепкие руки какой-то диск. Что же, всунул так всунул — пришлось разглядывать. Впечатления опишу по пунктам:

1. Опять какой-то футбол. Надоело. Он ведь прекрасно знает, что я давно не играю в спортивные игры!
2. Supershot Soccer... Хм... Странное название...
3. Чего-чего?! (Это я на скриншоты посмотрел) СУПЕРУДАРЫ??????

МИРОВОЙ ТУРНИР

группа H

	ЯП	БЕЛ	РУС	ТУН	ОЧК
ЯП					0
БЕЛ					0
РУС					0
ТУН					0



В общем, второй джойстик где-то за диваном валялся, так что дегустировать новую игрушку мне пришлось одному. Ну конечно, не совсем так: для начала все тот же Линк долго напоминал мне азы управления одиннадцатью лоботрясами сразу. Кто сказал: «Двадцать два»? Эээ, товарищ, не надо меня

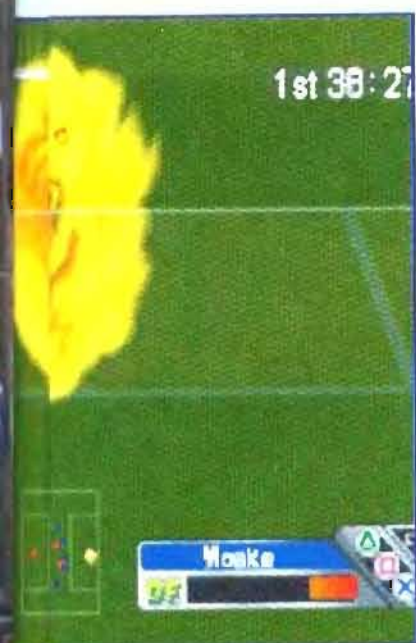
путать: в футболе ведь две команды, а 11+11=22, это я еще в школе хорошо усвоил. В общем, первым делом, конечно, надо залезать в опции, это я уже только в четвертом классе понял. Ну что, опции как опции, обычные. Хотя нет! Сразу же мы установили в положение ON (то есть «Включено») такую штуку, как РК. Чего такое РК? Да я и сам не знаю, но вот вездесущий Линк уверил меня, что это означает Player Kill. От такой перспективы я едва не задохнулся: а вдруг?

Вдруг это новый, классный «БА-БАХ по мячику»?! Сразу скажу — не обманули! Честное слово, не обманули! А то я уже почти свыкся с мыслью, что ни одна новая игра для PSone не сможет увлечь меня своим очарованием.

Нажав несколько раз Start, я столкнулся взглядом с изрядным количеством каких-то флажков. Задумался. Все тот же Линк робко намекнул, что подобной аллегорией разработчики обычно представляют ситуацию выбора сборной команды страны, за которую вы хотите сыграть, но под моим взглядом смутился и замолк. Сижу, тыкаю курсором влево, вправо... Аргентина, Бразилия, Китай, Турция... А на экране возникают... названия Суперов, доступных той или иной команде! Statue of Liberty. Это США. Torrero. Это Испания. Siberia Freeze + Aurora Wall... Россия! Выбор сделан.

И понеслось! К концу первой игры я с удивлением заметил, что турнирная сетка чемпионата мистическим образом напоминает события недавно прошедшего в Японии-Корее чемпионата мира. Может быть, это простое совпадение, но в первом же матче мне пришлось столкнуться с Тунисом, да и счет победный — такой же. Линк тоже заметил: «Вторым оппонентом у тебя Япония, только попробуй





0:1 продуть — все твои сейвы потру!» Я задумался — уровень сложности позволял. Однако Япония — это вам не Тунис: в первые же минуты матча я пропустил гол. Рассказать вам как это было? Слушайте. Уже слегка освоившись и с самой игрой, и с управлением, я уверенно пошел в атаку. Но до ворот пройти не сумел — дриблинг у японцев получше нашего. Кое-как мой вратарь сумел поймать раскаленный огненный шар, в обычном футболе называемый мячиком, но... Но в этот момент хитроглазые противники применили какой-то невиданный доселе Супер, в результате чего на поле возник...

ураган. Да, самый обыкновенный ураган, причем, дул он в сторону моих ворот! Я насторожился — мяч буквально вырывало из рук моего вратаря, но задерживать матч не хотелось, поэтому пришлось отправить его обратно в игру. Что же вы думаете, легко отдавать пас против ураганного ветра? Пролетев десяток метров по направлению к разыгрываемому, уже успевший остыть от предыдущего пинка мячик развернулся и... залетел в мои ворота! Ноль — один.

Конечно же, я отыгрался (5:1), конечно же, разобравшись в том, что все Суперы делятся на атакующие, защитные и свободные. Научился правильно применять «Сибирский Мороз» и «Стену Авроры», играть в пас, пробивать пенальти, не нарушать правила, ругаться с судьей и фолить сзади. Все это дело техники. Но этот самый первый гол, похоже, останется в моей памяти навсегда. Настоящий футбол, язык не поворачивается назвать его «футболом без правил» — есть правила, есть офсайды, есть желтые и красные карточки. Есть настройки нападения и защиты (формации), есть различные погодные условия, есть ревущие трибуны и есть различающиеся между собой (!) трехмерные фигурки футболистов (на необходимые лицензии денег у Тесто, видимо, не хватило, поэтому имена игроков взяты с потолка, но вот их внешний вид, похоже, соответствует действительности; я плохо разбираюсь в футболе, но уж Смертина от Онопко от-

Оказывается, фильм «Убойный футбол» не является прародителем жанра — это всего лишь экранизация одноименных (не забываем, что оригинальное название — «Shaolin Soccer», американское — «Kung Fu Soccer», а российское — «Убойный футбол») китайских комиксов Стивена Чоу. Впрочем, на поприще «говорящих картинок» Чоу тоже не первопроходец: появлялись в свет комиксы Real Soccer, Undefeated Soccer и Orange Soccer...

личить смогу), отлично анимированные при помощи технологии motion capture. Все «по-взрослому», никакой архаики. Настоящий, «чистый» футбол, но — с привнесением Суперударов. У корейской команды, например, есть великолепный нападающий Супер — сильнейший удар, буквально зажигающий мяч. Он способен расшвырять как кегли нескольких попавшихся по дороге «вражеских» игроков, а попадая во вратаря, сшибает его с ног, забрасывая в сетку вместе с раскаленным мячом. Думаю, никто не удивится, если я скажу, что Супер этот — самонаводящийся. Как тут быть? Ну, есть уловки... Но вы уж ищите их сами, а то неинтересно будет.

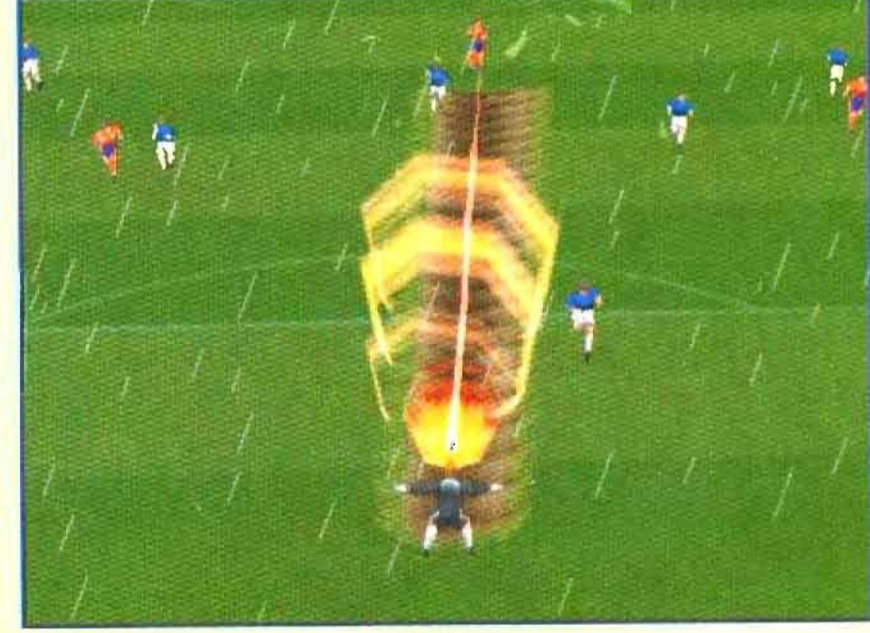
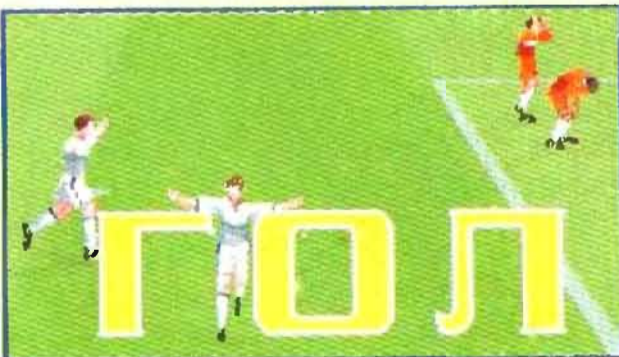
Я не случайно упомянул фильм Kung Fu Soccer — создается четкое впечатление, что эти две вещи (игра и фильм) как-то связаны, хотя формально связи никакой нет. Видимо, виновата сама концепция: «обычный» футбол + «необычные» команды, способные творить настоящие чудеса. Напряжение, азарт, адреналин, умение и ловкость — вот те пять слов, которыми я характеризую те пять баллов, что выставил этой игре. Долой скучные однообразные футболы!

Даешь больше игр, в которые просто интересно играть! Да простят меня Великие Хардкорные Геймеры...

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Еще два факта, которые весьма и весьма меня порадовали. Хотите порадоваться вместе со мной? Пожалуйста: игра Supershot Soccer вышла не только для PSone; владельцы PS2, затаите дыхание, я не видел на вашей любимой приставке эту игру, но точно знаю, что она на ней есть. Ищите и обряцете! А вот и второй факт: в настоящий момент Стивен Чоу пишет сценарий продолжения своего фильма, в котором, я надеюсь, будут исправлены все ляпы, добавлены новые интересные команды, и которым, я мечтаю, он до блеска отшлифует новое направление в спортивном экшн-кино. Да будет так!

Артем ШОРОХОВ





НОВОСТИ И АНОНСЫ

- TokyoPop подтвердила, что Brigadoon: Meran & Melon будет выпущен на шести DVD-дисках. Выход — 13 мая.
- Японское издательство Coamix сообщила, что срок выхода трех эпизодов OVA Shin Hokuto No Ken (New Fist of the Star) — весна этого года — остается без изменений.

- Ghibli-студия подтвердила, что с 17-го апреля начнется американский выпуск Castle in the Sky, Kiki's Delivery Service и Spirit Away на DVD. Спорщикам на тему «Аниме Vs. Дисней» сообщаем, что выпуском будет заниматься «Уолт Дисней».
- Manga Entertainment показала первые скрины из овашек (OVA) Street Fighter Zero 2.

- Новая манга для Штатов. TokyoPop объявила о своих планах перевести на английский язык ужасную и спорную мангу Battle Royal. Выход намечен на май этого года.
- Pioneer «растянула» американский выпуск Master of Keaton на три месяца, с 18-го марта до 10-го июня. Бедные американцы!!! :(

В подборке новостей большую помощь оказал товарищ ZX.

НОВОСТИ / DI GI CHARAT

МИР ANIME



Ее зовут Деджико. Ей 10 лет, она — принцесса планеты Di Gi Charat, захваченной и разрушенной завистливой девочкой-пандой Пёко и ее командой Black Gema Gema Dan. Но симпатичная инопланетянка не унывает. Вместе с сестрой Пучико и шаром Гемой она прилетает на Землю, где героиню уже ждут не дожидаясь веселые приключения.

Деджико — не просто главный персонаж этого аниме, она еще супермиленькая девочка-кошка, фирменный талисман крупной сети магазинов Акихабары («Токийская Горбушка», как окрестили ее наши родные фанаты). А завязалось все просто. Изначально дело задумывалось, как некий рекламный проект с участием фирменных персонажей «Gamers». Ну если японцы что-то всерьез задумали, знать нас ждет что-то новенькое. И вот... все ожидания и надежды оправдались, и родилась новая ослепительная звезда! После 16-ти трехминутных TV-шек мы приветствуем кучу специальных выпусков (уже больших по протяженности) Panyo Panyo Di Gi Charat, где все вообще переписано и рассказано про прошлую жизнь героини и даже игру для Dreamcast «Di Gi Charat Fantasy»!

Секрет «Di Gi», на мой взгляд, в гениальной простоте и доступности (что может быть гениальней и проще рекламы?). Яркие неповторимые герои с их необыкновенными характерами и незабываемой внешностью, приколы, шутки и фирменные фенки, вроде легендарного «Нё!» («пуо» — то же «мяу» по-японски) главной героини! Нет, это хо-



чется видеть и пародировать! Мы не встречаем никаких деталей, перегружающих картину. Не потому, что прорисовка не старательная, а потому, что это не нужно зрителю. Ну зачем путаться в отношениях персонажей, нырять в сюжетные глубины и ломать голову? «Мультим» пусть будет мультимом, веселым и беззаботным! И сюжет «Di Gi» как раз и рассчитан на то, чтобы ненавязчиво подчеркивать и оттенять интересность и достоинства главных героев.



Кошечка Деджико-тян мечтает стать как минимум знаменитой актрисой. Что за амбиции для принцессы?! Но ведь есть потрясающая возможность реализоваться. Чем она с успехом и занимается — работает в «Gamers». Чтобы продавать видеоигры и мести пол, тоже талант нужен, нё! У Деджико, помимо упрямого и часто вредного характера, есть специальный скилл — луч-из-глаз, которым она умело поджаривает противников.

Крошечная и скромная Пучико, она же Petit Charat (по всей видимости, от французского «petit» — «маленький») еще учится применять это «смертельное оружие», но в опасную минуту всегда спасает героев. Гема — это необычный желтый шар, призванный быть совестью Деджико, за что постоянно и расплачивается, попадая под огонь, кулачки и летящие в его сторону вещи принцессы. Позже к компании героев присоединяется «туземка» — девушка-кролик Усада Хикару ака «Rabi~en~Rose» («La vie en rose» — тоже французское: «жизнь в розовых тонах» или «смотреть сквозь розовые очки»), которая, не менее Деджико, мечтает стать знаменитой, и из-за чего (а еще из-за вредности обеих дам) между ними происходят по-

стоянные стычки. Вскоре появляются и поклонники девочек, а также другие страшные персонажи. Вся разношерстная компания дружно шумит, смеется, ругается, дерется и развлекает драгоценнейшую публику. До тех пор пока не прилетает Пёкола-тян и честно не объявляет о своем намерении похитить нервную принцессу...

Выше упоминалась «прорисовка». Честно говоря, лично я была немного разочарована, когда увидела, что фоку практически не уделено внимание, но после просмотра пары серий стало ясно, что иначе быть и не может. Иначе не будет той атмосферы всеобщей беззаботности и ожидания, что в следующий момент на экране может произойти практически ВСЕ, что угодно! А вот как Деджико умудряется постоянно пародировать и менять мимику едва ли не ежесекундно, так и осталось для меня секретом. Может быть, вы догадаетесь, нё?..

Amelia~en~Rose





バトル天使

Battle Angel Alita

Производство KSS Inc / MOVIC. По манге Yukito Kishiro



Что ждет нас в будущем? Что произойдет с природой и самим человеком? На этот вопрос и отвечают создатели этой картины. Все вокруг главного города — Залема превращено в помойки и свалку, где живут «обычные» люди (нормальные и киборги). Впрочем, в самом Залеме чистая экология, весь мусор сбрасывается вниз, ведь город расположен высоко над землей, а по трубам идет снабжение сырьем и другой всячиной. Люди в нем живут очень неплохо, что-то вроде коммунизма для отдельной части населения. А внизу трущобы, преступность, ночью на улице запросто могут пристукнуть, чтобы потом продать на черном рынке нужный орган, например спинной мозг.

Идо, лучший кибернетический доктор, живший раньше на Залеме, находит на свалке останки девочки-киборга и, увидев, что девочка еще жива, полностью ее восстанавливает. Для него она становится как дочь. И одной ночью Алита (так звали девочку) платит своему названному отцу добром за добро, спасая Идо от киборгов — мозгопожирателей. Оказывается, хрупкая и изящная девочка, не помнящая своего прошлого, обладает огромнейшими боевыми навыками борьбы без оружия и становится так же, как Идо, охотником на преступников. Внизу, в «городе-свалке» нет полиции. Потому, руководство Фабрики, работающей на Залем, решает навести порядок собственными силами и по сво-

ему усмотрению. За головы преступников назначается денежное вознаграждение, и зарегистрированные в отделе «охотников» люди и киборги без всякого суда уничтожают обнаруженных преступников.

Но почему Алите захотелось стать именно охотником? Что-то из прошлого на Залеме все-таки осталось в памяти?

Идо лечит и людей, и киборгов, часто бесплатно. Ему помогает юный парнишка по имени Юго. Алита влюблена в Юго, но у него есть самая сокровенная мечта: уехать на Залем из этих трущоб, сделав то, что не удалось его старшему брату. Тот тоже хотел попасть на Залем и из-за этого нарушил Закон. Воин-охотник убил брата Юго. В манге парнишка пересадил себе руку брата, чтобы не забыть прошлое. В фильме об этом не сказано, лишь на руке виден шрам.

Алита ревнует Юго к его мечте, тем более тот тоже ради мечты нарушил Закон. Что же делать? Уничтожить Юго согласно Закону или помочь осуществить мечту?

Вот такая киберпанковская история о любви, чести, подлости. Съемки и спецэффекты этой рисованной картины великолепны. Студия KSS хотела экранизировать и вторую часть манги «Battle Angel», но создателю манга-комикса Юкито Кисиро фильм не понравился. Но обязательно поправится вам.

Сентиментальный маньяк и Fire Fox

Puni Puni Poemi

Режиссер Shinichi Watanabe.

Производство JC Staff \ Victor Entertainment \ Shinichi Watanabe, 2001

Если вы думали, что ничего веселее, чем Excel Saga не было и не будет, — вы ошибались. Puni Puni Poemi — одна из самых безбашенных вещей, которые я когда-либо видел. Придумана и нарисована она той же командой, что делала Excel Saga, и, по сути своей, является ее продолжением, а точнее, продолжением жизни отдельных ее персонажей. Всем было интересно, чем же закончился поединок режиссера (Nabeshin) с автором оригинальной манги (Koshi Rikudo) в конце двадцать пятой серии. И, похоже, режиссер выиграл. А Куми Куми, бегающая за Набесином с просьбой отведать супчика, наконец-то его догнала, и спустя десять лет у них родилась дочка — Поэми, такая же гиперактивная, как и Эксель, да к тому же

мечтающая стать сейю и требующая, чтобы ее звали Кобаяси (Kobayashi) по имени сейю, озвучивающей Поэми и Эксель. Авторы Puni Puni Poemi продолжают пародировать всех подряд, включая себя, но в этот раз упор сделан на жанр махо-сёдзё (это когда девочки с волшебными палочками\жезлами\дубинками превращаются в борцов за добро\справедливость\мир\любовь и одним движением побеждают толпы демонов). И в первых же кадрах главная героиня жестоко избивает непобедимых Сейлор-воинов и ломает позвоночник ведьме Салли. Сюжет простой и незатейливый. Жизнь Поэми не ладится: еда не готовится, самокат угнали, сбили грузовиком (прямо, как Эксель в первой серии). Вдруг прилетает пришелец с явным намерением захватить Землю и подглядывать в вашу к девушкам, ну и что же остается делать главной героине? Остается только спасти мир и по пути отомстить за убитых родителей и распятую любимую механическую собачку. Как и Excel Saga, PPP нужно пересматривать много раз, чтобы заметить все шутки и стёбы. Слишком уж над многим прика-

лываются авторы. Взять хотя бы корабль пришельца, каждая нога (а их много) которого представляет собой ногу какого-нибудь меха из какого-нибудь аниме. Юмор стал более... я даже не знаю, как сказать... жестким, что ли, и временами, особенно там, где пародируются хентайские сцены и диалоги, пошловатым, в стиле 26-й серии Excel Saga. Особенно это заметно во второй OVA. Впрочем, это лишь подогревает интерес к PPP, и не только поклонников Excel Saga, но и иных любителей качественных комедий, пародий или просто веселых абсурдных вещей.

GNUS



Бежит Соник (Марио / Дюк Ньюкем / Хо Сунг Пак / покемон Дырчу / да кто угодно!) по лесу, видит — Тетрис на пеньке сидит. Ну, Тетрис его и спрашивает: — Ты как тут очутился? — Про меня новую игру склепали, где я по лесу бегаю и грибы собираю. А ты тут почему? — Говорил же я этому ламеру, что я — головоломка. А он рогом уперся: «Симулятор прыжков с парашютом в экстремальной зоне...» — и все тут!

Здравствуй, товарищи люди! Говорят, что в каждой шутке есть доля правды! Игра, о которой я сейчас поведаю, очень подходит для того, чтобы эту шутку проиллюстрировать. Ведь это, действительно, самый настоящий «симулятор тетриса в экстремальной зоне» — лопни моя селезенка! Но... обо всем поподробнее... «Падать им не хотелось, что было видно по их глазам... вернее, было бы видно, если бы у фигурок были глаза!»

Фигурки все падали: они боялись высоты, их тошнило, они страшились приземления, их знобило и колотило прямо в полете... но они ничего не могли изменить. Всемирное тяготение было, есть и будет законом не только природы, но и неписаным законом игрового мира!..

Вот иногда хочется чего-нибудь такого красочного, яркого и очень приятного. Чтоб как бальзам на плохое настроение. И чтобы не напрягало. А если и напрягало, то ровненько так, ни к чему не обязывая. И чтоб можно было пустить слезу, тихо горюя о том, что уже прошло, и с теплыми чувствами предвкушая то, что еще, возможно, будет... Хотя, нет. Лучше всего наслаждаться настоящим, а значит, игрок не должен задумываться и отвлекаться, а для этого игра должна его поглощать.

Ну конечно же, то, о чем я рассказал, прекрасно подходит к замечательной во всех отношениях головоломке «Hello, Kitty's Cube de Cute». Милой и симпатичной, простой, но гениальной... Теплый, словно после летнего живительного дождя, блестящий на солнце комочек детства. Доброе, наивное и очень трогательное чудо. Многие люди, уставшие от некоторого однообразия, тайком вздыхают, задаваясь вопросом, где же теперь новые жанры? Однако я пою дифирамбы широчайшему понятию «головоломка», настолько широкому, что с каждой игрой появляется нечто новое, свое, оригинальное, может, и содержащее в себе элементы некоторых прежних представителей жанра, но, в конечном счете, ставя перед игроком совсем иные задачи и способы их решения. Что же это за игруля такая? Да так, что-то — от Тетриса, что-то — от 2D-бродилки... И в родстве она с японским (хотя... и не факт) сериалом «Hello, Kitty». Я этот самый сериал и в глаза не видел. Как теперь понимаю, очень даже не зря. Почему? Да потому, что сериал-то детский и не на мой, почти преклонный, возраст рассчитан. Зато непосредственное впечатление оказа-

Hello, Kitty's Cube de Cute



Здравствуй, моя Мурка! Здравствуй, моя Киса!.. (Ты зашухарила всю нашу малину...)



Китечка купается (а говорят, что коты воду не любят).



Он снег, что ли, распыляет? По другой версии - снотворный порошок, а вся игра - это как бы сон.



Прямо в вулкан! Молодцá!



Китечке как бы все равно. Вода-то горячая.



Он спасся! Пусть теперь думает, как отсюда выбраться.

лось бы предвзятым, и на игру я бы даже не глянул. Здесь напрашивается невольная ассоциация с Покемонами, потому как действительно Умная и Качественная РПГ игнорируется многими по причине избыточного присутствия в мультике глупого Пикачу... убить его хочу. Так что мне удалось сохранить свое восприятие совершенно независимым и потому, надеюсь, интересным для всех. Смысл игры примерно таков: сверху падают фигурки. Не такие разнообразные «винтихрюшки», как в тетрисе, а всего два вида — прямые «палки» и ступенчатые «лестницы». Фигурки состоят из квадратиков, а квадратики у нас разных цветов. Напоминает Columns, не так ли? Причем, весьма напоминает! Ведь собрав вплотную три или больше квадратов одного цвета, вы их жесточайшим образом удалите с поля. Но спрячьте подальше свои ухмылки, это далеко еще не все. Потому что по полю бродит киса. Да-да, самая настоящая киса. Милая такая, с ушами и лапками. Как зовут — неведомо, но я ее нарек Китечкой. Вы же вольны обзвать ее по своему усмотрению. Будет ли геймер настолько жесток, что не поможет ей собрать несколько заветных предметов, служащих ключами к следующему этапу? О, конечно же, не будет. А если он этого не сделает, то не по злому умыслу, а по вине чисто игровых трудностей, без которых, как известно, игры не бывает. «Заветные предметы» находятся обычно не в самых доступных местах, и лишь собрав их, можно «провалиться» на этап дальше. Если же этого не сделать, то по истечении определенного времени приходит дядя Кирдык — и уровень приходится начинать сначала. Конечно, средством достижения цели служат падающие фигурки, из которых можно собирать лестницы, строить мосты, да и, вообще, оттягиваться по полной. Ключевое слово — «оттяг»! Игрок чувствует себя чуть ли не художником, размашисто изменяя структуру уровня так, как это нужно ему. Тут — построить, а там — наоборот, убрать... Как вы уже поняли, свойство квадратиков исчезать, сплотившись с «братьями по цвету», может в равной степени как помочь, так и оч-чень серьезно помешать, а порой запороть весь уровень. Тут еще есть некий нюанс в



Когда бежите, то помните, что, порой, вместо того, чтобы поворачивать назад при опасности или неприятности, лучше всего просто сбавить скорость.

Иногда не стоит увлекаться строительством «Вавилонских башен». Помните — самое простое решение подчас самое верное.

виде покрашенных в разные цвета «кирпичных блоков». Если серые — то на них можно кидать все, что в голову взбредет, ну а если другого цвета, то идентичные по окраске квадраты, на них упавшие, бесследно исчезнут. Отдельного слова стоят персонажи. Помимо симпатичной кисочки (наверное, это хорошо, что я не смотрел сериал и вообще не знаю, о чем он), вам будут помогать и в то же время мешать панда (черные пятна вокруг глаз очень похожи на синяки; честное слово, так и хочется спросить, сколько же она ночей не спала), собачонка и пингвин. С такими друзьями, как говорится, не надобно и врагов, нервную систему они вам подпортят изрядно. Песик бесит больше всех — он, видите ли, прогуливается по уровню. И может, весело улыбаясь, подолгу держать вас в каком-нибудь узком проходе. Пингвин хоть что-то делает. Этот злостный товарищ пинает блоки, что, с одной стороны, может и помочь, а с другой — наоборот, угробить все ваши труды на фиг. Ну а что касается самой кошечки, то тут — разговор отдельный. Я, как человек sentimentalный, по-детски радовался каждой интересной вещи, с ней связанной. «Ой, как это трогательно! Оказывается, можно выбирать для нее прикид!» — пускал я увеси-

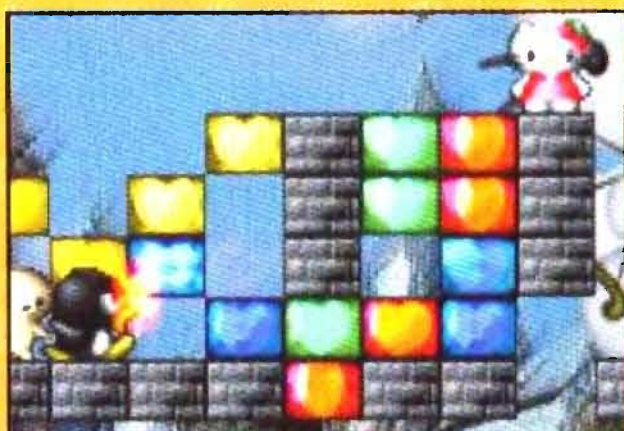
пропорционально количеству вагонов с полигонами. Ох, а вы знаете, что в качестве бэкграунда на каждом из уровней выступает по одной красивой картинке с Китечкой (и не только)? И вновь пускаем слезу, истекая сентиментальностью. Музыка заслуживает отдельных похвал — это, действительно, нечто супер: как я был рад после стольких разочарований в других играх услышать то, что действительно состоялось как одно из главных и ярких достоинств игры, а не как монотонный бесцветно-безвкусный фон...

В игре есть сюжет! Ну или что-то, вроде того... Правда, вот незадача, все на японском. Но разглядывать красивые «комиксы» все равно приятно.

CG-ролик тоже имеется. По сути — один, но «разрезанный».



Если вы совершили ошибку и, например упали, то не отчаивайтесь. Смотрите на это с другой стороны, так можно заработать больше очков...



Не очень надейтесь на помощников. Кстати, зацените пингвинью ярость крупным планом.



Самое главное. Забудьте про все советы (в том числе и мои, хе-хе). Логика и еще раз интуиция - вот ключи к успеху. Расслабьтесь.



Первую его часть вы увидите в самом начале, вторую — если пройдете до конца основной режим. О, да — там есть, на что поглазеть! Великолепные миры, рожденные коллективной головой авторов, одинаковы по сути, но различны по атмосфере. Хм, я даже начинаю подозревать, что расположение квадратов и бонусов тут не от фонаря вовсе, а имеет какое-то символическое значение, в зависимости от уровня... Из мира в мир меняется и внешний вид бонусов. Картинки также строго вписаны в каждый задник. Тут Китечка мячик на поле гоняет, там — в японской школьной форме щеголяет, а здесь — вообще, мир под названием «Кимоно-город»... Одни или же на пару с приятелем (можно пройти вместе «кампанию» или просто соревноваться, кто больше бонусов соберет), вы прорветесь-таки сквозь заоблачные миры и влетите в новые. Ведь после прохождения «обычного» режима вас ждет еще один с тематическими уровнями, посвященными другим персонажам сериала!

А если вам покажется, что все это легко, то попробуйте выставить трудный уровень сложности! Тогда предметы нужно будет брать в строгом порядке, а это ой как непросто! Хотя можете и не выставлять в опциях эту сложность — я же вас не неволю... В любом случае, уже сам факт раз-



ветвленного маршрута заставит вас пройти игру не один, а, хотя бы, два раза... Геймплей игры легок, и никого ни к чему не обязывает. И вкупе с отличной музыкой и прекрасной атмосферой вызывает желание играть и играть. Не удивляться графике или каким-то революционным новшествам, но и не испытывать уже сто раз пережитые впечатления... Да, я вас предупреждаю, что найти игру будет довольно-таки не просто, ибо раритет. Однако, кто ищет — тот всегда найдет, а если найдет, то не будет разочарован... если, конечно ж, в вас еще теплится немного воображения, да щепотка романтики, вперемешку с сентиментальностью и отсутствием страха перед «детскостью». Но, конечно, если вы страдаете отсутствием таких качеств, вашим глазам предстанет лишь голый скелет, то есть, горстка небольших спрайтов на неподвижном экране... Тот, кто жаждет от меня объектив-

ной оценки, пусть представит себе этот ужас и успокоится.

Ну вот, и позвольте откланяться. Кто не понял, это тут распинался я,

Александр Сергеевич Бухаров.

P.S. Гигантское спасибо CYNETICLAYER и DYNA MAX, без которых я бы даже и не узнал об этой игре! А если бы и узнал, то никогда бы в нее не поиграл...



Combat Choro Q

Если вы не знаете, кто такие «чибики», то вы вероятно упали к нам с Луны. Chibi — это массовая и повальная культура, берущая свое начало из японского аниме, где они встречаются повсеместно и в больших количествах.

Чиби — это стиль жизни, если хотите, болезнь. Вообще, этот термин означает что-то вроде «малыш», «ребенок», ну и типа того и представляют собой уменьшенную карикатуру на кого-то — как правило, гигантская голова пропорциональна туловищу... Ой, кажется где-то вдали от страха заплакали детишки и слабонервные. Нет-нет, уверяю вас, зрелище это совсем не отвратительно, чибики очень милы, смешны и обаятельны. Вырвавшись из Японии, они буквально заполонили весь мир. Но интересно, что чибики отнюдь не изобретение нашего времени. Известны случаи, когда в древности люди изображали своих богов и демонов, как мы сейчас бы сказали, в чиби-версии, а потом молились им. Захватив воображение первобытных homo sapiens, они так и не отпускают его до сих пор, то и дело способствуя появлению своих новых представителей... (Во, завернул!) Например, известный мультгерой нашего отечественного производства Чебурашка из их числа. Друг всех детишек ежик Соник, Гон из «Теккена», Бабси и персонажи Pocket Fighter... И даже слоненок Денди был чибикиком. Но на достигнутом разработчики видеоигр никогда не останавливаются, поэтому под «чибизатор» пошли и неодушевленные предметы, обычно большие и тяжелые. Особенно же в этом благородном деле преуспела знаменитая японская фирма Takara. На ее счету уже куча игр, где главными героями являются маленькие машинки, самолетики, кораблики, выполненные в стиле чиби (серия Choro Q)... А в Combat Choro Q, одной из последних чиби-разработок, они взялись и за танки.

В игровых магазинах всегда были кучи автосимуляторов, леталок, стрелялок, которые претендовали на звание настоящих, максимально приближенных к реализму, симуляторов. Но Takara на реализм не претендует, она просто вы-

пускает очередную игрушку для вечных детей — геймеров про злые танчики и самолетики, которые выясняют свои недетские отношения с помощью оружия.

Несмотря на то, что все призванные вселять ужас боевые машины крайне напоминают картонные коробочки с перевернутым чайником наверху вместо башни, игра не отпугивает, а наоборот затягивает с первых же минут геймплея. Все это происходит, видимо, по причине необычности происходящего и оригинальности и разнообразия миссий. Управляя собранной саморучно из множества деталей гаубицей или танком, вы сможете за считанные часы побывать на Северном полюсе и в канализации, слетать на Луну, покататься в кольцевых гонках и с боем взять жилище сказочного Змея Горыныча.

Первоисточник всего этого дела угадывается сразу же — это легендарный и великий симулятор боевых роботов Armored Core. В частности, и режим «сделай сам» переключался оттуда же. Можно из убогой самоходки без колес и признаков жизни сотворить такого гурбо-гипер-монстра, что враги еще до начала действия будут сами себя сдавать в металлолом. Вот он — творческий простор для юного танкостроителя. Самое милое дело — перебирать в гараже, красить и полировать стального коня. Запчасти можно добыть в магазине (то есть на военном заводе), они с легкостью обмениваются на дензнаки, которые вы получаете за прохождение миссий или победу над противником на «Арене». При желании на свой танчик можно установить более толстую и прочную броню, гусеницы, колеса, корпус и башню с различным числом стволов. Имеется также и увеличенный топливный бак (а вы как думали, горю-



Shin Combat Choro Q на Playstation 2



чее здесь тоже присутствует), фары, радары, миноискатели и двигатели, подвески с ракетами, противоугонное средство... Нет, последнего, кажется нет... Но зато есть крылья для скорости и многое другое. Режим «Арена» позволяет зарабатывать кучу бабок, не выходя на большое сражение. В игре присутствуют три класса танков и самоходных пушек — легкие, средние и настоящие крепости на колесиках. С ними шутки плохи, но дают задохлого «Большого» тоже немало. Кстати, ведь после победы над врагом на арене его броневик переходит в ваш гараж (кроме танков-гигантов), и вы можете выбрать любой из имеющихся в обычном стори-режиме. А в общей сложности получается около ста разнообразных танков всех мастей и годов выпуска. Очень приятно, что не обошлось и без наших прекрасных и могучих машин. От легендарного «Т-34» и установки «СУ» времен Второй Мировой до относительно новых «Т-72», «Т-80», причем различных модификаций... Видимо, Takara проштудировала Большой Словарь Вооружений Мира, ибо кроме наших, отечественных, танков есть английские, американские, немецкие и даже китайские. Да еще и выдуманные авторами фантастические «танки будущего», танки-луноходы, танки-амфибии, танки-инопланетяне... В общем, недостатка в средствах передвижения и уничтожения не будет. Выглядит это все совершенно НЕ реалистично, но, тем не менее, довольно убедительно. «Детский сад», — скажет, возможно, закоренелый любитель Ace Combat и Panzer Front, презрительно пыхтя армейской махоркой. И пусть! Пусть, тогда мы поиграем в войну, как в те ностальгические годы, когда по целым дням не вылезали из песочницы, устраивая Курскую битву под окнами собственного дома... А что касается крутости Panzer Front, так хоть ринг устраивай — лично я считаю Combat Choro Q гораздо интереснее и вообще играбельнее, в чем вы, дорогие читатели, надеюсь уже и сами уверились.

Wind Elf



Combat Choro Q Advance Battle на GBA

61 ДЕННИКИ ИЛИ ДРАКОН

СОМВАТ ЧОРО Q



PLAYSTATION



LAST BLADE

Лучше катана в руках, чем атомная бомба в небе (старинная японская мудрость)

Славная фирма SNK, изрядно почитаемая в кругах продвинутых файтеров, не так давно приказала долго жить, оставив CAPCOM без сильнейшего конкурента. Казалось бы, арена 2D-файтингов оказалась теперь целиком и полностью в безраздельном владении довольных таким исходом творцов разнообразных «Стритфайтеров». Но вот чудо: и после своей формальной смерти SNK еще способна удивлять публику чудесными играми, вполне актуальными даже на фоне более поздних разработок в этом жанре. Жаль только, что чаще всего этими «новинками» оказываются лишь портированные на PSX или Dreamcast старые аркадные хиты. Last Blade (он же Bakumatsu Roman) была одним из последних таких проектов, рожденных гениями дизайна и программного кода для всеми любимой PSone.

«Последний Клинок» затмил своим нестерпимым блеском как все ранние работы SNK (включая и весьма неплохую Samurai Spirits 4), так и большинство проектов, реализованных другими разработчиками.

Открывая новую серию, никак не связанную с сюжетной линией Samurai Spirits, SNK не взяла практически ничего из уже наработанного, решив сделать что-то кардинально новое. И это ей удалось! Несмотря на внешнее сходство SS и LB, у этих двух файтингов нет ничего общего, кроме одного и того же отрезка времени в сюжете.

Десять оригинальных персонажей (кстати, в этой компании только две представительницы прекрасного пола) и два босса с отличной проработкой характеров, внешности и боевых стилей радуют широким диапазоном навыков и приемов. Некоторые герои владеют десятком суперударов, выполняемых старым проверенным способом — прокрутом крестовины джойстика. А сбалансированность графики, музыки, быстроты процесса и системы боя просто поднимают планку достижений 32-битных консолей на новую (даже и для SNK) высоту. Особая плав-

(в Японии — Bakumatsu Roman)

ность анимации, тщательная проработка бэкграундов — все движется, изменяется, есть и интерактивные детали. В общем, с технической стороны все обстоит вполне благополучно, и я могу с легким сердцем перейти к явным отличиям этой игры от ее многочисленных собратьев.

Десять оригинальных персонажей плюс два босса, каждый со своим боевым стилем, сразу включили Last Blade в число хитов PlayStation.

Первое, что сразу бросается в глаза, — чудесный анимационный ролик (если помните, ранее компания вполне обходилась простыми спрайтовыми «картонными» заставками), излагающий вкратце завязку сюжета и представляющий всех бойцов в порядке живой очереди. Впрочем, как это явствует из финальных титров, клип делала вовсе не сама Shin Nihon Kikaku (SNK), а команда со стороны, на заказ. Во всяком случае, наняли ее не зря — выглядит все просто замечательно.

Выбор персонажей поражает разнообразием — здесь представлены почти все сословия феодальной Японии: молодой ронин, крутой самурай, странствующий буддийский монах, девушка-жрица синтоистского храма, огромный полудемон (хм, это уже не сословие... впрочем, кто знает?), наемный убийца-ниндзя.

Разбавляет столь серьезную компанию лесной карлик Окина, некий аналог Никотина из SS2.

Суперприемы выполняются после накопления одноуровневой «Линейки Гнева» (позаимствованной из того же SS), и, естественно, у каждого героя они индивидуальны. Перед началом игры каждому герою выбирается один из стилей ведения боя, отличающихся уклоном в сторону силы или скорости, где одно, как и следовало ожидать, уменьшает другое.





В меню настроек можно легко (если вы разбираетесь в японской письменности) установить любой спецудар на одну из кнопок контроллера (понятно, для новичков). Это освобождает от столь затратных саморучных прокрутов крестовины, практически нереальных для некоторых типов джойстиков, особенно китайских. Там же, если одолеет такое желание, можно отключить таймер и видеоролики перед битвами и активизировать вместо загрузочного экрана «random-показ» (то есть выбор той или иной «страницы» будет определяться случайным образом) четырехкартиночной манги на тему личной и повседневной жизни персонажей, что изрядно скрашивает ожидание следующей главы.



Слово об управлении, едва ли не важнейшей части любого файтинга. Две кнопки выделены под разную силу удары оружием, одна — под пинок (если прибавить к кнопке еще и «стрелку» в сторону противника, пинок выйдет особенно смачным), SELECT — дразнилка, а «треугольник» по умолчанию является кнопкой контратаки (нажимайте только точно в момент выпадения противника). В отличие от последних SS здесь допустимы броски и захваты, а вот оружие у супротивника выбить уже нельзя.

«Картинная галерея» больше тянет на фан-арт, чем на работы профессиональных художников. Впрочем, это, конечно же, дело вкуса. Плюс ко всему, в опциях главного меню присутствует довольно оригинальный пункт, содержащий детальные досье на каждого из участников соревнований. Стилизация — традиционная, самурайская, причем искушенные фанаты смогут даже узнать в игровых персонажах некоторые реальные фигуры японской истории. Что же до недостатка женского общества, то тут SNK пошла по пути сохранения исторической точности. Согласитесь, в то время девушки вели себя не в пример скромнее воинственных хидокири и рони-



От нашего склепа — вашему склепу большой привет!

Секреты от сг:
Вам мало доступных персонажей? Вы хотите новых? Да пожалуйста! Просто зажмите все четыре «шифта» на экране выбора героя — и злые боссы к вашим услугам. Хотите еще? Прodelайте ту же процедуру, но уже после успешного прохождения игры — Kojiroh, Tanuki Akari и Deku Shigen порадуют вас своим присутствием.

нов. Тем не менее, не скажу, что атмосфера игры столь же серьезна и мрачна, как в SS3. Все-таки персонажи, вроде Окина и Акари, оживляют обстановку. А вот плюс это или минус — решать вам.

Музыкальное сопровождение подобрано мастерски и, что называется, в тему — на одной и той же арене, согласно уже упомянутому «случайному выбору», может звучать одна из нескольких музыкальных композиций. То же происходит и с погодными условиями. Ну и соответственно времени суток. Да и вообще, музыку здесь часто заменяет просто шум ветра, гомон толпы, крики чаек над морем, лесные шорохи, благодаря чему «дух местности», в которой происходит поединок, ощущается в полной мере.

Добавлю напоследок, что в природе существует еще и второй Last Blade, первоначально доступный только на аркадах Neo Geo (и хитрых эмуляторах типа Neo Rage X.). Однако «мертвая» SNK, оказывающаяся на поверку живее всех живых, уже портировала сиквел на столь же «мертвую» 128-битную Dreamcast. Просто-таки, от нашего склепа — вашему склепу большой привет! Может, так и обнаружится пресловутый секрет бессмертия, а?

Wind Elf,
таинственный
ниндзя-с-сияющей-при-луне-катаной



Пошаговые стратегии — уникальный жанр. Если в других играх делается ставка на скорость мысли, реакцию и энергичность пальцев, то здесь всё вышперечисленное значения не имеет. Некоторые умники считают, что такие игры создают для тормозов, которые не способны составить никому конкуренцию ни в Старкрафт, ни в Квейк и т. д. Должен сказать таким людям, что они не правы. Просто некоторым нравится думать, тихо и спокойно, без нервотрёпки, но с азартом.

Чингис Хан — стратегия в полном смысле этого слова. Состоит игра из двух основных частей: политики и воин. Впрочем, до этого мы ещё дойдём. А начинается всё с очень красивой заставки и исторической справки о том, кто же такой был этот великий монгол. Затем, выбрав пункт <начать новую игру> (если в кассетке есть батарейка, то можно ещё и продолжить засейвленную игру), нужно выбрать эпоху, в которой мы будем играть. Изначально их три, но если пройти первую, то откроется четвёртая, которая, при условии наличия в карте упомянутой выше батарейки, будет доступна и в дальнейшем.

Теперь, после выбора эпохи, нужно выбрать ещё и государство, за которое мы будем играть. Выбрали, на следующие два вопроса ответили отказом (иначе будете смотреть в подробностях все, не имеющие к вам отношения батальи контролируемых компом стран), подтвердили выбор.

И вот перед нами во всей красе развернулась карта мира (точнее Евразии или Монголии). Справа появилась табличка с восьмью заголовками, внизу прозрачная плашечка с рисунками и циферками, а слева наш портрет и какая-то непонятная цифра рядом. Насчёт этой цифры скажу сразу — это вроде как ваши умственные способности, которые вы можете использовать за один заход. Не обольщайтесь, если цифра большая, на некоторые действия уходит по десять единиц зараза. Впрочем, этот показатель нестабилен, и сейчас объясню почему. У каждого персонажа в игре есть показатели: Политика, Война, Лидерство, Шарм. Наивысший — А, низший — Е. От показателя Политики и зависит количество единиц, затрачиваемое на то или иное действие.

Теперь считаю нужным объяснить, что значат циферки внизу. Монеты и окорок — без комментариев, скажу только, что не рекомендуется опускать эти показатели в минус, потому что без денег разбежится армия, а без еды вымрут люди. Гамовером это не закончится, но очень ослабит вашу мощь. Человечки под двумя предыдущими — население (налогоплательщики). Мешочек с деньгами — налоги. Травка — урожай. Мужик, орущий на другого мужика — показатель довольства населения на этой территории. Если лояльность народа упадёт ниже пятидесяти, то не исключены народные восстания, так что следите за этим.

Вроде бы и всё, но если нажать кнопочку А, то вместо этой плашечки появится другая, не менее важная. Вот её расшифровка. Травка, овца, коробочка и домик — распределение обязанностей среди населения, в сумме всегда сто. Вокруг этого, кстати, и построена вся экономическая модель игры: наделали шёлка или, скажем, вырастили богатый урожай, продали его, купили солдат и т. д. Рисунок рядом с коробочкой — производимый на этой территории ресурс (всего четырнадцать видов). Солдаты с



копьями, верхний рисунок — количество юнитов. Щит и копье — степень вооружения армии, напрямую влияет на количество огнестрельного оружия. Солдаты

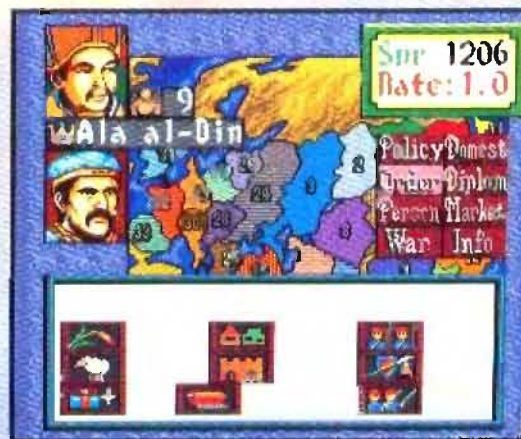
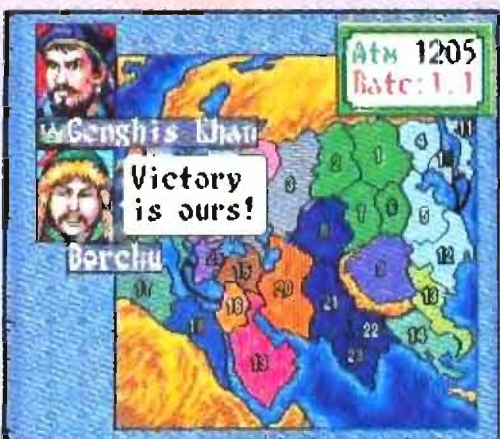
с копьями, нижний рисунок — степень готовности армии. На этот раз с плашечкой действительно всё. Как вы уже поняли, на ней отражаются статистические данные относительно положения в стране. А вот теперь рассмотрим основные восемь пунктов в мельчайших подробностях.

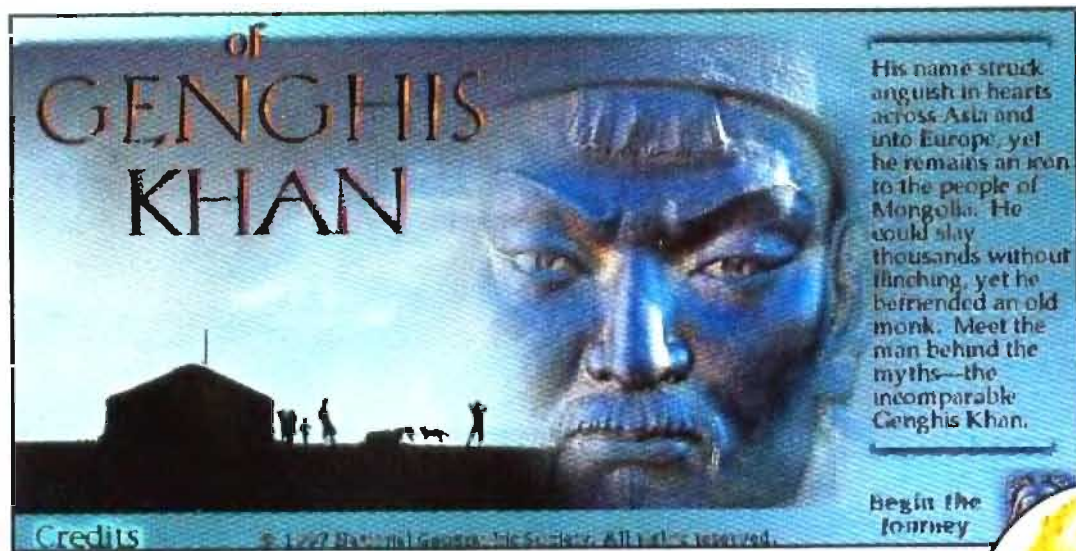
Policy — первый из них. Содержит в себе четыре подпункта, общий смысл которых — установление нужных вам экономических и политических параметров (налоги, приоритеты укомплектования армии и т. п.) на любой территории, входящей в вашу империю.

Order — опция, позволяющая отдавать приказы губернаторам своих земель. Всего бывает четыре типа таких приказов: напасть на соседей, перевести деньги или юниты в соседнюю землю (свою, разумеется), или отправить к соседям дипломата (деньги клянчить). Это очень полезно, если, скажем, срочно нужны деньги или надо кого-то завоевать, а самому заморачиваться лень. Правда, приказы эти выполняются не всегда. Если ваш подчинённый стабильно отвечает на все ваши приказы, что слоны идут на север, то лучше его поменять, так как не исключено, что он задумывает от вас отделиться и провозгласить себя королём новой империи имени самого себя. Никогда не предают, как ни странно, только родственники, так что ключевые территории советую доверять им. Правда, есть одна объективная причина невыполнения ваших указаний — отсутствие денег, помните об этом.

Person — это самое интересное. Именно здесь мы общаемся с персонажами. А именно: назначаем управляющих и советников земель; можем, если повезёт, достать из недр своей территории приличного генерала (всего их одновременно не более восьми); можем продвинуть в генералы своего сына по достижении им десятилетнего (?), возраста или выдать замуж дочку, когда ей стукнет столько же (японцы — педофилы:), при этом зятьёк, разумеется, становится преданнейшим слугой и отныне ему можно доверить любую из своих провинций. И последнее — иконка с сердцем под благовидной отмазкой <свободное время с семьёй>, на самом деле после этого <свободного времени> появляются дети, так что если вам уже перевалило за полтинник, а достойных наследников трона нет (ими могут быть только сыновья), то занимайтесь этим делом почаще, может чё хорошее и получится.

О советниках хочется сказать ещё пару слов отдельно. В общем-то, умных и нужных советов они не дают, но: перед началом очередного захода у вас спрашивают, хотите ли вы использовать ходы сами или доверите этот сезон своему компьютерному другу, причём управляет он госу-





дарством не хуже вас; его же можно использовать и как генерала; его же можно использовать и как губернатора; ну и с ним просто веселее играть.

War — а вот это самое важное. Левый ряд первая иконка — атаковать соседнее (прилегающее к вашей земле) государство; возглавлять нападение можете как вы сами, так и любой назначенный вами подчиненный и, в случае успеха операции, он останется губернатором завоёванной земли. Вторая и третья — переслать деньги или войска (аналогично <Order'y>); правый ряд верхняя иконка — набрать войска на своей территории: цена их постоянна, но, во-первых, уменьшается население (двести человек на каждый отряд соответственно), а во-вторых, уменьшается лояльность населения, так что особо массовым рекрутством не увлекайтесь, а то налоги платить будет некому. Отрядов всего можно собрать двадцать штук любых родов войск (их шестнадцать, обязательно расскажу об этом подробно). Средняя иконка — самое-самое главное: тренировки. Только хорошо обученная армия принесёт пользу, салаги будут раскидывать как детей. И последняя — распустить войска; это потребует только если совсем не будет денег на содержание армии (уходит десять монеток на отряд за сезон) или если демографическая ситуация в стране не оставляет другого выбора (солдаты, как ни странно, превращаются в крестьян).

Domest — содержит три иконки, отвечающие за: первая — распределение обязанностей среди населения; советую делать упор либо на урожае, либо на выработке ресурса. Вторая — дать людям денег, жратвы или чего-нибудь из запасов своего рынка; очень положительно влияет на лояльность людей (а, вернее, это единственный способ её поднять), так что не скупитесь. И третья — содрать с людей специальный налог; используется только тогда, когда положение становится катастрофическим и нужно попытаться оттянуть финал, ужасно снижает лояльность населения.

Diplom — легко догадаться, что это такое. Правда, эта менюшка меня немного разочаровала, так как вся дипломатия здесь сводится к вымогательству у соседей денег или же к попытке заключить с ними мир (не более чем на восемь лет). Конечно, если уметь грамотно заключать альянсы, то жизнь становится значительно легче: выбираешь жертву, а с остальными дружишь, чтоб не отняли родную землю, пока воюешь. Расторгать альянсы нельзя, а вот продлевать до того, как они закончатся, можно. Вражеских попрошаек отсылайте куда подальше, не раздумывая.

Market — это деньги! Как я уже упоминал, экономическая модель игры построена на купле-продаже различных ресурсов. Всего имеются четыре торговых дома, посланни-

ки которых иногда будут заезжать и в ваши земли. Иногда, правда, их подолгу не бывает (особенно в Англии), так что учитывайте это. Как и положено на рынке, цены здесь явление непостоянное, так что улавливайте момент, когда можно дешевле купить, а когда дороже продать. Обязательно покупайте здесь оружие для армии. И ещё одна важная вещь: на рынке можно нанять солдат! Как правило, наёмники стоят втридорога, но не всегда и, что самое важное, их покупка

никак не отразится ни на количестве населения, ни на его лояльности. Правда, эти подонки разбегаются в разные стороны, как только в стране кончается золото:

И последняя менюшка — **Info**. Подробно рассказывать не буду, скажу только, что там можно узнать ВСЁ, в том числе и что у соседей делается.

На этом первая серия заканчивается. С политической жизнью разобрались, добавить хочу только то, что вариантов развития империи бесконечное множество: можно бросать все силы и средства на армию, а можно потихоньку доводить до ума каждую землю, нарожать наследников, а теми следующих и т. д. и т. п.

А вот теперь поговорим о **боевой части**. Она делится на два этапа: подготовка и собственно война. Подготовка состоит в том, что вы заранее должны убедиться в достатке золота и провизии на боевую операцию, собрать легионы (или доверить это компу) по четыре отряда в каждом, назначить командиров и уж после этого, простившись с женой, отправиться в поход. Кстати, на всякий случай обратите внимание, не было ли на атакуемой территории перед вашим приходом какого-нибудь стихийного бедствия или чумы и, если было, то готовьтесь столкнуться с ними во время битвы. Зато если там накануне собрали богатейший урожай, то можно не заботиться об обозе — он будет пополняться сам прямо в чистом поле.

Итак, **высадка началась**. Наши легионы попадают на карту, враги уже здесь (первым выставляют войска защищающиеся, они всегда синие, атакующие всегда красные). И, естественно, управлять войсками придётся опять же по ходам (справа наверху их количество, зависит от лидерских качеств командира) отдавая приказы. Победы можно добиться тремя способами: разбить всю армию врага, разбить его главный легион (с флагом) или захватив все города. Последнее маловероятно потому, что главный вражеский легион всегда сидит в каком-нибудь городе, а если вы выступаете в роли защищающейся стороны, то такой способ невозможен вообще (зато им могут воспользоваться враги). Сначала доступна первая группа действий: Order, Reform, Talk и Info. Reform — перегруппировать войска, возможно когда два и более легионов стоят вплотную и хотя бы в одном из них есть свободное место. Talk — провести с врагом приятную беседу на тему: предложить перейти на нашу сторону (по семи, кроме главного), на моей памяти ни разу такой номер не проходил; предложить сдаться (только главному), иногда получается, когда ваша армия раз в десять мощнее ихней; и последнее — побрататься и разойтись по домам, нужно когда исход битвы далеко не очевиден а драпать и оставлять все взятые с собой денежки не хочется. Ну а Инфо оно и есть Инфо.





Теперь про Ордер. Попав сюда нужно сначала выбрать, какому легиону отдавать приказ, а затем дать конкретное указание:

Move — передвижение в заданную точку. На большие расстояния войска дойдут, разумеется, не сразу, а если придётся идти ещё и по пересечённой местности, то вообще нескоро.

Chase — преследовать конкретный легион, не отвлекаясь на остальных.

Attack — атаковать ближайшего врага.

Ambush — устроить засаду. Подлая, но эффективнейшая вещь, увеличивает шансы слабых, делает сильных непобедимыми. Прятаться можно в лесах и горах, передвигаться невидимым на небольшие расстояния. Особенно этот приём любит компьютер, поэтому будьте начеку; если ваш главный легион напорется на засаду, то все отряды изначально будут в коматозе.

Supply — дозаправиться в местном населённом пункте.

Flee — сбежать куда глаза глядят (если есть куда)

Deleg — передать управление компьютеру.

Но воевать можно не только на общей карте. Если ваш главный легион вступает в битву, то вам придётся самим воевать отрядами против отрядов врага. Здесь уже свои премудрости. Каждый отряд имеет мобильность, колеблющуюся у одного и того же рода войск в зависимости от боевых качеств командира. Типов атаки три: обычная, стрельба и тяжёлая атака <с разбега>. Вот тут-то вы и поймёте, зачем были нужны долгие и мучительные тренировки, да заодно и пожалеете, если не запаслись оружием. К каждому типу войск нужен свой подход, своя тактика.

Но сначала надо до конца разобраться с менюшками. С перемещением и атаками всё ясно. Мобильность, правда, зависит ещё и от ландшафта, но это не есть главное.

Order: Lead — лично возглавить какой-либо отряд, он от этого дерётся заметно лучше, но можно случайно и погибнуть; **Revive** — вернуть отряд из состояния коматоза, в которое они временами впадают после особо сильных атак врага или когда в них остаётся мало народа; **Deleg** — см. выше. **Info** — просто инфо.

Итак, у нас имеется шестнадцать разновидностей войск. Вообще они делятся на две категории: пехота и конница, а те в свою очередь подразделяются на стреляющих и нестреляющих.

Лёгкая пехота — дешево и не очень сердито. В больших количествах ещё представляют какую-то угрозу, а так милые и безобидные.

Тяжёлая пехота и Пикенёры — а вот это уже посерьёзнее. Будучи хорошо натренированными, являются грозной силой, а Пикенеры при некоторых обстоятельствах могут быть посильнее любой конницы. Подводит их лишь о-о-очень низкая мобильность.



Пешие лучники и арбалетчики (три вида) — убогие создания, которых не спасает даже возможность стрелять. Их убогость не позволит им выжить даже в сочетании с другими видами войск.

Катапульты и Пушки — казалось бы, мощнейшие и нужнейшие вещи, но на самом деле недоразумение природы. Что, в принципе, правильно, учитывая их степень развития в тринадцатом веке. Избавляйте свою армию от них как можно быстрее. Единственная польза — Пушки иногда могут вводить врага в коматоз.

Слоны — супер! самые сильные и самые дорогие войска в игре, правда, малоподвижны. Лучший вариант для комплектования не королевских легионов.

Номады — степные кочевники, усреднённые по всем параметрам. Умеют стрелять, неплохо дерутся, но недостаёт круто, чтобы стать основной силой армии.

Лансеры — тоже воины бескрайних степей, но вооружённые копьями. Не опасны.

Монголы — а вот это однозначно лучший вариант для комплектования королевского легиона. Самые мобильные, самые лучшие в ближнем бою, стреляют; короче лучше нет, но производятся только в Монголии.

Арчеры — арабские конные лучники. По мобильности и способности стрелять не уступают монголам, но чуть-чуть послабее в ближнем бою.

Мамелюки — а вот это самые злые из не стреляющих конников. Мобильность средняя, но атаки это компенсируют.

Рыцари — закованные в латы элитные войска европейцев. Не особо подвижные, стрелять не умеют, легко уничтожаются обычной атакой. Были бы абсолютно не нужны, если бы не ужасающе мощная тяжёлая атака. Неплохо смотрятся во вспомогательных легионах.

Самураи — чисто японские войска. Хорошо стреляют и неплохо дерутся, не переваривают тяжёлую атаку.

После завоевания какой-нибудь земли, между прочим можно будет ещё и пообщаться с бывшими командирами вражеских легионов, а именно: казнить их, помиловать или сделать своим генералом. Таким вот образом можно собрать у себя под началом всех гениальных командиров со всего света, правда, мест для них, как я уже говорил, всего восемь. Да и от старости они тоже умирают.

Вот такие вот расклады. Что самое интересное, воевать можно любыми войсками, если знать подход к врагам и правильно расставлять свои полки. Так что ищите, узнавайте, открывайте.

В игре, между прочим, есть ещё и музыка, простая, но идеально подходящая к ней. И ещё множество забавных мелочей, упоминать которые нет особого смысла, но увидеть интересно. Вообще самое интересное в том, что, играя, появляется чувство, как будто своими руками переписываешь историю мира. Все персонажи — реальные исторические личности, и это создаёт необычную атмосферу. При наличии у играющего фантазии просторы для неё открываются просто безграничные. Так что приятных вам завоеваний в компании с великим Чингис Ханом!

Molotov

P. S. Существует эта игра и на СHЕСе, причём от сегоднейской она ничем не отличается, так что это описание к ней абсолютно подходит.



Иногда диву даешься, чего только нет в Интернете!

Заполз тут недавно на один (не будем уточнять, какой именно) эмуляторный сайт пожить чем-нибудь новеньким и неожиданно напоролся на ЭТО. Все, что могло упасть (челюсть, например), тут же сделало это. Нет, серьезно, такого шока я не испытывал давно. Честно говоря, готов был увидеть на «Сеге» скорее Final Fantasy X, чем новую часть «Соника».

Раздраемый любопытством, скачал подозрительно небольшой файл и... Что же в итоге я увидел? Увы, не то, что ожидал. Не скажу уж конечно, что надеялся увидеть полноценную и интересную игрушку, но на самом деле оказалось, что это вообще бета-версия. Однако тут же возник следующий вопрос: а если это бета, то значит когда-то планировалось появление новой части настоящего «Соника»?!

Поясню свои мысли. Во-первых, разве пираты в свои игры, сделанные из старых, когда-нибудь вносили какие-либо существенные нововведения? Не припомню, хоть убейте. А здесь совершенно новая идея: Еж с другом лисом держат в руках по кольцу, которые связаны между собой. Один не может отойти далеко от другого. Один может подбрасывать другого наверх. Новая возможность помогает взбираться на платформы и удерживает одного героя от падения вниз, когда другой наверху. Все это проработано и с анимационной точки зрения, и в плане физического взаимодействия персонажей.

Во-вторых, главная цель пиратов — срубить денег и нырнуть под корягу. Но ЭТО никак нельзя назвать коммерческим проектом — кто ж купит недоделанную игру? Скорее всего, некие любители (а может и профессионалы) просто взломали сеговский комп, в котором это все хранилось, да в каком виде было, в том и выкинули в сеть. Я более чем уверен, что на картриджах это великолепие не появлялось, — в этом нет никакого смысла.

Ну и в-третьих, само название этого продукта. Ребята, явившие свету нового Ежика, назвали его в честь себя — что же может быть еще красноречивее?

Чуть побольше все же расскажу о том, что конкретно тут еще можно увидеть. На титульном экране имеются опции игры одному и вдвоем (???), собственно options (в которых ничего нету) и менюшка выбора уровня. Хотя, сколько ни выбирай, все равно попадешь только на два изометрических этапа, очень ограниченных по размеру и, несмотря на наличие вроде как ландшафта, безопасных для передвижения. В режиме для одного игрока попадаем на классический уровень с видом сбоку. Нет тут ни врагов, ни колец, никакой возможности ни сдохнуть, ни пройти уровень — при дохождении до определенного места или достижении трех минут на таймере все повисает. В некоторых местах бэкграунд вообще не связан с героями — можно и по воздуху походить, и в стенки замуроваться и т.п. Музыка и звуков нет вообще.

В общем, сырость продукта очевидна и неоспорима. Но все же продолжает мучить вопрос, однозначный ответ на который найти мне так и не удалось: что же это — не состоявшийся новый «Соник» или злая шутка хакеров? Несмотря на приведенные выше доводы, я в первом варианте до конца не уверен. Так что если будет какая-нибудь новая проверенная информация по этому поводу, она, надеюсь, станет достоянием читателей «Великого Дракона».

DICK TRACY



Каким должен быть супергерой? Сильным, красивым внешне и хорошо сложенным, умным, хладнокровным и расчетливым и т.д. Что ж, почти все без исключения супермены под эти критерии попадают. Но, как ни парадоксально, эта «уровнилка» не отбрасывает у них ни популярности, ни зрительского интереса. В этом и заключается мастерство автора — создать образ, западающий в сердце и память без очевидных причин. Изюминка тут, конечно, в детальной проработке характера персонажа, а не в горе мышц или личике а-ля Ди Каприо (фу-у). Такие как раз наоборот долго в памяти не задерживаются (как правило).

как факт отсутствует квестовость. Никакого расследования по ходу уровня, никакого поиска улик — просто ходим и отстреливаем врагов из пистолета или автомата. Тут, правда, есть маленькая изюминка: стрельба из пистолета идет по врагам, атакующим сбоку, как в обычных боевиках, а из автомата по врагам на бэкграунде, как в 8-битном Punisher. При этом происходит это практически одновременно, так что поначалу можно и запутаться, да плюс еще и время тикает.



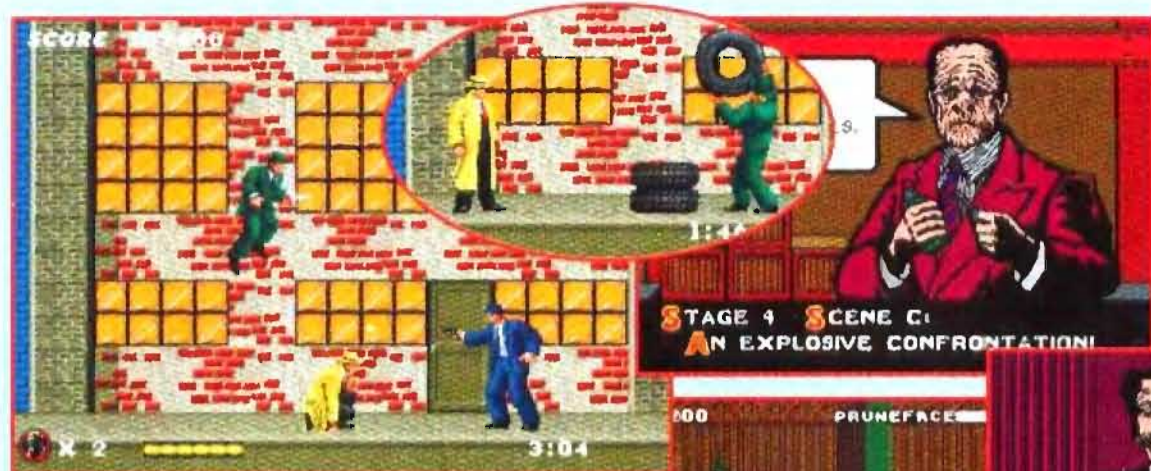
Сюжет данной игры, насколько я понял, опирается больше на фильм, нежели на комиксы, хотя не целиком; заставки между уровнями выполнены в виде страниц комикса. На этих самых заставках, собственно, расписывается и все проводимое расследование, так что соображалку можно смело отключать.

Вот и Дик Трейси таков. С одной стороны — бесстрашный привлекательный мужчина в расцвете сил — девки от таких с ума сходят. Он же — человек тонкого ума и чувства долга, борец с преступностью и злом вообще, при этом не вызывающий отвращения своей добродетельностью именно потому, что симпатичен, в первую очередь как человек, а не бездушное создание. В свое время (ВД №39) очень интересную и подробную статью об этом герое, а заодно и его происхождениях на просторах «Денди» написал Элмер Кант. Не хочу описывать заново все его подвиги и взаимоотношения с прочими персонажами — это будет выглядеть как откровенный плагиат. Лучше сразу перейду к рассказу о его судьбе на «Сеге». Судьба эта, скажем прямо, от «дендевой» отличается очень сильно, и не возьмусь утверждать, что в лучшую сторону. Сначала все же скажу о приятном: несмотря на свою древность (1990 г.), графически игрушка смотрится неплохо, хотя анимации откровенно маловато. Порадовало управление. Звукоряд — ну об этом лучше не будем. А вот теперь пара литров дегтя:

Итак, Дик Трейси бросает вызов главному гангстеру Нью-Йорка — Заводиле Капрису (надеюсь, уважаемый Кант меня простит, но переводы имен персонажей я все же позаимствую из его статьи в №39). По последней информации его люди проявляли повышенную активность в районе железнодорожной станции. Там явно что-то затевается! И правда, уже на подходе сыщика встречают толпы вооруженных и враждебно настроенных личностей. Узнать их арсенал можно по

цвету одежды: синие — кулаки, сиреневые — пистолеты, зеленые — динамит, серые — ножи. У тех, которые вдали, — автоматы и пистолеты. Все погибают от первого соприкосновения с пулей Трейси, тогда как он способен выдержать не менее трех попаданий. На втором подэтапе в дело приходится пускать кулаки — кончились патроны. А вот третий — поединок с боссом — мистером Щекоткой. Он тоже бегает на заднем плане и ждет свою порцию свинца. И ведь дождетя! Да, чуть сыщика не подвело. Через некоторое время на станцию прибыл поезд, до отказа набитый оружием и взрывчаткой! Щекотка раскололся, что кое-что по этому делу можно узнать на складе, куда Дик и отправился. Перед этим, правда, заскочил в тир — он всегда туда заходил расслабиться после работы (а заодно и пару кредитов подзаработать). На складе тоже царил какое-то нездоровое оживление — бандиты шныряли туда-сюда между ящиков с... оружием! Осталось только выяснить, кто же здесь хозяин? Как оказалось, это старый знакомый сыщика, мистер Броувь. Однако его оповестили об опасности, и он за-



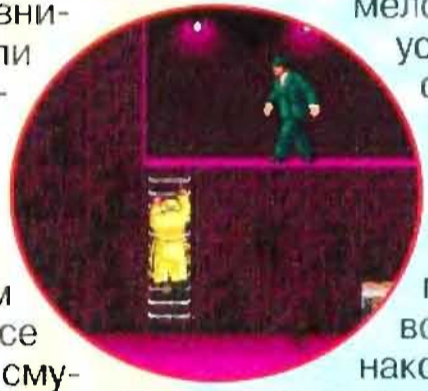


Правда, самому ему достаточно одного удара, как обычному врагу. Опять слезы раскаянья и... о! Наконец-то серьезная зацепка! Оказывается, Заводила содержит в городе собственный завод по производству динамита!! И все это под носом у полиции на одном из городских складов!!! Что ж, дело серьезное, пора расставлять в нем точки. Итак, опять на склад!



Пейзаж и не думал меняться, гангстеры и не собираются класть зубы на полку. Наводочка, данная Шолдерсом, заводила Трейси все глубже и глубже в территорию склада, пока он не наткнулся там на... Оспу! И этот здесь! И тоже не против покинуться гранатами. И с тем же успехом. Но зато теперь нам известно больше —

ведомо попытался скрыться, но Дик, вскочив на подножку полицейской машины, бросился в погоню. Далеко уйти не удалось, и бандиту пришлось-таки выходить на поединок. Действует он очень схоже с предшественником — Щекоткой с той лишь разницей, что вместо огнестрельного оружия в ход идут динамитные шашки, которые он бросает не только под ноги Трейси, но и в элементы конструкции помещения, что приводит к их падению на стоящего внизу. Но все же меткость и хладнокровие взяли свое, и вот уже раскаявшийся Броувь чисто-сердечно признается, что стоит за всем этим бардаком Губошлеп Менлис.

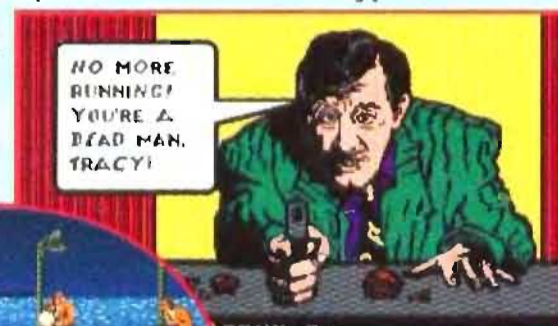


Что ж, осталось только узнать, где его найти. Для этого пришлось совершить небольшую пешую прогулочку, обремененную отстрелом наклеющих на глазах врагов, среди которых все больше становится автоматчиков, без тени смущения лезущих и в ближний бой. Видать, не первый это был поезд, далеко не первый. А Губошлеп сегодня, как выяснилось, зависает со своей кодлой в клубе «Ритц», докуда предстоит с ветерком домчаться на борту уже знакомого полицейского автомобиля. Но Менлис уже с порога готов встретить гостя. Поначалу Дик погонял его между столов в главном зале, затем, когда силы толстяка стали угасать, он рванул к барной стойке, откуда стал закидывать детектива бутылками с зажигательной смесью. Но и этого оказалось мало, чтобы остановить детектива. И уже через несколько минут обмякшее тело злодея так же, как и предыдущие, изливало признания в злодеяниях.

нужно опять ехать в клуб «Ритц». Для начала, правда, еще предстоит выбраться с проклятого склада. Рывок на волю легким не назовешь особенно потому, что идти придется по подвесным конструкциям. Падение вниз — верная погибель, так что с прыжками поосторожнее. Да и стрелять приходится с опережением — лучше расстрелять воздух для профилактики, чем вынимать пули из собственного тела. В общем, веселуха... А на дорогах что творится?! Это же ужас какой-то!! Куда только полиция смотрит, интересно было бы знать? Впрочем, это мелочи по сравнению с тем, какой прием в клубе устроили сыщику на этот раз. Плоскоголовый в своем репертуаре — автомат всегда при нем! И это пострашнее гранаток — от очереди практически не уйти. Единственный маневр — присесть, если поверху и перепрыгнуть, если понизу. Но и это еще не все! Ближе к концу битвы гаснет свет и ориентировать приходится на вспышки от выстрелов. Ну это ваще финиш! Однако информация, выуженная из ближайшего подручного Каприса, того стоит. Теперь Дик точно знает, где его искать, — в канализации.

Да, Губошлеп целиком созрел в торговле оружием. Однако причастность Заводилы к этому пришить не удалось. Пока. Однако появилась новая зацепочка — Шолдерс, шестерка местного масштаба.

Путь к нему, хоть и состоит лишь из одного этапа, легким не назовешь. А все потому, что Трейси опять забыл оружие дома, в отличие от своих противников. Те от уровня к уровню разучивают новые приемы стрельбы, стреляют чаще и обильнее. А сам Шолдерс разучил вообще необычный трюк — метание автомобильных покрышек.



Не знаю, о чем думал наш замечательный детектив, спускаясь вниз, но оружие он опять не взял. Зря, ведь пистолетом так удобно чесать в затылке... Да, ад — это очень мягко сказано, очень мягко. Враги только разве что по экрану не летают, всему остальному они уже научились. Люди, не вздумайте лазить наверх! Оттуда спускаются только ногами вперед (логично)! И время — его теперь заметно маловато. Но это еще цветочки. Ягодки начинаются на пирсе — там уже нью-йоркские мафиози отрываются просто на полную катушку, несмотря на оружие Трейси. Но вот и настало время самому Заводиле выходить и расплачиваться за все. После пулеметчика Плоскоголового его пукалка вряд ли кого испугает, но вот время... Хотите — верьте, хотите — нет, я его кокнул, когда на таймере оставалась ровно секунда. Кроме пистолета, он еще любит побросаться развешанными вокруг шестеренками, довольно тяжелыми с виду, да и помощников у него немерено. Но... вор должен сидеть в тюрьме! Под этим бравым лозунгом Дик и сдает гада в руки правосудия.

Ну а дальше, как положено — фотографии на первых полосах газет, признание общественности, благодарность полиции за содействие. В общем, тот момент славы, ради которого и шел навстречу опасностям наш славный герой. Хотя нет, наверное не ради славы все это. Просто есть люди, которые действительно хотят сделать этот мир немного лучше, и, благодаря нам с вами, хотя бы в играх это у них получается.



Так получилось, что в эпоху расцвета 16-битных приставок в нашей стране можно было достать лишь третью часть этой игры. А первая и вышедшая только в Японии вторая части оказались практически недоступными российским геймерским массам. Но теперь стали появляться игры для Sega, переведенные на русский язык, в том числе и редкие. И одной из первых стал Valis.

Пролог

Вот никогда бы не подумала Юко, что ей, современной школьнице, девочке, суждено стать рыцарем Валиса. Ночью ей снился странный сон, и чей-то голос пытался ей что-то сообщить. Вечером следующего дня, когда Юко возвращалась из школы, пошел дождь такой же, как в ее сне, и ее лучшая подруга Рейко вела себя непонятно, бормоча, что уезжает куда-то далеко, и Юко тоже предстоит дальняя дорога. И тут все люди разом исчезли, из-под ног брызнул раскрошенный асфальт, и наружу вылез монстр, каких только в страшных сказках можно найти. И бежать-то некуда. И тут знакомый по сну голос произнес: «Держи меч Валиса».



В руке Юко сам собой возник меч, которым она инстинктивно отмахнулась от монстра...

Вверху слева экрана расположены две линейки, показывающие уровни здоровья и магии. (Но магией на первом этапе Юко еще не обзавелась). Справа изображен меч, а рядом три полоски отражают его мощност. Мечи в игре есть разные, и аккуратно набирая призы из висячих кристаллов, можно получить такой, который при взмахе стреляет шариками энергии. А подобрав трижды изображение меча, получаем максимальную мощ, причем при взмахе шарики летят веером.

Управлять Юко вы будете следующим образом. Нажав кнопку A, вы заставите девушку скользить по земле, что позволяет избегать некоторых атак и перескакивать через отверстия на пути. Прием полезен также при перескакивании с платформы на платформу. Кнопка B позволяет бить противника мечом. Если, стоя на земле, зажать ↑ и нажать B, получится магия. C — прыжки.

1-й этап

Бегите направо, уничтожая встреченных врагов и собирая из кристаллов призы (не забудьте про кристаллы на крышах домов). Попав в метро, у тупичка с дырой в стене не пропустите кристалл с дополнительной жизнью. Босс проблем не составит, и после победы над ним Юко получает первый кусочек кристалла с магией землетрясения (Earthquake, MP 06).



И вот Юко стоит на заснеженном холме, по-прежнему размышляя — сон это или явь. Но все разъясняется с появлением волшебницы Валии. Это она вручила девочке меч, потому как Юко — единственная, кто способен спасти мир фэнтези от темного императора Роглеса, раздробившего кристалл равновесия (инь-ян) на шесть частей и раздавший эти части своим шести сильным воинам. Волшебница предлагает Юко заняться сбором кристалла воедино с тем, чтобы восстановилось в мире равновесие между светом и тьмой. Девочка попыталась возразить, дескать силенок маловато, но Валия небрежным взмахом руки обрядила Юко в доспехи и с этим исчезла.



2-й этап

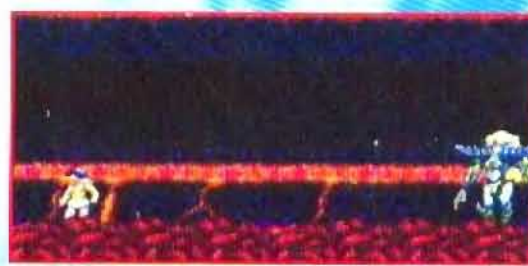
Снег да снег кругом. Да еще разные монстры, включая новый биологический вид — ледовых червей. Но когда у



тебя мощный меч, не страшен даже босс — летающая особа, швыряющая в Юко снежные гранаты. Вторая часть кристалла ваша.

3-й этап

Лава заливает все, под ногами лужи огня. На этом этапе в одном из кристаллов можно найти Валис-меч новой формы — с волнистым лезвием, выпускающим по прямой плазменный луч. При удвоении мощности меч испускает два луча, а при полной мощности — три, причем один из лучей бьет назад.



Босс этапа — валькирия в черных латах. Мало того что она хитроумно прыгает, нанося удары ногой и пуская серии соник-волн, — она запускает вокруг себя огненную змею. Эта змея не только атакует, но и защищает валькирию от ваших атак. Поэтому бейте противника с расстояния, не приближаясь слишком близко. Зато после победы, взяв третью часть кристалла, вы сами сможете пользоваться услугами огненной змеи (Flame Ring, MP 10).

4-й этап

Место гористое, твари в броне трудно уничтожаются. В начале пути не берите кристалл — в нем более слабый, чем у вас сейчас, меч. В трудные моменты применяйте Flame Ring.

Босс, закутанный в белый балахон, летает по экрану, окружая себя белым ореолом и пуская по земле белые смерчи. А приземлившись, небрежным взмахом бросает пару бумерангов (которые, правда, не возвращаются). Тактика борьбы с ним такая. Когда босс опускается, начинайте в прыжке расстрел и в момент запуска бумерангов активируйте Flame Ring. Ну и при его взлете обстреляйте босса на посошок и тут же убегайте на другой край экрана, иначе вам достанется от выпускаемых боссом смерчей. Сделаете все грамотно — получите очередную часть кристалла и магию Tornado (MP 12).



5-й этап

Руины, много змей, в воздухе летают чьи-то челюсти и черепа. Скоро вам попадется новая форма Валис-меча, при взмахе которым будут вылетать самонаводящиеся стрелы. Пройдя



по зданию, вы попадете в зал, где из-под пола что-то торчит. Пол обваливается, и это «что-то» оказывается спиной дракона. Стойте посередине, уворачивайтесь от плевков пузырьками, а ваши стрелы будут сами наводиться на противника.

При такой тактике остается только не попасть под молнии, и дракон повержен. Получите часть кристалла и магию Giga Thunder (MP 14), позволяющую шархнуть молниями по всему экрану.



6-й этап

Лес, воздух чист, но вредных тварей полно. Вам обязательно надо будет взять и усилить новый вид меча с ярко-желтым клинком. С ним вы сможете пускать мощную соник-волну (а при полной мощности меча — и вторую, направленную вверх), которая с огромной скоростью летит через весь экран.

Бой с боссом — один из самых трудных в игре.

Босс — девица с медными волосами и в темных латах — чем-то нам знаком. Она тоже энергично прыгает, пускает соник-волны и применяет подкаты. Прямо одна с Юко школа. Внезапно рыжеволосая девушка застывает на месте, подняв над головой меч. Это значит, что она собралась кастануть мощную магию, способную вас убить полностью (или почти). Поэтому приложите все усилия, чтобы успеть победить до магического удара. Но вот противница упала, и Юко увидела, что это... Рейко! Оказывается, она стала рыцарем Роглеса.



Пропустим сентиментальный диалог между подругами, ставшими врагами. Лучше возьмем последнюю часть кристалла, магию Death Flash (MP 18) и отправимся в замок Роглеса.

7-й этап

Путь пролегает через мост к замку. Здесь используйте меч со стрелами, чтобы отбиться от летающих колдуний и хорошо защищенных рыцарей (им цельтесь в ноги). Войдя в замок, осторожно, не спеша, идите вперед. Не пропустите кристалл с самой мощной формой меча. При взмахе им вылетает сгусток энергии, который, пролетев немного, взрывается как граната. Проверьте и все остальные кристаллы на пути, наберите полную мощь меча, возьмите дополнительную жизнь, и вот вы готовы к встрече с Роглесом.



Злодей появляется, закутанный в черный плащ. Расстреливайте его энергией меча, уворачиваясь от огненной змеи, которую Роглес периодически выпускает на вас. Берегите левый верхний угол зала, где спрятан восполнитель здоровья. И магию придержите до того времени, пока темный император не примет боевую форму и не начнет метаться по экрану, выпуская в полете плазменные шары, а при приземлении — соник-волну. Тут воспользуйтесь магией Flame Ring — она прикроет вас от вражеских выстрелов.



Эпизод Роглес повержен, и Юко вновь в своей школьной форме. «Так сон это был или не сон?» — думает Юко. Она оглядывается и видит, что наступило яркое солнечное утро. «А ведь история началась вечером, — напоминает девочка, — и если это был сон, тогда где я провела ночь?»

Эпизод

Огненный Лис



ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Rugrats: The Studio Tour — детей крикливых караван тянулся к соске...

Sonic Adventure 2 — никак не ожидал он такого вот конца!

Cheat Man (Благодарский В.), г. Москва

Resident Evil — а зомби здесь тихие...

Cannon Fodder — чем больше в армии дубов, тем крепче наша оборона!

Iron Tank — заряженной пушке в дуло не смотрят.

Carmageddon — весь размазанный по шине, Вася едет на машине.

Rival Schools — ученье — свет, а неученье — приятный полумрак.

X-Men — одна голова — хорошо, а две — следствие влияния радиации.

Duke Nukem: Time to Kill — хотите похудеть? Лучший сжигатель жира — это огнемёт.

Test Drive of Road — русские называют дорогой то место, где собираются проехать.

Sheep — и волки сыты, и овцы целы, и пастуху — вечная память.

Devil May Cry — слезами горю не поможешь.

Konohana: True Report — любите газету — неиссякаемый источник кульков для семечек.

Джастин, п.Троицкое, Сахалинская обл.

Vagrant Story — скажи мне, кто я, и я скажу тебе, кто ты.

Жизнь геймера так коротка, что едва успеваешь ее испортить.

Жизнь геймера это движение — одни шевелят извилинами, другие хлопают ушами.

Жизнь геймера — не пью, не курю и кушать бросаю.

У каждого **родителя геймера** всегда есть плюсы и минусы, впрочем, как и у любого другого источника питания.

Lord Andrew, г.Дальнегорск, Приморский край

Crash Bandicoot — Ого! Да это же Соник с «зоны» вернулся!

Звягин Денис (он же Slink), г. Москва

Legacy of Kain: Soul Reaver — не вынесла душа вампира позора мелочных обид.

Solid Snake, г.Подольск, Московская обл.

Resident Evil — первого зомби бью, на второго смотрю, третьего примечаю, а четвертый мерещится.

Laser, г. Москва



О СТИЛЯХЪ (УЧЕНЫЙ ТРАКТАТЪ)

О СТИЛЯХЪ (УЧЕНЫЙ ТРАКТАТЪ)

FUN-CLUB

Что означает само слово «стиль»? Это понятие можно встретить во всех словарях, от Даля до Ожегова, оно широко распространено в области литературы, живописи, музыки... И конечно же — в мире боевых искусств.

Впрочем, речь не об этом. Речь о массовом буме на восточные единоборства, произошедшем где-то во второй половине двадцатого столетия и в нынешнее время постепенно сходящем на нет.

Давайте вспомним, как все начиналось. Слабый ручеек откровенно халтурных китайских боевиков «патриотической» направленности вперемешку с парой-тройкой действительно достойных картин явно не был способен пробудить зрительский интерес в странах, которые знали лишь три типа ударов: хук, джеб и апперкот. Но все когда-то меняется — и в Америке возникла своя легенда. Брюс Ли. Брюс возвел боевое искусство в кинематографическую степень, он подружил кино и поединок. Уйдя из жизни, человек-легенда оставил после себя огромное наследие, по сути он совершил то, чего до него не удавалось ни одному сэнсею, — рассказал о боевых искусствах всему миру. И миру это пришлось по вкусу. Так что именно Брюсу мы обязаны всевозможными фильмами, жанр которых пираты определяют как «боевик-каратэ», соревнованиями мирового уровня и, конечно, видеоиграми. Файтинг-симуляторы, игры-единоборства, beat'em up... Для большинства геймеров эти игры гораздо интереснее банального «бокса». Однако насколько достоверно все это? Давайте разберемся.



зья, и невыносимо глупо. Герой низкого бюджета мсье Дудикофф, снявшийся в многосерийной киноэпопее «Американский ниндзя», едва не загубил все дело.

Людам прискучили трафаретные поделки. Тут следует учитывать, что на Востоке, в той же Японии, Коре и особенно в Китае традиция искусства поединка составляет мощнейший культурный пласт:

«внутренние» стили того же у-шу нацелены на здоровье души и тела, «внешние» — на нападение и оборону, здесь же и костюмированные праздники, и военно-спортивные игры, философия Дао и Дзен... Неудивительно, что на своей исторической родине кэмпо (в противовес кэн-дзюцу, кэмпо является совокупностью, единой системой всех восточных единоборств; не путайте с кэнпо и кэн-до!) в той или иной мере в обязательном порядке преподавалось во всех учебных заведениях — от военных до театральных.

На Западе же, напротив, увлечение кэмпо было чем-то сродни коллекционированию экзотических рыбок — явлением редким и не совсем профессиональным. Где уж тут найти подходящих актеров на главные роли! А вот на роль второстепенных злодеев всегда можно было взять массовку китайцев-иммигрантов из какой-нибудь окраинной закуской Чайна-тауна. Всего-то делов — нарядить бедолаг в костюмы ниндзя, дав «для солидности» им в руки автоматы. Доходило до абсурда: одного из главных героев фильма «Лучшие из лучших» сыграл Эрик Робертс (великолепный, но достаточно далекий от кэмпо актер), а вот

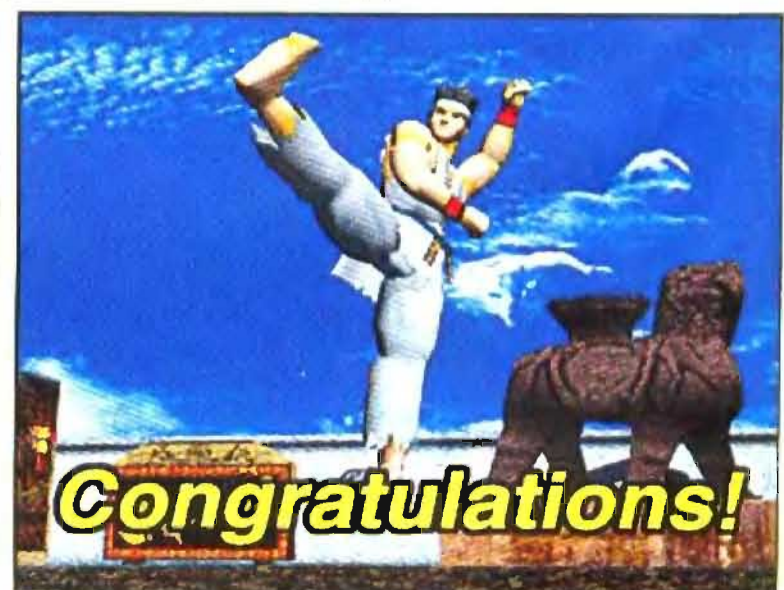
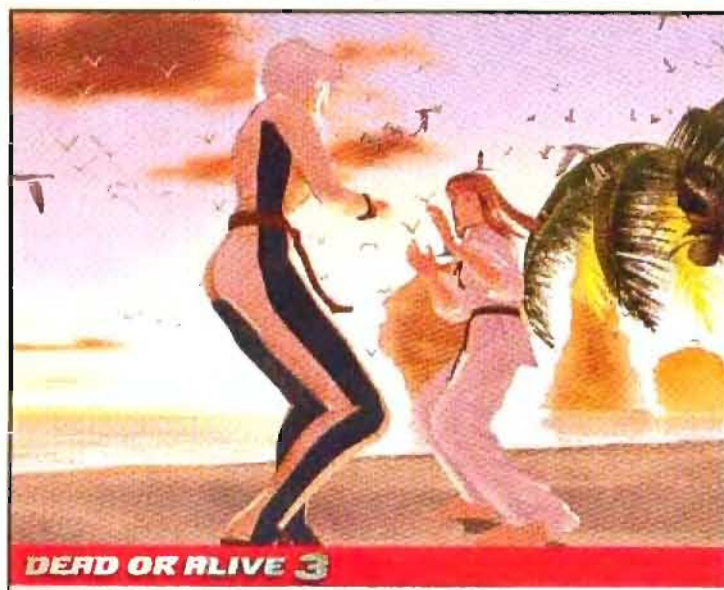


Первый взор прошу обратить на фильмы. Сколько, скажите мне, вы видели фильмов о боевых искусствах, которые бы бережно обращались с их историей и основными принципами? Лично я честно пытался вспомнить хотя бы несколько, и вот скудные плоды моих невероятных усилий: «Гений дзюдо» знаменитого японского режиссера Акиры Куросавы, киноверсия жизни Масутацу Оямы («Мастер каратэ»), был даже псевдодокументальный фильм о легендарном Брюсе Ли. Но все это кинокартины, в фокусе которых находится человек, а не созданное им искусство.

Прочие же — американские — фильмы почему-то канонически не блистали сюжетом: похищенная девушка, амбал герой, умеющий слегка отбрыкиваться ногой, или доблестный американский вояка волею судеб тренировавшийся пару лет (!) у какого-нибудь вьетнамского китайца и все так же смешно лягающийся задней левой... Грустно, дру-

роль его главного оппонента исполнил Хи Иль Чо — популярный мастер силового тхэквондо. Несмотря на это, фильм получился свеж и оригинален, хоть и блистал гигантским количеством «неправильностей».

Со временем на Западе боевые искусства Востока «прижились», пусть и в гибридной, оспортивленной форме. Каратэ, дзюдо, айкидо и тхэквондо набирали обороты, даже Советский Союз в своем извечном стремлении доказать всему миру, что Россия — родина слонов, породил «новый» стиль каратэ «сэн-э» (дословно переводится как «дорога жизни»), впоследствии все равно запрещенный. Появление нового поколения «актеров жанра» принесло на большой экран красивые зрелищные поединки с Чаком Норрисом, Ван Даммом, Дольфом Лундгреном, Стивеном Сигалом, Синтией Ротрок в главных ролях. Злодеев же традиционно играли азиаты — Кэри Хироюки Тагава, Боло Енг... Со временем пришла мода и на положитель-



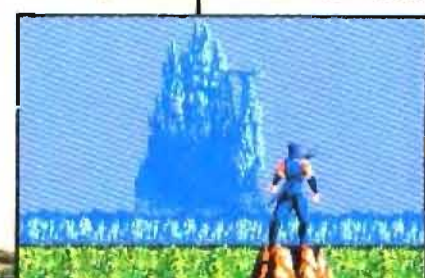
Кто-то скажет, мол, в «Стрит Файтере» тоже можно опознать каратэ (Рю, Кен) или айкидо (Хокуто), но, согласитесь, этого все-таки мало; особенно, если принять во внимание тот факт, что и тот, и другой стили там, в первую очередь, определяются все-таки внешним видом бойца. Есть и исключения. Например, Макото из SFIII — вот где настоящее 2D-каратэ! Но, к сожалению, она одна не в силах изменить всю серию. Мне вспомнился такой случай. Застал как-то раз нас с другом за игрой в Street Fighter мой тренер по куксинкай-каратэ. Стал разглядывать игрушку (тогда приставка была весьма редким и экзотическим зрелищем, не то, что сейчас) и, разумеется, попросил показать «что-нибудь наше, родное». Хм, стоит ли говорить, что Рю, оказывается, более или менее пристойно выполняет лишь два удара — йоко-гири-дзедан и гьяко-цки, а все остальное — чистой воды выдумка разработчиков?



ных героев-азиатов (большую роль тут сыграли такие актеры как Дон «Дракон» Уилсон и Джеки Чан) — Джет Ли, Марк Дакаскос, Робин Шу. Нет-нет, да и мелькнут фильмы, упоминающие различные стили (вплоть до экзотизмов, вроде капоэры), азы философии. Постепенно поднимает голову кинематограф Гонконга, Китая и даже Кореи, более того, даже на наших, российских, экранах появлялись достойные фильмы (например, «Фанат» с Алексеем Серебряковым). Но зрительский интерес к единоборствам как к искусству увядает, все чаще в центре внимания оказывается само умение драться, еще не устоявшиеся в кинематографе границы между различными школами и стилями оказываются окончательно размыты. Так что истинные ценители боевого искусства вынуждены обращаться к раритетным видеокассетам, время от времени посещая кинотеатры лишь затем, чтобы вместе со всеми поохать над трюковым кино («Ромео должен умереть», «Ангелы Чарли», «Матрица»), ничего общего не имеющим с реальностью или историей. Сегодняшние фильмы-поединки — не более чем легенды современности.

Однако обратимся к более близкому нам предмету — видеоиграм.

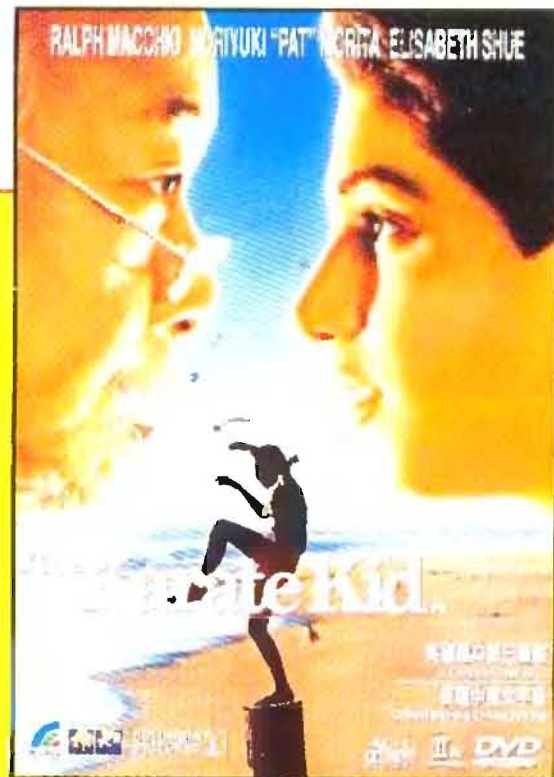
Впервые стиль был обозначен в игре Kung-fu, вышедшей на каких-то древних аппаратах и добравшейся, в конце концов, до «родных» ZX-Spectrum и, наконец, NES. Стоит ли говорить, что название древнейшего боевого искусства в заголовке еще ничего не значит? В игре-то было всего два удара — стоя и «в прыжке». А потом увидела свет целая куча адвенчур, платформеров и вообще аркад, героем которых являлся какой-нибудь «ниндзя», только и умеющий кидать сюрикены или неказисто размахивать мечом. А как вам «каратист», укладывающий всяких гусениц и бабочек одним левым кулаком? Тут о самом понятии «стиль» даже и говорить не приходится, так как единственным критерием выделения стиля является... одежда персонажа. Уж если идет каратист по улице — всем сразу понятно, что он каратист: он ведь в



кимоно идет, причем, обязательно с черным поясом! Хм, что-то отличало Штирлица от жителей Берлина...

Что ж, обратим свои взоры к «дракам на прохождение», то есть Beat'em up. Вспомним, к примеру, Final Fight. Отличная игра — разные герои, у каждого по несколько ударов, даже «биография» есть, где стиль и написан. Один реслер, один ниндзя и один... ммм... «уличный боец». Да, разница существенная, только слепой ошибется. Однако это все еще не то. В более поздних играх этого жанра уже можно проследить что-то более определенное, да и то не всегда. Например, Crisis Beat (PSone). Четыре стиля, два из которых узнаются легко — все тот же реслинг (Julia) и тхэквондо (Keneth). Реслинг мы выделяем благодаря обилию сложных силовых бросков, а тхэквондо — «потому что только ногами дерется». Н-да, тоже мне критерий. Но это уже кое-что! Забегая вперед, скажу, что таким способом можно выделить несколько наиболее полярных стилей: тхэквондо (герой дерется преимущественно ногами, зачастую пряча руки в карманы, подчеркивая их неактуальность), реслинг (обилие бросков и соответствующий внешний вид), кунг-фу (в качестве отличительной черты разработчики обычно выбирают «животные» стили этого искусства — дракон, тигр, змея, журавль), бокс или «уличный стиль» (в противоположность тхэквондо персонаж дерется только кулаками, часто в перчатках). Шаг влево, шаг вправо считается побегом, товарищи.

Реслинг мы выделяем благодаря обилию сложных силовых бросков, а тхэквондо — «потому что только ногами дерется». Н-да, тоже мне критерий. Но это уже кое-что! Забегая вперед, скажу, что таким способом можно выделить несколько наиболее полярных стилей: тхэквондо (герой дерется преимущественно ногами, зачастую пряча руки в карманы, подчеркивая их неактуальность), реслинг (обилие бросков и соответствующий внешний вид), кунг-фу (в качестве отличительной черты разработчики обычно выбирают «животные» стили этого искусства — дракон, тигр, змея, журавль), бокс или «уличный стиль» (в противоположность тхэквондо персонаж дерется только кулаками, часто в перчатках). Шаг влево, шаг вправо считается побегом, товарищи.



Весьма популярный в постсоветской России фильм «Мальчик каратэ».

Таинственный мастер окинавского каратэ учит малолетнего мальчонку древнему боевому искусству. Тот с благоговением внимает сэнсею, становится сильным, решает все свои проблемы и, наконец, выигрывает свой первый турнир. Вот такая вот типичная для тех лет сказочка «про каратэ». После просмотра возникает только три вопроса: почему фильм был снят студией Columbia Pictures, а не «Диснеем», о чем еще можно рассказать в двух сиквеллах и почему в финальном поединке герой побеждает при помощи совершенно не свойственной для каратэ техники Журавля?

Успех трех частей кинокартины поспособствовал появлению одноименной игры для восьмибитной Famicom (NES). Ничего особенного — обычный платформенный боевик с несколькими весьма удачными находками. Среди ревностно охраняемых каратистских сакральных таинств замечена лишь ловля мух палочками для еды (бонус-уровни) да секретный прием — швыряние поднятого с земли булыжника в основание черепа противника.



Обратимся к играм-поединкам. Тут можно выделить две категории файтингов: аркадные файтинги и файтинги-симуляторы. Начнем с аркадных.

Аркадные или «магические» файтинги пришли в наше время из эпохи двух измерений: Mortal Kombat, Street Fighter, Fatal Fury — все это игры с колоритнейшими персонажами, выдуманными стилями и обилием магии и невероятных суперударов. Ни о каком «симуляторе» здесь и речи идти не может. Да, бокс, тхэквондо и реслинг опознать по-прежнему можно, но реализация этих стилей до сих пор остается на уровне «одежда + синтез нескольких характерных для означенного стиля атак». Если, глядя на заломы и броски в том же «Теккене», можно даже попробовать научиться выполнять их самому, то уж сделать Shinkuu Tatsumakisenpukyaku у вас вряд ли получится. Помните такие игры на «еще не компьютере, но уже не приставке» ZX-Spectrum, как IK+ или The Way of the Exploding Fist? А AT-шный Budokan? С них, я считаю, все и началось. А все потому, что в них игровой процесс развивался в пределах одного стиля. Пусть он трудно определяем (предположительно, каратэ), зато о нем уже можно судить по набору движений и приемов, а не только по внешнему виду. А все потому, что этих самых приемов уже насчитывалось порядочное количество, да и выполнены они были на высоком техническом уровне. Как сейчас помню, целыми днями сидел перед экраном, бормоча про себя: «Так, назад плюс кнопка — это ушира маваси гэри, вверх-вперед плюс кнопка — это тоби маэ гэри, а вверх плюс кнопка — это... это... А! Гьяко цки дзедан!» Раньше такого не было. В дальнейшем файтингов-симуляторов выходило крайне мало, все, что могу вспомнить, это Best of the Best да TaeKwonDo на SNES. Обе эти игры воссоздавали турнир, вместе со всеми его правилами, тонкостями и зрелищностью. Причем, зрелищными были только поединки профессионалов, дилетанты же, просто тыкающие кноп-

ки, во-первых, быстро проигрывали, во-вторых, никак не могли обеспечить красоту поединка. Но с появлением 32-битных приставок жанр вновь разветвился. Симуляторы кик-боксинга и бокса окончательно свернули в сторону соревновательности, по сути дела перестав быть файтингами в силу своей спортивности. В них изменилась боевая система, в них все более усложнялись правила и так далее. На ту же тропу свернули и всевозможные реслинги.



Другая часть постигла непосредственно файтинги. Вероятно, они умерли бы окончательно, не приди на подмогу трехмерность и motion capture, обеспечившие наиболее точное взаимодействие между фигурками персонажей: теперь все сложные захваты, броски, удары и контратаки стало возможно программно обчислить (в 2D это можно сделать лишь приблизительно, причем, приходится отрисовывать все вручную). Несколько лет ушло на то, чтобы научиться все это делать правильно, и вот — вуаля, перед нами несколько игр, претендующих называться современными файтингами-симуляторами: Virtua Fighter 1-2, Dead or Alive, Tekken 1-2.

Для начала давайте разберемся в семантике слова «симулятор». Очевидно, что он должен что-то симулировать, то есть еще правильнее по-русски — имитировать. Что? Конечно же, стили единоборств! Вот тут-то мы и сталкиваемся с элементами аркадности и надуманности. Например, Tobal (как первый, так и второй) имеет отличную систему перехватов, которой позавидовали бы многие и многие игры-поединки, но набор персонажей и их базовых техник просто не позволяет нам даже и заикаться о правдоподобности. То же можно сказать и о таких файтингах, как Ehrgeiz, Destrega, Toshinden. Первый Tekken чересчур медленный и неразнообразный, но в нем уже просматривается мощный потенциал. Который почти

на максимум реализует игра-продолжение — Tekken 2. Что ж, это уже симулятор, равно как и



Volcano High Whasango

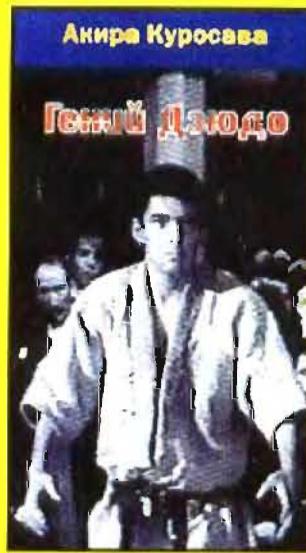
Очень интересный с точки зрения популяризации отдельного вида боевого искусства фильм «Школа Вулкан» (под таким названием лента появилась в российском прокате) — это весьма замороченный боевик о Тай-Цзы (Tai Chi). Множество воплотившихся в кадре легенд о неимоверной силе так называемых «внутренних стилей» кунг-фу переплетаются с огромным количеством откровенных выдумок и небылиц. Учитывая отличную операторскую работу и весьма качественные спецэффекты, мы имеем практически безупречный с технической стороны фильм. Другое дело — получите ли вы удовольствие от его просмотра? Ценители азиатского кино, аниме и боевых искусств дружно скажут «да», «обыкновенный» же зритель банально не поймет. Вы были в восторге от «Убойного футбола»? Ваш любимый ТВ-сериал — RanMa? А лучшим файтингом вы считаете Rival Schools? Тогда это кино для вас.

Only Strong

«Только сильнейшие» — пример одного из немногих фильмов о боевых искусствах, сюжет которых далек от шаблонов жанра. Герой Дакаскоса занимается с «трудными» подростками после школьных занятий. В районе, где процветает бандитизм, где в каждой сигарете — марихуана, а в каждом кармане — нож, он дает ребятам уроки древнего бразильского боевого танца — капойзы, учит их быть терпимыми друг к другу и смелыми по отношению к врагам, учит благородству и чести. Банальное маханье ногами здесь не цель, а лишь средство ее достижения. Этот фильм можно поставить в один ряд с такими подростковыми драмами, как «Хардбол» и «Замена». Ну а поединки... поединки отличные!

Judo Saga

Фильм классика мирового кинематографа Акиры Куросавы, стяжавший заслуженную славу и популярность как среди ценителей исторической драмы, так и в кругах поклонников боевого экшн-кино. «Гений дзюдо» — история



зарождения в Японии этого вида борьбы, полный эмоций рассказ о противостоянии школ дзюдо и джиу-джитсу в борьбе за место инспектора школ боевых искусств при городской полиции. В самый эпицентр страстей попадает молодой деревенский парень, приехавший в столицу обучиться искусству борьбы. Великолепно передана атмосфера Токио конца прошлого века и замечательно поставлены борцовские поединки. Несмотря на то, что этот фильм был снят в далеком 1965-м, он и поныне остается и актуальным, и популярным.

Фанат

Российский фильм времен перестройки. В отличие от современного российского «кино», в советское время максимум внимания уделяли собственно сценарию, а не обилию крови, исчисляемой литрами, и любовным интригам, воплотившихся в определенном количестве постельных сцен. В фокусе киноленты — история так и не окончившего школу молодого парня по прозвищу Малыш (Алексей Серебряков). В жизни семнадцатилетнего Малыша есть только одна страсть — каратэ. Но секцию закрывают власти, а улица диктует свои законы, навязывает свои правила... Ссора с матерью, «плохая» компания, армия — вот шаги Малыша к покорению новой жизни; из чуть наивного паренька с романтическим взглядом на мир и светлыми помыслами он постепенно превращается в жестокого и циничного подпольного бойца, рэкетира. А каратэ... Каратэ так и прошло сквозь всю его жизнь, меняясь и извиваясь вместе с ним самим, каратэ — тот стержень, который не дает сломаться, прогнуться под тяжестью жестокой жизни девяностых. Но даже каратэ не в силах оградить от всех бед, защитить от грохота выстрелов.

Драма-боевик — весьма типичный для тех лет жанр, однако даже на фоне более именитых кинокартин «Фанат» остается лучшим и наиболее правдоподобным — почти историчным — российским фильмом о боевых искусствах. К сожалению, вторая часть картины с Олегом Фоминим в главной роли гораздо слабее как сюжетно, так и визуально.

Dead or Alive. Разнообразие бойцов, весьма и весьма различающиеся техники, подробные системы ведения поединка, внимание к мелочам — вот те критерии, которые позволяют нам утвердить эти игры в качестве «стилевых». Но годы по-прежнему летят аки птицы, появляется Tekken 3, наконец-то приобретает достаточный вес Virtua Fighter. Это пик 32-битных машин. Взять хоть тот же Tekken 3: специалист без труда опознает капоезу, реслинг, джэтакун-до, каратэ, кулачный бой, тхэквондо... Сложнее узнать дзюдо и прочие стили, многие прописаны недостаточно четко, но это все пока можно простить.

Подробное игровое переложение оружейных техник впервые продемонстрировали нам Soul Edge (Soul Blade) и Bushido Blade (сиквелы этих игр, к сожалению, не пошли дальше уже достигнутого), причем, если первая отличалась зрелищностью (относительно техники нареканий практически нет, за исключением уж чересчур вольного обращения с захватами и суперударами), то вторая привлекала правдоподобностью происходящего на экране.

В дальнейшем игры этого поджанра практически не развивались, никаких качественных, концептуальных прорывов не было — только непрерывная шлифовка графики да обсасывание мелочей: ни Virtua Fighter 4, ни Dead or Alive 3, ни Soul Calibur 2, ни даже Tekken 4 не принесли, по сути дела, ничего нового.

Именно поэтому я возлагал такие большие надежды на Mortal Kombat Deadly Alliance, которая предлагала революционные нововведения, способные вновь поставить на ноги оступившийся жанр: смену стилей непосредственно во время сражения и качественное смешение оружейного и рукопашного поединка, по два стиля и по одному оружию на каждого из более чем двадцати персонажей (сложим цифры столбиком и получим около шестидесяти (!) узнаваемых, реально существующих техник). Плюс суперудары. Плюс фаталити... Словом, заявки были сделаны многообещающие, а вот насколько они оправдались — мы постараемся вам рассказать в одном из следующих номеров.



«Ежики размножаются путем клонирования самих себя». (Я сам)

SONIC ADVANCE



TAILS

MILES "TAILS" PROWER

«Так точно, Александр Сергеевич Бухаров!
Мы замочим их, Александр Сергеевич Бухаров!»

SONIC ADVANCE

Отбросив в сторону глянец (в образном, конечно, смысле, кидаться нашим журналом вовсе не обязательно!), улыбки и искусственно-восторженные вопли, дружно вздохнем и признаем тот факт, что сайд-скроллеры с участием синего ежа на GBA есть и будут. В смысле, одной частью дело не ограничится, и наклепают их, как минимум, штуки три... Говоря совсем откровенно, мне новый «Соник» не понравился. Но сие, всего лишь, оценка субъективная, не подкрепленная пока никакими аргументами. Вот мы и рассмотрим игру поближе, решив для себя, всегда ли крут Соник лишь потому, что это — Соник, а также, стоит ли хвататься за некоторые GBA-шные сайд-скроллеры только из-за того, что это — почти вымерший на «больших» консолях жанр?



Сейчас я должен сказать нечто очень банальное. Ежик Соник — это «талиман» фирмы SEGA, а также главный персонаж игр про себя, любимого. На Мегадрайве был сериал, насчитывающий четыре части сайд-скроллеров, одну ходилку в изометрии и одно подобие Columns. Игры эти пользовались огромной любовью как у игроков (в так называемых категориях Must See и Must Buy), так и у создателей (в данном случае — любовь отцовская). В общем, все обрадовались, когда SEGA заявила о том, что собирается продолжать сайд-скроллерные дела. Ну вот, продолжила...

О, а лучшая ли это часть 2D-Соников? О, да! Наверное, лучшая. Увы, но это действительно так. Четыре героя, красочные этапы и даже возможность выбора сложности — все это, конечно же, здорово. Но почему же тогда я сказал «увы»?..

О, а какой же тут сюжет? Почти никакого. Злой доктор хищит животных, чтобы делать из них роботов, а супер-еж Соник (вместе со своими «подельниками») его постоянно обламывает, и на сей раз тоже. История тут не главное, но даже нинтендовский Марио частенько отходит от однообразной концепции «спаси принцессу». Вот и фанатам сайд-скроллеров о Сонике хочется какого-то разнообразия. Хотя некоторая абсурдность (в хорошем смысле) очень ярко влияет на атмосферу. К примеру, в игре, помимо прочих спасенных зверушек, можно встретить взрослого льва с гривой, который размером будет Соник по щиколотку. Я не понимаю этого странного стремления SEGA уравнивать в размерах абсолютно всех (как птенцов, так и львов) — идея эпатировать игрока выскочившей из робота гигантской

«кисой» мне кажется куда более занимательной. О, а какая же тут графика? Да все, в общем-то, прекрасно. Красиво, ярко, крупно. Стиль — не такой, как был в играх на Мегадрайве. Там, если так можно выразиться, «подделка под воксели», а тут — больше на рисованный мультфильм похоже. Не сказать, чтоб страшнее (даже наоборот), просто мне как давнему фанату серии кажется, что раньше было все-таки лучше, ведь прошлый стиль был легко узнаваем, индивидуален и ярок. А тут стал совершенно обычным.

Но сие дело вкуса. А вот по-настоящему мне не понравилось, что художники ужас как поленились нарисовать какие-либо другие спрайты героев, кроме тех, где они «прямо». В общем, когда персонаж бежит по наклонной поверхности или крутится в воздухе, мы созерцаем те же картинки, просто жутко поворачиваемые. Это, конечно, не так заметно, но все-таки корбит мою дотошность.

О, а какие же тут звук и музыка? Да просто замечательные! Мелодии довольно приятны, они неплохо вписываются в атмосферу. Но... они ведь совершенно не запоминаются, а какие же замечательные композиции я встречал в предыдущих частях игры!.. Мне больно сознавать, что еще один игровой сериал поддался новомодному мнению: «музыка не должна отвлекать от игрового процесса». Увы, этот аналог клятвы Гиппократы («Не навреди!») соблюдается с завидной яростью и приверженностью.

О, а какой же тут геймплей? Да, в общем-то, самый стандартный. Очень много врагов перекочевало из предыдущих частей, сделавшись уже штампами. Я весьма удивился, когда заметил, что «эти летучие и гадкие противники» являются на самом деле осами, сопровождающими героя еще с первой части игрушки. Просто это уже настолько заштамповано, что принимается в порядке вещей и пропускается мозгом за своей серостью. То же и с крабами, которые больше не вызывают приступов восторга. Даже боссы не избежали подобной участи. В хорошем сайд-скроллере (да и в 3D-экшне тоже) встреча с боссом должна быть тихим игровым праздником! А тут — все серенько: Роботник летает на своем аппарате, попутно «внедряясь» в различные механизмы... Ну только лишь робот-Наклз один раз бросит вам вызов, но сразу хочу сказать, что до металлического Соника из второй части на Мегадрайве ему как до космоса! А помните таких замечательных противников, как



GBA

GAME BOY



каменный голем, глазастая клетка с ручищами, остервенелый Роботник, летающий в окружении «серых призраков», которые превращаются в точные копии своего хозяина? Все это осталось в мегадрайвном прошлом. Заместитель последнего босса отличается от других лишь сравнительной сложностью забивания, но никак не внешним видом. Именно так — «заместитель»: чтобы добраться до «самой финальной» (секретной) битвы, нужно завоевать все изумруды, но все равно, если на этой схватке похождения заканчиваются, она просто обязана как-нибудь выделяться... Уровни сделаны вполне качественно, игрок сам волен выбирать, как пройти, а дойдя до финиша со ста кольцами в кармане (кольца разбросаны по всему миру Соника, за каждую сотню дают приз в виде дополнительной жизни), можно повернуть назад и бежать совершенно иным маршрутом, зарабатывая еще столько же. Однако из этого следует вывод, что попытки достаются легко. В общем, при желании и опыте предыдущих серий все можно осилить за два-четыре захода (в зависимости от выбранного уровня сложности... и исключая открытие «секретного» босса).



Все персонажи, кроме Соника, получили возможность драться. Эх, раньше нужно было ловить момент, когда злому роботу на голову прыгать, а теперь все вопросы можно решить при помощи кулака, хвоста или молотка. Иногда становится непонятным, зачем же тогда внедрять того или иного врага, например, роботов-клоунов, бросающих мячи вертикально и «лечащихся» банальным ударом в бок? У Соника, кстати, вместо удара — кувырок, но это почти что одно и то же... Если вы мучаетесь вопросом, какие же герои разделят с Соником приключения, а я, по непутевости душевной, все забываю вам это сказать, то знайте, что тут есть лис Тейлс, ехидна Наклс, а также Эмми Роуз, «ежиха женского пола», каждый со своими отличительными чертами. Причем самыми отличительными обладает Эмми, потому как способна лишь лупить врагов молотком, но никак не прыгать им на головы! Конечно, играя за нее, вы испытаете новые ощущения, что, может быть, и спасает игру от звания «самой шаблонной», но... не будем лишним раз о грустном. Лучше всех себя показал лисенок — и летать может, и в полете хвостом молотить (если поднырнет под кого-то), и драться, и быстро бегать по уровням. А уровни тут — вполне ничего! Мой любимый этап стоит под номером три, это — очередные приключения в казино, близкие к первой

части игры. Но в целом... стандартные они! Каждый этап взят из «сониковского набора обыденных приключений» (любой из этих уровней имеет по несколько (!) практически идентичных «прототипов» на Мегадрайве), а оригинальность отсутствует напрочь. Это — странно, так как каждая «сегамеговская» игра, помимо этапов, кочующих из серии в серию, всегда умудрялась предложить что-то доселе непознанное.

Осталось добавить, что уровни порой проигрывают в дизайне своим так называемым «предкам». Кстати, испытаний здесь совсем немного, пройти игру можно раз пять за вечер (или за долгую поездку в поезде; опять-таки, исключая открытие «секретного» босса... хотя, если в бонусах «набить руку»...), в общем, это — никакой не Dracula X и не восьмибитный Супер Марио 3. Бонусы на сей раз являются своеобразными «кибер-полетами» (в духе «Газонокосильщика»), в которые храбрых героев относят специальные пружины. Вроде оригинально, хотя напоминает вторую часть «классических» походов ежа: тот же «вид сзади», та же невозможность свернуть назад или в сторону. Бонусы тут действительно сложные. В то же, и это можно отнести к недостаткам. Когда на уровнях — одно, а на призовых этапах — другое... Иными словами, могли бы как-нибудь уравнивать.

О, а есть тут что-нибудь, кроме «обычного» режима игры? Конечно же, есть! Кроме беготни на время, вы можете выращивать зверьков Chao (прямо как тамагочи). Живность существует лишь при включенном Геймбое, что снимает с игрока обязанность заботиться о зверьке круглые сутки. Графика — сплошная схематичность (что весьма близко к прототипу)... В общем, забава очень и очень на любителя.

О, а какой же тут может быть итог? О, да — это лучшая игра из сайд-скроллеров о Сонике. Но, увы, это — победа и поражение одновременно, такое бывает. Обреченные на успех, создатели не стали тянуться к звездам, а выпустили нечто усредненное. Эх, если б враги и уровни не были такими приевшимися, если бы их было побольше, если бы жизни не доставались так легко, и музыка, сопровождающая все это, была бы чуточку ярче... Нет, конечно, Эмми — молодец, девочка, да и «Chao'гочи» может кому понравиться, но оригинальных находок, увы, катастрофически мало. Особенно после долгих лет разлуки...

Alex, по происхождению — Ман; он же — Александр, сын Сергея; откликается на позывной «Бухаров».



Сначала излишняя «плоскость» персонажей как-то пугает, но потом становится ясно, что она - не излишняя, а нарочитая, и что это важно для поддержания стиля.

Робот, находясь в хорошем расположении духа (которое у него все время), любит превращаться в самолет. И радости полные штаны...

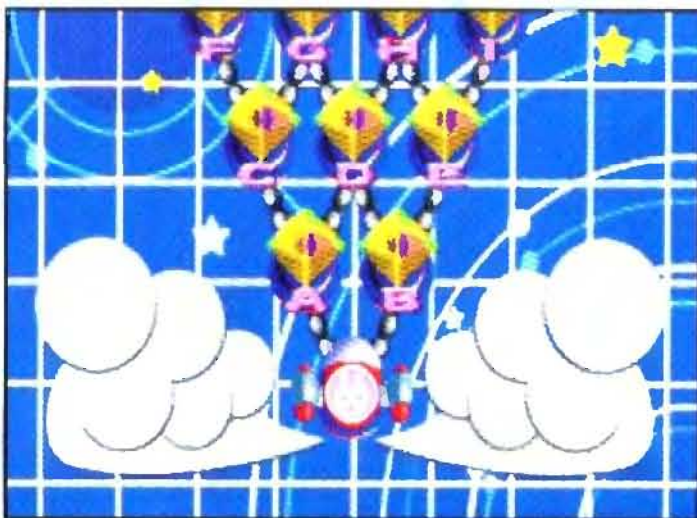


Кто-то медленно и страшно полз в темной комнате. Пыхал ноздрями, сверкал глазами. Пугал малых детей, которые взяли на себя смелость лечь-таки на краю, вопреки предупреждавшей их колыбельной. Но не знало чудище юное, что на него прямо со шкафа прыгнет старый измученный динозавр и нагло предложит сотрудничество, от которого нельзя отказаться, сядет на него и проедет немного по пути к бесконечности. И придет к нам. О, да это же Bust-a-Move, наконец-то добравшийся до «Продвинутого Игрового Парня»!

Здравствуйтесь, что примечательно — медицинский факт, люди! Знаете, что я вам скажу? Когда GBA плавно ползет в Россию, как какой-нибудь мутант из ужасика, на нем обязательно приедет всадник в образе новой части уже проверенного временем сериала, что и закрепит в сердцах геймеров любовь к «карманной диковинке». Так всегда бывает, ибо консоль любя, конечно же, играми, а не голубыми глазами (которых у нее, как мне довелось узнать, и вовсе нет).

Драконы TAITO на GBA. Чего от их визита следовало ожидать и что вышло в итоге? Хм... Вы читали статью от одного умного и красивого, но очень скромного автора, посвященную всему игровому сериалу в целом? Да, ее очень сложно найти, ибо она у вас под носом в этом же номере. Если еще не читали — идите и прочитайте, чтобы лучше понимать все, что написано выше, ниже и посерединке (сонный автор понимать это уже не в состоянии, сорри)... Так вот, для тех, кто не читал, а листать журнал ему лениво, я напомню, что смысл всей игры состоит в том, чтобы уничтожать шарики, собирая их в одинаковые по цвету группы из трех и более человек, то есть, штук. Я думал, какая же графика будет у версии игры для GBA, и очень удивился при-

Именно так и выглядит карта уровней. Каков же будет маршрут на сей раз?



нятому решению. Дракончик (aka главный герой) стал непомерно плоским, хотя можно было использовать и более красивый спрайт. Но на этом шок от первого впечатления не кончается, потому как в глаза бросается странн(ш?)ого вида «напарник» (подробнее о нем читайте ниже) и... в общем, тут уже наступает привыкание, так что придется мне рассказывать все как-то более вяло.

Несколько изменилась атмосфера. Все вокруг стало таким... холодным... если не «техногенным», то «компьютерным» — точно. Даже пушка, стреляющая шариками, теперь смотрится по-другому... Кстати, спрайт шарика, стоящего «на очереди», слегка увеличен, а, следовательно, пикселизирован, что только усиливает эффект «компьютерности».



«Ассистент» все время не по-детски колбасится, и общая картина дополняется немалой долей динамизма. Конечно же, все это вместе заставляет игрока быть более напряженным (что, возможно, ему и на руку, так как в таких играх лучше не зевать), а не растекаться в созерцании пейзажей бэкграундов.

Да, я вижу, давно вам не дает покоя один товарищ. Я его то напарником, то ассистентом кличу, а подробности почему-то не сообщаю. Так вот, знайте же, что теперь дракончику дано выбрать себе «сопровождающего». «Страшные и плоские» — именно таким было мое первое впечатление от всей компании кандидатов. Что-то в этой истории все плоское... Правда, надо отдать должное создателям, хорошо ани-



Вот оно, волшебное действие гигантского пузыря. Все шарики стали одного цвета! Это круто. Ибо кавайно.



При прохождении вам придется освоить все «фишки» управления (кнопка «вверх», особенности шифтов и крестовины) и комбинировать их. А иначе будет винегрет из цветных шариков.



Вам придется побывать как в узких «каморках», так и в просторных «залах».



мированное. Каждому из архаровцев присуща такая «компьютерность» в компании с дерганостью. Однако, присмотревшись к ним, я понял, что товарищи эти весьма симпатичные. Есть в этом списке некий Mog, именем своим навевающий ассоциации с Final Fantasy. И не только именем — милое такое ушастое существо, аж с галстуком. Также Mr.Catch, робот-трансформер с патологической манией превращаться в самолет. Miss T. — нечто среднее между Наклзом и покемоном по имени Snubbull, в качестве рук использует то ли уши, то ли колючки (а может быть, просто наглядно демонстрирует, что такое «руки, растущие не из того места», т.е. из головы)... кстати, весьма и весьма трогательное создание. Потом — еще один смахивающий на кошку субъект пузырястой федерации, скрывающийся под кодовым именем Pinky и обладающий целой цистерной оригинальности... Фанат Бомбермена Atoma... Ладно, если их перечислять, то можно просто не уложиться в рамки статьи... Говоря о геймплее, хочется отметить некоторые замечательные находки, делающие игру отличной от своего «классического» варианта.

В игровом процессе нововведения, конечно, имеются, но концепцию игры не перепихивают, а всего лишь слегка ее изменяют.

На некоторых этапах вылетающие из пушки шары изначально меньшего размера, чем надо, а «разбухают» они уже после достижения цели. Кроме того, снаряды не липнут к потолку и, вообще, отскакивают от всего, что не является такими же пузырями. Правда, это может сыграть с геймером злую



Прямо как потерянные родственники из индийского фильма. Что-то в них есть такое... вообще...

шутку. Бывало у меня, что шарик, застрявший между двумя препятствиями, долго прыгал в надежде выбраться из своеобразного плена, чем очень и очень портил мои драгоценные нервы. Гигантские пузыри при попадании в них шарика того же цвета, производят глобальную раскраску всего игрового поля, чем практически решают исход уровня в вашу пользу. «Звездные» пузыри лопают все те шары, которые, на свою голову, совпали с ними окраской. «Радужные» же и вовсе окраски никакой не имеют, принимая цвет прилипших к ним bubbli'ов после того, как эти самые bubbli'ы лопнут. Есть коричневые «безжизненные» блоки, которые

нельзя лопнуть (из дерева они, кажется), но можно «уронить», сделав так, чтобы они ни к чему не крепились. Максимальное количество цветов на уровень — девять: красный, синий, зеленый, желтый, оранжевый, розовый, сиреневый, белый и черный. Не хило, правда? Управление удобное. Это вам не палка от игрового автомата, это вам шифты, перемещающие прицел пушки плавно и медленно, да кнопка «вверх», возводящая прицел строго по вертикали, что, порой, просто спасает жизнь. В общем, Super Bust-A-Move — достойное продолжение сериала. Игрушка понравится как начинающим геймерам, «старикам, любителям аркад, любителям головоломок, любителям GBA и просто любителям хороших игр — новая забава угодила всем. Кусочек золота в телеге ГБА-библиотеки... Хотя, слишком серьезно и фанатично относиться к этой игрушке тоже не стоит.

Александр «Alex» Сергеевич «Man» Бухаров



Встали, подравнялись, начинаем играть.



Три тоннеля. Куда шар больше подходит, туда и стреляйте. А если никуда не подходит, то палите в стену, чтоб снаряд от нее отскочил и вниз провалился.



Кибер-мухоморы.

Интересные они, эти драконы. То злые, то добрые... Есть Великий Дракон — вот он мухи не обидит (если она, эта муха, не будет персонажем какой-нибудь интересной игры, конечно). А есть и куда менее дружелюбные существа (правда, вот их великими точно никто не называет, и, надо сказать, поделом им). Фирма TAITO избрала драконов себе в талисманы. Знаете их, наверное? Нет, я ни за что не поверю в то, что вы даже не слышали о такой игрушке, как «Bubble Bobble»! Вот, уже вспоминаете? Да не нужно и вспоминать даже, просто откройте BD №57, там Tomba очень подробно рассказал об одной замечательнейшей игре на Дримкасте. Да, Bust-a-Move, она же Puzzle Bobble, есть прямое продолжение «драконовской» темы. А ведь существуют еще Rainbow Island и Parasol Stars, тоже относящиеся к данному сериалу. Так что, как я погляжу, рассказать есть о чем, так что, пристегните ремни и айда вперед, навстречу приключениям!

Тройка тысяч букв о сюжете

Я очень долго хотел узнать сюжет всего того монстробесия, что протекает из одной части игры в другую, но так и не смог этого сделать. Тогда я понял одну важную и очень откровенную вещь. «Мощного» сюжета тут нет! И это не удивительно. Когда на свете существовали игровые автоматы очень старых моделей (а первая часть игры выходила на таком автомате), тогда о сюжете, вообще, думали мало. Достаточно вспомнить Donkey Kong, где, во время выхода игры в свет, у главного героя даже не было имени (см. BD №58, статью одного талантливой, а главное, скромного автора)! Тогда сюжет был не нужен. Тогда были нужны «геймплейные» моменты, по-своему зрелищные (речь идет не о качестве графики) и захватывающие. Нарисовали симпатичных драконов. Понравилось. Остальное долепили впоследствии. Но, все-таки, кое-что похожее на сюжет тут имеется. Живут, мол, на свете то ли мужики, то ли пацанята... в общем, существа человеческого вида и мужского пола. Одного зовут Bub, второго — Bob. И они, вроде бы, не хотят быть драконами. Однако же, как нам всем хорошо известно, «хочется» не значит «получится», в дело вмешивается волшебная сила, и бедняги просто мечтают расколдовать себя обратно, причем, как вы можете догадаться, при хорошей игре у них все получится... Однако, в случае с Puzzle Bobble (по крайней мере, с первой и второй его частями) я что-то не заметил обратного превращения в homo sapiens и, вообще, каких-либо превращений. Мало того, стали появляться и другие персонажи, своим видом дающие понять, что драконовское обличье — это вполне естественно и не страшно (в отличие от человеческого, которое бы в такой компашке смотрелось весьма и весьма подозрительно). Концовки, сильно отличающиеся от концовок остальных игр из той же оперы, явились последней каплей, доверху наполнившей чашу моего недоумения. Тут вариантов не так уж и много. Во-первых, им могло просто понравиться быть в драконьем обличьи. Во-вторых, тот, кто пишет эту статью, — человек крайне неосведомленный в этом вопросе и где-то не открыл суперсекретную заставку, все объясняющую. Ну и третий, самый вероятный вариант, кроется в том, что персонажи, несмотря на внешнее сходство... являются абсолютно разными и принадлежат к разным игровым вселенным! Точно такой же случай мы наблюдаем у CAPCOM, где Мегамены из разных сериалов («обычный» Мегамен, Мегамен X и Megaman Legends) есть абсолютно разные роботы, вместе никогда не встречавшиеся и живущие, по всей видимости, на разных планетах. Или же в разных параллельных мирах, тут же вспоминаем кино «Скользящие», где люди разных миров «похожи да не те же». Есть еще вариант номер четыре, и называется он как «помощь зала», то бишь, читателей. Так что, если молодой дедушка Укен наградил тут незнамо что, вы, его, конечно, простите, да направьте на истину... Ах, да. И пятый вариант я вам старательно пытался объяснить немного выше, это — оттого, что сюжета нет... вот нет его и так происходит... в общем, все понятно, забили....

TAITO HEROES STORY
История Буба и Боба



Bubble Bobble

«Главная» игра в серии, самое хрестоматийное из всего, что когда-либо делала TAITO. Эту игру знают все, она появлялась на несметном множестве платформ, и нигде ее пребывание не прошло незамеченным. Да, как я уже сказал выше, представители всякой нечисти постоянно превращают map'ов в драконов (причем, не в тех, что с мускулистыми лапами и размашистыми крыльями, а в довольно-таки неуклюжих дракончиков, пускающих пузыри вместо огня). Вдобавок еще и похищают их подруг (а, может быть, жен или сестер... I don't know). Ну и, конечно же, играя за несчастных «оборотней по-неволе», смелые геймеры либо восстанавливали справедливость... либо же забивали на все, так и не доходя до концовки, продолжая развивать мысли о «бессюжетности» гейме и о «натуральном» происхождении драконов-героев.



Суть игры такова. Имеется уровень, умещающийся, в основном, на одном экране. На уровне есть куча платформ, по которым можно основательно прыгать и лазать. Управляя драконами, вы должны «запузырить» всех своих врагов (заключить их в мыльные пузыри, «чудищами» выдыхаемые), а потом — лопнуть шарики. Будет очень смешно посмотреть, как эти существа шлепнутся и разобьются. На их месте обычно появляются призы.

Игровой процесс раскрашивается во все краски радуги благодаря таким вещам, как уникальность каждого из уровней, специальным средствам уничтожения врагов (вроде «заряженных» пузырей, активирующихся в случае прикосновения), а также разнообразию вышеупомянутых противников (летающие, сухопутные, каждый из них индивидуален по-своему).

Официальные описания врагов

Type	Fly	Walk	Walk, Armed	Walk, Armed
Name	Big Monster (MAGALE)	Big Bonebo (KILAM)	Big Hideoya (KOROKU)	Big Mita (KAWA)
Area	WOOD	JUNGLE	CASTLE	GRAVE
Walk, Armed	Fly, Armed	Fly, Armed	Walk, Armed	Fly, Armed
Big Zenchan (MATA)	Big Parasol (MATA)	Big Invader (LOMINE)	Big Drunk (MORONO)	Darkness Drunk
CLOCK	SKY	NIGHT	AIRSHIP	TEMPLE

1) Rainbow island на NES
 2) Rainbow island на SMS
 3) Bubble Bobble 2 на Spectrum.
 4) Bubble Bobble 1 на NES
 5) «Bubble Bobble Nostalgie» - одно из самых известных неофициальных «переизданий».
 6-7) Bubble Bobble 2 на NES(6) и Gameboy(7)



Еще и призы разные бывают, гигантские за особые заслуги презентуют. Если вы задаетесь вопросом о том, чем же, все-таки, отличаются реализации этой игрушки для разных платформ, то тут может быть два варианта. Есть один, можно так сказать, эпизод, который, обычно и представляет из себя игру «Bubble Bobble 1», на какой бы платформе он ни был. То бишь, уровни везде одинаковые, только графика разная. На «Спектруме», например, будет совсем не то, что на «Х68К» (комп такой японский... может быть, в другой раз я о нем расскажу подробнее). Это — первый вариант. Во втором же случае, уровни могут налепить и другие, отличные от «стандартного набора». Тогда игре приписывается второй номер. Вот «Bubble Bobble 2» на NES — длинное, наполненное острыми ощущениями, но закаляющее геймерскую силу приключение, по моему (не такому уж и скромному) мнению, является самой лучшей частью игры вообще. Достоинства букваль-

ся такой строгостью... Игра породила огромное множество «неофициальных» продолжений и «переизданий» на PC. Например, «Bubble Bobble Nostalgie» или же «3D Bubble Burst». Также меня очень приятно порадовала какая-то «восточная» гейма с четырьмя героями-дракончиками на выбор (разных цветов и полов), да еще и с красивым «движущимся» бэкграундом — то водопад, то еще что... Кроме чайно-самодельных игрушек, есть еще «полусекретные» официальные продолжения. По крайней мере, мне известно о Bubble Memories и Bubble Symphony. Выпускались они на довольно скудном количестве платформ («Пузыристая Симфония», к примеру, есть только лишь на игровых автоматах и давно усопшей Sega Saturn). В общем-то, они, кроме новых уровней, ничем от оригинального Bubble Bobble не отличаются, так что, можно сказать, «если вы видели одну часть этой игры, вы видели их все».



- 1) Bubble Bobble 1 на Gameboy
- 2) Bubble Memories
- 3) Puzzle Bobble на PC
- 4) Bubble Bobble 1 на NES
- 5) Puzzle de Pon
- 6) Parasol Star на TurboGrafx 16

Мало кто видел настоящую концовку этой игры. Эх, посмотрите хоть сейчас...



ным образом лютуют через край. Очень колоритные враги, продуманные боссы, каждый со своими индивидуальными чертами, «атмосферное» музыкальное сопровождение (тогда к этой детали относились более щепетильно), прекрасные уровни продуманы одинаково хорошо как в плане «чисто-механического» игрового процесса, так и в плане дизайна (каждый из «эпизодов» является уникальным и не похожим на остальные, имеющиеся в игре). Просто — смотришь и веришь (да и плевать на то, что это все соткано из пары десятков пикселей, я все больше убеждаюсь, что главное не то, чем нарисовано, а как нарисовано)! Верись в сказку. Эх, сейчас так уже, практически, не делают. Ну да и ладно, фиг с ними, с этими «воплями старого геймера».

Ну то — во второй части. На восьмибитке. А что касается «первых серий», то надобно еще рассказать про концовки, отличающиеся своей требовательностью. Их, видите ли, знобит тот факт, что вы играли один и без приятеля. Так что, придется жать «старт» на втором джойстике в последние моменты игры (не знаю я насчет всех реализаций этой игры, но к некоторым это точно относится)... «Вторые» части (те, что для разных платформ разные) обычно не отличают-

Rainbow Island

Все эти «ужасы» относятся к серии игр «Bubble Bobble». В Rainbow Island и Parasol Stars события развиваются уже после обратного превращения главных персонажей. В «Радужном острове» речь идет о превращении все в тех же дракончиков (и заточении в темницу) целой группы товарищей, коих и придется спасти одному из парней (Bub'у), который сам недавно освободился от чар. Надо ли говорить, что суть и задачи игрового процесса существенно изменились. Уровни стали вертикальными и длинными, словно водосточные трубы, а пузыри заменили «радуги», эдакие дуги, которые герой ставит прямо перед собой. Достаточно странный способ расправы с врагами, согласен. Если на радугу прыгнуть, то она упадет вниз, и есть шанс, что заденет какого-нибудь противника. Дуги можно использовать и как дополнительные платформы, ибо ходить по ним можно беспрепятственно. Что примечательно, для прохождения этой игрушки «по полной» придется немало попотеть. Необходимо не только остаться в живых после всех головокружительных приключений, но и собрать все «специальные» драгоценные камни. Миры-уровни очень разнообразны, что является несравнен-



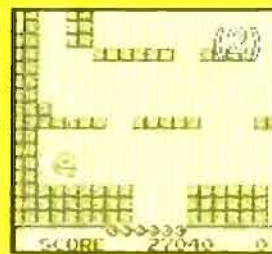
ным плюсом по отношению к тому же первому Bubble Bobble, где дизайн, довольно-таки, слабават. Да, попотеть очень даже придется — игрушка сия для стойких и умелых игроков. Данная гейма имеет, всего лишь, одну часть, однако же, не жалуется на недостаток платформ. TurboGrafx 16, NES, Аркада, PC, цветной Геймбой... и это еще далеко не весь список...

Parasol Stars

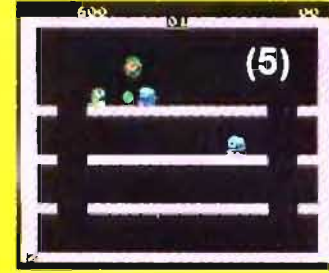
А вот эта — наименее известная из всех игр данной серии. Тут только лишь одна часть, да и та существует на сравнительно небольшом количестве платформ. Самые известные реализации — на TurboGrafx 16, а также на хорошо знакомой и любимой NES. Но это не значит, что игра плоха, совсем даже наоборот! На этот раз действие разворачивается в межпланетном масштабе. Каждый эпизод — новая планета. Причем, дизайнеры постарались на славу, как, впрочем, и в BB2 на NES вместе с RI... А, вообще, наступила пора вспомнить Ristar на Мегадрайве (см ВД №№37 и 38), там точно такие же скачки с одной планеты на другую и точно такое же разнообразие (в обеих играх есть «планета музыки», например). В отличие от «Радужного острова» в Parasol Stars можно играть вдвоем. Позабыв радуги, парни нашли себе еще одно очень оригинальное оружие. В этой игре смерть противников заключена в зонтиках. Понимаю, это может звучать глупо и как-то нелепо, но, поверьте мне, что сказать — это одно, а сделать — совсем другое. Уничтожать врагов путем разновсяческих манипуляций с зонтом — это, действительно, здорово! Врагов можно поднимать, кидать друг в друга... а еще можно прибегнуть к помощи капель. Да, планеты эти, по каким-то причинам, буквально пропитаны каким-то жидким веществом, явно на Земле отсутствующим, которое льется из всех щелей. Капли очень хорошо использовать в качестве метательного снаряда, а если постоять под «дождем», держа над головой зонтик, то вы станете обладателем гигантских размеров капли, которая будет смиренно держаться на зонтике, как прилипшая. Это — тоже очень интересная вещь, дающая еще возможности для маневров... но это, все-таки, статья-рассказ, а не какой-нибудь солюшен! Просто поверьте на слово в то, что играть, действительно, интересно.

Puzzle Bobble

И еще одна гейма из этой же серии. Это очень сложно охарактеризовать, но... скажем так, «Columns наоборот». Там цветные колонны прямо сверху падают, тут же не колонны вовсе, а отдельно взятые шарики, да и не падают они, кстати, а наоборот, игрок сам ими стреляет, причем, совсем не сверху вниз, а очень даже снизу вверх. Хотя... суть все та же, также собираем цветные комбинации по три «единицы» одного цвета и больше. Также очень нежелательно переполнение «стакана»... Хм, надеюсь, что вы читали прекрасную статью Степана Чечулина aka Tomba в 57 номере, где во всем соку обозревается четвертая часть игрушки. Если нет, то очень советую прочитать. Просто я не хочу и не буду повторять то, что и так сказано в журнале... Драконы, как я уже говорил, тут другие, и к Vub'u и Vob'u из предыдущих игр они имеют очень маленькое отношение. Они — не заколдованные мужики (хотя, может, это я — незнайка ушастый... все быть может), они — совсем другие существа, даже не родственники. Наверное, играющей общественности дракошки понравились не меньше, чем парни, однако, сюжет не располагал к тому, чтобы превращать их в каждой новой игре



- 1) Вот так вот, теперь дракончик - царь зверей!
- 2) Bubble Bobble 1 на Gameboy
- 3) Super Puzzle Bobble на PS2
- 4) Bubble Bobble 1 на x68k.
- 5) Bubble Bobble 1 на NES
- 6) Rainbow Island. Это - плененные и превращенные в драконов люди. Парень их спас.



(представьте себе, как бы это смешно выглядело). Вот и пришлось придумать новых героев, поразительно похожих на старых. Как я уже говорил, нигде нет четкого этому подтверждения, посему, догадки и еще раз догадки... Хотя, даже имена у них разные. Зеленого, вот, зовут Bubblun, а никак не Vub. И этот самый Bubblun такой, простите, баклан, что очень падок до всяких там турнирных соревнований, где бьется до последнего. Игра крайне динамична, работать придется как головным, так и спинным мозгом... в общем, ритм той самой «борьбы до последнего» очень даже присутствует. И не зря. Сражение-то ведется по-



крупному: во второй части Bubblun не успокаивается до тех пор, пока не получает титул «царя зверей»... Хех, тут его предшественники кого-то спасали, выполняя благородную миссию, а вот у него цель — «просто» царем стать. Как говорил кто-то из классиков, замечательно выходит... Ну да и ладно.

Первая часть игры появилась не только на приставках и игровых автоматах (SNES, 3DO, Neo-Geo), но и на PC, чем, впоследствии, доставила множество приятных минут моей маме. Все остальные части тоже имеются на персоналке, что является несомненным плюсом, ибо такие игры уже редкость на данной платформе (как, впрочем, и на других тоже). А версия для 3DO мне особенно дорога, потому как с нее и состоялось мое первое знакомство с Puzzle Bobble. Время как будто промчалось, и вот уже игра посетила даже PS2! Super Puzzle Bobble (ровно, как и вышедший исключительно на игровых автоматах «Puzzle de Pon» с людьми вместо дракончиков), обитающий на второй «Соньке», представляет игроку старую концепцию геймплея с более-менее измененными правилами (например, теперь появилась такая вещь, как игра вдвоем на одном поле). Что ж, поживем и увидим, куда будут следовать дальнейшие изменения.

Александр Сергеевич Бухаров aka... нет, лучше без всяких «ака»

P.S. Хотел «вклинить» в текст, но... В общем, если вам интересно, как я, вообще, узнал об этой замечательной серии, то дело так было. Были мы, значит, с братом мелкие и гамались в Денди. Сидел я на даче (электричества нет, Денди нет, компании нет... свежий воздух и полная отчужденность), а брат мой был в городе. Тут приезжает бабушка и приносит письмо. Я ошалел прямо, никогда раньше такого не было. Это брат писал, что, мол, картридж у него новый! Там Street Fighter, Zen, понимаешь, Ninja, еще чего-то, всем известное, а также странное буквосочетание — Bubble Bobble 2.. «Это про бобров или про бубликов, брат, в чем правда?» — спросил я своего брата, вернувшись в город. «Да так... про драконов это, про драконов...» — ответил он мне, и так я познал правду...

P.P.S. Если на то пошло, то привет моему брату, Андрианову Валентину.



- 1) 3D Bubble Burst. Неофициальное «переиздание».
- 2) Puzzle Bobble 4 на Dreamcast
- 3) Bubble Symphony



40 Winks

Все ключи мечты. На паузе в главном доме, зажав SELECT, нажмите \square L1 L2 L1 L2. Все Winks свободны. На паузе, зажав SELECT, нажмите $\leftarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow$.
Все шестеренки. На паузе, зажав SELECT, нажмите \downarrow R2 L1 \uparrow R2.
Восстановление «кричалки». Нажав START, зажмите SELECT и нажмите \uparrow L2 \leftarrow R2 \leftarrow .

Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

S.C.A.R.S.

В дополнение к №49. На экране ввода паролей введите ALLVID — доступ ко всем машинам.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Star Wars. Dark Forces

Пароли: 2. 674GYFVBP7;
3. TNBN5CSJWF; 4. S1X428D4HS;
5. RXQQZW8R3N; 6. MQW0TDVBPB;
7. CMWC167R3D; 8. 81KJY2B4G1;
9. 15G9LNPJW5; 10. JR0WD21CRJ;
11. 55KON5MJW5; 12. W2GH9JG522;
13. 99L8L9RN!9; 14. 4W8P6HFP0V.

King Richard I

Black Dawn

Пароли на все уровни: 2. 1018; 3. 1006;
4. 1213; 5. 0203; 6. 0917; 7. 0354.

King Richard I

The Lord of the Rings: The Two Towers

Все коды вводятся на паузе при зажатых L1+L2+R1+R2. Звуковой сигнал должен подтвердить правильность ввода.
Восполнить здоровье — $\Delta \downarrow \times \uparrow$.
Восполнить амуницию — $\times \downarrow \Delta \uparrow$.
Получить 1000 очков опыта — $\times \downarrow \downarrow \downarrow$.
Неуязвимость — $\Delta \square \times \square$.
Режим Slow Motion — $\Delta \square \times \square$.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Fantastic Four

100 жизней. На титульном экране нажмите $\uparrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow$.

Leon Kennedy, г. Москва

Shipwreckers

Пароль, выводящий на решающий этап 5-4, это символы: череп, корабль, якорь, рыба, корабль, череп.

Igor Udalov, г. Москва

Lemmings 3D

Выбор уровня: на экране паролей введите LAMPWICK.

Cheat Man, г. Москва

Hardcore 4x4

Введите как имя:
MAINLINE — возможность выбирать другие классы гонок и открытие «Mother Truck»;
RAINFROG — вместо дождя и снега с неба падают лягушки.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Metropolitan Highway Battle R

На титульном экране на 2-м джойстике введите:

$\uparrow \Delta \downarrow \times \rightarrow \square \leftarrow \circ$ SELECT START — куча денег;

$\rightarrow \rightarrow \downarrow \uparrow \uparrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \circ \Delta$ — все запчасти;

$\uparrow \downarrow \downarrow \uparrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ — секретные запчасти.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Machine Hunter

Следующие коды вводятся в Password и подтверждаются звуковым сигналом.
LAZYPLAYER — все предметы в миссии.
GRIMREAPER — увеличение мощности патронов.
SNOWDROIDS — игра в стиле старого кино.

Leon Kennedy, г. Москва



Pool Shark

Быстрая победа. Войдите в опцию «Высвобождение всех местонахождений и таблиц» (для этого переименуйте игроков в CW12 4AP, и теперь в опциях вы сможете выбрать все местонахождения и таблицы). Когда наступит ваша очередь играть, нажмите L2+R2+L1 и вы сразу выиграете в матче.

А если, вместо указанной, вы наберете комбинацию L2+R2+C, то сможете указать траекторию движения мяча.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Resident Evil

Находясь в инвентаре, зажмите SELECT и нажмите START. Вы попадете в экран Options.

Igor Udalov, г. Москва

Twisted Metal 3

На экране PASSWORD введите:
L1 K X R1 START — режим бога;

$\Delta \circ \uparrow \rightarrow \downarrow$ — бесконечное оружие.

Даниил Семенов, г. Москва

Tony Hawk's Pro Skater 3

Толстые скейтеры. На паузе зажмите L1 и нажмите $\times \times \times \times \leftarrow \times \times \times \times \rightarrow \times \times \times \times \leftarrow$. Экран должен вздрогнуть. Чем большее число раз вы наберете этот код, тем толще станут скейтеры.

Звягин Денис (он же Slink), г. Москва

Rune: Viking Warlord

Режим бога — на паузе нажмите $\square \square \leftarrow \rightarrow \square \square$.

Максимальная мощность рун: на паузе нажмите $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \square \square$.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Dead or Alive

Стоя в победной позе, стрелками \leftarrow и \rightarrow можно управлять камерой, а при выборе бойца стрелками \uparrow и \downarrow можно менять костюм персонажа.

Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

Tomb Raider: Chronicles

В игре в меню выберите маленькую аптечку, нажмите L1+R1+L2+R2+ \uparrow . Теперь у вас бесконечные аптечки, патроны для оружия и факелы.

Чтобы было все оружие, надо нажать L1+L2+R1+R2+T+ \uparrow .

Чтобы смотреть все заставки в течение всех уровней, в главном меню нажмите R2 + SELECT.

Все предметы на уровне — L1+L2+R1+R2+ \downarrow .

Lisa Simpson

Tony Hawk's Pro Skater

Выбор уровня — на паузе зажмите L1 и нажмите $\Delta \rightarrow \uparrow \square \Delta \leftarrow \uparrow \square \Delta$.

Старт в случайной позиции — на паузе нажмите $\square \square \times \uparrow \downarrow$.

Клуб «Super Game Zone», г. Смоленск

Twisted Metal 4

В Options зайдите в Password и нажмите:
 $\downarrow \leftarrow$ L1 $\leftarrow \rightarrow$ — бессмертие;

$\rightarrow \Delta \rightarrow \Delta$ L1 — машины игнорируют друг друга.

Very Черный Cat, г. Москва

Vampire Hunter D

Как получить самую лучшую концовку. Нужно:

1. после первой встречи с Мейером Линком подойти к телу Лейлы и согласиться использовать эликсир;

2. перед тем как зайти в ремонтный зал, где обнаружите ракетный корабль и Лейлу, обыщите территорию около зала и найдите пистолет Лейлы.

После этого Ди автоматически передаст Лейле пистолет, и она сможет защититься от Боргофа.

Огненный Лис, ред.



PlayStation

Легкие способы прокачки в ряде RPG

Final Fantasy VI

Легкость прокачки в этой игре достигается вот как. К концу игры сделайте команду из одного-двух персонажей и экипируйте его / их Egg of Experience (одна штука находится в Daryl's Tomb, а чтобы получить вторую, вы должны поставить Tintinabar на кон в Колизее). У выбранных героев должна быть выучена хотя бы одна «стихийная» магия третьего уровня (Fire 3, Ice 3, Bolt 3). Затем летите на «главный» континент (где Narshe находится) и вовсю деритесь. За одну битву каждому герою будет доставаться по 20-40 тыс. EXP!

Final Fantasy VII

Когда вам станет доступен Tiny Bronco (подбитый плавающий самолет), плывите на остров, где находится деревенька Mideel. Высаживайтесь и гуляйте по пляжу, убивая гигантских червей. Поначалу, когда у вас еще маленький LVL, для их убийства эффективнее использовать команду Deathblow (появляется из одноименной материи). Я на этом червяке набрал 70 LVL (причем в этот же момент, т.е. перед походом в Храм Древних). После этого игра покажется просто раем.

Final Fantasy VIII

Выучите Квистис лимит Degenerator, опустите ей уровень HP до «желтого цвета», поставьте GF, который дает возможность «вешать» магию на показатель Speed (повесьте магию Haste) и у которого есть способность Auto-Haste и (не обязательно, но для полной уверенности) Speed+20/40/60%. Поставьте наставницу в команду и идите в какое-нибудь место, где водятся такие крутые монстры, как Marlboro, Ruby Dragon, Blue Dragon, Behemoth и пр. (среди та-

ких мест убежище Ultimate Weapon и остров на северо-западе от Винхилла). Думаю, что надо делать непосредственно в битве, объяснять не стоит.

Final Fantasy Tactics

В принципе, нижеизложенным приемом можно пользоваться в любой момент игры, но проще это будет делать, когда вы найдете и завербуете Бео-вульфа. Итак, купите максимум Potion и Hi-Potion и лезьте в драку (с любыми врагами, но только не в «сюжетную»). В битве оставьте одного полуживого монстра и усыпите его. Далее, один персонаж пусть периодически «баюкает» монстра, а остальными лупите и лечите друг друга, пока айтемы не закончатся. За одну битву можно набрать 5 уровней и выучить какую-нибудь «профессию».

Valkyrie Profile

Этот способ становится доступен, начиная с пятой главы. В Arkdain Ruins найдите комнату, при входе в которую дверь мгновенно закрывается и открывается лишь по убийству двух находящихся там врагов. Убейте их, выйдите и снова войдите. Враги будут на месте! Прокачиваться можно сколько угодно, благодаря тому, что недалеко есть Save Point, а утраченное здоровье можно поправить лечебными предметами. Чтобы эти предметы «купить» (да, в этой игре такие слова надо писать в кавычках), вы должны «продавать» бесполезные предметы, которые будут вам вываливаться из трупов монстриков. Я таким образом прокачался до 50 уровня и накопил кучу «денег».

Star Ocean: The Second Story

Выучите все скиллы, необходимые для

способностей Reproduction (дублирование айтемов) и Reverse Side (подделывание ценных бумаг и прочих полезных вещей). С помощью второй способности создайте Forget Medal, а с помощью первой — отдублируйте ее 19 раз. Наденьте на персонажей Dream Bracelet, используйте на них Forget Medal и снимите Dream Bracelet. Победив в битве (любой), герои получают по 2 (!) уровня. Повторяйте процедуру, но оставляйте в запасе одну Forget Medal для дальнейшего копирования, а то придется вновь ее создавать. К сожалению, этот фокус действует только до 100-го уровня (а их тут неизвестно сколько! :)).

Tales of Destiny II

К сожалению, этот трюк действует только перед самым концом игры. Оснастите Ван Элтию гостиницей и магазином и позаботьтесь о том, чтобы у вас осталось хоть сколько-нибудь денег. Идите к последнему боссу. Одержав победу над первой инкарнацией, не пытайтесь противостоять второй, а наоборот, устройте самоубийство (для ускорения советую снять всю экипировку и отключить все скиллы). Когда случится Game Over, продолжите игру и вы окажетесь у входа в последнее подземелье (полученная после победы экспа засчитается!!!). Идите на Ван Элтию, отдыхайте в гостинице, затаривайтесь (если надо) предметами и повторяйте процедуру.

Shadow Madness

Как только доберетесь до Кариллона, ставьте уровень сложности Easy и начинайте драгаться с местной бандой и периодически отдыхать в гостинице. Экспа просто рекой потечет.

Spriggan, г. Москва

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

Pepsi Man

Если пройдете игру один раз, вам откроется опция Free Play. Там вы сможете выбрать любой уровень или сцену, начав которую вы получите сразу 99 жизней.

Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

Lucky Luke

Пароли на все уровни. Обозначения: Б. - Бандит, Л.Л. - Лаки Люк, Лош. - Лошадь, Соб. - Собака.

1. Город: не требуется;
2. Поезд: Б. Б. Л.Л. Лош.;
3. Поезд, часть 2: Л.Л. Л.Л. Лош. Соб.;
4. Поселок индейцев: Б. Лош. Л.Л. Соб.;
5. Шахты: Л.Л. Лош. Б. Соб.;
6. Прерия: Соб. Соб. Б. Лош.;
7. Салун-Горы: Б. Б. Лош. Соб.;
8. Вагонетка: Соб. Б. Б. Лош.;
9. Ранчо-Город: Лош. Б. Соб. Соб.

King Richard I

Tomb Raider 2

Если на уровне Wreck of Maria Doria вы никак не можете достать первый замыкающий ключ, то сделайте следующее:

- из угла сделайте шаг вперед так, чтобы половина тела Лары оказалась в комнате с ключом;
- зажмите ↑ + A и прыгайте, пока Лара не окажется в комнате;
- если сразу не получилось, сдвиньте Лару немного левее.

Хадсон, г. Москва

Power Move Pro Wrestling

Секретный персонаж Sallie. На заставке нажмите ↑, ↓, ←, →, △, ×, □, ○ L1 R1 L2 R2 SELECT. Затем на экране выбора игрока выделите ELTEMBLOR и нажмите START.

BULLdozer, г. Рязань

Bushido Blade 2

Нажмите в игре SELECT и ничего не нажимайте. Если вас не убьют, то вам покажут заставку... как вам отрубает голову!

Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

The Lost Vikings 2

Пароли на некоторые уровни: 10. WZRD; 20. D4RK; 30. B4RD.

Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

Gauntlet Legends

Выбор уровня — LOCK UP. Все коды — MESSIAH.

(Вводить в качестве имени).

Zell, г. Люберцы, Московская обл.

Tales of Destiny 2

Максимальный уровень персонажа, который можно получить, — 999.

Dizzy, г. Бийск

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

Playstation 2

Grand Theft Auto 3

Коды вводятся во время игры.
 Смена персонажа: ← ↓ → ↑ L1 L2 ↑ ← ↓ →.
 Улучшить навыки вождения: R1 L1 R2 L1 ← R1 R1 T.
 Дождь: L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 O.
 Ясная погода: L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 T.
 Увеличить уровень розыска на 2 звезды: R2 R2 L1 R2 ← → ← → ← →.

Сбросить уровень разыскиваемости до нуля звезд: R2 R2 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓.
 Ускорить время: ○ (x3) □ (x5) L1 △ □ △.
Сергей Колчин, г.Хабаровск

Star Wars: Episode 1 Starfighter

Чтобы стать неуязвимым, в качестве пароля введите MINIME.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Spider-man: the Movie

Играть за Mary Jane: girlnextdoor.
 Играть за Shocker: hermanschultz.
 Атаки как в Matrix: dodgethis.
 Бесконечная паутина: o14anicwebbing.
 (Вводить в качестве пароля).
Zell, г.Люберцы, Москва

Dreamcast

Test Drive 6

Введите в качестве имени:
 OPIOP — все поединки;
 OPOIOP — без поединков;
 DFGY — все машины;
 ERERTH — все трассы.
Cheat Man, г.Москва

Aero Dancing

Показать все уровни, самолеты, бонусы. Когда появится надпись Press Start, нажмите L+R. Если все правильно, услышите объявление.
Shenmue (HoG) (shenmue@mail.ru)

Guilty Gear X

Режим Guilty Gear можно открыть, набрав в Survival 100 уровень или пройдя Arcade всеми персонажами, включая Dizzy и Testament.
Cloud Strife, г.Москва

Loony Tunes: Space Race

В опции Cheats введите код CHEESFISH — получите доступ к Cheat-меню.
Cheat Man, г.Москва

Incoming

Режим хитростей. На главном экране нажмите ↑ ↓ ← → X ↑ ↓ ← → Y.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Headhunter

Прикол. На заправке постреляйте по бензоколонке. Она взорвется, подлетит в воздух... и, обгоревшая, вернется на место.
Cheat Man, г.Москва

Tony Hawk's Skateboarding

Master Code (все секреты открыты).
 На паузе, зажав L, введите: B → ↑ ↓ B → ↑ X Y.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Toy Commander

Улучшенный пулемет. На паузе зажмите L и нажмите B A Y X A B.
 Перезаправка автомобиля: B Y A X B X.
Rayman, г.Чита

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

4x4 Evolution

5 советов по успешному прохождению «Карьеры».
 1. Если какая-нибудь гонка дорого стоит, а вы на трассе здорово отстали от соперников, вы всегда можете, поставив игру на паузу, выбрать выход с уровня и начать гонку заново.
 2. Если в вашем распоряжении есть супернавороченный автомобиль, за который предлагают больше \$45000, — продавайте его. На вырученные деньги купите самое дешевое авто и купите для него самые крутые прибаамбасы.
 3. Когда почувствуете, что мощность вашего автомобиля не дотягивает до мощности машин противников, а денег на реконструкцию нет, начинайте проходить самую дорогую серию гонок. Пользуясь советом 1, выиграйте в этой серии и на вырученные деньги подкупите нужные «гаечки».
 4. Если гонка состоит из 3 — 4-х кругов, то первый круг пройдите за соперниками и запомните все места, где можно срезать трассу. На следующих кругах это знание выведет вас в лидеры.
 5. Для ПОЛНОГО прохождения игры вам НЕОБХОДИМО менять машины (с 4x4 на 2x4 и наоборот). Дело в том, что некоторые уровни доступны только машинам определенного класса.
Cheat Man (cheatman@mtu-net.ru), г.Москва

Star Wars: Episode 1 Racer

Если вы займете первые места на каждой из 24 трасс в режиме Championship Mode, то получите возможность погонять на зеркальных трассах.
Jedi, г.Москва

Star Wars: Jedi Power Battles

Количество очков, необходимое для определенного уровня.
 1 — 24000; 2 — 21000;
 3 — 315000; 4 — 39000;
 5 — 34000; 6 — 51000;
 7 — 30000; 8 — 50000;
 9 — 14000; 10 — 15000.
Jedi, г.Москва

Re-Volt

Введите в качестве имени следующие коды (в скобках — коды для европейской версии игры):
 все машины — CARTOON (CARNIVAL);
 все трассы — TRACTION (TRACKER);
 все оружие — YOY (SADIST).
 Чтобы сменить оружие, в игре нажмите L+R;
 режим Tiny — MAGGOT;
 сменить машины — CHANCER;
 доступ к UFO — YUEFO;
 режим Hi-Fi — FLYBOY;
 редактирование таблицы результатов — GOALTY.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

MegaDrive

Valis 3

1. В начале уровня после освобождения полной силы меча в левом верхнем углу вы увидите два больших сердца. Чтобы их взять, нужно прыгнуть в тот момент, когда враг атакует, — вас подбросит выше.
 2. На паузе нажмите ↑ + A — изображение на экране станет туманным; а нажав ↑ + C, вы вернете изображению прежнюю четкость.
Галина Боровцова, г.Щелково-9, Московская обл.

Zombie Go To Tokyo 2

Пароли: 1. GGGGDFFFG;
 2. FGFGFGFGG; 3. FFGGGHHHH;
 4. FFFGGGFGFHG; 5. FFGGFFGGGG;
 6. FFFGGGGGG; 7. FGGFFFFFGG;
 8. FFFFGGGGGG; 9. FFFGGFGFGG.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Aladdin

Скрытые опции. На титульном экране нажмите A B(x4) C(x4).
The Demon, г.Волгоград

Aladdin

Прикол. Не убивайте людей в корзинках, а просто постройте рядом, и они начнут воровать у вас яблоки.
Oburez, г.Богородицк, Тульская обл.

F-1 Hero

Пароль на последнюю гонку (Венгрия): DLQC3:QFZ3P LDHQ6:21TNL NBL1J:B6DQG.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

67 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PS2 / DC / MD

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure

Бизон из Красноярска в №56 указал местонахождение бонус-уровней на 1-м, 2-м и 3-м этапах. Вот остальные:

Этап 4-2. С самого начала идите вправо, поднимитесь наверх и вновь вправо (там будут транспортеры). Пройдите мимо них сквозь стену и найдете желанный приз;

Этап 5-1. Радужный символ спрятан в левом верхнем углу огромного водопада;

Этап 6-4. Встретив на пути первую горку с лазом внизу, пройдите яму с шипами и поднимитесь на вторую горку — значок радуги здесь;

Этап 7-2. Отыщите выход и пройдите сквозь стену — найдете бонус.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Duke Nukem 3D

Убойная сила огнестрельного оружия. На стартовом экране набирайте $\leftarrow \rightarrow \uparrow$, пока не услышите выстрел.

Игорь Удалов, г.Москва

MegaDrive

Секреты для игр Sonic 3 и Sonic & Knuckles

Представляю вашему вниманию иллюстрированный процесс выбивания призов. Чтобы выбить приз из земли, нужно знать его местонахождение и порядок его выбивания. Порядок выбивания смотрите на картинках (он помечен цифрами), именно этим способом легче выбить призы. Стоит поискать призы в этапе Death Egg, но мне не удалось ничего найти.

Барвинок (Курганович Николай), г.Чита



Этап Angel Island



Этап Carnival Night



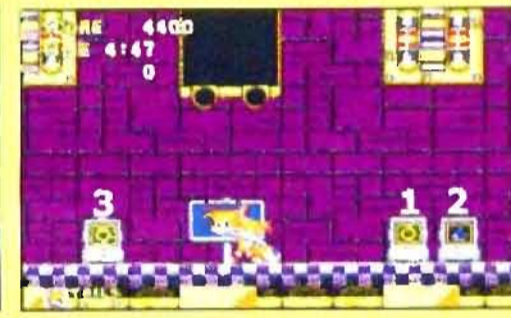
Этап Flying Battery



Этап Hydrocity



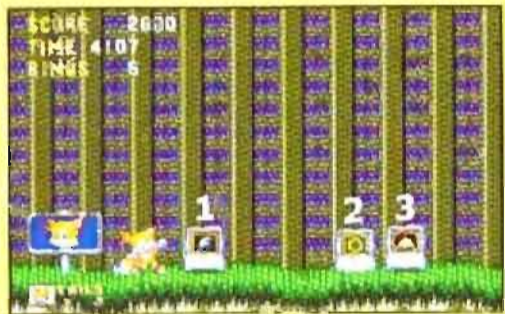
Этап Ice Cap



Этап Launch Base



Этап Lava Reef



Этап Marble Garden



Этап Mushroom Hill



Этап Sandopolis

MegaDrive

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

Addams Family

В этой игре есть несколько мест, где из воздуха можно получить несколько тысяч очков. Об одном из них (на кладбище, уровень The Grave Yard) рассказал Udalov Igor в №55. Вот другие аналогичные места:

— уровень Under the Tree — в правом верхнем углу;

— уровень Graveyard — на втором надгробии справа (самом высоком);

— уровень Long Garden — между верхними и нижними пиками;

— уровень Slippery Stoppers — над прыгающим на одном месте коричневым существом;

— уровень Mine Shaft — в водоеме в правом закрытом воздушном пространстве.

Fred, г.Москва

Zone of Pain

Переключение уровней — А А А А В В.

Освободить всех лабораторных крыс — \downarrow А А В С А. Убить сразу всех санитаров — А С С С \rightarrow .

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Sagaia (Darius 2)

Чтобы войти в звуковой тест, получив право записаться в таблице рекордов, запишитесь под именем ZZT.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Ultimate Mortal Kombat 3

В конце, когда вы проходите игру, вам предоставляют на выбор призы (10 штук). Вот что они из себя представляют:

1-й приз — биография игрока;
2-й приз — мини-игра «Космос»;
3-й приз — обычная двойная драка (по 2 противника);

4-й приз — демонстрация Fatality 1 (у всех);

5-й приз — демонстрация Fatality 2 (у всех);

6-й приз — демонстрация Fatality 3 (у всех);

7-й приз — опять двойная драка;

8-й приз — тройная и двойная драка (когда как);

9-й приз — супердрака (похоже, вы должны драться со всеми ниндзя);

10-й приз — супердемонстрация (показ всех добиваний и не только).

Клуб «Super Game Zone», г.Смоленск

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

GAME BOY ADVANCE

Wario Land 4

Когда вы пройдете игру, то после конечных титров вам предложат сохраниться. Сделайте это. Затем в начальных опциях загрузите сейв и получите возможность заново победить всех боссов, кроме самого первого.

Spriggan, г. Москва

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Если вставить картридж с игрой для Game Boy Color, в Game Boy Advance, то в самом первом городе вы сможете найти магазин «100 Rupee Advance Shop», в котором есть три уникальных (для начала игры) предмета: Gasha Seed, Advance Ring (которого при игре на Game Boy Color попросту нет) и Magical Ring. Каждый из уникальных «айтемов» стоит 100 Rupee.

Spriggan, г. Москва

GAME BOY

Batman. The Animated Series

Прием, указанный в номере 58 для восьмибиток, работает и на Game Boy.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Wario Land

Чтобы увидеть альтернативное окончание, пройдите игру, имея \$99999.

Spriggan, г. Москва

Fatal Fury Real Bout Special

Управлять Гизом и Йори. Пройдите игру, затем на экране выбора персонажей, подсветив Вольфганга Краузера и нажав START, вы сможете управлять Гизом, а если сделать тоже самое с Билли, то будете играть Йори.

Spriggan, г. Москва

Ninja Gaiden Shadow

Тест звука. На титульном экране нажмите A+B+START.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Tetris Blast

Чтобы изменить музыку, во время игры нажмите START, затем SELECT.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

8 бит

Adventure Island 3

1. Если в пятой пещере первого уровня подпрыгнуть на пятом черепе, можно найти тайник.

2. Выбор уровня. На заставке нажмите ↓ ↑ ← → В А В А — войдете в меню выбора уровней.

3. Как сохранить все собранные предметы при продолжении. В первой пещере первого острова пройдите мимо пятого черепа и нажмите ↓. Вы попадете в секретную комнату, где найдете золотую пчелу. Теперь, если после потери всех жизней вы захотите продолжить игру, нажмите одновременно ↓+START. У вас останутся все собранные предметы.

Angel, г. Москва

Mighty Bomb Jack

1. Если подпрыгнуть, нажав А, а затем нажать Турбо-А, то мышонок повисает в воздухе. В этом состоянии стрелками его можно заставить летать.

2. Когда вы достигните Palace Room в конце уровня, возьмите первую бомбу, а затем соберите по порядку все бомбы с горящими фитилями. За это вы получите на выходе 50 тыс. очков.

3. Если в Palace Room вы соберете все неподожженные бомбы, а затем с горящим фитилем, то перенесетесь в Palace Room следующего уровня.

Angel, г. Москва

Kid Icarus

Этот код позволит вам начать игру во Всемирной крепости: IKARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS.

Код последнего уровня: DANGER !!!!! TERROR HORROR.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Ninja Dragon Sword 2

Неуязвимость. На титульном экране быстро нажмите ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ А В А В SELECT. START. Должен прозвенеть звонок. Теперь нажмите → ← → ← В А. Появится сообщение INVINCIBLE.

Red Dragon, г. Новосибирск

Arch-Rivals

Играя в атаке, А+В — сделать финт, в защите — снять с соперника трусы.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Bases Loaded

В дополнение к паролям из №54:

Колумбия — PFACNHK

Бостон — LFB DJHE

Юта — LNBCJPD

Филадельфия — LFDBJHE

Нью-Джерси — LNBCJPD

Омаха — LNDAJPD.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Cunning Boy

Пять паролей, выводящих на все спарринги в Fortress of Wrath.

Roger Lee — 5HL441.

David Booster — L2H322.

Cheung Horn — 8P2249.

Jeil Sarton — 1A3174.

Sarah Melony — De Fous — P4A327.

Igor Udalov, г. Москва

Dragon: The Bruce Lee Story 2

Нажатие ↑ + START — полностью восполняет жизненную энергию.

Сергея, г. Люберцы, Московская обл.

Tennis

Зажмите при подаче Турбо-А, и подача всегда будет успешной.

Angel, г. Москва

Об итогах конкурса «1 секрет — 1 картридж» читайте на странице 3

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Mighty Final Fight

Накопить максимальный (шестой) уровень развития можно только играя за Майка Хаггара. Для этого нужно как минимум половину всех врагов в игре победить при помощи утыкивания их головой в землю (делается в прыжке).

Spriggan, г. Москва

Super Mario Bros. 3

Когда вы находитесь на карте мира, поверните синенькую статусную линейку внизу экрана розовой стороной, а потом нажимайте SELECT, и вы сможете выбрать любые(!) призы.

King Richard I

7 ДВА ВЕННИКИ ИЛИ ПЯТЬ ДРАКОН

Н Е Т П Р О Б Л Е М

С В Я / С В / 8 bit



Хит-парад фирм переводчиков / издателей русских версий

1. RGR Studio (1) (3)
2. Вектор (3) (2)
3. Kudos (-) (1)
4. Soft Club (2) (3)
5. Русские версии (-) (1)

1. Dragon Warrior (5) (3)
2. Three Eyes Story (7) (2)
3. Final Fantasy III (3) (2)
4. The Jungle Book (2) (3)
5. Alien 3 (-) (1)
6. The Lion King (-) (1)
7. Final Fantasy II (-) (1)
8. Metal Gear (1) (5)
9. Mighty Final Fight (6) (2)
10. Ninja Gaiden 3 (-) (1)

8-битные приставки

1. Dragon Heart (3) (17)
2. Pokemon (-) (1)
3. Obelix (6) (3)
4. Lufia: The Legend Returns (8) (2)
5. Contra: The Alien Wars (-) (1)
6. Fatal Fury Special (-) (1)
7. Killer Instinct (2) (14)
8. The Legend of Zelda: Link's Awakening (-) (1)
9. Wario Land 2 (-) (1)
10. Dragon Warrior III (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Golden Sun
2. Harry Potter and Chamber of Secrets
3. Super Mario Advance 3: Yoshi's Island
4. Tactics Ogre Gaiden: The Knight of Lodis
5. Breath of Fire II
6. Lord of the Rings: The Two Towers
7. Breath of Fire
8. Spyro: Season of Flame
9. Castlevania: Harmony of Dissonance
10. Monsters, Inc

32-битная приставка Game Boy Advance

1. Dune 2 (4) (26)
2. Phantasy Star IV (2) (3)
3. Ultimate Mortal Kombat 3 (1) (2)
4. Road Rash 2 (-) (1)
5. Arcus Odyssey (-) (1)
6. Contra Hard Corps (6) (4)
7. Earthworm Jim (-) (1)
8. Shining Force II (-) (1)
9. Comix Zone (10) (3)
10. Phantasy Star II (-) (1)

16-битные приставки типа MegaDrive 2

1. Final Fantasy VII (5) (2)
2. Resident Evil 3 (2) (9)
3. Twisted Metal 2 (-) (1)
4. Final Fantasy IX (1) (4)
5. Chrono Trigger (9) (2)
6. Resident Evil 2 (-) (1)
7. Legend of Dragoon (-) (1)
8. The Need for Speed 5 (-) (1)
9. Tekken 3 (8) (12)
10. Spider-man (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Resident Evil Code: Veronica (7) (3)
2. Crazy Taxi 2 (8) (5)
3. Headhunter (-) (1)
4. Shenmue II (1) (3)
5. Dead or Alive 2 (-) (1)
6. Sonic Adventure 2 (6) (2)
7. Phantasy Star Online Ver 2 (-) (1)
8. Quake 3: Arena (3) (5)
9. Unreal Tournament (2) (5)
10. Grandia II (9) (2)

128-битная приставка Dreamcast

1. Final Fantasy X
2. Grand Theft Auto: Vice City
3. Devil May Cry
4. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
5. Tekken 4
6. WWF Smackdown! Shut Your Mouth
7. FIFA 2003
8. Resident Evil Code: Veronica X
9. Guilty Gear X
10. Lord of the Rings: The Two Towers

128-битная приставка Sony PlayStation 2

1. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (2) (9)
2. Squall Leonheart (Final Fantasy VIII, PS1) (-) (1)
3. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSX) (10) (5)
4. Cid Highwind (Final Fantasy VII, PSX) (3) (2)
5. Sub-Zero (все МК) (-) (1)
6. Leon Kennedy (Resident Evil 2, PSX) (-) (1)
7. Cloud Strife (Final Fantasy VII, PSX) (-) (1)
8. Jin Kazama (Tekken 3, PS1) (-) (1)
9. Jack Wade (Headhunter, DC) (-) (1)
10. Robo (Chrono Trigger, PSX) (-) (1)

Хит-парад героев игр

Куплю любую пошаговую стратегию для Sega Dreamcast. Диск должен быть в хорошем состоянии. Цена от 60 до 80 руб. Тел. (095) 241-54-38. Василий.

Хочу найти друзей по переписке, играющих на Dreamcast. 121002 Москва. Денежный пер., д. 8-10, кв.3. Василий.

Поменяю Visual Memory Card (в превосходном состоянии) на световой пистолет (Dreamcast) или продам. Тел. (095) 241-54-38. Звонить с 16 до 21 по будням. Василий.

Хочу переписываться и перезваниваться с играющими на Dreamcast. Отвечу на 100%. 103055 Москва, Угловой проезд, д.26, кв.12. Тел. (095) 250-22-13. Желна.

Вирус Эбола aka Dragon Lady! Пойдем ли вместе мы к победе? Ты и я, похоже. — единственные активные «почитатели «Великого и Ужасного» в Иванове! Я просто жажду познакомиться с таким интересным человеком, как ты!!! Главная моя страсть — видеоигры на всех существующих платформах. Очень увлекаюсь также аниме, мангой и фэнтези. Вечный игровойник Koqno (в релле — Николай, 19 лет). Адрес: г.Иваново, ул.Лежневская, д.113, кв.39. Тел. 23-21-79.

Разыскиваю подозрительный Mortal Kombat, созданный пиратами на 8-битке. Мне удалось увидеть несколько моментов этого «волшебного» картриджа. Я заметил только две личности: Rayden — называется Flash, Sub-Zero — под именем Zoo. Цену обсудим. Тел. (095) 123-66-07. Игорь.

Крутой геймер Lord Andrew снабдит любого информацией про игры на Мегадрайве. О себе: 20 лет, студент, люблю РПГ. 692441 Приморский край, г.Дальнегорск, ул.Пионерская, д.13, кв.62. Буду благодарен тем, кто вложит в письмо чистый конверт с обратным адресом.

Продаю Game Boy + 6 картриджей + лупа за 1500 руб. (возможен торг). Тел. (095) 512-87-13. Юля.

Продаю PlayStation + 86 дисков + 4 Demo + мышь + взломщик кодов 9000 — диск к нему + 6 книг + карты памяти на 120 и 15 блоков за 5000 руб. (торг уместен). Тел. (095) 512-87-13. Игорь.

Эй, геймеры, обожающие анимацию и мангу, играющие на Сега и на восьмибитке, или вообще ни на чем не играющие, пишите мне, будем дружить! Мне 13 лет и я очень-очень люблю GD! 672527 с.Домна, д.23, кв.57. Полторацкий Артем Евгеньевич.

Геймеры и геймерши, анимешники и анимешницы! Вступайте в клуб «Sailor Fantasy 7»! Вас ждут множество друзей, конкурсов и всего, всего! Пишите нам и не пожалеете! 127247 Москва, Дмитровское ш., д.96, к.1, кв.49. Selphic Tilmitt. 390046 г.Рязань, ул.Яхонтова, д.17, к.1, кв.66. Tifa Lockheart. Ждем!!!

Если вашу жизнь однажды озарила красота японского рока и вы знаете, кто такие «X-Japan», «Din-en-grey», «Malice Mizer», пишите! Любителям аниме и манга тоже будут рады! Челябинск, Комсомольский пр., д.32, кв.165. E-mail miscast@bk.ru. Toshi.

Привет, читатель GD! Если при слове «манга» у тебя сердце бьется быстрее, а при слове «аниме» твои руки тянутся к пульту, значит мы с тобой одинаковы. Значит, ты тоже хочешь найти друга по переписке. Я буду очень ждать твоего письма. Не сомневайся, я тебе отвечу! Обещаю! Мой адрес: Zolituoles 38/1-4, Riga, LV-1029. Latuija или Tsubasa@one.lv. Меня зовут Tsubasa. P.S. Cody, куда пропал?

Все, кто читает фантастику и фэнтези, создает новые миры, рисует комиксы и хочет общаться с себе подобными, пишите: 308007 г.Белгород, ул.Студенческая, д.10а, кв.35. Айранли и Абигаиль.

Купим любые части Final Fantasy на PSX и SNES (желательно на русском языке, но и от английского не откажемся). Также куплю Tekken 1 или 2 (PSX). Торг уместен. Продаем диски для PSX и картриджи для GB. Цена договорная.

Хотим переписываться, перезваниваться, перестукиваться, переговариваться... короче, познакомиться с девчонками, укомплектованными чувством юмора и красивой внешностью. Адрес: 141014 Московская обл., г.Мытищи, ул.1-я Крестьянская, д.1/2, кв.86. Тел. (095) 581-11-86 Николай (15 лет), 586-77-35 Владимир (14 лет).

Konnichiwa, otaku! Если ты талантлив (рисуетшь фанарт, пишешь фанфики и т.п.), уважаешь и любишь творчество CLAMP, качественное красивое аниме и японскую мангу, то, пожалуй, нам стоило бы познакомиться. Не забудь вложить в конверт свой рисунок, очень жду. Возможен обмен аниме. 123098 Москва, а/я 64. Yuki Eiri.

Продаю Sega Mega Drive 2 в отличном состоянии с 1-м джойстиком, TV/AV кабелем, адаптером, 8-ю играми и книгой кодов за 680 руб. Или меняю все это на PSX модели 1001 (обязательно чипованную) без джойстиков и проводов. Возможна доплата. Тел. (095) 748-60-84. Олег. Звонить с 19 до 23 час.

Привет всем поклонникам аниме и манги! Мы, двое славных парней — Сегун и Итэ, хотим создать клуб друзей по переписке. Принимаем любую помощь и предложения. Если в чем нужна наша помощь, охотно сделаем все, что в наших силах. Готовы сотрудничать с другими аниме-клубами. У нас разные вкусы и пристрастия. Сегун любит фантастику, ангелов и современное оружие. Итэ, наоборот, обожает фэнтези, демонов и древнее холодное оружие. Тем не менее, мы друзья. Так что смело пишите нам. 196244 г.Санкт-Петербург, а/я 245, Кудрявцеву В.С., мы примем всех в свой круг общения.

Эй, люди! Присылайте письма нам в клуб «Super Game Zone». Примем всех, даже тех, кто играет на Dendy. Могут писать и те, кто играет на PC. Нам по фигу. Переписываться так переписываться. А еще у нас есть конкурсы и, соответственно, призы. Ждем писем!!! Адрес клуба: 214036 г.Смоленск, ул.Рыленкова, д.74, кв.46. Тел. (0812) 61-21-41. SGZ.

Привет всем! Я — поклонник игр на PlayStation. Если есть такие, как я, пишите мне. То же касается и РПГ. Могу дать гарантию, что отвечу всем. 121353 Москва, ул.Беловезская, д.21, кв.121. Звягин Денис. Пишите те, кто знает что-нибудь о компании «Wizards of the coast».

Геймеры Подольска, объединяйтесь! Двое из мира Final Fantasy ждут подмоги, так как уже не могут отбиваться от монстров. Пишите или звоните: 142117 Московская обл., г.Подольск, ул.Высостная, д.25, кв.49; тел. 8(27) 68-09-49 Crazy Squall или 142117 Московская обл., г.Подольск, ул.Ульяновых, д.3, кв.60; тел. 8(27) 63-26-35 Solid Snake.

Продаю Sega Dreamcast (1 джойстик, 1 карта памяти, все провода) + 20 игр за 2700-3000 руб. Еще есть куча игр для Dreamcast. Тел. в Москве 8-903-284-13-96. Звонить по выходным с 15 до 21 час. Владимир.

Вы — художник? Играете на PC и GB? НЕ ЛЮБИТЕ аниме? Если в Вас есть хоть что-то из перечисленного — пишите: 109548 Москва, ул.Шосейная, д.19/2, кв.286. Mr.Hate.

Хочу передать привет Санджуро Амибоши, Амелии, Ice, Blai'du, Леониду, Zell'у, Ранме, Хиното, Рей-ко, N40, Крис Кристоферу, Кинтаро Ое, Katty, Unreal Rei Аупами, Юри, Аеки, Kaori aka Setsuna, Марианке, Makoto Kino, Hentai Angel Usagi, Li, Гнусу, Otter'у, Ярополку, Хаппосаю, Sky, Den'у, Сергею, ZTX'у, Kawaii Usagi, Bin'у и Кроту. «Ai.R» — Лина Инверс.

Drive. Буду рад и искренне благодарен тем, кто пришлет список лучших, по его мнению, игр. 184700 Мурманская обл., Терский п.Умба, ул.Комсомольская, д.23, кв.1.

Привет всем любителям спортивных, а также дально-стреляльных игр для PS! Ищу друзей по переписке. Мне 14 лет. Постараюсь ответить всем. 305004 г.Курск, ул.Ленина, д.1/90, кв.6. Eddy.

Возьму Game Boy в аренду (по 50 руб. в дело) или поменяюсь на диски от Sony PlayStation и на журнал «Великий Дракон». Рассмотрю любые предложения. Продаю CD для PSX. Вот некоторые наименования: Tony Hawk's 1-3, Driver 1-2, Twisted Metal 1, 2, 4, Diablo и др. Всего 40 наименований. Цена — 40 руб./штука. Адрес: 214036 г.Смоленск, ул.Рыленкова, д.74, кв.46 или звоните (0812) 61-21-41. Дима.

Konnichiwa фанатам аниме, да и всем остальным тоже! Мы — Nuriiko и Tasuki, нам по 16 лет. Мы ищем тех, кто просто «без ума» от аниме. Пишите все, ответ гарантирован. 660000 г.Красноярск, ул.Говорова, д.48а, кв.15.

Фан-клуб «Game Boy Forever!» срочно нуждается в следующих играх для Game Boy: Wario Land Super Mario Land 2, Toy Story 2, Fatal Fury, Turok 2, Play Action Football. 140007 Московская обл., г.Люберцы, ул.8-го Марта, д.83. E-mail: dbfans@yandex.ru.

Hi!!! Люди, напишите 12-летней Лисичке письмо мне! Я задала любительница аниме жажду играть на PlayStation и слушать музыку. Пишите все, мальчишки и девчонки, по адресу: 125015 Москва, ул.Бутырская, д.9, кв.1.

Эй, анимешники всех возрастов, начинающие и закоренелые, яойщики и хентайзеры, фанзисты и философы! Клуб «Убежище Ангела» распахивает для вас свои объятия. Мы разные, но мы хотим быть вместе. Гарантируем информационную базу, базу адресов с возможностью (планируется выпуск специализированного издания, посвященного аниме). Ждем писем! 124575 Москва, Зеленоград, корп.921, кв.1.

Konnichi wa всем, кто недолюбливает «Семью» и ее семейство, обожают творчество группы CLAMP, любят культуру Японии и «Великого Дракона»! Пишите по адресу: 115563 Москва, ул.Шипиловская, д.34/2, кв.97. Химелии А.

Konnichi wa, minna-san! Раскрывая глаза, входит в чудесный мир аниме милый скромный Светлячок 17-ти лет, кто жаждет познакомиться именно с Вами, уважаемые Senshi, фэны «Революционерки», а любители Yuri. Светлячок обожает рисовать и искренне восхищается Вашим творчеством «Ai.R»! Пишите по адресу: 123458 Москва, ул.Твардовского, д.6, к.2, кв.35. Dark Hotaru aka Satan Himemiy и Anshi-Sama!

Девушки из всех уголков Вселенной! Объявление — для вас! Очень милый сивый «otaku» жаждет общения с такими же «otaku» женского пола, которые любят аниме и японскую культуру. Отвечу всем, кто ответит. Неважно, эльфы ты или из расы людей, ангел или демон, главное — пиши скорее, иначе я стану твоим, коточим и рисунка ты не дождешься! Mata o-me-ni KAKARIMASHO! Пишите по адресу: 117461 Москва, ул.Керченская, к.3, кв.162. Alita (19 лет).

Если вы любите J-Rock, нам непременно познакомиться!!! Мы не представляем существования без X-Japan, Dir en Grey, Luna Sea и т.д. Еще мы обожаем ползать по интернету и скачивать видео малоизвестных групп. Ответ на 100%! 198330 Санкт-Петербург, Ленинский пр-т, д.95/2, кв.691. Isshi. Огромный привет «главам» и «членам» «Ai.R». «Великий D» — просто супер жур

Музыкальный парад

О-хае всем отаку непобедимой Sailor Moon! Меня зовут Венера. Я — бывшая фанатка Sim. Вся моя квартира буквально завалена наклейками, стикерами и даже постерами с Sim. Хотелось бы все это иметь, звоните по тел. 8-916-584-78-05.

Пишет вам обычный парень Alex. Увлекаюсь разными жанрами игр на Mega Drive. Хочу переписываться с геймерами разных возрастов. Есть мысль собрать коллекцию лучших игр для Mega

**Поступила
в продажу**

Коллекция «Крутого Геймера» №10



В «Коллекцию» включены **385 игр** для видеоприставок типа Dendy, причем таких, которые вы и сейчас можете купить в магазинах и на радиорынках Москвы.

Книга поможет, в первую очередь, тем геймерам, которые только начинают свой путь, хотят определить свои пристрастия к тем или иным игровым жанрам и пробуют свои «игровые» силы на 8-битной NES (она же Денди). Но и опытным игрокам книга будет полезна в выборе и прохождении игры.

Чтобы упростить поиск на прилавках нужной игры, в «Коллекции» приводятся альтернативные названия и список альтернативных игр, то есть игр, отличающихся друг от друга какой-нибудь деталью, но в целом остающихся одной и той же игрой.

В связи с увеличением на рынке числа обучающих клавиатурных приставок в отдельный раздел собраны игры, идущие ТОЛЬКО на них. Но напоминаем, что и во все прочие игры, о которых рассказано в этой книге, также можно играть на клавиатурных приставках.

Статьи «Коллекции», по большей части, построены по следующей схеме:

- название игры (оригинальное и русское);
- жанр, число игроков и этапов игры;
- фирма-разработчик (изготовитель) и рейтинг игры;
- скриншот из игры;
- советы по прохождению;
- управление;
- секреты.

В конце «Коллекции» приведены:

- раздел «Игры для клавиатурных приставок»;
- дополнительные непроверенные секреты («Хочешь — верь, не хочешь — проверь») к играм, описания которых есть в статьях «Коллекции»;
- список альтернативных игр;
- список альтернативных названий игр со ссылкой на основное название в «Коллекции»;
- содержание «Коллекции» (в алфавитном порядке, английском и русском).

Объем «Коллекции» — **340 черно-белых страниц** формата 16x24 см., обложка — цветная.

Стоимость «Коллекции», включая стоимость пересылки, — **90 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, ООО КАМОТО.** В письме (открытке) обязательно укажите свой точный и полный домашний адрес и фамилию, имя и отчества получателя (получатель должен иметь паспорт);
- позвонив по телефону (095) **209-93-47**;
- сделав заказ в Интернете на нашем сайте www.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!

Высылаем по почте номера:

21, 23, 24, 27, 28, 29 – по **45** руб. за номер;
42, 43, с 47 по 54 – по **50** руб. за номер.
с 55 по 60 – по **55** руб. за номер.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"

ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:

209-93-47

вы также можете сделать ваш заказ
по электронному адресу w-p@yandex.ru



Уважаемые читатели!

Остальные номера (22, 25, 26, 28, с 30 по 41, 44, 45, 46) высылаются в виде электронных копий на CD для персонального компьютера по цене 90 руб. за номер.

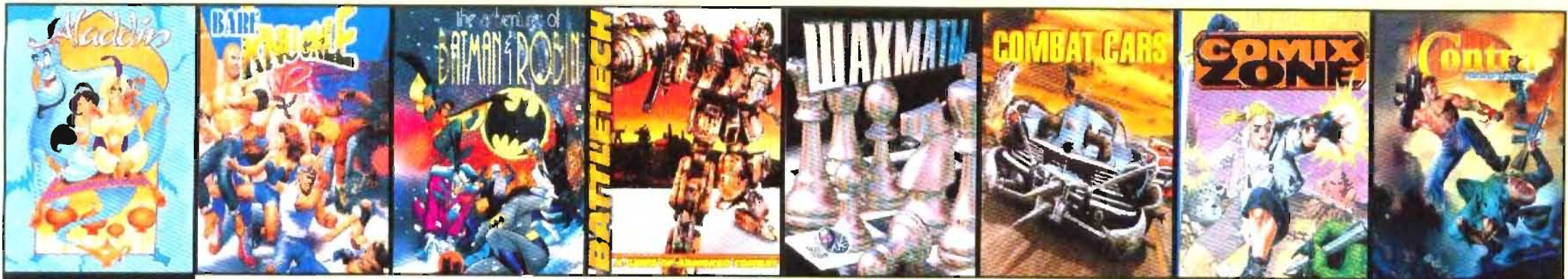


Высылаем по почте КОЛЛЕКЦИЮ КРУТОГО ГЕЙМЕРА №10
(385 игр для Dendy). Стоимость 90 руб.



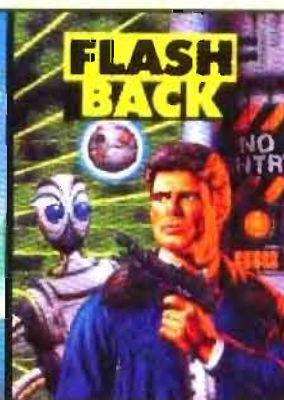
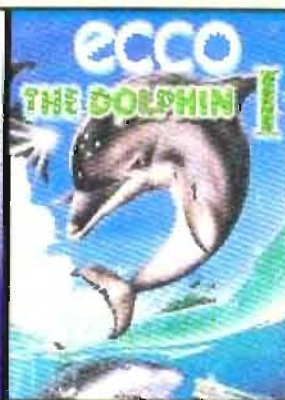
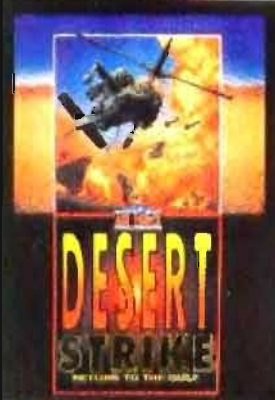
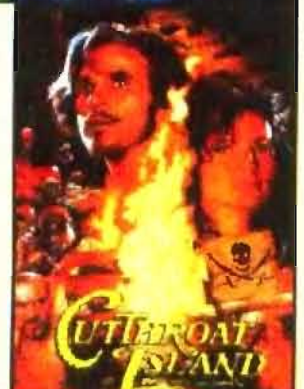
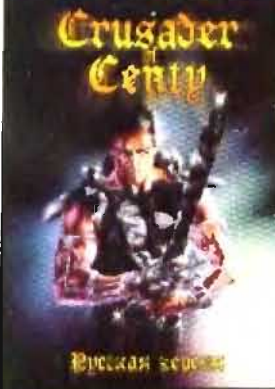
385 игр!
340 страниц!
90 руб.

Внимание!
«Крутой геймер»
№6, 7 и 8 – закончили!



Конкурс 1 секрет — 1 картридж
называет первых победителей!

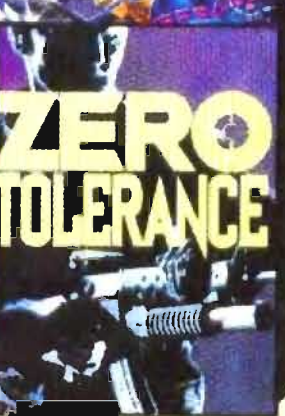
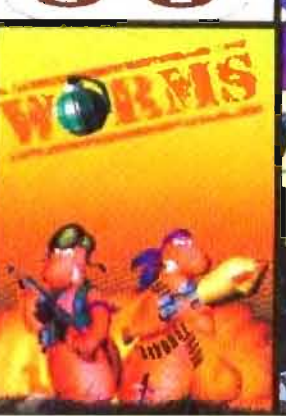
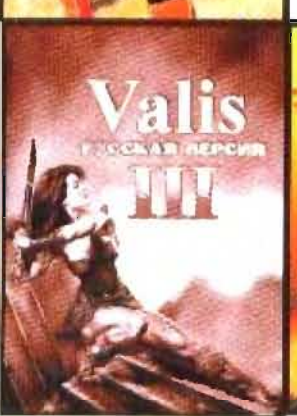
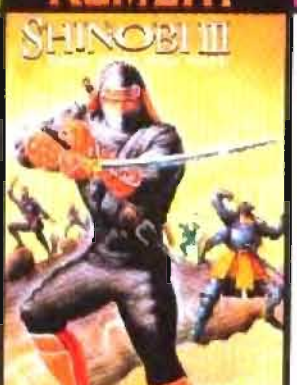
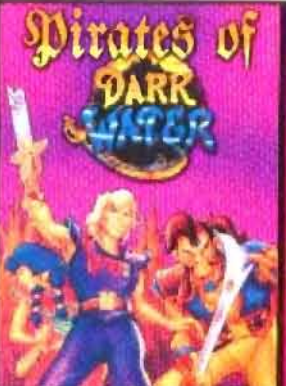
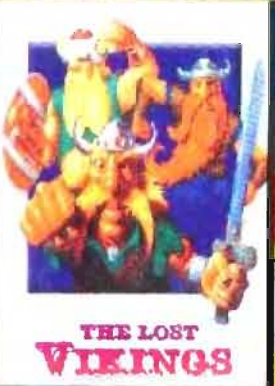
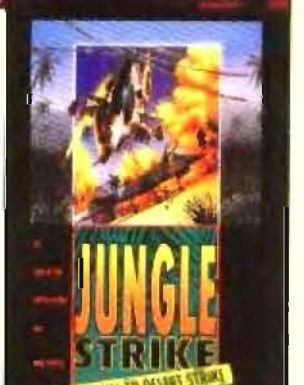
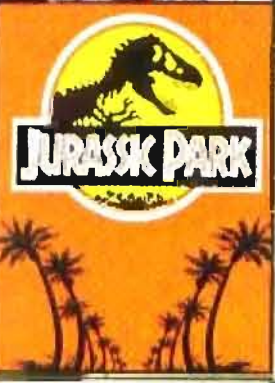
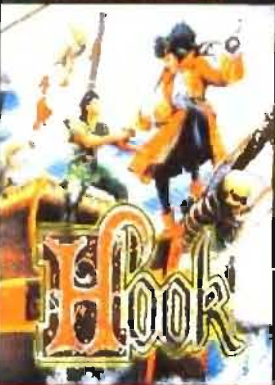
- 1) Боровцова Галина, г.Щелково-9, Московская обл., призы — Crusader of Centy и Duke Nukem 3D
- 2) Криворучий Григорий, г.Москва, приз — Duke Nukem 3D
- 3) Oburez, г.Богородицк, Тульская обл., приз — Adventures of Batman & Robin
- 4) The Demon, г.Волгоград, приз — Duke Nukem 3D
- 5) Удалов Игорь, г.Москва, приз — Dragon: the Bruce Lee Story



Конкурс 1 секрет — 1 картридж
продолжается и объявляет новые условия!

Участником конкурса может быть **ТОЛЬКО ТОТ**, кто пришлет в редакцию **КОНТРОЛЬНЫЙ КУПОН** (уголок внизу этой страницы). На этой странице вы видите игры для Мегадрайва, переведенные на русский язык. Каждый геймер, чей секрет (пароли этапов игры, коды, прием, полезный совет) К **ОДНОЙ ИЗ ЭТИХ ИГР** будет опубликован, получит приз по принципу «1 секрет — 1 картридж». **Призовой картридж вы выбираете сами** (из тех, что указаны на этой странице)!

Для активных участников конкурса будут выделены дополнительные призы — видеоприставки!



В письме рядом с секретом напишите название игры (из тех, что указаны на этой странице), которую вы хотели бы получить в качестве приза. На конверте обязательно **надпишите: «1 секрет — 1 картридж»** и укажите свой точный адрес и фамилию. **ОТРЕЖЬТЕ КОНТРОЛЬНЫЙ КУПОН** (уголок внизу страницы) и **ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЛОЖИТЕ ЕГО В КОНВЕРТ С ПИСЬМОМ.**

1 секрет — 1 картридж

