

SEGA

IBM  
PC

1997  
209

Panasonic  
3DO

SONY  
Play  
Station

Atlant  
Издательский  
дом

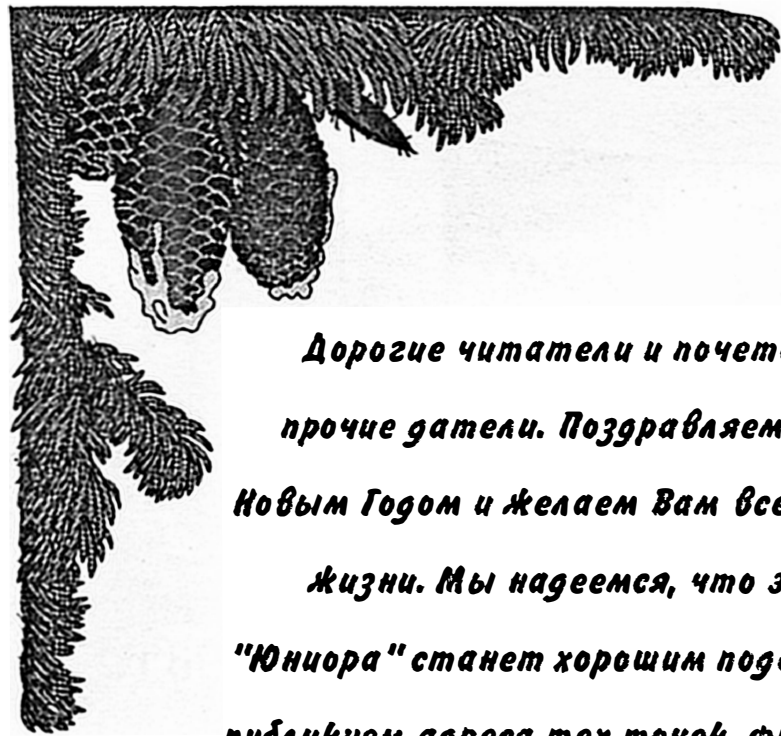
# ЮНИМОР

7  
1996 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ К "КОМПЬЮТЕР PRICE"







**Дорогие читатели и почетатели, рекламодатели и прочие датели. Поздравляем Вас с наступающим Новым Годом и желаем Вам всего наилучшего в Вашей жизни. Мы надеемся, что этот седьмой номер "Юниора" станет хорошим подарком для Вас. Ниже мы публикуем адреса тех точек, фирм и магазинов, где Вы можете найти нас.**

\*П.С. Малый проспект, д. 68.

\*м. Владимирская, лотки.

\*м. Лиговский пр-т, лотки.

\*м. Звездная, лотки.

\*м. Электросила, лотки

\*ул. Ломоносова, д. 22.

☆\*Ленинский пр-т, д. 127.

\*ул. Ивановская, д. 6.

\*Невский пр-т, д. 65.

\*Невский пр-т, д. 52.

\*Невский пр-т, д. 28 (Дом Книги).

\*Литейный пр-т, д. 57.

\*ул. Кантемировская, д.10.

\*Московский пр-т, д.189.



\*ул. Якубовича, д.3.

\*ул. Рубинштейна, д.27.

\*ул. Красного курсанта, д.1.

\*ул. Ленская, д.17/1

\*ул. Белоостровская, д.28.

\*киоски "Роспечати" и "Союзпечати"

\*Витебский вокзал, лотки на платформе



# содержание

## Игры для IBM PC

NHL'97	4
Тысяча и один Warcraft	6
Heroes II of Might and Magic	8
Death Rally	9
Fragile Allegiance	10
Monty Python the Quest for the Holy Grail	11
Urban Ranner	12
Longbow, ATF	12
Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity	12

Celtic tales	12
Johny mnemonic	13
Chaos control	13
Critical path	14
Вспомним те годы	16
<b>Российский рынок видеоигр</b>	<b>18</b>
<b>Технология M2</b>	<b>19</b>
<b>Игры для Sega</b>	
Robocop	20
Zool	20
Warlock	21

Eternal Champions	22
Dragon	23
Аладдин	23
<b>Игры для SONY PS</b>	
Tomb Raider	24
Ждите Tekken 3	26
<b>Новости о Nintendo</b>	<b>27</b>
<b>Игры для 3DO</b>	
Fifa International Soccer	28
Return Fire	30
<b>Новинки видеорынка</b>	<b>32</b>
<b>Фэнтези</b>	
Космическая погоня	36



*Частупление Нового Года - отличный повод, чтобы сделать подарок своим друзьям и близким. Таким подарком может стать программа на лицензионном CD-ROM'e. Упакованная в большую яркую коробку, снабженная красочными иллюстрациями, такая игра подходит как нельзя лучше на роль новогоднего подарка.*



*Например, на Новый 1997 Год можно подарить игру 97 года - NHL'97. Хорошим подарком станет и любая другая программа. А производители подарят нам в наступающем Новом Году новые ужасы в Phantasmagoria 2, новые приключения из "Звездных войн" и новые гонки в стиле "Безумный Макс". Следите за нашими выпусками - об этих и других хитах вас ждет рассказ в следующем году.*

*Вадим Федосеев*

## Хит-парад наиболее популярных компьютерных игр

### IBM PC

1. Z
2. Settlers 2
3. Dead line
4. Road Rash
5. Doom 2 (Deathmatch)
6. Warcraft 1
7. Warcraft 2
8. Heroes of Might & Magic
9. Civilization 2
10. Little big adventure

### SEGA

1. MK-3 Ultimate
2. MK-3
3. Oasis
4. Dune II

### 3DO

1. Need for speed I
2. Doom
3. Killing time
4. Cyberia

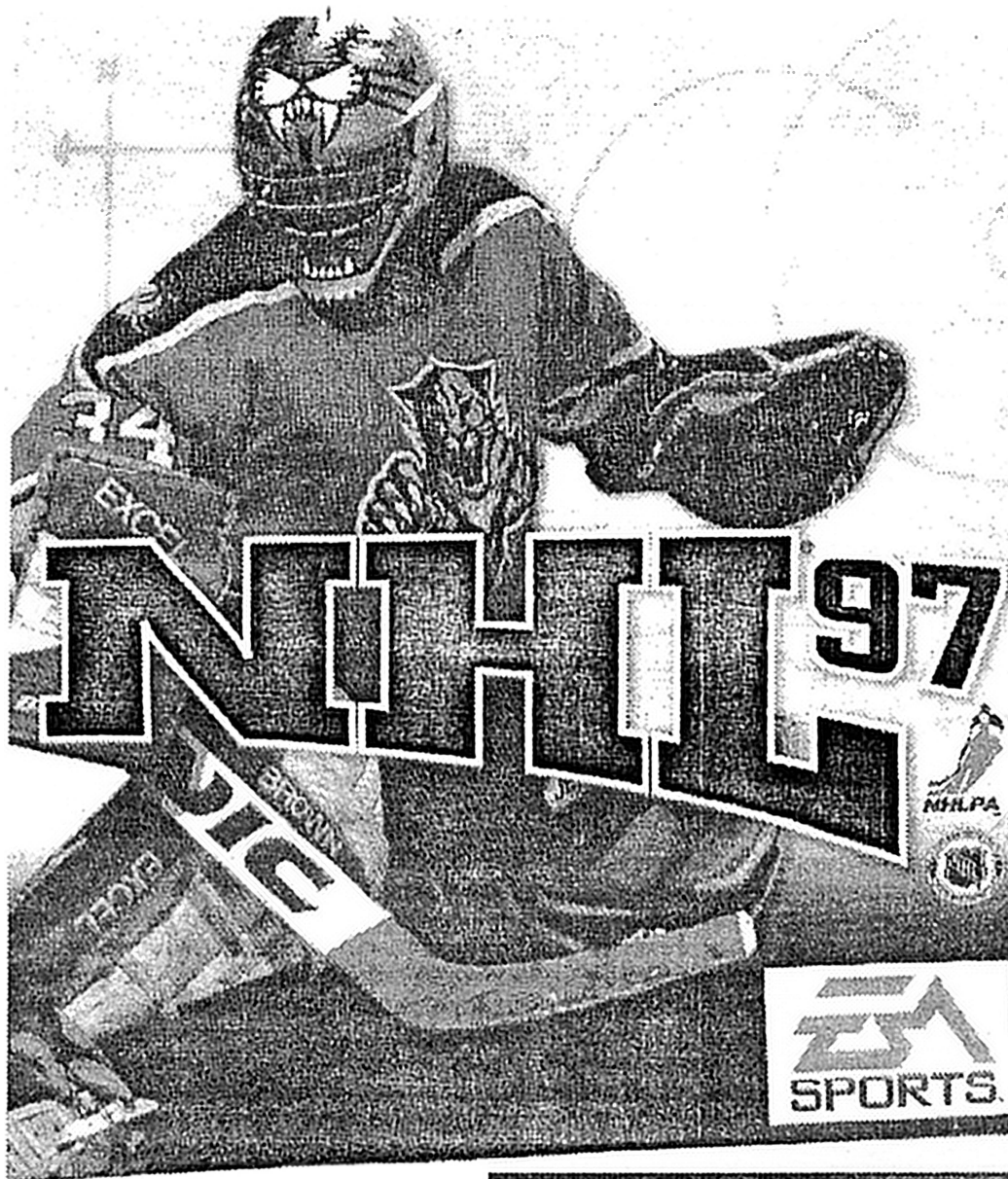
### Sony PS

1. Ridge Racer Revolution
2. Tomb Raider
3. Time Commando
4. Final Doom
5. Thunderstrike II





# NHL'97: твои зубы здесь, а ты сам чуть подальше



дом пользователя предстает всего лишь обширное поле и уже в его власти, чем заполнит он это пространство. Способности игроков, их умение играть вместе зависят от возможностей, желаний и реального опыта геймера.

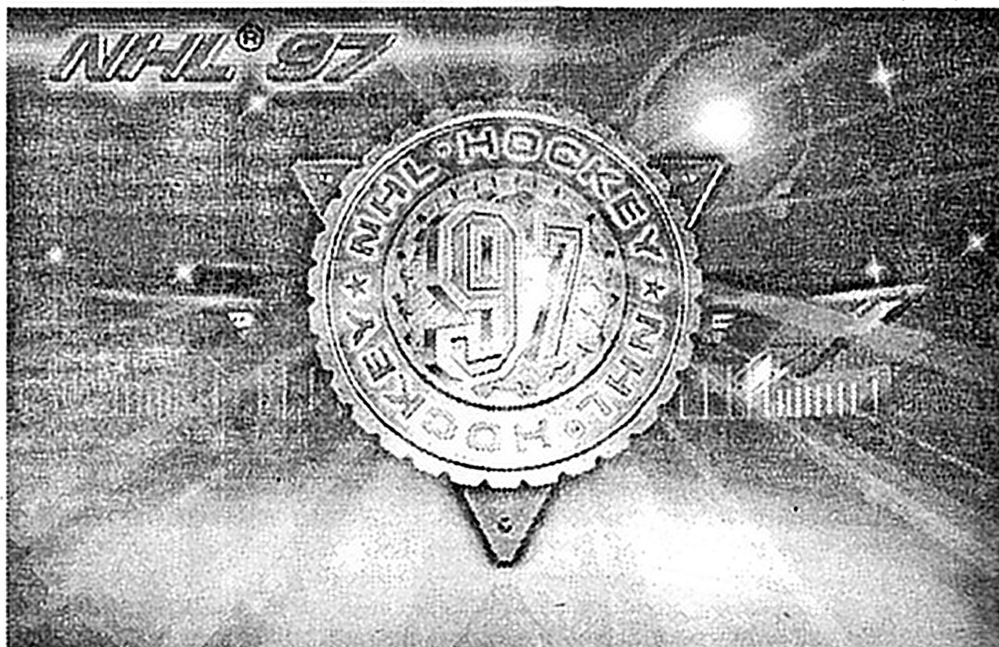
Большое преимущество спортивных программ - это реалистичные фигурки движущихся по полю спортсменов. Игроки мечутся внутри хоккейной коробки на огромных, просто опасных для жизни скоростях, рассекая своими коньками ледовое покрытие. Компьютерные виртуозы хоккейного боя умудряются забивать голы под самыми невероятными углами, из самых невообразимых точек (в принципе, такая техничность соперника не мешает геймеру также запустить шайбу в ворота противника).

Заставочный видеоролик не обманул ожидания геймеров - на поле компьютерные хоккеисты ведут себя не лучше реальных. Им ничего не стоит прокатиться по упавшему хоккеисту или испробовать на практике некоторые приемы кейча.

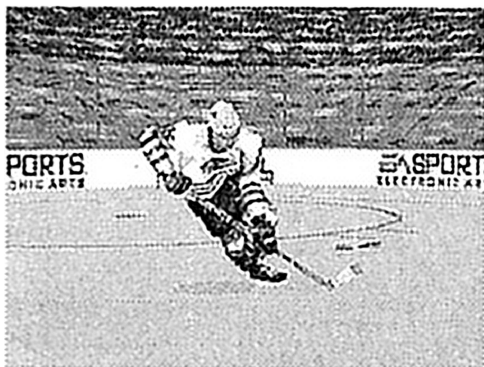
Если сравнивать NHL'97 хотя бы с тем же NBA'96, то уровень графического исполнения и достоверности изображения у баскетбольной программы не идет ни в какое сравнение с сверхреалистичностью хоккейного матча. Если отойти от монитора подальше, то создается впечатление, что смотришь прямую тран-

NHL'97, в отличие от NBA'96, продукта той же Electronic Arts, к примеру, наоборот, производит хорошее впечатление. Бодрая металлическая музыка и заставочный хоккейный видеоролик с мордобоем уже с самого начала способствуют появлению симпатии к этой игре.

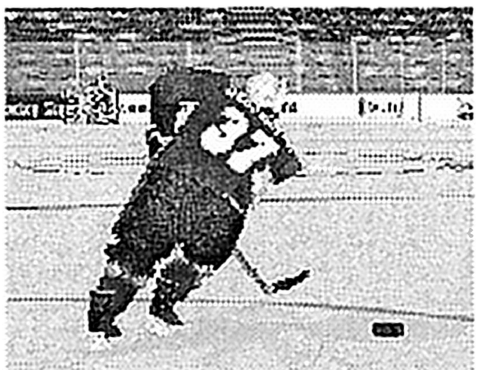
Говорить о программах, имитирующих спортивный матч, достаточно трудно. Как минимум, слушатель должен быть немного фэном конкретного вида спорта, ему не нужно объяснять, как грациозен нападающий в своей неудержимой атаке на ворота противника. В игре NHL'97 перед взгля-







слюцию матча по телевизору с участием живых хоккеистов. Если подобраться к какому-нибудь хоккеисту поближе, то легко можно рассмотреть черты его лица. Трибуны, правда, сделаны не так хорошо, но все же основное внимание сконцентрировано не на них, а на сверкающем белозной хоккейном поле.



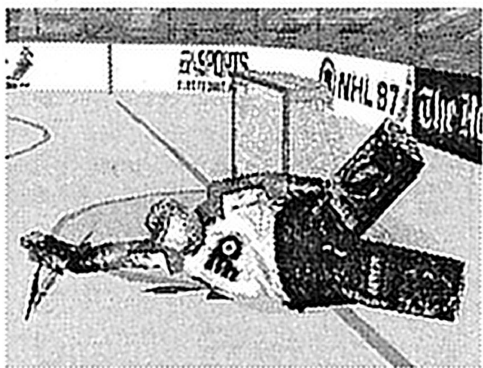
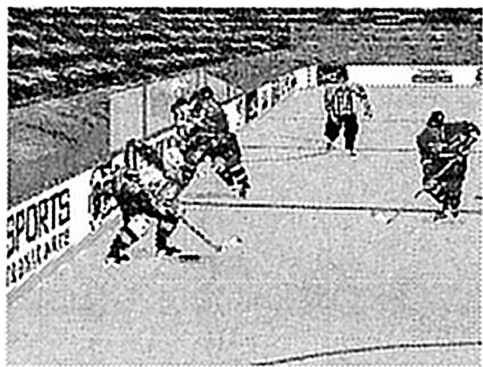
Удивительно реалистичное внешнее сходство с реальными прототипами - это еще не все, что отличает NHL'97 от других спортивных аналогов. Когда хоккеисты мчатся по льду, делают пас и готовятся отбить атаку, их телодвижения стопроцентно достоверны. А сам поединок на ледовом поле сопровождается реальными звуковыми эффектами матча.

Как и любая игра с живым соперником, NHL'97 сразу же выходит на качественно новый уровень, когда второй командой управляет сидящий за другим компьютером приятель. Самое приятное, что игра поддерживает все возможные виды мультиигры, то есть ничто не мешает двум фанатам соединиться по моде-

му или по сети и проверить себя в жарком поединке на холодном ледовом поле.

Не менее увлекательно записать собственную игру и затем прокручивать ролик хотя бы ради интереса или с целью анализа стратегии матча. Самое удивительное, что геймер может в режиме видео водить камеру по полю как ему заблагорассудится. То есть камера в игре представляет собой не стационарно укрепленный на подставке аппарат, а как бы летающий в воздухе передатчик. А это значит, что можно опуститься на уровень льда или залететь прямо в ворота.

В программе имеются также и некоторые секреты. В меню установки контроллера нужно нажать на командный логотип. При нажатии раздается своеобразный звук. В результате этого у некоторых команд появляется новый вид униформы. Аналогичный звук выдает логотип любой команды, но эффект проявляется только для команд Vancouver, Anaheim, Los Angeles, Pittsburgh и Boston.





# Тысяча и огни Warcraft

Warcraft II: Tides of Darkness, Beyond the Dark Portal и Azeroth's revenge  
(Blizzard)



Warcraft II не имеют, то есть они не отличаются так, как это произошло с первым и вторым Warcraft'ами. Некоторые критически относящиеся к продолжениям геймеры называют такие диски просто сборниками новых миссий. Так что пользователь должен быть готов к тому, что он покупает. Конечно, было бы несправедливо обвинять фирму Blizzard в том, что она хотела кого-то обмануть. Может быть именно поэтому производители назвали программу по-прежнему "Warcraft II", а не "Warcraft III" или "Warcraft Plus".

Главные особенности Beyond the Dark Portal и Azeroth's revenge заключаются, в основном, в увеличении сложности заданий. Миссии стали более трудными, а количество золота уменьшилось. Противник уже не такой тупоумный. Напри-

Рассказывать о том, что такое Warcraft, явно не стоит. Второй игрой, ставшей такой же общеизвестной и популярной как Doom, по праву можно назвать программу "Warcraft II". Ее с удовольствием обсуждают в конференциях, по ней устраиваются сетевые чемпионаты, а тем временем фирма Blizzard быстро выпустила несколько продолжений второй части. Напомним, именно так поступила id Software с Doom II, который был создан на базе первой серии.

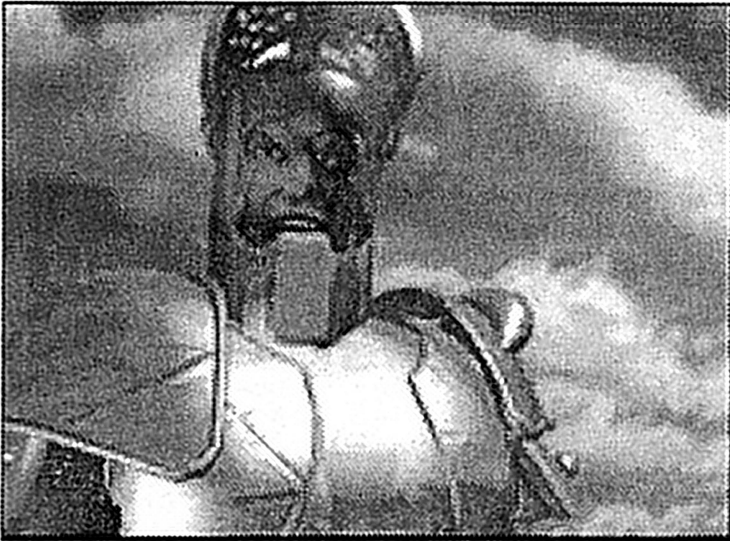
Однако в данном вопросе Blizzard шагнула даже дальше. Если между первым и вторым Warcraft'ом различия были разительными, то между "продолжениями" второй части они зачастую едва бросаются в глаза. К примеру, "Warcraft II: Beyond the Dark Portal" представляет собой лишь набор новых сильно усложненных героических миссий. Вышедший чуть позже "Warcraft II: Azeroth's Revenge" отличается от "Beyond the Dark Portal" настолько небросающимися в глаза деталями, что их способен различить лишь глубоко верующий в "Warcraft" геймер.

Особенно сильных изменений новые

мер, орки начали использовать восставших из мертвых. Для того, чтобы победить, по крайней мере нужно иметь за







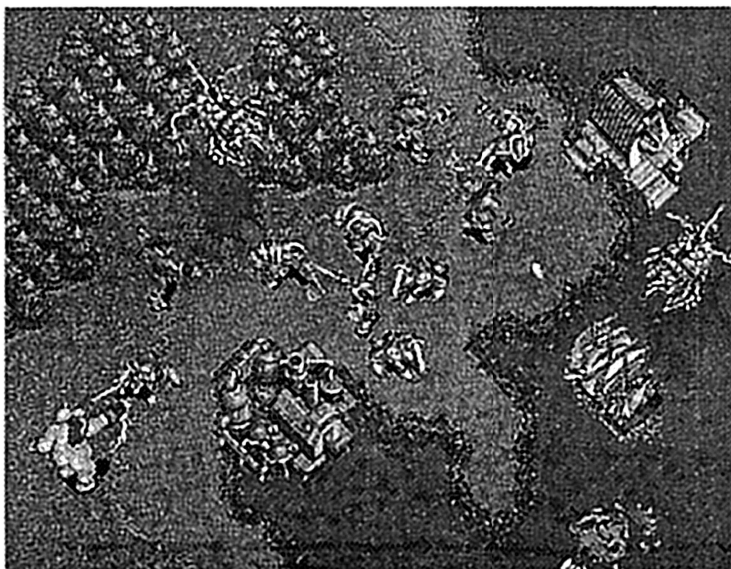
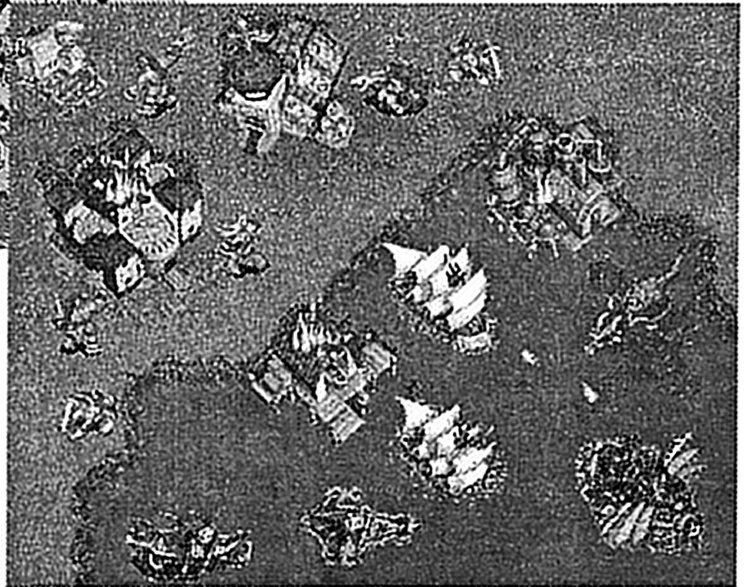
плечами хотя бы опыт первых двух Warcraft'ов.

Критики в чем-то правы, называя продолжения лишь сборниками новых миссий. Ведь графически программы

не изменились. Окружающие пейзажи пополнились маленькими незначительными деталями. Вместо деревьев пеоны рубят заросли гигантских грибов, по лесам бродят ядовито красные, но по-прежнему такие же неопасные кабаны. А было бы забавно, если бы разработчики

ввели уровень, где народ пользователя вынужден был отбиваться от стад озверевших кабанов-людоедов. Ведь для создания такого уровня особых программных переделок не потребовалось бы.

В магазинах появилась также и коллекция Warcraft'ов в виде объединенного пакета от Blizzard под названием "Warcraft Battle Chest". В него входят следующие продук-



ты: лидер продаж Warcraft II: Tides of Darkness, файлы расширенной установки и классика жанра Warcraft: Orcs and Humans.

Не отставать от западных производителей решили и российские умельцы. На рынке пользуется хорошим спросом русскоязычная версия "Военного ремесла", в которой был осуществлен не только перевод меню, но и всего голосового сопровождения. Теперь от рыцаря можно услышать бодрые фразы "Да, сэр", "Что угодно, милорд", а от крестьянина заунывные "Опять, опять", "Сделаем...". Впечатляет и заставочный ролик, который озвучен в стиле переводов эпохи проникновения западных видеофильмов в Россию. Забавно слушать такие фразы как "... они соскучились по звону мечей...", произносимых растянуто и немного в нос.

Отличить друг от друга последние Warcraft-продукты довольно проблематично. Ведь продолжения были построены точно на базе второй серии, а значит и обложки и заставки похожи друг на друга. Однако, если присмотреться внимательнее, различия все же обнаружатся. Во-первых, каждая серия имеет свое собственное название. Во-вторых, человек на обложке больше не носит шлем, а обращает свое суровое лицо к орку, чем-то похожего на зеленого негра. И затем, когда грузится меню, пользователь имеет возможность выбрать, в какую игру ему играть - в "Tides of Darkness" или в "Beyond the Dark Portal".

### Основные коды для Warcraft 2

- valdez* - добавить нефть
- hatchet* - добавить лесоматериалы
- make it so* - мгновенное строительство
- showpath* - полная карта уровня
- glittering prizes* - прибавка золота и сырья
- it is a good day to die* - полная неуязвимость
- ecstasy* - победа
- end the pain* - поражение
- 'go bezerk* - неуязвимость/сила
- kryal castle* - 10000 ед. золота, 5000 ед. лесоматериалов, нефть
- texas* - 5000 ед. нефти
- you owe me* - закончить игру



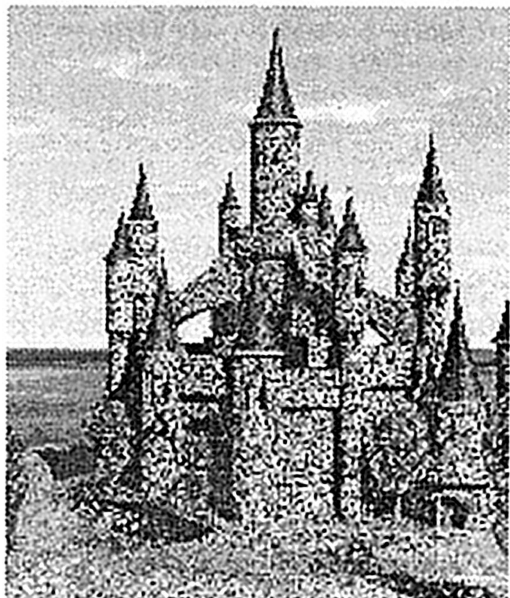


# HEROES III

of Might and Magic III



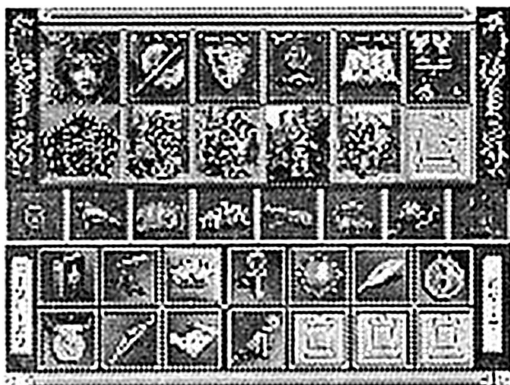
## The Succession Wars



популярной игры Heroes of Might & Magic получила свое продолжение.

Во второй части немало внимания уделено композиции боя. Битвы стали более продуманными, у героев появились новые способности, а у геймера — новые возможности по контролю за персонажами.

Очень важный и увлекательный элемент боев — применение магии. Общее ко-



личество заклинаний также увеличилось, причем в процессе игры можно путем перенятия передового опыта изучить и принять на вооружение вражеские заклинания.

У игравших, например, в Warcraft, неоднократно возникало желание продать или обменять каким-либо образом скопившуюся ненужную нефть или лес, поступление которых иногда могло превышать спрос. В Heroes of Might & Magic 2 геймер имеет возможность продать излишек и на вырученные средства приобрести необходимые ресурсы.



Многих раздражают причудливые названия существующих где-то в запредельном пространстве фэнтезийных земель, а не обывательская внешность населяющих их созданий не отталкивает, а наоборот, притягивает своей красочной необычностью. И вот вторая часть

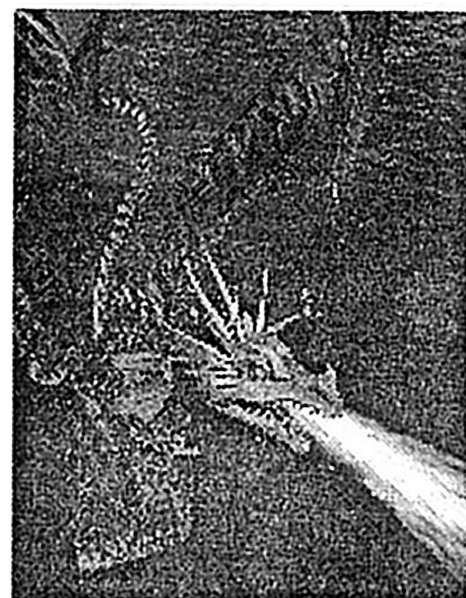


Регулировать распределение теперь можно не только ресурсов, но и очков, которыми определяется прирост опыта героев. Геймер лично определяет, на развитие каких способностей потратить заработанные очки.

В Heroes of Might & Magic 2 стало больше персонажей. Например, лю-

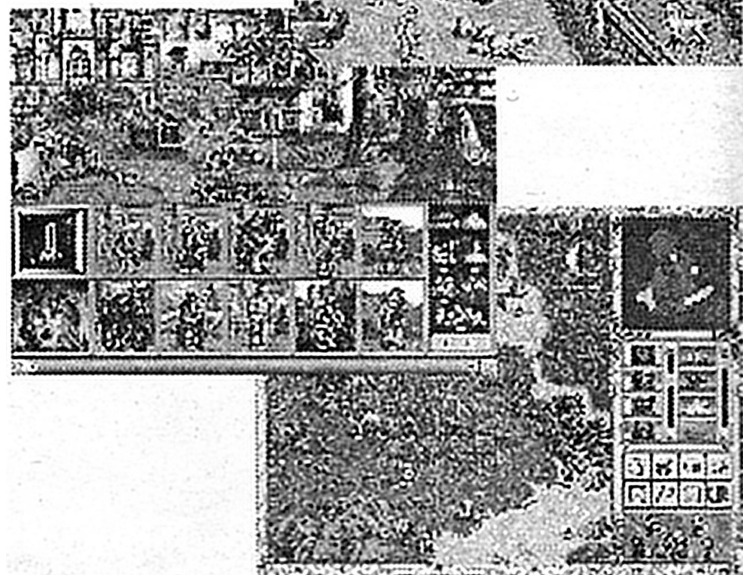
бители черной магии могут выбрать

себе Некроманта и тогда их самые потаенные мечты о потустороннем смогут воплотиться хотя бы на экране компьютера. Появятся обширные кладбища, с которых поползут разлагающиеся, почти разваливающиеся на ходу мертвецы, обретут вторую жизнь и другие монстры.



Также в игру введены и новые виды построек, которые значительно помогают геймеру не только приблизиться к победе, но и разнообразить игро-

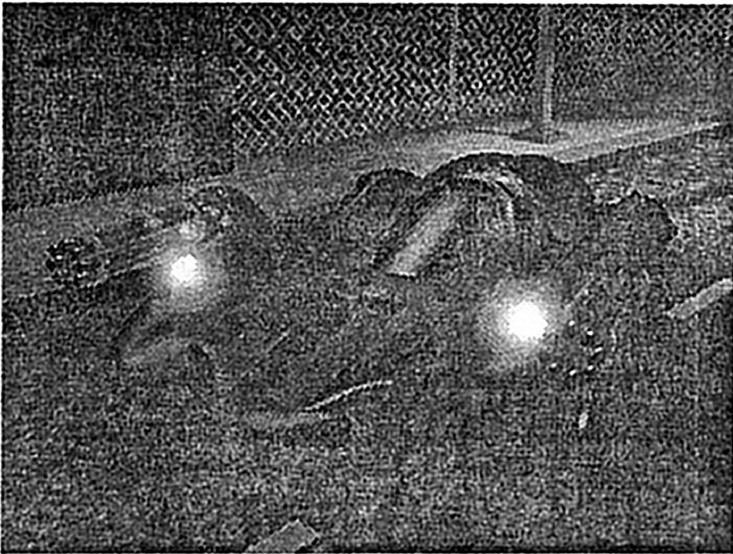
вой процесс. А если заняться еще и upgrade'ом построек, то производимые ими войска станут не просто разнообразными, но и почти непобедимыми.







# DEATH RALLY



Перед вами, пожалуй, одна из самых оригинальных новинок в жанре гонок. Не исключено, что когда вы прочитали эту фразу, вам уже стало скучно. "Ну вот, подумаете вы, опять быстрый и плавный трехмерный синтез, извилистые гоночные треки, бешеная скорость, и для всего этого требуется не меньше, чем Pentium Pro, сколько же можно-то". Но не спешите со скоропалительными выводами - смеем вас заверить, таких гонок вы действительно еще не видели.

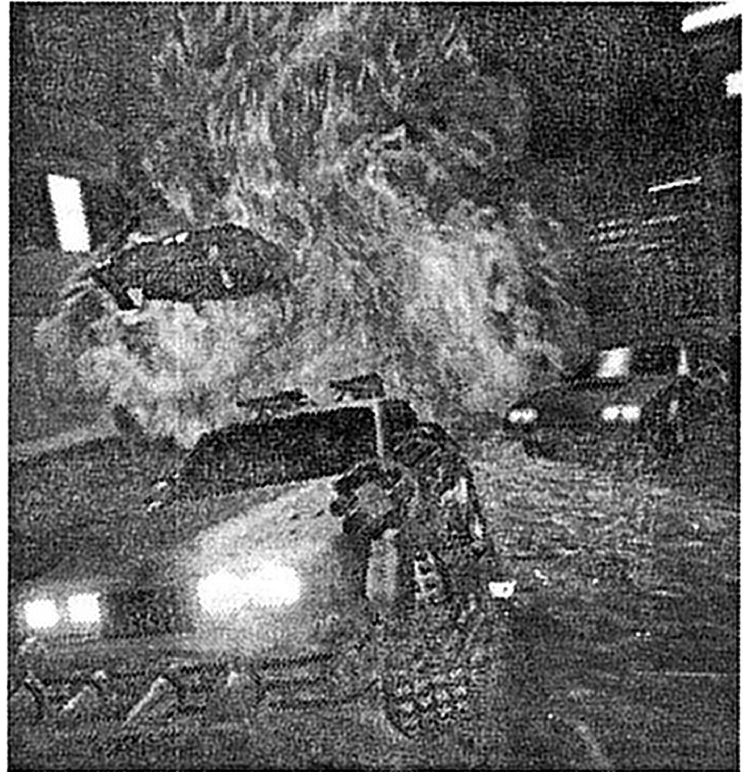
Начнем с того, что все драматические события, разворачивающиеся на трассах, вы видите отнюдь не из кабины гоночного автомобиля, а с высоты птичьего полета или, если быть более точным, с высоты пролетающего над трассой вертолета с телеоператорами. Нельзя, конечно, сказать, что подобный тип графики является революционной находкой создателей игры, достаточно вспомнить Micromachines, а знатоки игр на шестнадцатитбитных приставках без труда вспомнят еще парочку подобных игр - например, такую замечательную, как Rock'n'Roll Racing. Но во всех этих играх графика была двумерной - мультипликационной. И гоночные трассы и машины-соперники представляли собой рисованные двумерные изображения - "спрайты".

Dead Rally впервые привнесла в подобные игры трехмерную графику. Компьютер обчисляет наклон земной поверхности, тени, которые отбрасывают скалы и деревья. Очень впечатляют, например, трассы, пролегающие сквозь горные ущелья, нависшие над треком угрюмые скалы, залитые солнечным светом.

Сильная сторона игры - мало с чем сравнимый черный юмор. Как вы думаете, для чего на обочинах гоночных трасс

стоят зрители? Правильно - для того, чтобы вы могли их задавить. Несчастные умирают, издавая забавные предсмертные вопли, и о том, что они когда-то существовали, будут напоминать вам багровые лужи. Человеческая жизнь совсем не ценится на этих состязаниях. Но смертельная опасность грозит не только беззащитным болельщикам, но и вам - ведь участники этих гонок имеют полное право стрелять из пулеметов, разбрасывать на проезжей части мины - одним словом, делать мелкие пакости конкурентам. Но и вам совсем не обязательно вести себя по-джентльменски по отношению к этим мерзавцам - давите не только на педаль газа, но и на гашетку бортового оружия - вырвавшийся вперед враг становится отличной мишенью.

Как и во многих играх этого жанра, выигранные в схватках на трассе деньги вы можете потратить на модернизацию автомобиля, покупку нового оружия - не забывайте о том, что и соперники не станут пропивать свои деньги, они также истратят их в автомагазине. Впрочем многие вещи далеко не обязательно именно покупать - весьма широкий ассортимент полезных предметов валяется прямо на трассе - боеприпасы, ору-



жие, энергия, иногда попадаются и деньги. Все это достанется тому, кто успеет добраться до призов под самым носом у соперников. Порой из-за этих ценных предметов на трассе разгораются целые сражения.

Как и подавляющее большинство новинок в жанре гонок, Death Rally поддерживает сетевой режим. В сетевом режиме у вас есть возможность выбора героя, за которого вы будете играть и, соответственно, машины, на которой вы будете ездить. Одним из героев игры, кстати, стал Дюк Ньюкем, герой одноименной трехмерной "крошилки". Поединки с живыми соперниками, конечно же, не идут ни в какое сравнение с противостоянием компьютеру. Поведение компьютерных игроков легко предсказуемо и, освоившись с управлением, вы без труда будете занимать призовые места. Живой противник, пусть даже новичок, обычно извлекает уроки из поражений и стремится взять реванш - этой черты совершенно лишен компьютер. Эта игра, будем надеяться, надолго привлечет ваше внимание.





# FRAGILE ALLEGIANCE

“На пыльных тропинках далеких планет останутся наши следы”, - пелось в популярной некогда песне. Но протоптать эти пыльные тропинки вы можете уже сейчас. Такую возможность дает вам Fragile Allegiance - новинка в жанре космической стратегии. Со следоми тоже не будет никаких проблем - на одних планетах вы сможете оставить процветающие мегаполисы, на других - нагромождения оплавленных металлоконструкций и груды трупов, запекшихся в своих скафандрах.



Концепция игры во многом напомнит вам Reunion - вы должны строить базы на небольших астероидах, добывать ресурсы, следить за тем, чтобы у населения хватало пищи и воздуха, делать научные открытия, результатом которых станут новые постройки, новые типы космических кораблей и, конечно же, новое оружие. Во многом игра напоминает и стратегии в реальном времени - вы строите базы на дне кратеров в точности так же, как вы строили базы, например, в классической Dune-2. Но опасаться вторжения танков и пехоты противника вам уже не приходится - такие мелочи, как один танк или одни солдаты, в этой игре в расчет не принимаются, да и транспортный корабль с десантом вы сможете сбить еще на подступах к планете. Но вас могут ждать гораздо более неприятные сюрпризы - ракеты

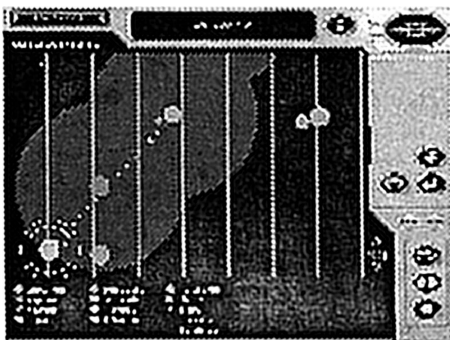


с ядерными боеголовками, атаки вражеских космических истребителей, применение бактериологического оружия. Компьютер позаботится о том, чтобы ваша жизнь была максимально насыщена интересными событиями.

В вашем распоряжении широкий арсенал средств защиты и нападения - радары и зенитные пушки, чуть менее двух десятков разновидностей ракет, широчайший ассортимент транспортных и боевых космических кораблей. Перед вами открывается широкий выбор различных тактических приемов, которые помогут вам избавиться от конкурентов.

Графически игра сделана просто безупречно - тщательно прорисованная поверхность далеких планет, постройки, боевые корабли. Сильное впечатление производит атомное оружие в действии, а также налеты на вражеские базы - взрывы и пламя, переплетения испепеляющих лучей боевых лазеров. Наверно, именно так и будут выглядеть войны в далеком будущем.

Хотя во время боя вы и можете отдавать приказы отдельным кораблям, на тактическом уровне от вас мало что зависит - все решают успехи в экономическом развитии и науке. Если вы обогнали противника по уровню технологии и не поленились создать мощную промышленность - соперник обречен.



## ФАНТОМ



### ТРЕБУЮТСЯ АВТОРЫ!

материалов о компьютерных играх IBM, SEGA 16, SuperNintendo 3DO, SONY Playstation, SEGA Saturn для работы в новых проектах компании «ФАНТОМ»

тел. 528 45 44

Спрашивайте в книжных магазинах города «Энциклопедию лучших игр для IBM PC», выпуск 1 с боевым роботом на мягкой обложке. СКОРО выпуск 2!

Наш WWW-site: <http://www.dux.ru/guest/phantom/index.html>

Наш E-mail: [ipantom@dux.ru](mailto:ipantom@dux.ru)

## Lighthouse

Каждого поклонника приключенческих игр не сможет не заинтересовать последняя новинка от фирмы Sierra - признанного лидера в этом жанре. Эта игра, в отличие от многих новинок жанра, не является интерактивным видеofilmом. Оцифрованное видео - вещь, конечно, впечатляющая и вполне уместная, скажем, в играх, относящихся по сюжету к фантастическим боевикам и “страшным историям”, но не совсем подходящая для создания настоящих сказок. “Сказка”, правда, не совсем точный термин, ведь игру можно назвать и мистическим детективом. Но слово “мистика” у нас слишком прочно ассоциируется с вампирами, ожившими мертвецами, демонами, монстрами из иных измерений и т. п. Сюжет этой игры не столь груб и прямолинеен, так что назовем ее “волшебной историей”. Перед вами - игра, чем-то напоминающая знаменитый Myst - и атмосферой, и типом графики. Прекрасно прорисованные статичные изображения сцены, которые время от времени оживляются появлением столь же прекрасно выполненных и анимированных трехмерных персонажей. Чарующие пейзажи параллельных миров, причудливая архитектура зданий, странные человекоподобные существа - все это выглядит очень естественно и правдоподобно.

Герой игры покупает дом на берегу моря и знакомится со смотрителем расположенного неподалеку маяка. Смотритель маяка - человек со странностями он постоянно говорит об иных мирах, о непонятных головоломках, открывающих порталы в иные измерения. И вот однажды герой находит на автоответчике сообщение своего друга о том, что ему удалось открыть портал и он побывал на той стороне.

Прибыв в дом смотрителя, вы обнаруживаете, что ваш друг исчез - в доме есть только маленький ребенок. Но портал действительно существует - он открывается на ваших глазах, и странное существо, появившееся из дыры в пространстве, похищает ребенка. Теперь и вы можете побывать на той стороне.

Вам придется не только манипулировать со всевозможными предметами, но и решать различные головоломки (также как и в Myst). Постепенно вы будете больше узнавать о жизни иного мира и о связи с миром, где живем мы, а также о тайнах, которые хранит старый маяк на берегу моря.

Материал предоставил Сергей Водолеев

# Monty Python & the Quest for the HOLY GRAIL



Легенды о поисках Святого Грааля - чаши, в которую была собрана кровь Христа, - послужили основой для создания множества романов и фильмов. Поисками этой реликвии занимались в разное время рыцари Круглого Стола и Индиана Джонс. Если в средневековых рыцарских романах,

таких, как "Смерть Артура" Томаса Мэлори, поиски Грааля - это прежде всего поиски героями духовного совершенства, то в современных кинопроизведениях это прежде всего зрелищное размахивание мечами, или, как в случае с Индианой Джонсом, стрельба и драки на фоне живописных декораций. Не могли эти легенды не стать и основой для пародий.

Стоит только какой-нибудь книге или фильму завоевать массовую популярность, как тут же появляются пародии на прославившееся произведение. Впрочем, многие пародии настолько удачны, что пережили и то, что они в свое время



пародировали - например, "Дон Кихот" Сервантеса был в свое время не более чем пародией на средневековые рыцарские романы. Ну, а легенды о короле Артуре и Святом Граале пользуются неизменной популярностью на протяжении многих столетий. Так что нет ничего удивительно в том, что они послужили темой для многочисленных приключений группы английских художников и кинематографистов, известных под коллективным псевдонимом Монти Питон. По мотивам их творчества и создана эта замечательная приключенческая игра.



Приколы в игре начнутся уже со стартового меню (про заставку мы и не говорим - это, пожалуй, самостоятельное произведение) - есть такой пункт, как "Посмотреть фильм". Кто же откажется посмотреть кино - вы выбираете этот пункт меню, и вам в микроскопическом окошке с головокружительной скоростью (весь фильм умещается в несколько секунд) показывают, судя по всему, комедию, а, возможно, и еще какой-либо фильм - может быть, вы успеете разглядеть, какой именно. Другой любопытный пункт меню - "регистрация": вы вводите свое имя, а затем отвечаете приблизительно на 30 вопросов, многие из которых основаны на игре слов. Среди них есть и, например, такие: "Сколько в вас влезет спиртного?" или "В чем смысл жизни?". Если вы не знаете, в чем смысл



жизни, или спиртного в вас влезает не так уж много, отвечать на вопросы необязательно, но прочитать их, право же, стоит.

Героем игры стал знаменитый король Артур, который, выслушав напутствия от самого Гос-

пода, отправляется в странствие по Англии в сопровождении своего верного оруженосца.

Графически игра представляет собой любопытную смесь мультипликации и оцифрованного видео. На каждом из игровых экранов вам предстоит совершить определенные действия - с кем-то поговорить, что-то взять и т.п. Но сами эти действия выглядят порой очень забавно и нетрадиционно, да и вообще игра отличается непередаваемой маразматической (в хорошем смысле этого слова) атмосферой. Юмор в ней порой принимает весьма мрачные угольно-черные оттенки, но что поделаешь - ведь ее действие разворачивается в Средние Века. Ну, а средневековье - это не только турниры, на которых рыцари отстаивают честь прекрасных дам, не только дискуссии богословов в первых европейских университетах и открытия алхимиков. Это в первую очередь кровопролитные войны, длящиеся десятилетиями, а то и столетиями, эпидемии чумы, выкашивающие население целых провинций, жестокие казни и изощренные пытки, это не говоря уж о таких мелочах, как отсутствие в средневековых городах канализации (все отбросы, а также отходы человеческой жизнедеятельности, оказывались прямо на улице). Черного юмора в игре хватает просто с избытком - например, вас позабавит дергающийся столб с колесованным человеком (была в те времена такая казнь - человека привязывали к колесу, в определенной последовательности ломали кости, а затем беднягу вместе с колесом накальвали на столб или на кол), неподалеку от которого находится телега с трупами, если навести на нее курсор - у одного из тел отвалится голова. Подобные мелочи во многом определяют атмосферу игры. Если вы, так и не дойдя до конца, решите выйти из игры, вы увидите любопытную заставку в которой вас объявят победителем.



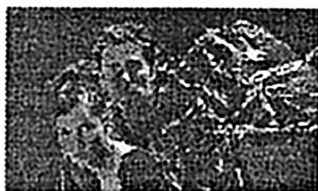
Для того, чтобы оценить по достоинству все игровые приколы, не лишним будет доскональное знание английского - ведь многие шутки основаны, например, на сходном звучании и написании английских слов. Но если ваш английский далек от совершенства, или вы вообще никак не знакомы с этим языком, того, что вы увидите на экране монитора, будет более чем достаточно, чтобы надолго забыть обо всем.





## Urban Runner

Одно из самых последних творений *Sierra-Online* как бы продолжает линию *Phantasmagoria* и *GK II*. Теперь мы погружаемся в атмосферу городской криминальной истории. Вы - беглец. Бежите, что-



бы спасти свою жизнь от безжалостного убийцы. Высокий темп развития событий - с первых минут игры. И так - через все 4 диска. Игра обещает стать самой популярной в своем классе в конце лета - начале осени 96

## Longbow, ATF

Фирма *Jane's* выпустила целую серию военных симуляторов, два из которых мы представляем вашему вниманию. Это боевой вертолет и самолет-истребитель. Вы прибываете на военную базу, выбираете миссию, садитесь в боевую машину и взмываете в небо. С уверенностью можно сказать, что перед вами самые реалистичные и захватывающие военные симуляторы. Детальная прорисовка самолетов и наземных пейзажей выполнена на самом высоком уровне. Каждая игра снабжается подробным описанием и таблицей управления.



## Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity

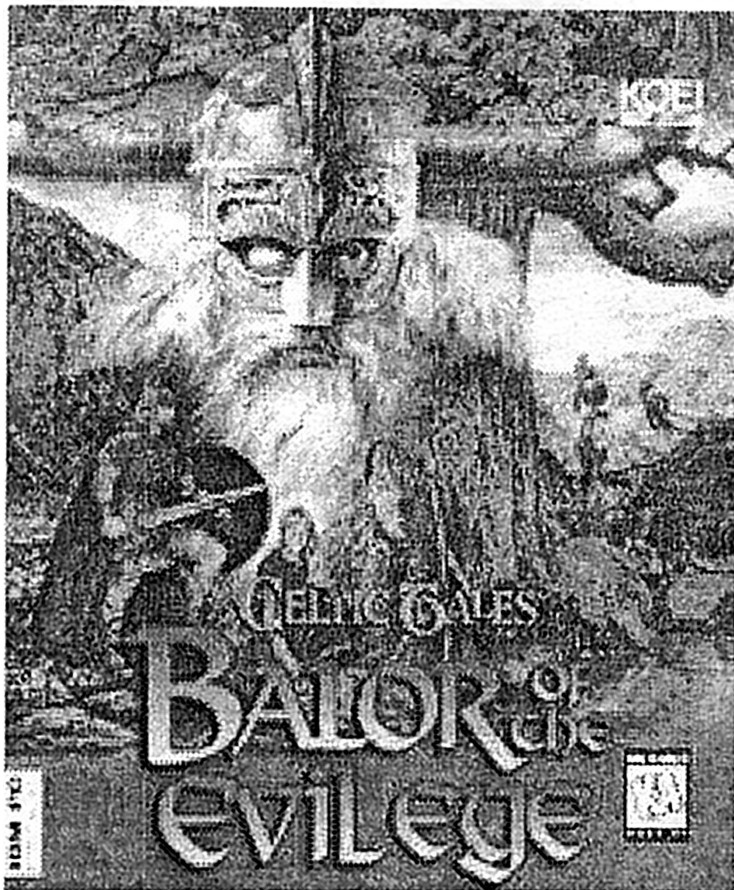
Американская фирма *Viacom NewMedia* в содружестве с телевещательным гигантом *MTV* выпустила в 1995 году игру, которая на фоне появившихся примерно в это же время квестов таких популярных и известных в нашей стране издателей, как *Sierra On-Line* и *LucasArts*, была лишена той доли внима-



ния и популярности, которой вполне заслуживала. Тем не менее, ежегодный конкурс игровых программ присвоил именно этой игре первое место в номинации "Лучшая приключенческая игра". Тем самым было показано, что **Beavis & Butt-Head** - самая свежая и удачно реализованная идея среди так популярных по всему миру "квестов". Отметим, что герои этой игрушки - двое известных мультипликационных ведущих программы *MTV* с одноименным названием. В США и по всему миру они пользуются огромной популярностью, особенно среди подростков. Духом их сомнительных шуточек и выходок пропитана вся игра. Во вступительном ролике к игре даже есть предупредительное сообщение: "Не пробуйте повторять то, что Вы здесь увидите дома, в школе или на улице! Многие могут быть незаконно, ранить или даже привести к депортации!" Сама игра построена по принципу интерактивного мультфильма, где Вы управляете героями действуя в рамках классического квеста в лучших традициях *LucasArts*. Интерфейс схож со способом управления в известной игре *Full Throttle*. Сюжет достаточно строен и интересен, вам гарантирована масса смешных моментов. Диск содержит 4 дополнительных мини-игры, 3 полноэкранных видеоклипа *MTV* и массу неповторимых звуковых файлов. Итак, давайте похулиганим вместе с самыми известными хулиганами в Мире!

Юниор № 7

# Celtic tales



"Celtic tales" относится к тому типу игровых программ, которые переносят пользователя на исторические просторы нашей планеты, но данная программа делает это с поправкой на старые кельтские легенды, в которых жили великаны, маги и маленькие народцы. В игре в удивительной смеси возрождаются древние легенды, переработанные для геймера в виде наполовину стратегической и наполовину ролевой игры.

Подобно стратегической "Reunion", "Celtic tales" начинается с выбора правителя. Им может стать как мужчина, так и женщина. Понятно, что в космической "Reunion" века эмансипации сделали женщину-правителя вполне обыкновенным явлением, но как такое возможно во времена, которым посвящена "Celtic tales"? С исторической точки зрения тут все правильно: для древней Ирландии были характерны как патриархальные, так и матриархальные традиции.

Оформление мира "Celtic tales" выполнено в виде изометрических полей, характерных для таких игр, как "PowerMonger" и "Populous". Иконки позволяют легко переходить к различным объектам: фермам, стадам, жилым постройкам, проверить налаженность работы лесохозяйства, заняться изучением магических предметов. В обязанности правителя, как это принято в играх подобного жанра, входят наращивание военного потенциала, строительство городов, исследование мира. В самом начале у геймера не возникнет особых проблем с управлением страной, но, к примеру, слаборазвитое государство со слабой экономикой и плоховооруженной армией не сможет в дальнейшем просуществовать ни при каких условиях.

**Если геймер, запуская программу, становится пилотом космического корабля, его привычный ряд ощущений не изменяется-рубка звездолета, к примеру, ассоциируется в подсознании с кабиной обыкновенного автомобиля.**

**Заставить геймера вжиться в образ, помочь принять, а не только освоить специфические законы невероятного быта мира будущего может не каждая программа. С подобной трудной задачей с успехом справляются игры "The journeyman project turbo" и "Johnny mnemonic".**

## Johnny mnemonic

Творения великих мастеров, в данном случае Уильяма Гибсона, находят вторую жизнь в версиях для компьютера. Даже больше, в варианте "Johnny mnemonic" для CD-ROM сюжетное действие просто выиграло, став интерактивным. Зритель перестал чувствовать себя в безопасности темного зала кинотеатра, лично соприкоснувшись с мрачной безысходностью жанра, именуемого киберпанк триллер.

"Johnny mnemonic" в каком-то роде становится предвестником нового мира, в котором мы будем жить завтра. Уже сейчас в человеческий организм вживляется все большее количество искусственных имплантов - но эти операции, к счастью, пока что не коснулись мозга. Что может произойти в этом случае с хрупкой человеческой психикой? На этот вопрос попытались ответить создатели "Johnny mnemonic".

Очевидно, что самым ходовым товаром и бесценным сокровищем в мире будущего станет информация. Но за информацией идет охота: ее могут украсть, испортить, использовать не по назначению. И тогда ученые создают уникальный биочип, который, имплантированный человеку, превращает его в живой банк данных.

Согласившись на вживление биочипа, Джонни, которого играет актер Кристофер Гэртин, стал живым примером торжества высоких технологий. Однако экспериментатор не сразу понял, в какой страшной зависимости оказался он от живущей в его голове машины. Тут в пору вспомнить популярную песенку Г. Роллинга "Отсоедини меня". И Джонни начинает действовать.

"Johnny mnemonic" по своей сути разноплановая игра. Геймер усиленно работает головой над разгадкой устройства многочисленных технологических приспособлений, общается с другими персонажами, а когда слова не помогают, приходится применять силу.

Правила игры в "Johnny mnemonic" классические, известные всем геймерам. Если Джонни видит предмет, его нужно взять, чтобы в дальнейшем как-то использовать; если половину экрана заполняет некто с перекачанными мускулами, значит пора пускать в ход кулаки.

Хотя игра изобилует множеством кровавых драк, из которых главный герой по идее должен выходить победителем, Джонни еще и великолепно разбирается в электронике. Благодаря этим знаниям ему удается использовать такие специфические находки, как виртуальные очки или мультифункциональный транслятор.

Найденные объекты помогают разрешать всевозможные головоломные ситуации и получать новую информа-

цию - для ветеранов квестовых игр это привычное занятие. Например, если вам попался электронный переводчик, ждите, что в скором времени придется возиться с расшифровкой каких-нибудь китайских иероглифов.

Последовательность цепочки событий в игре постоянно меняется. Это сразу становится заметным, если переиграть один и тот же эпизод несколько раз. Подобная уловка создателей игры держит геймера в постоянном напряжении и дает уникальную возможность еще раз пройти побывшуюся программу с тем же интересом.

В "Johnny mnemonic" задействовано огромное число разнообразных персонажей, игра не стоит на месте, в кадре возникают все новые и новые места. В своей бешеной гонке Джонни напоминает загнанного зверя, хотя так и есть на самом деле - ведь в его голове продолжает тикать адская машина концентрированной информации, которая может с легкостью убить хрупкий человеческий мозг.

Из всех существующих на данный момент интерактивных программ "Johnny mnemonic" напоминает игру меньше всего. В какой-то момент хочется убрать руки с клавиатуры и просто смотреть, что будет дальше. Игра идеально подходит для семейного просмотра: геймер выступает в роли "оператора", остальные же просто смотрят фильм, не отказывая себе в удовольствии иногда дать какой-нибудь совет.

В "Johnny mnemonic" геймеру представится возможность и вдоволь пострелять, и пообщаться с красивыми женщинами, и попользоваться ресурсами хранилища концентрированной информации, только после возвращения в обычный мир начинаешь чувствовать себя не совсем уютно (хочется обратно!). И все же игра, даже несмотря на небольшую пикселированность изображения, не оставляет никаких сомнений в том, что будущее принадлежит интерактивному видео.

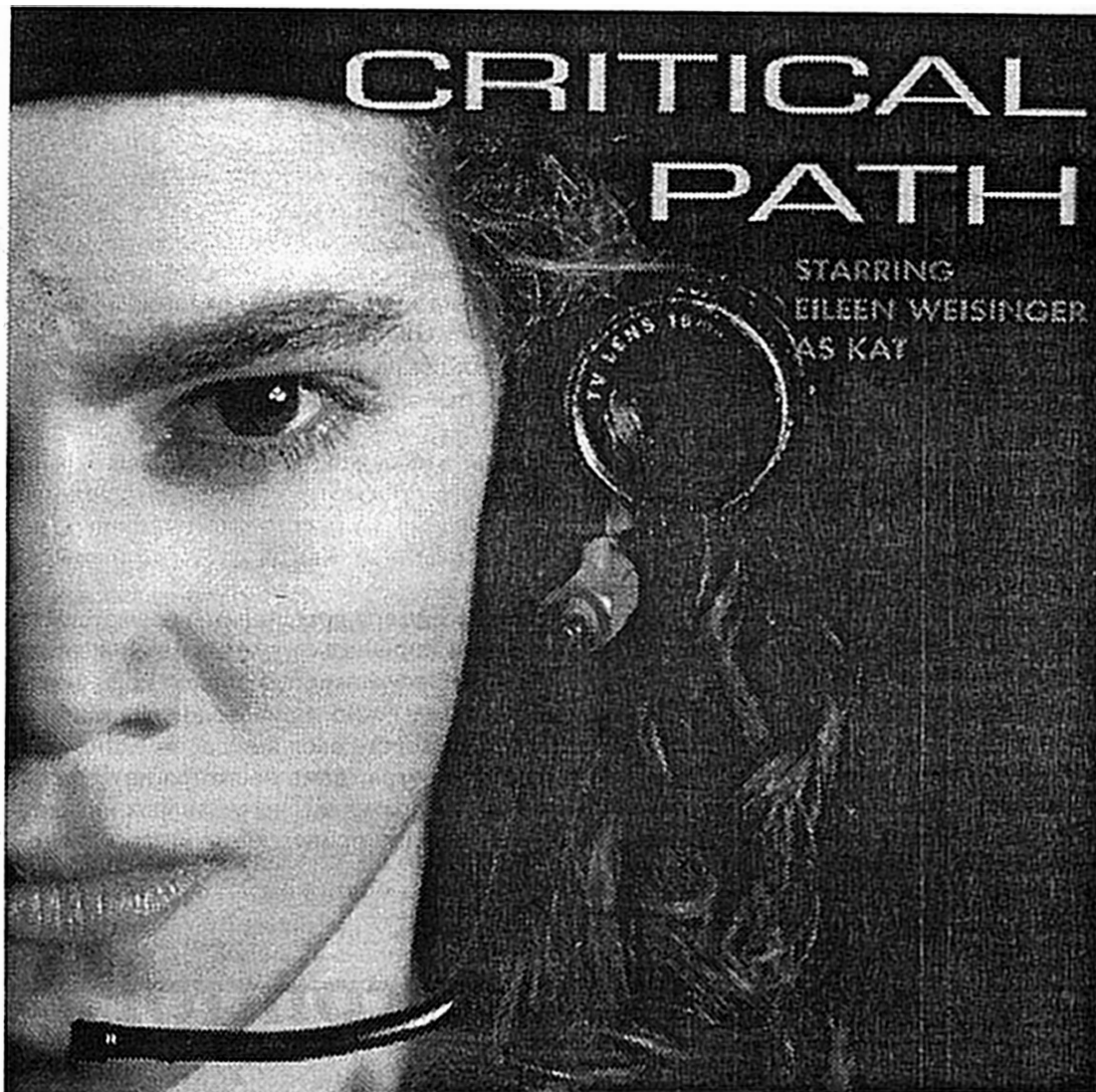
## Chaos control

Все, что было создано писателями-фантастами за долгие годы отсутствия компьютеров теперь начинает постепенно переходить со страниц книг на экран, представляя собой синтез компьютерной графики и профессиональной актерской игры голливудских звезд. В случае с "Chaos control" видеооформление получило давнее предупреждение об опасности встречи с враждебным инопланетным разумом: все космические аппараты, отправляемые в наше время с Земли, несут в себе послания к возможным космическим братьям, в которых кроме уверений в миролюбивости намерений и изображений человеческих существ содержится еще и точный адрес Земли. Этой информацией не преминули воспользоваться злобные инопланетные агрессоры. К счастью, к моменту втрояжения земляне уже создали технический потенциал, достаточный для отражения атаки из космоса. В игре пользователь управляет земным пилотом. В этом качестве ему придется отправиться на тот свет множество инопланетян, ликвидировать запущенную пришельцами программу-вирус, разобрататься со сложными головоломными устройствами. Для любителей демо предусмотрена красочная вводная часть.



# CRITICAL PATH

(“Критический путь”)



то актер. Обычные видеофильмы, когда зритель, находясь перед экраном, пассивно впитывает информацию, постепенно уходят в прошлое. Еще в середине века в фантастической литературе описывался мир будущего, в котором многомиллионная армия зрителей путем голосования через размещенную в каждой квартире аппаратуру решала судьбы героев “мыльных опер”, определяя, кому в дальнейшем победить, а кому умереть в мучениях.

Critical Path, представляемая фирмой Media Vision, не совсем та привычная компьютерная игра, где путем полного управления героем или техникой можно прийти к победному финалу. В программе присутствуют два главных героя: Кэт, девушка с задатками универсального солдата, которую сыграла актриса Eileen Weisinger и сам пользователь, сидящий перед компьютером.

Управлять Кэт невозможно. Это живой человек с собственной волей и правом самостоятельно принимать решения. Однако Кэт не ясновидящая и может легко погибнуть, если вы не успеете вовремя подсказать

Critical Path—это удивительное сочетание прямого общения с живым человеком, видеофильмом и компьютерной игрой.

Игра относится к новому поколению программ, про которую уже можно сказать: здесь в главной роли снимался такой-

путь к отступлению или включить какой-нибудь из защитных механизмов.

Программа требует процессор не ниже 386 33 MHz, память 4 MB RAM и видеокарту SVGA.

Действие игры происходит в недалеком будущем, когда Земля, пережившая третью мировую войну, оказалась поделенной на тысячи микроскопических государств. В одной такой “стране” правит жестокий полубезумный диктатор Мин.

Во время выполнения боевого задания вертолет американских военно-воздушных сил был сбит ракетой, пилот Кэт погиб. После беглого осмотра повреждений девушка убедилась, что машину еще можно будет поднять в воздух, если только удастся достать одну маленькую, но очень существенную деталь.

Кэт направляется к фабрике, а вы захватываете командный пункт генерала Мина. Сражаться с мутантами, передвигаться по цехам завода, часть из которых превращена в комнаты пыток, придется одной лишь Кэт. Зато в вашем распоряжении почти полностью исправный пульт управления, устройство для связи с девушкой и записная книжка Мина. Вы и Кэт неразрывно связаны—только вдвоем можно выбраться с острова и победить в игре. У девушки есть девять жизней. После того, как у нее заканчивается последняя, в бункер приходит генерал Мин и убивает вас. Игра автоматически спасается после прохождения Кэт каждого конкретного участка игры.





Если у вас возникла необходимость вернуться на пройденный ранее этап или вы

погибли, в Main menu нужно выбрать Play Critical Path, затем Jump to completed scene. Reset уничтожает все спасенные игры.

Большое преимущество программы заключается в том, что вы можете наслаждаться великолепной актерской игрой Eileen Weisinger, чего пока лишены другие персонажи рядовых компьютерных игр. Достоверность происходящих событий усиливается еще больше от того, что все помещения завода, работающие механизмы, спецэффекты вроде струй разбрызгиваемого кипящего металла синтезированы на компьютере.

В нижнем углу экрана расположена записная книжка генерала Мина, где содержится зашифрованная информация о том, как работают механизмы фабрики и упоминания о смертельных ловушках (все написано по-английски, причем не очень хорошим почерком). Листать книгу можно "мышью" или знаками "больше-меньше". Рядом с книжкой установлено Армейское Коммуникационное Устройство (АКУ), а выше-пульт управления заводскими механизмами.

Кэт носит на себе передающую камеру, которая позволяет вам быть в курсе всех происходящих событий. Но в основном изображение поступает через скрытые следящие мониторы генерала Мина, размещенные во всех помещениях фабрики.

На руке у девушки закреплен портативный вариант АКУ, через которое вы можете передавать ей свои сообщения. Стрелками или мышью вы указываете Кэт направление передвижения, а нажимая прямоугольнички "Да" или "Нет", вы отвечаете на ее вопросы. Кроме того предусмотрена кнопка "Alert" для подачи экстренного сигнала опасности. Не стоит забывать, что в этой игре вы управляете не послушным компьютерным человечком, поскольку переданная вами команда через АКУ может не достичь Кэт, если она в это время смотрит в другую сторону или отбивается от мутантов. Кроме того, сообщение будет гореть на пульте девушки всего лишь несколько секунд.

В различных точках завода размещены бомбы и прочие ловушки. Чтобы активировать их в нужный момент, надо набрать правильный цифровой код. Информация о кодах так-

же разбросана по страницам дневника генерала Мина, полного шизоидального бреда сошедшего с ума человека

Чтобы установить контроль над ловушкой, надо ввести правильный код (например, 123, 152 или 911) - в этом случае загорается желтый огонек на приборной панели. Когда введен правильный код, вы должны нажать большую красную кнопку Зеленого огонька возвестит о том, что детонатор приведен в боевую готовность. Несколько секунд могут уйти на то, чтобы система заработала. Как только наступит этот долгожданный момент, на пульте загорится красная лампочка. Следует помнить о том, что ловушки не разбирают, кого нужно уничтожить, а кого оставить в живых, поэтому необходимо следить за тем, чтобы Кэт не оказалась в зоне действия детонатора.

Не забывайте, что вы не пассивный зритель - иногда Кэт внезапно нуждается в вашей помощи, своевременной подсказке или предупреждении об опасности.

1 R

2. <123> (есть в книге)

3. <152> (есть в книге).

4. [E], потом еще раз [E]

5. [J]

6. [G]

7. пройти по пути, на перекрестках жать: L, F, L, L, F, R, R,

L, R

8. R (в ванную, потом в цех)

9. R (в цеху бежать)

10. <666> (сатанинское число)

11. <451> (точка горения бумаги)

12. <911> (телефон спасения)

13. [N]

L, R, F - Влево, вправо, вперед (можно курсорными кнопками)

<123> - Код для оружия (справа внизу, красная кнопка - ввод)

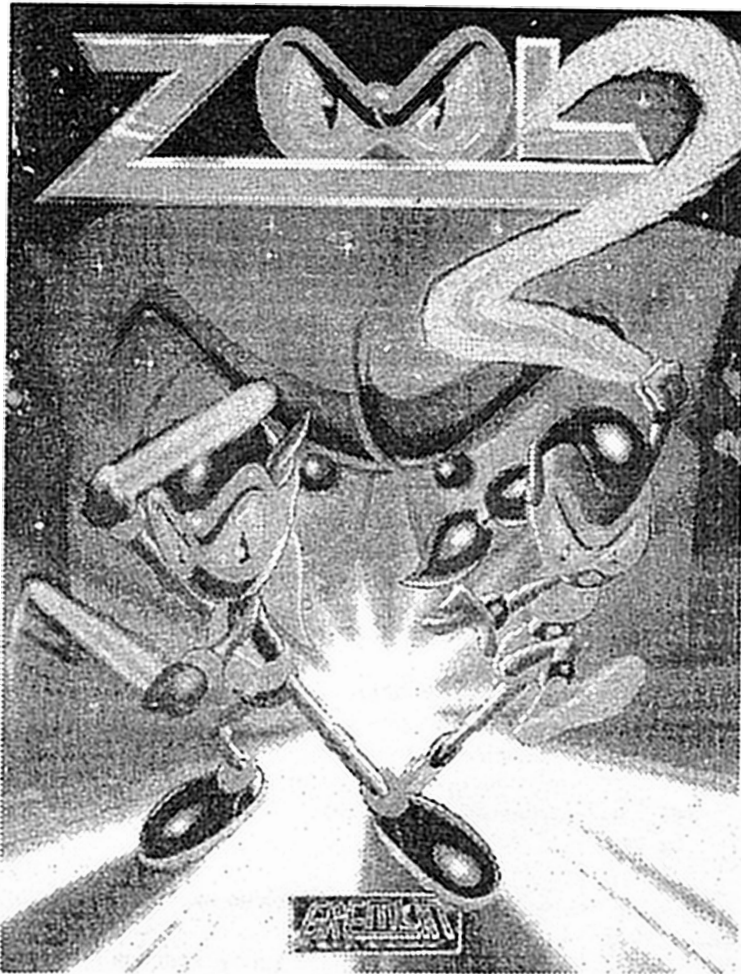
[E] - Переключатели механизмов ON/OFF (справа сверху)

Примечание: все кнопки и переключатели надо жать в свое время, иначе не подействует. Выход: постоянно кликать по кнопке, пока не сработает





# Вспомним те годы



Именно это программа Zool 2 и помогает сделать-вспомнить те годы, когда такие игры, как "Quake" и "Grand Prix 2", максимально соответствующие стандарту виртуальной реальности, относились к разряду невозможного и фантастического.

Ранние игры класса "бродилок" представляли собой управляемый мультфильм, где персонаж, преодолевая различные препятствия на своем пути, добирается до определенной точки. Такие игры, с небольшими вариациями, до сих пор составляют значительную часть общего числа программ для простейших игровых приставок. Тем более удивительно появление лазерного диска с двухмерной графикой и сюжетом, модным для начала 80-х годов. Однако Zool 2 собрал в себе все лучшее, что характерно для данного жанра. Вкупе с удивительными возможностями, которые дает игроку multimedia-оборудование, Zool помогает "повзрослевшему" пользователю вернуться в детство компьютерных игр.

Все же, несмотря на свое классическое оформление, игра Zool 2 обладает необыкновенно насыщенной картинкой, изображения неодушевленных предметов и тварей передаются с необычайной четкостью, каждый новый экран характеризуется обилием персонажей и все более удивительным рельефом местности.

Инопланетный ниндзя под кодовым именем Зул получает от начальства задание найти и ликвидировать опасного межгалактического преступника, известного как Ментальный Блок. Коробовидный монстр подчинил своему контролю измерение N и теперь Зулу и его команде предстоит не только победить врага, но и разрушить все его защит-

ные укрепления и механизмы.

Действие происходит где-то в мифических нетронутых цивилизацией землях. Основная завязка игры в точности совпадает с силовым противостоянием Шредера и четырех мутантов в "черепашках-нидзя". Злобный короб, Ментальный Блок, заимевший конечности, является непримиримым врагом двух бесстрашных существ, одним из которых пользователь и управляет.

Перед началом игры вам предлагается установить сложность, количество игроков, музыку или звуковые спецэффекты и выбрать пол героя, которым собираетесь управлять.

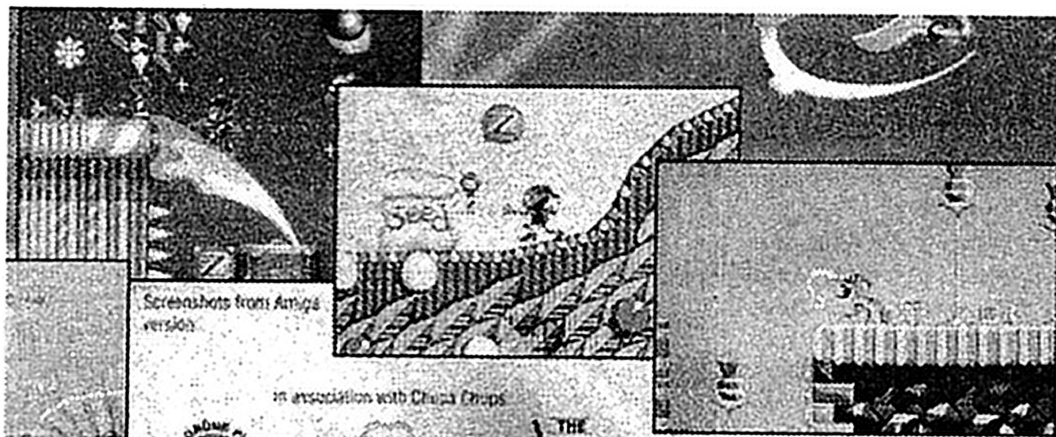
Сюжет игры предопределяет следующее поведение героя-стрелять во все стороны, стрелять в новый неизвестный экран, стрелять в прыжках и как можно чаще. Количество снарядов неограниченно, но в результате подобной скорострельности не вырастет гора трупов-все же Zool2 не боевик. Однако лишний выстрел может предотвратить неожиданное нападение птицы-пилы или лягушкоподобного фроггера, умеющего сворачиваться в клубок и мчаться с огромной скоростью.

Кнопка вниз, нажатая в прыжке вместе с "огнем"-это вращение. Таким образом разбиваются "яйца" в подставках. Дополнительная огневая кнопка-это активация одного из взрывных устройств. Взрывайте чаще-бомбы очень легко потерять вместе с жизнью. Сталкиваться с любым движущимся объектом или летящими снарядами опасно, при этом теряется одна из жизней. Уничтожить всех противников невозможно. Если герой вернется на пройденный участок уровня, он обнаружит тварей, с которыми уже расправился, на том же самом месте. Преимущество этого явления заключается в том, что пользователь может несколько раз получить какие-то льготы от одного и того же персонажа, например, дополнительные жизни.

По краям экрана размещены данные о состоянии героя. Вверху-количество оставшихся жизней, внизу-счетчик времени, ведущий обратный отсчет (на раунд дается строго ограниченный кредит). В левом нижнем углу располагается стрелка, которая помогает пользователю определить направление дальнейшего движения. Цифры рядом со стрелкой отмечают количество собранных призов (червяки, груши, утки), их число должно набежать до ста, чтобы герой мог перейти на следующий уровень.

Каждый уровень ограничен как с левой, так и с правой сторон. Центр раунда представляет собой многоэтажную структуру земель, населенных различными тварями и полумеханическими устройствами. Прыгающий шар с глазами в самой правой точке уровня,

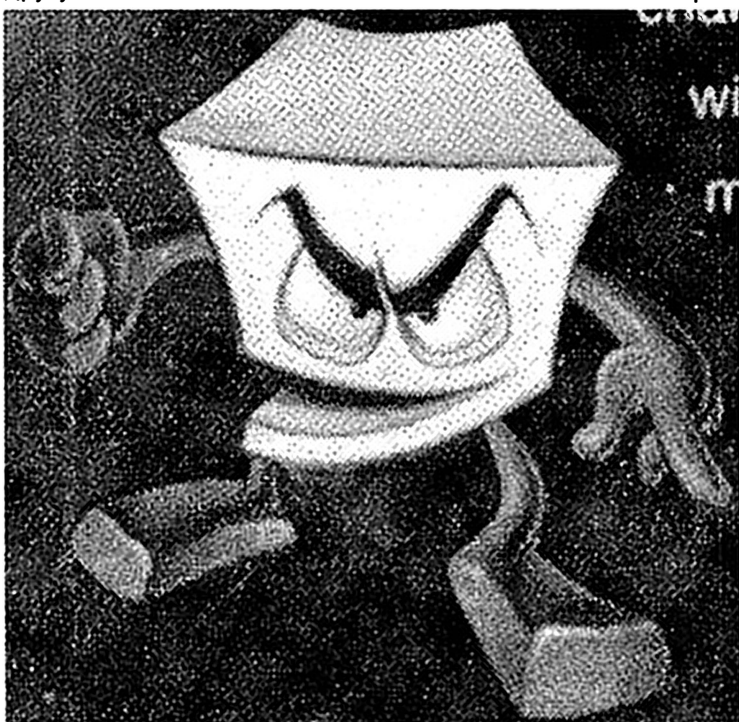




дальше которой нельзя продвинуться—это конец раунда. Чтобы взять этот шар и перейти на другой уровень, герой должен обладать уже набранным заранее нужным количеством призов. Призы сопровождают героя на всем протяжении его пути. Они стоят на земле, висят в воздухе в виде облачков или скрыты в тайниках. Рекомендуется собирать по дороге как можно больше призов; возвращаться назад может быть опасно для здоровья, поскольку героя будут поджидать все те же неуничтожимые твари. Кроме того, возвращение по пройденному пути осложняется запутанным географическим рельефом местности. Недостающее количество призов также можно собрать, разбивая в прыжке «яйца» в подставках и уничтожая некоторые виды тварей.

Управлять персонажем немного сложнее, чем в других играх подобного типа. «Человечек» обладает небольшой инерцией и легко оступает. Эта особенность игры доставляет большие неприятности, когда игрок довел героя до, например, размещенных высоко вверху призовых платформ, а в результате одного неверного шажка «человечек» падает (но не разбивается) на самые нижние уровни.

В некоторых местах склоны гор покрыты снегом. Подняться наверх можно лишь прыгая без остановки. Также герой способен карабкаться или спускаться по стенам и по столбам. В тех случаях, когда по столбам ходят вверх-вниз шипастые божьи коровки, нужно подниматься по свободной стороне. Перебраться с одной стороны столба на другую можно нажатием кнопок огня и вниз. Некоторые



небе призовых облачков.

После расстрела некоторых тварей остается аппетитная жирная муха с красным брюшком. Ее нужно незамедлительно съесть, пока она не поднялась на недостижимую высоту. К жизням героя прибавится еще одна. Потеряв визуальный контакт с мухой, герой уже нигде ее не найдет, даже если успеет подняться вверх по выступам земель.

Очевидно, что одним из спонсоров игры стали производители конфеты «Чупа чупс». Изображения этого продукта можно встретить в процессе игры в самых неожиданных местах. Конфеты в игре—это не просто деталь пейзажа, их появление носит также и определенный функциональный характер. Подпрыгнув под «Чупа чупс», герой получает новое оружие (например, бомбы) или способность (раздваивание, дополнительное время). Надо только успеть догнать улетающий приз. Так игра приучает пользователя желать того, чтобы он встретил на своем пути как можно больше «Чупа чупс». Неудивительно, если после окончания игры подобные стремления овладеют игроком и в реальной жизни.

## ХИТ-ПАРАД ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Сделайте любимую игру первой в хит-параде. «Юниор» начинает публиковать рейтинг, в который будет входить десятка самых популярных игр. Сообщите о своей игре-хите, позвонив на наш пейджер

**325-25-55 абонент 467**

Принявшие участие в составлении, смогут стать членами нового игрового клуба. А это: розыгрыши, сетевые чемпионаты и другие мероприятия.

Звоните на наш пейджер ежедневно с 18 до 22 часов.

Сообщите название своей игры и, при желании, имя и телефон для обратной связи.

**Сделай свою игру хитом!**



# Российский рынок видеоигр - к Новому Году, глядя из "Волшебного Мира".

На сегодняшний день российский рынок видеоигр бурно развивается. В нашей статье мы не ставим целью подробного описания игровых приставок к телевизору (в дальнейшем "платформы"). На основе анализа продаж в системе специализированных магазинов "Волшебный Мир" мы можем дать краткую характеристику имеющихся в продаже в России платформ и перспективы их развития.

## Начнем с самых простых и дешевых 8 битных:

**Dendy** - дешевая платформа, в магазинах "Волшебный Мир" стоит от 94 тыс. руб. Доступная практически каждой семье, платформа имеет 8 битную графику и звук DENDY является устаревшей моделью фирмы Nintendo, которую они давно сняли с производства и забыли. Списанную со счетов платформу воскресила для российского рынка фирма Steepler, дав ей новое название и новую жизнь в СНГ DENDY и его аналоги (Subor, Vyrtman, Kenga, Lina и пр.) производится в Тайване и Китае, поставляется в слаборазвитые страны с низким уровнем жизни (в основном для российского и азиатского рынков). Существует более 200 (в основном устаревших) игр для DENDY, но все они имеют посредственное качество графики по современным меркам и рассчитаны на детей дошкольного и младшего школьного возраста из семей с малым достатком. В магазинах "Волшебный Мир" можно увидеть практически весь спектр по цене от 19 тыс руб. Новые игры появляются редко, поскольку в развитых странах продажа этой платформы прекращена два года назад, и серьезные разработчики игрушек не занимаются созданием нового игрового обеспечения к DENDY. Перспектив развития не имеет, по мере роста обеспеченности населения будет медленно умирать.

## 16 битные платформы:

**SEGA MEGA DRIVE I, II** (Одна из тайваньских версий называется SUPER BITMAN) - популярная платформа с неплохой 16 битной графикой и 8 битным звуком. В магазинах "Волшебный Мир" в продаже пять моделей стоимостью от 390 тыс. руб. Производится в Японии, США, Тайване и в Китае (китайские варианты имеют безобразное качество и в "Волшебных Мирах" не продаются). Выпущено более 250 игр для SEGA, которые рассчитаны в основном на детей и молодежь, однако существует множество серьезных игр привлекательных и для взрослых. Правда, не все из них имеют интерес для российского потребителя по причине языкового барьера. В магазинах "Волшебный Мир" в продаже более 150 наименований по цене от 38 тыс. руб. Новые игры появляются достаточно часто, но разработчики игр постепенно теряют интерес к этой платформе. На российском рынке SEGA одна из наиболее популярных платформ, однако потенциальные покупатели постепенно склоняются к выбору более современных видеоприставок. Существует дополнительный блок к SEGA MD под названием **SEGA MEGA CD II** (880 тыс. руб. с диском), работающий с лазерными дисками (от 45 тыс. руб.), но в связи с небольшим количеством игр и все той же 16 битной графикой, не получила достаточного распространения в России. Также существует 32-х битная приставка к SEGA MD подключающаяся в ее слот для картриджа, использующая свои 32-х битные картриджи. В магазинах "Волшебный Мир" она стоит 680 тыс. руб.

**SUPER Nintendo (SNES)** - платформа с лучшими графикой и звуком, чем у SEGA MD. Стоит около 630 тыс.

руб. Производится в Японии и США. Фирма NINTENDO (Япония) выпускающая SNES, - одна из крупнейших в мире специализирующаяся на бизнесе в области электронных игр, выпустила более 300 игр, но на российском рынке представлено не более 50 SNES, по нашему мнению, не имеет перспектив развития в России, из-за высокой стоимости картриджей, которых к тому же чрезвычайно мало.

**32 битные платформы** с носителем информации на лазерных CD - грандиозный качественный скачок в развитии технологии видеоприставок. Один CD может содержать более 600 Мегабайт информации (около 300 тыс. страниц текста). Для сравнения - один картридж вмещает 0,5. 10 Мегабайт. Платформы на базе CD имеют огромные потенциальные возможности и наиболее активно развиваются.

**3DO** По лицензии фирмы 3DO платформа выпускается под торговыми марками **PANASONIC, Gold Star и SANYO**. Современная платформа с 32 битной графикой и 16 битным стереозвуком, позволяющая непосредственно виртуально присутствовать в игре и получать потрясающее видео изображение высокого качества а также управлять развитием интерактивных художественных и мультипликационных фильмов. Может проигрывать музыкальные, фото и видео CD. В магазинах "Волшебный Мир" Panasonic 3DO стоит 1 млн 680 тыс. руб. в комплекте с двумя игровыми дисками (причем второй диск - любой по выбору покупателя), Gold Star 3DO - 1 млн 390 тыс. (в комплекте 2 CD). Производится в Японии и США (используется технология фирмы 3DO). Существует более 200 игр и множество видео CD (к сожалению, без знания английского далеко не во все можно играть). Самый широкий выбор игр для 3DO в нашем городе в магазинах "Волшебный Мир" - **более 130** игр для 3DO по цене от 69 тыс. руб. Ведущие производители компьютерных игр активно разрабатывают новые игры для 3DO, многие уже существующие игры для персональных IBM- совместимых компьютеров переводятся в стандарт 3DO. Наиболее быстро развивающаяся перспективная платформа в России уже доступна людям среднего достатка.

## **SONY PLAY STATION.**

Самая крутая на сегодняшний день платформа, воплотившая в себе самые передовые достижения технологии трехмерной анимации с огромным потенциалом развития. В России их продажа развивается пока медленно в основном из-за высокой стоимости как самой приставки (в магазинах "Волшебный Мир" 1950 тыс. руб.) так и игровых дисков (в магазинах "Волшебный Мир" более 80 игр от 290 тыс. руб.). Причем в последнее время количество выпускаемых игр для PSX резко возросло, все новые фирмы-разработчики игр стремятся выпускать обеспечение для нее. **Остальные платформы** (Jaguar, Amiga, Philips CDi, NEC, Neo Geo и прочие) отстают от лидеров с огромным отрывом. Они не получили достаточного распространения в мире и не представляют интереса для фирм-разработчиков программного обеспечения. По причине слабой обеспеченности играми не представляют интереса для российского рынка. По поводу вышедшей **Nintendo Ultra 64** можно сказать следующее: себестоимость картриджей к ней многократно превышает стоимость производства игр на CD. Соответственно и конечная их цена более 650 тыс. рублей будет неконкурентоспособна с CD играми. Поэтому можно сказать, что эта разработка вряд ли получит широкое распространение на Российском рынке.

# Технология M2



M2 - кодовое наименование новой разработки компании 3DO, использующей 64-битную технологию следующего поколения. Эта разработка позволит пользователям получить непревзойденное качество в области интерактивных CD-игр. В технологии M2 используются все достижения компании 3DO в создании трехмерных изображений, процессор PowerPC 602 фирмы IBM и новейшие звуковые процессоры.

Лицензия на технологию M2 принадлежит Matsushita Electric Industrial Company Ltd и была приобретена за 100 миллионов долларов. Matsushita собирается использовать данную технологию при создании 64-битных игровых видеопроставок, DVD-плееров и систем интерактивного телевидения. 64-битную архитектуру нового поколения поддерживают такие гиганты, как Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. (MEI), LG Electronics U.S.A., Inc. (бывшая GoldStar), Electronic Arts, Williams Entertainment, Universal Interactive Studios, Interplay Productions, и Spectrum HoloByte.

"Технология M2 превосходит все, что мы видели до сих пор", - заявил Jim Ireton, Вице-президент HiMedia Group компании LG Electronics, - "LG уже вложила средства, чтобы сделать M2 стандартом игрового рынка. Мы на 100 процентов поддерживаем M2".

## Улучшенные графические и видео возможности

Технология M2 была разработана специально для создания полностью фотореалистичных трехмерных миров и персонажей, в которых цифровое видео сочеталось бы с высококачественной компьютерной графикой. M2 позволит компаниям-разработчикам программного обеспечения создавать невиданные доселе интерактивные программы.

Архитектура M2 имеет несколько ключевых особенностей. Эти особенности позволят разработчикам легко и эффективно создавать полностью реалистичные графические образы. Разработчики программ просто подключают эти усовершенствованные эффекты к созданному образу, а технология M2 делает все остальное.

- Система цветodelения Gourand - технология M2 поз-

воляет разработчикам использовать невероятно большое число световых эффектов применительно к объекту. Отраженный от объекта свет реально зависит от расположения источника света относительно объекта. Результатом использования данной системы цветodelения являются объекты и сцены с тщательно прорисованными поверхностями.

- Текстурное преобразование - используется для подключения графических текстур к объектам, созданным при помощи полигонов. Данное текстурное преобразование позволяет обрабатывать при создании полигонов до 100 миллионов пикселей в секунду и поддерживает широкий диапазон типов данных, включая видео.

- Фильтрация - процесс обработки изображений для придания им большей реалистичности, при котором усредняется яркость отдельных пикселей. Фильтрация создает более реалистичные образы, чем при использовании простой геометрии.

Архитектура M2 также осуществляет поддержку альфа-канала, которая позволяет разработчикам программ регулировать уровень прозрачности моделей пикселей за пикселем в реальном времени. Например, один большой полигон можно разбить на множество более мелких, чтобы достичь определенного эффекта.

- Декомпрессия видеоизображения MPEG-1 - позволяет достичь качества видеоизображения, сравнимого со стандартом VHS. Кроме того, одновременно могут обрабатываться несколько видеоизображений.

*Когда мы увидим M2 на рынке?*

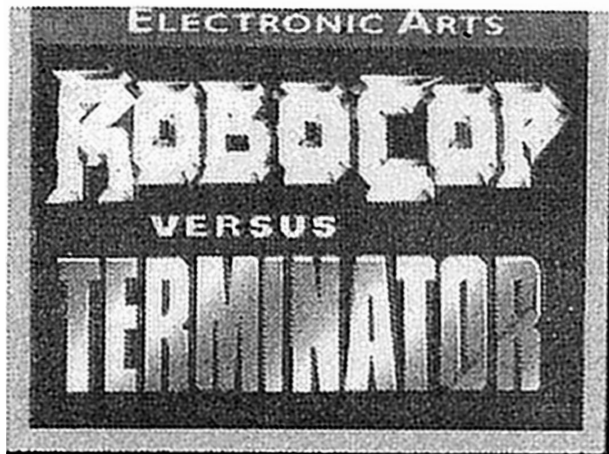
Matsushita планирует выпуск 64-битной видео игры весной 1997 года, не сообщая пока о стоимости приставки, о партнерах в создании программного обеспечения и политике продаж.

## Спецификация системы M2:

- 10 параллельно работающих процессоров
- Тип центрального процессора: PowerPC 602
- Пропускная способность шины памяти: 528 мегабит/сек
- Скорость воспроизведения: 100 миллионов пикселей/сек
- Максимальная скорость обработки: 1 миллион полигонов/сек
- Емкость памяти: минимум 4 мегабайта
- 64-битная шина памяти
- Разрешающая способность: 640x480 и 320x240 при 24-битной или 16-битной насыщенности цвета
- Встроенная видеосистема MPEG-1
- Карты памяти для сохранения результатов игр (как на Sony PlayStation)
- Разъемы для подключения периферийных устройств
- Встроенные графические возможности:
- МИП-преобразование
- Z-буферизация
- Коррекция перспективы
- Система цветodelения Gourand
- Поддержка альфа канала
- Аудио: 32 канальный звук DSP с аппаратной аудио-декомпрессией 2:1.

*Обзор сделан по материалам сети INTERNET*





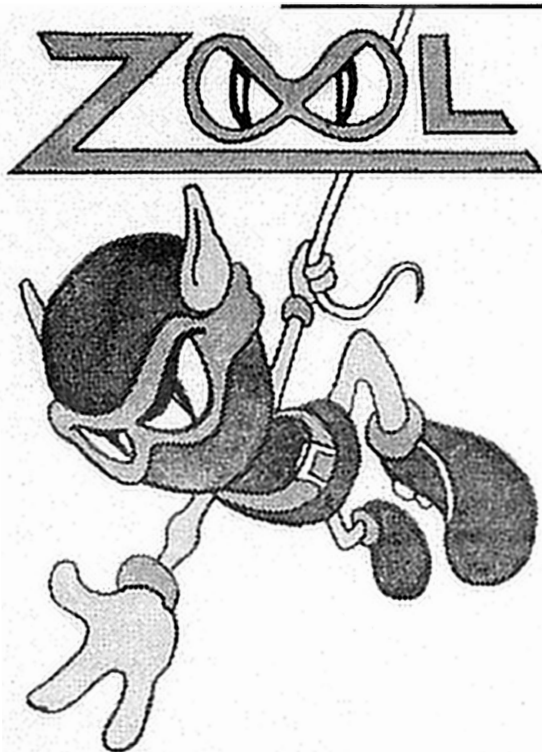
Соскучился по стрельялке в стиле Contra? Тогда испытай себя в схватке железных монстров. В игре ты увидишь кровь, плескающая фонтаном из трупов, из окон, также большое количество оружия, которым владеет Robosop.

Играя за Robosop, ты должен сохранить будущее человечества от разрушительного суперкомпьютера, управляющего системой компьютерного слежения Skynet.

А дело началось в наши времена. Компания Cyberdine Systems получила контракт на разработку системы защиты, для разработки суперкомпьютера подходит модель Робокота, единственное удачное соединение человеческого и компьютера. Таким образом, предназначенный для защиты невинных, Робокот стал орудием человеческого геноцида.

В будущем компьютерная система Skynet решила, что человек является врагом, и начала выпускать терминаторов для войны с ними.

Люди посылают в прошлое Робокота, чтоб уничтожить



Зул очень странное имя. Но не в мире, где он живет, где является бесстрашным бойцом-ниндзя. Зул - это воображение любого человека (т.к его мир - это воображение твое, мое и всех одновременно)

Однажды патрулируя пространство на своей ракете Зул попал в аварию на бескрайних просторах волшебных мыслей

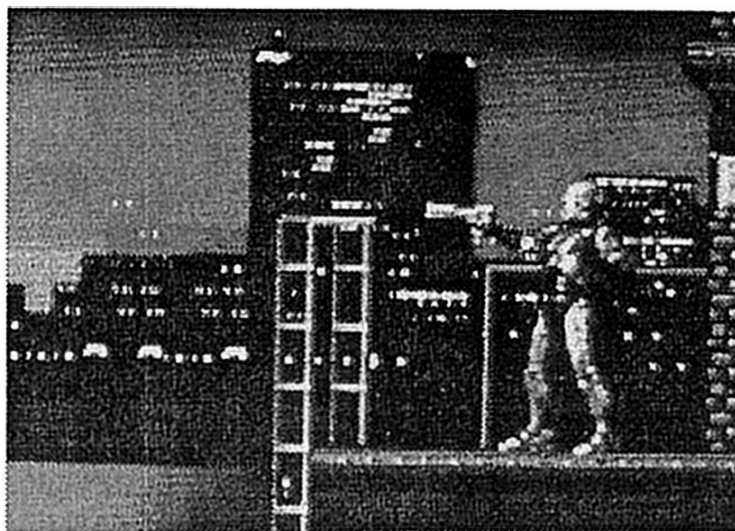
В мире воображения там свои порядки, и живут там существа несколько другие, чем у нас. Сам Зул более всего похож на муравья-недомерка. Весь черный, только руки и ноги зеленые. Носа и рта не видно. Глаза есть, но спрятаны за

металлических монстров. Он доходит до ОСП для того чтобы отправиться в будущее и уничтожить Skynet.

Советы борьбы с Роботом-наркоманом (по фильму Robosop-2) надо стрелять по ногам. С D-209 сперва взорвите его пушку, стрелять лучше по ней лазером, потом запрыгните на тумбочку и стрелять в голову из его же пушки - это будет эффективней, и после этого расстрелять ноги.

С главным компьютером сложнее, нужно стрелять ему в лоб. Для этого прыгайте и стреляйте, при этом за определенное количество попаданий будет из него выпадать на выбор оружие, жизни, энергия.

Коды: CCAABBCAABB 54 жизни и код выбора оружия AVCCBACBACBAAACACBCB - быстро двигаться и гигантские прыжки.



специальными очками, как у летчиков Первой мировой и плюс ко всему сверху и по бокам крылышки.

Начав играть, я сразу же вспомнил суперскоростного ежика Соника. Часы проведенные в сумасшедшей беготне по лабиринтам в столь известной игре не прошли даром и позволили набраться бесценного опыта для прохождения подобных игр.

Зул до Соника далеко, но играть в него тем не менее очень интересно. Начну с того, что путешествие проходит по 7 большим мирам сладкий, музыкальный, фруктовый, инструментальный, игрушечный, прекрасный и, наконец, остров десерта. Каждый мир разбит на 4 уровня. В конце каждого уровня будет главный. Выглядят они смешно и убивать их не сложно. Зул кидается сюррикенами на любую дистанцию. Цель игры на каждом уровне собрать нужное количество предметов, в первом мире конфеты, торты, пирожные. Второй мир - пластинки, компакт-диски, гитары и так далее, количество предметов помечено после счета очков.

Скорость у Зула поменьше, чем у Соника, но зато он очень высоко прыгает и может ползать по стенам. Врагов в игре не перечислить, к примеру: крабошпы, бочки-пчелы, странные кучки коричневого цвета.

Игрушка яркая и веселая. Если хочешь хорошо провести время, включай игрушку и вперед, муравей. Молочные реки и кисельные берега гарантирую.

#### Секреты.

1 - нажать старт - пауза. Потом вниз, вверх, влево, влево, А, вправо, вниз. Сняв игру с паузы получишь дополнительную жизнь.

2 - нажать старт - пауза. Потом В, А, вправо, вправо, А, С, вверх, вниз, А. Получишь 6 плиток энергии и 30 дополнительных секунд времени.



# WARLOCK



Один раз в тысячу лет луна закрывает собой солнце, и само Зло отправляет на землю своего сына - Чернокнижника. Один раз в тысячу лет собираются вместе колдуны друиды, чтобы предотвратить появление на свет этого посланца Сатаны. Сделать это можно при помощи 6 магических камней. Но вот беда - все камни друидов затеряны во времени и пространстве. Теперь ничто не мешает злу проникнуть на нашу планету. Мало того, если Чернокнижник соберет все камни, то на землю опустится сам Сатана. Отчаявшиеся друиды нашли единственно достойного воина, которому и предстоит собрать все камни и остановить сына тьмы. Колдуны-друиды отдали воину магический шар, который будет ему помогать выполнять его непростую задачу. Все началось хорошо: птички, бабочки, солнце. С появлением Чернокнижника небо потемнело, сабаки превратились в кровожадных монстров, люди - в жестоких зомби. Всюду царит хаос, летают вампиры.

На первом этаже вы обнаружите своего врага на самом верхнем этаже дома, где бродят зомби. Поразить его можно шаром друидов или магией. В вашем арсенале 7 заклинаний. С их помощью воин может уничтожить всех врагов на экране, частично или полностью восстановить свою энергию, поставить вокруг себя защиту, устроить землетрясение, а также вернуться назад. Не забывайте на пути собирать все предметы. Так, например, благодаря горшку с горячей жидкостью увеличится сила вашего оружия, а с помощью кристалла левитации воин может летать. Вы в любой момент можете посмотреть, какие предметы находятся в распоряжении воина. Их изображения - в квадрате, расположенном в левом верхнем углу экрана. Чтобы посмотреть их все, нажмите вниз и кнопку старт, использовать предметы - вверх и кнопка



старт. В следующем квадрате изображено лицо вашего воина. От полученных ран постепенно облезает кожа, синеют ткани до тех пор, пока вся голова не превратится в голый череп - полная потеря жизненной энергии. Все остальные квадраты показывают сколько и какие камни удалось собрать воину.

После относительно светлого начала, второй этап вселяет кладбенщинский ужас: мрачные пещеры встретят вас ядовитой жидкостью, капающей с потолка и всевозможной нечистью. Оживленные каменные статуи доставят вам много неприятностей. На третьем этаже появляется новое действующее лицо - это злой колдун, которому так же не терпится заполучить волшебные камни. Вас ждет очередная схватка со своим заклятым врагом в образе оборотня. Выиграв этот поединок вы получите еще

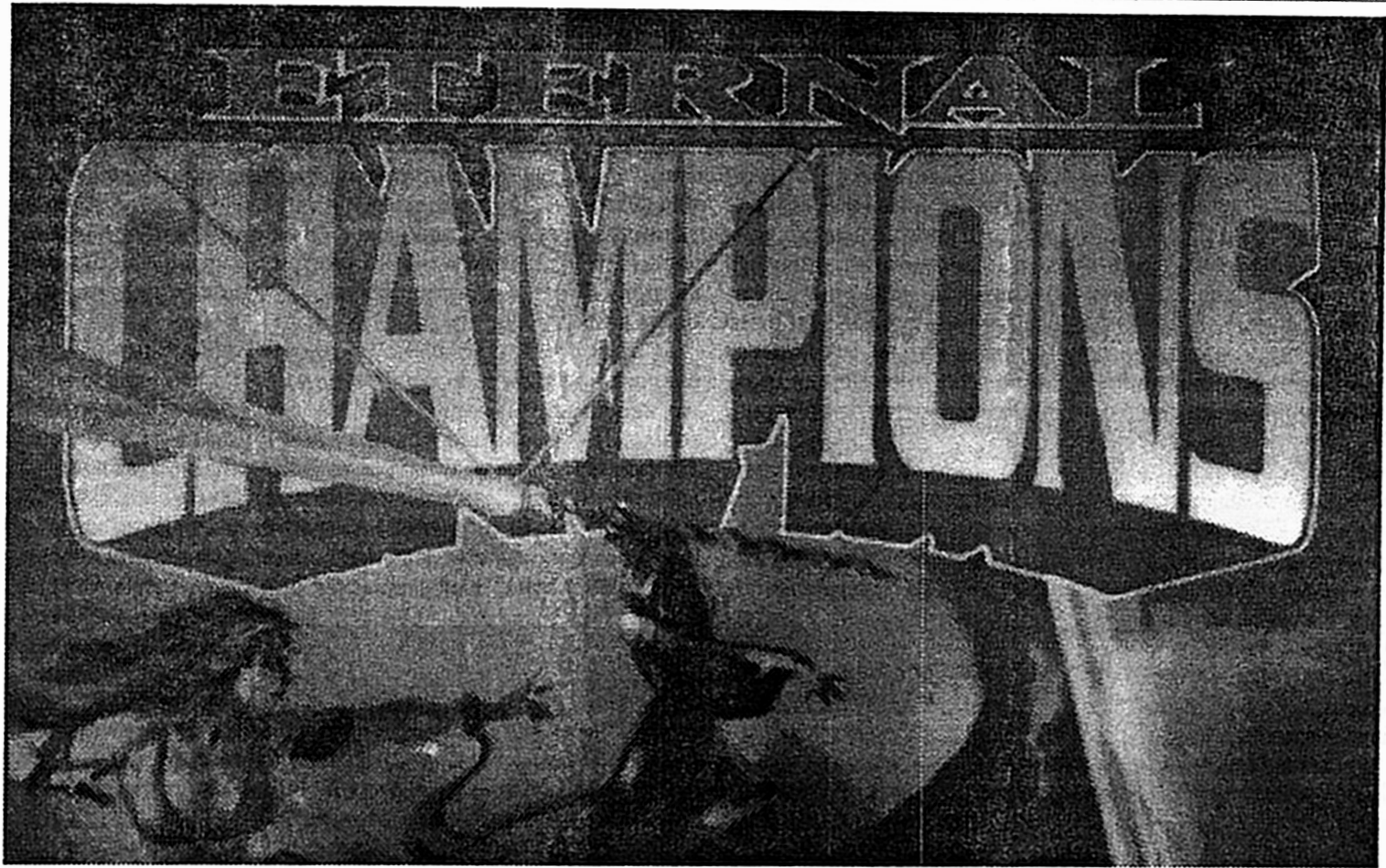
один камешек. Но Чернокнижник не оставляет надежды завладеть талисманом и поднимает против героя всю нечисть. Встают из могил скелеты в доспехах умерших воинов, скелеты всадников погоняют заржавевшим оружием скелеты лошадей, мраморные статуи изрыгают огонь. Теперь придется преодолеть нелегкий путь в гору, где предстоит еще одна схватка с силами Зла в разрушенном монастыре И, наконец, последняя схватка с Чернокнижником в преисподней. Убив его, вы спасете Мир от нашествия сил Зла во главе с Сатаной.

Пароли:

SRVDR	NRVNA
SNGDN	DINSJ
BGSCR	NLYNG
PLEUP	BTBYS
PGBRL	SPKNS
BLDVN	PRDIG
	SCFSH

Е. Тимченко





В этой игре участвуют 9 бойцов, можно выбрать с кем драться, в каком мире, их всего 9, так как у каждого бойца есть свой мир. Также можно выбрать время боя, число раундов, скорость боя, тренировку, турнир, игру вдвоем. Сама игра с великолепной графикой и спецзвучками.

Завязка игры довольно тривиальна. Жили-были бойцы, каждый в своем времени. Да вот незадача: их всех поубивали. После смерти их душам предстоит столкнуться в смертельных поединках и в конце сразиться с чемпионом всех времен, он в начале игры, если дождетесь предысторию, будет стоять слева.

Самое классное в "Е.С" - это огромное разнообразие коронных ударов. Выиграть, не используя их, практически не возможно. При использовании спецприемов теряешь кусочек "Инь-Янь", но через некоторое время она восстанавливается. И еще в этой игре самое зрелищное Fatality на фоне местности.

Перечни ударов бойцов:

**RAX** - настоящая боевая машина с мощными атаками. Кибернетические удары, броски и атомный удар коленом вместе и апперкоты делают его лучшим бойцом.

Огненный удар :XYZ. Реактивный полет: **назад вперед** +C. Пустить огненный шар из груди: **AC**. Киберудар ногой: **ABC**. Поменяться с врагом местами (турбины). **Назад вперед** +A. Серия ударов по голове - вблизи врага нажать C. Удар с мишенью :**AB**. Удар слета: **вниз, вверх b**



**Fataliti**: На фоне RAX поставить противника посередине на освещенного круга на земле и ударить его в прыжке.

### Slash

- каменный человек. Удар ногами, оперевшись на дубину: **AC** Прыгнуть на со-

перника и ударить его дубиной: **вперед** + U. Побежать и атаковать головой: **назад, вперед** ,C. Удар дубины в землю :YZ.



Пускание стрелы : **назад, вперед** , Y, вертушка с ударом дубины.

### Shadow

- настоящая нидзюха, а главное симпатичная. Тень: **ABC**

Исчезает во взрыве бомбежке: **XYZ**

Тройное сальто с ударом веера: **назад, вперед** ,BC

или **AB**. Прыжок на соперника сверху вниз: **вниз, вверх** + V. Бросить звездочку ниндзя назад, вперед X или Y. Бросить вверх нож: **назад, вперед, вверх** , X или Y. Бросить бомбу на землю **назад, вперед, вниз** , X или Y. Подсечка: **AC** или **BC**.

**Fataliti**. На фоне Shadow момент, когда луна уходит за тучу, кинуть противника с левого края иероглифа.

### Larsen

-преступник номер 1. Атака кошкой по ногам: **назад, вперед**+Z. Зацепиться кошкой за потолок и атаковать ногами:

**ABC**. Бросить нож: **вперед**+Y. В прыжке бросить крюк в соперника: **AC**. Вертушка с ударом ноги: **вниз**+**вверх**+C. Удар с потолка вниз, **вверх**+CZ. Удар ногами вверх: **вверх** + A. Серия ударов руками :XYZ



### Jetta

- цирковая акробатка, чем то напоминает героиню фильма Рыжая Соня.

Атака лентой: **назад, вперед**+Z. Свернуться в клубок и



катиться: вниз, вверх+A или C.  
Удар в кручении: АВ или ВС.  
Резонатор: XYZ, AC. Кинуть бумеранг: назад, вперед+A или В. Запрыгнуть на потолки и бросить бумеранг: вниз, вверх+Y.

### Xavier

-великий маг и волшебник.

Выпустить змею: назад, вперед +Z. Замораживание соперника: назад, вперед+Y. Притянуть соперника к себе: ABC. Поменяться с соперниками местами: XY. Изменение соперника: XYZ.

Изменение кнопок управления соперника: AC. Удар повышенной дальности: назад, вперед + X.



### Trident

-по его оружию можно его прозвать Фреди. Контролирует все, что относится к морю.

Буравчик: XYZ. Буравчик сидячий.назад, вперед +Y. Огнемет. назад, вперед+Z. Зеленый ореол АВ. Желтый ореол, отбрасывающий соперника ВС. Красный ореол ослабляющий атаки врага. XY. Синий ореол, замедляющий атаки врага:XY. Превращение в воду и прохождение сквозь врага: ABC.

**Fatality** - на фоне Trident бросить противника влево от крайнего правого камня.

На фоне Jetta поставить соперника на против правой части колонны и с правой стороны пустить в него огонь.

На фоне Slash слева есть выступ. С него противника влево.

### Blade

- кибернетический человек - воин из будущего. Попадешь под раздачу - мало не покажется.

Бросить парализующую мишень :AC. Щит, уменьшающийся вдвое силу ударов: XYZ. Замедление атаки противника: A+B. Бросить снаряд: назад вперед + Z. Бросить взрывающийся диск: назад, вперед +YZ. Бросить самонаводящийсядиск: назад, вперед XY. Бросить возвращающийся снаряд: назад, вперед +C. Серия ударов руками вблизи врага: ABC.

**Fatality**. На фоне Blade кинуть противника справа влево с того места, где капает нефть.



### Midnight

- вампир.

Атаки в прыжке вниз, вперед, вверх +C. Послать энергетический заряд ("удар духа") AC. Атака в полете - назад вперед + Z. Схватить и ударом отбросить соперника - вперед ABC. Красный огонь из глазXYZ. Вихревая атака - вниз + C. Отнимание жизни (рядом с противником) - назад, вперед XYZ. Отнимание магии ABC.

**Fatality**. На фоне Midnight поставить противника слева, напротив двери и кинуть в него огонь.

## Dragon The Bruce Lee Story - (Дракон-История Брюса Ли)

В Драконе нет такого количества героев как МК 2, но зато анимация сделана гораздо лучше и герои двигаются быстрее.

Брюс Ли владеет тремя методами нападения: Mantis (богомол), Fighter (боец) и Nunchaki (нунчаки). Они включаются как только набирается нужное количество энергии Chi (полоска снизу). Чтобы включить бойца, нужно нажать кнопку Mode (находится справа джойстика) и затем нажать Y, включить нунчаки, также Mode и Z. Чтобы включить богомола Mode +X. Когда у тебя есть нунчаки ты можешь копить энергию Chi вращая нунчаки X чередуя с Y. Также можно повышать энергию, когда сделал удар первым, и во время тренировки между уровнями лучше бить все время по нижней дощечке

Советы когда ты отправил противника в нокаут. Прыгни противнику на грудь и нажми вниз. Когда тебя хватают цепью за шею, то можно перехватить броском, назад + X. Можно бросать нунчаками вперед и X.

Если тебя отправили в нокаут, для того чтобы быстро встать, надо быстро нажимать В раза 4 и потом 2 раза А

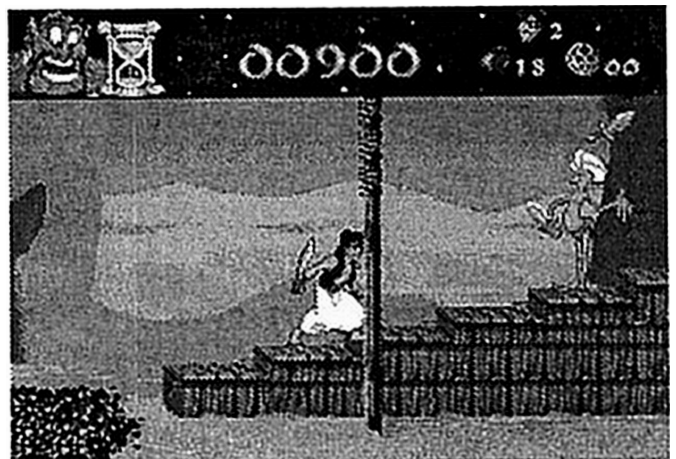
Если тебя убили 3 раза, то тебе дадут встретиться с Фантомом, если продержаться 1 минуту, получишь обратно все три амулета

Когда ты дойдешь до Фантома, нужно включить бойца и атаковать его ударом сверху и быстро отпрыгнуть, удар начинать делать, как Фантом только начал атаковать. После того как ты у него отнимешь всю энергию включай нунчаки, подпрыгивай вплотную и нажимай вперед +X.

## Аладдин

Известный хит из приключенческих игр. Раскрутка сюжета игры по известному Уолт Диснеевскому мультфильму, поэтому в пересказе не нуждается. Графика очень красочная и наверняка не оставит без внимания тех, кому нравятся такие игры, как "Король Лев", "Маугли", "Greendog". Также в игре хватает приколов и, к примеру, можно спустить штаны толстяку, если с домика сбросить яблоко, или когда бросаешь с высока яблоки в жонглера, то от яблок остаются одни четвертинки.

Для тех, кто не любит мучиться в режиме OPTIONS нажми А, С, А,С, А, С, А, С, В, В, В, В ты можешь поставить любой уровень, неуязвимость, невидимку, и увидеть, кто фото, кто эту игру придумал.



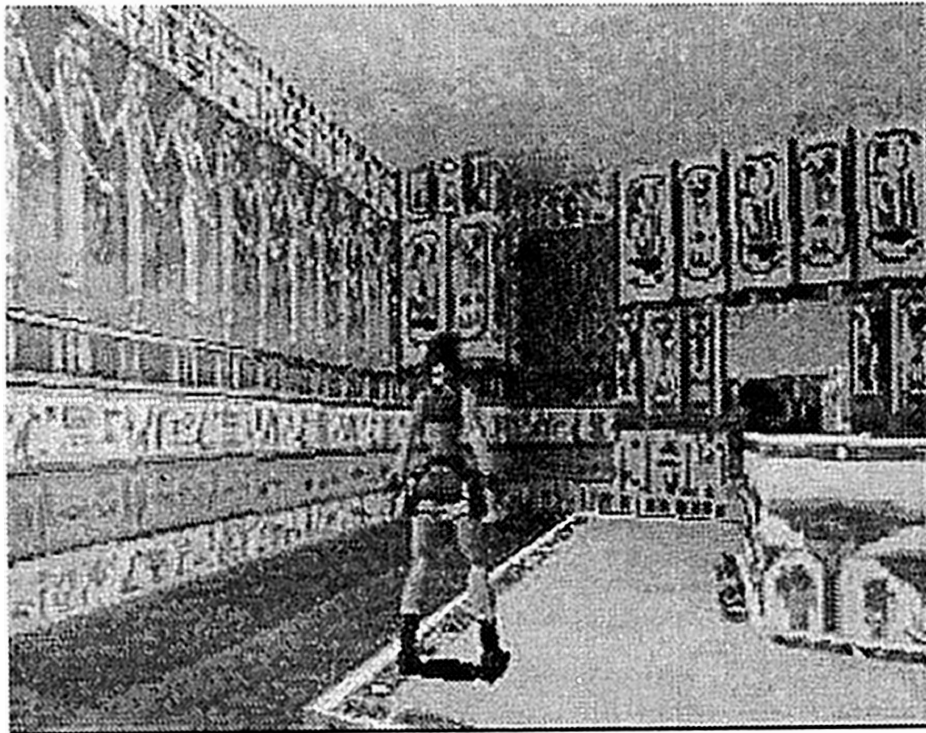
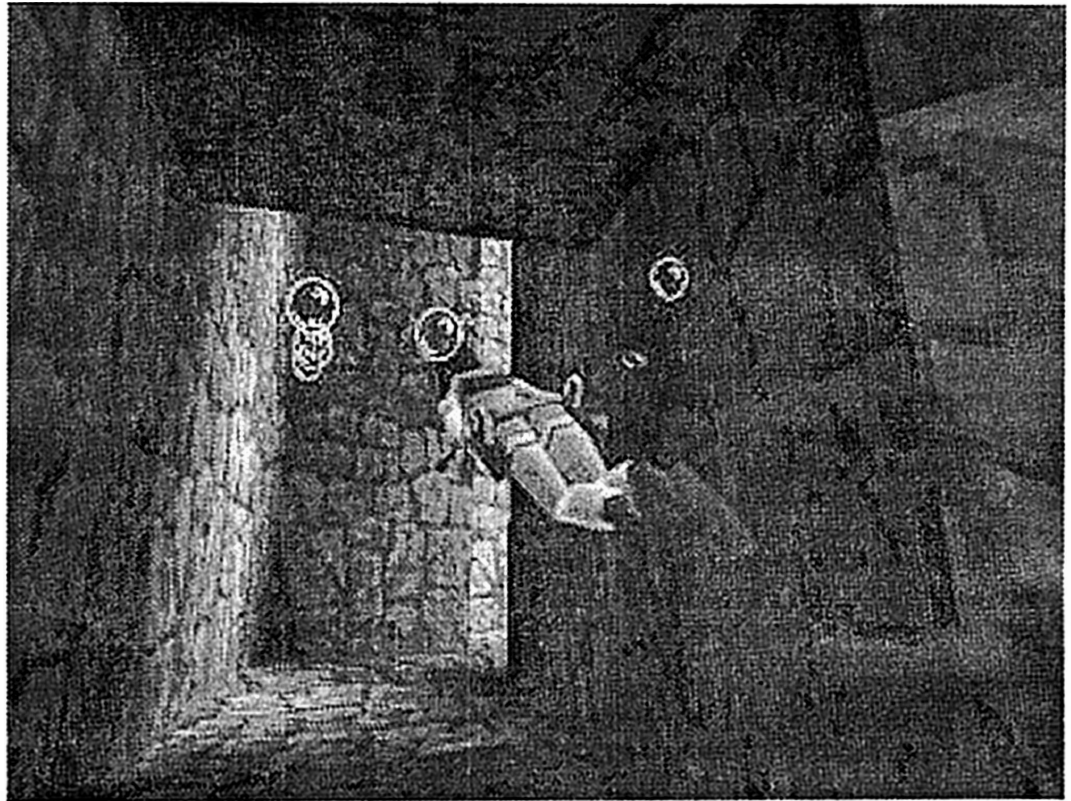


# Tomb Raider

Тема: приключения  
 Издатель: U.S.Gold  
 Разработчик: Core  
 Год выпуска: 1996  
 Графика: анимация  
 Сложность: средняя  
 Количество игроков: 1

В стиле Индианы Джонса построена новая игра под названием "Tomb raider". Главная героина, которая не расстается с темными очками и большим пистолетом, придумала себе довольно рискованное хобби-исследование подземелий, гробниц и древних руин. Что и говорить, хобби увлекательное и материально выгодное.

Игра представляет собой сочетание adventure (квеста) и обыкновенной старой доброй аркады. Ведь подземелья это прежде всего загадка, но в

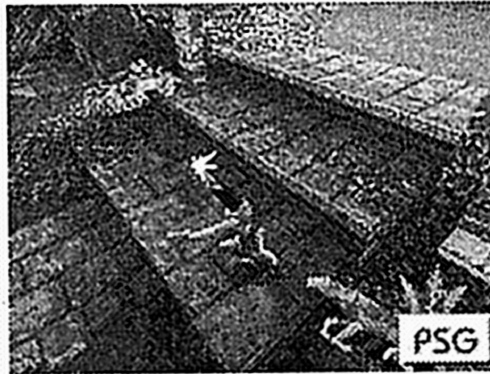


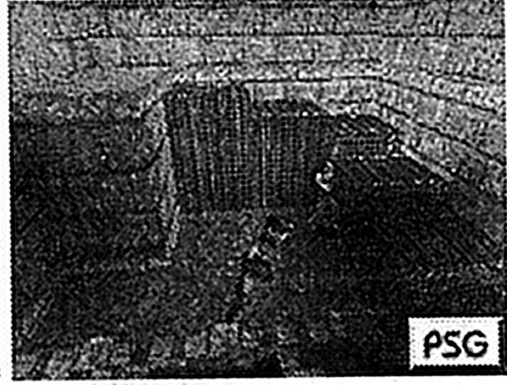
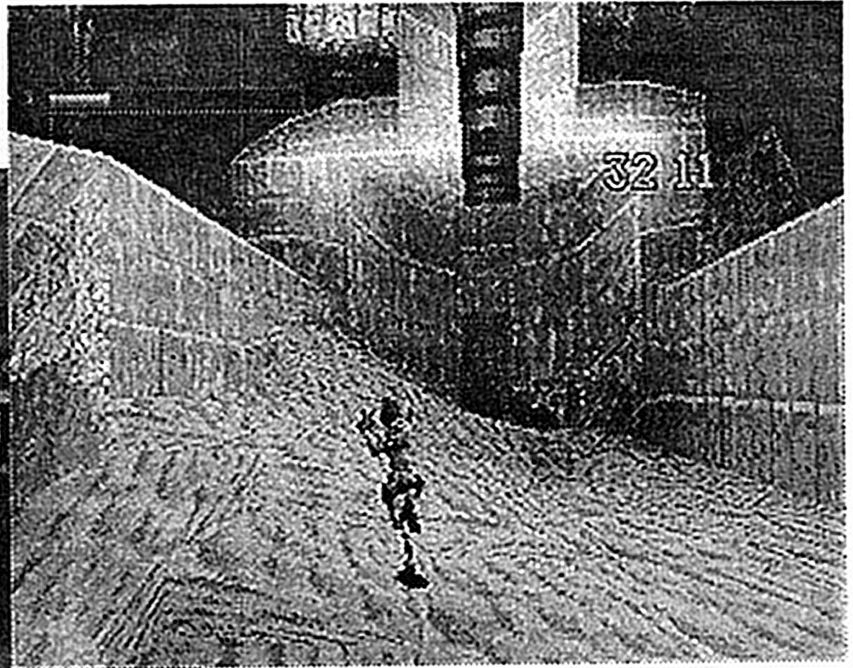
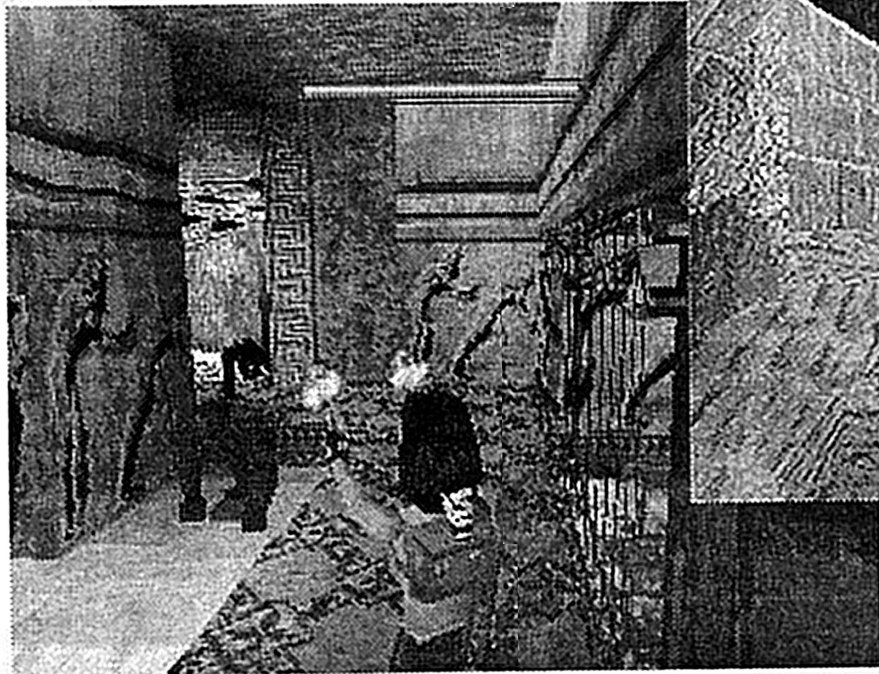
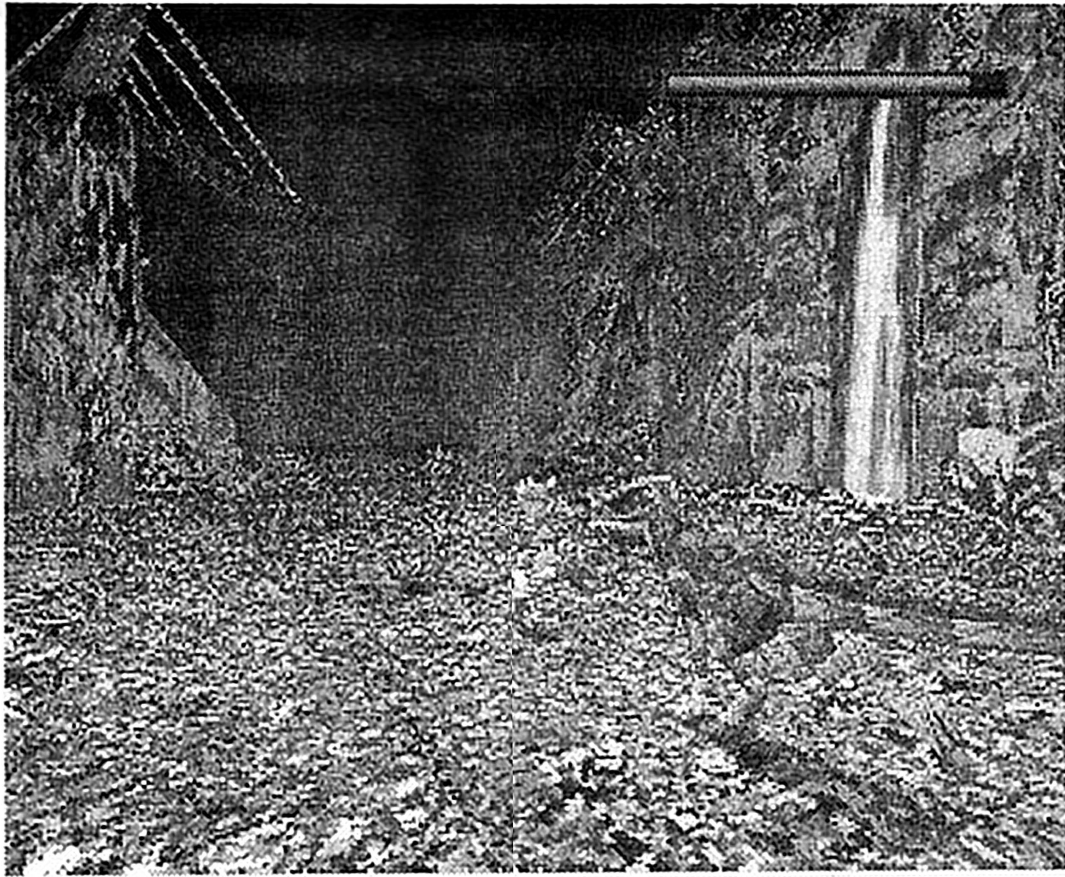
отношении их обитателей нужен не только быстрый ум, но и такая же быстрая реакция.

Lara Croft - археолог только что возвратилась из охотничьей поездки в Гималаи, где обнаружила и убила (зачем?) дюжину снежных людей - йети, она жаждет новых приключений.

И тут приходит сообщение от Jacqueline Natla (деловая женщина), убеждающее Лару в необходимости исследования непостижимого артефакта в могиле Куалопес в Перу. Долго не думая Лара как можно быстрее прилетает на загадочное место, подходит к могиле и видит большую открытую дверь. Она делает шаг во тьму ...

Для любителей игр типа Resident Evil это просто великолепная находка - отличная анимация, графика, звук... Есть над чем поломать голову, разгадывая различные загадки, уничтожая по пути злых тварей.





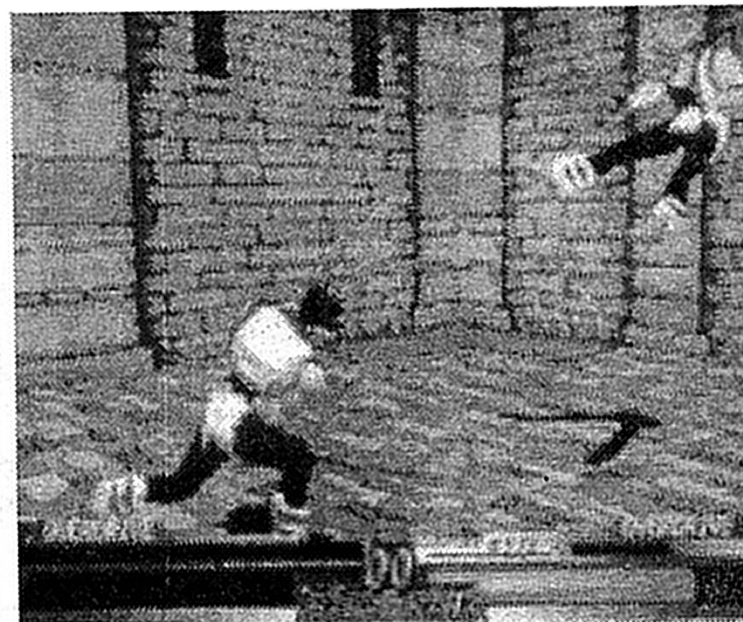


# Ждите ТЕККЕН 3

На выставке в Гонконге Ехро появилась демонстрационная версия Tekken 3 (разработчик Namco) для PSX, пока счастливики могли насладиться борьбой только с девятью противниками, (будет значительно больше) Tekken3

имеет улучшенную анимацию, новые перемещения, удары, хитрые нечестные приемы и т.д.

В Северной Америке очередная версия любимой игрушки выйдет не раньше весны 1997 года.



# Новости о NINTENDO 64



Легендарная компания id software готовит к выпуску очередную версию DOOM 64 для NINTENDO 64, эта версия включает новые уровни, модифицированных врагов и т.д. Возможно у любителей DOOM появится возможность пос-

трелять друг в друга, например вчетвером, в этом случае экран будет разделен на четыре части. Дата выхода DOOM 64 пока неизвестна, но вряд



ли стоит ожидать игрушку ранее февраля-марта 1997 года.

*Мы играем для Вас блюз*



*Постоянная и точная информация  
о ценах на аудио-видеотехнику в городе*

*Огромный еженедельный объем  
справочно-аналитической информации*

*Разнообразные новости для  
любителей и профессионалов*

197452, Санкт-Петербург, а/я 24,  
тел./ факс 325 - 2377,  
телефоны: 325 - 2378, 325 - 2379, 325 - 2380





# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

## МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ФИФА

Тема: Спорт, Футбол

Количество игроков: 1-6

Разработчик: Extended Play Productions

Издатель: Electronic Arts

Вид в игре: Аксонометрия

Графика: Анимация

Необходимые аксессуары: количество джойстиков соответственно количеству желающих одновременно играть.

Особые достоинства: Лучший футбол из реализованных на 3DO.

### ВВЕДЕНИЕ

Да, эта игра - нечто действительно *особенное!* Даже если вы никогда не играли в футбол и вообще не являетесь поклонником спорта, не откажите себе в удовольствии сыграть пару матчей *Международного футбольного чемпионата ФИФА*. У вас тотчас же перехватит дыхание из-за изумительного качества графики - трехмерная чаша стадиона, игроки, похожие на людей, а не на мультипликационных героев и, наконец, семь (!) точек обзора игрового поля. Когда вы оцените качество графики (наверное вы воспользуетесь при этом эпитетом "круто"), обратите внимание на звук, воспроизведение которого происходит в системе Dolby Surround, замечательную музыку и отличную футбольную площадку. Поскольку мы (как оказалось впоследствии совершенно правильно) предположили, что большинство наших игроков не слишком хорошо разбираются в футболе, в этом описании вы найдете основные правила игры и стратегические ходы, которые могут оказаться для вас полезными, а также несколько совсем нелишних полезных советов и тактических приемов, благодаря которым вы всегда будете в числе победителей. Итак, судейский свисток зовет нас в бой!

Об этом моменте игры лучше всего сказать словами футбольного комментатора откуда-нибудь из Южной Америки: "OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO-ОЛ!"

### ПРАВИЛА ФУТБОЛЬНОЙ ИГРЫ

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** Игроки каждой из команд стремятся забить мяч в ворота противника. Выигрывает та команда, на счету которой больше всего забитых мячей. За каждый гол команда получает по одному очку.

**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ:** Два тайма, каждый из которых длится от 2 до 45 минут (в зависимости от значения опции LENGTH). В настоящем футболе время остановить невозможно. В *Футбольном чемпионате ФИФА* можно задать значение опции CLOCK таким образом, чтобы часы останавливались в момент свободных ударов и вбрасывания мяча.

В том случае, если после окончания основной игры счет равный, то назначаются два дополнительных периода. (Их продолжительность зависит от значения опции LENGTH и всегда равняется одной третьей тайма основной игры. Например, если каждый тайм продолжался по 15 минут, то продолжи-



тельность каждого из дополнительных периодов составит 5 минут). В том случае, если по окончании дополнительных периодов счет продолжает оставаться равным, пяти игрокам каждой из команд предоставляется право пробить пенальти. Если счет остается равным и после этого, команды продолжают забивать одиннадцатиметровые мячи до тех пор, пока одна из них не опередит другую. (Ничейные результаты допускаются только в отборочных матчах первого круга).

**ИГРОКИ:** В каждой команде по 11 игроков. Один из них - вратарь, остальные - защитники, центровые и нападающие.

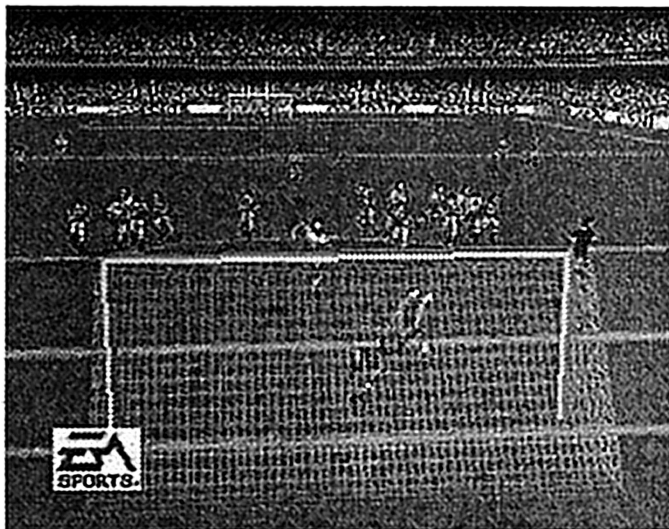
Количество последних может изменяться, но, как правило, на поле играют четыре защитника, два или три центровых и три или четыре нападающих. Каждая команда во время матча может производить замены игроков. В режиме SIM в течение всего матча возможны лишь две замены (как и в настоящем футболе); если же вы играете в режиме АСТОН, менять игроков можно сколько душе угодно.

**ВБРАСЫВАНИЕ МЯЧА:** Вбрасыванием мяча в игру из центра поля начинается каждый тайм. Кроме этого, мяч вбрасывается после того, как одной из команд

был забит очередной гол.

**ОФСАЙД:** Возникает в том случае, если игрок находится на половине поля противника ближе к его воротам, чем к мячу и двум защитникам. Положение вне игры начинается в тот момент, когда товарищ по команде передает мяч, а не тогда, когда он достигает другого игрока. Эту особенность очень важно иметь в виду!

**СВОБОДНЫЙ УДАР:** Право атаковать ворота противника из любой точки футбольного поля предоставляется одной из команд в том случае, если игрок противников нарушил правила. Прямой свободный удар назначается в случае серьезных нарушений и засчитывается даже в том случае, если мяч не коснулся ни одного из игроков, находящихся на поле. Не-



прямой свободный удар служит наказанием за менее серьезные проступки и засчитывается лишь в том случае, если до пересечения линии ворот мяч коснулся игрока одной из команд (В Футбольном чемпионате ФИФА не прямые свободные удары отсутствуют).

· **ПЕНАЛЬТИ** Прямой свободный удар, предоставляемый атакующей команде в том случае, если игрок команды противника допустил серьезное нарушение правил в зоне пенальти (границы этой зоны помечены светлой полосой, проведенной вокруг ворот). Игрок, бьющий одиннадцатиметровый удар, и голкипер вражеской команды остаются один на один. В том случае, если вратарь умудряется перехватить мяч и вновь отправить его в игру, матч продолжается без остановки.

· **УГЛОВОЙ УДАР** Бросок, право которого предоставляется атакующей команде в том случае, если мяч выходит за пределы линии ворот обороняющейся команды после того, как до него последним дотронулся игрок обороны. Мяч помещается внутри угловой зоны вбрасывания ближайшей к той точке поля, где он вышел из-под контроля игроков. Даже в том случае, если ни один другой игрок не дотронется до мяча, может быть забит гол

· **УДАР ОТ ВОРОТ** Право этого броска может быть предоставлено любому игроку обороняющейся команды, включая вратаря, после того как мяч, до которого последним дотронулся игрок нападающей команды, пересечет линию ворот.

· **НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ** В результате нарушения правил назначаются прямые свободные удары. Судья показывает желтую карточку, предупреждая игрока о том, что его поведение не соответствует спортивной этике. Судья показывает красную карточку, удаляя игрока с поля за серьезное нарушение или после второго по счету предупреждения. Та команда, игрок которой был удален с поля, вынуждена играть вдесятером (или даже с меньшим количеством игроков) весь матч до самого конца

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

· **СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ ИГР ЧЕМПИОНАТА** После того, как вы выиграете отборочный матч или игру чемпионата (Tournament или Championship), в качестве поощрения компьютер сообщит вам один из секретных кодов, с помощью которого вы сможете изменить определенные параметры игры (в том числе графические). Всего в игре 10 различных кодов. Для того, чтобы ввести секретный код, остановите игру в любой момент и наберите необходимую последовательность символов в строке управления (L и R в данном случае - это кнопки L и R в верхней части контроллера, а не Left и Right на панели управления). Вы можете отключить любой из режи-



мов, введя тот же самый код вторично. Кроме того, у вас есть возможность активизировать любое количество режимов одновременно

· **Стриптиз: RALBACLABA** Все игроки обеих команд оказываются раздетыми до трусов - ни футболки, ни носки, ни обуви. Довольно эксцентрично!

· **Супер-мяч: VCBALLABALL** Супер-мяч - такой же, как и обычный, только значительно больше.

**Жесткий футбол: RABVACLLBACL**

В этом режиме игроки гораздо эмоциональнее реагируют на различные ситуации, складывающиеся на футбольном поле. К примеру, если происходит нарушение правил, жертвы подпрыгивают в воздух.

· **Сумасшедшие прыжки. LABARRACSA** Мяч начинает подпрыгивать, перемещаясь в совершенно неожиданных (и главное, лишенных здравого смысла) направлениях

**Супер-игрок BABARBABBAR** Тот игрок, управление которым ведется в данный момент (он обозначен цветным кружком), вдруг вырастает до гигантских размеров.

· **Уж на сковородке CRABBRLABABBB** Каждые пять-десять секунд мяч разбухает изнутри и начинает гудеть и свистеть. Когда кто-нибудь дотрагивается до мяча, все игроки, находящиеся неподалеку падают на землю, словно их покарала десница Божья.

· **Невидимые стены ABVACAVABVA** Вдоль границ футбольного поля вырастают невидимые стены, поэтому мяч все время остается в игре. Кроме того, отпадает необходимость в ударах от ворот, угловых ударах и вбрасывании мяча. Примерно таким образом проходят футбольные матчи в небольших закрытых помещениях.

· **Лазерный мяч: LACRBALL** Если вы ударите по лазерному мячу, он полетит намного быстрее и дальше чем обыкновенный

· **Ореол: BARCLBABA** Вокруг игроков каждой из команд загорается золотое или серебряное сияние.

· **Сумасшедшая траектория: CARCAB-RABBL** В этом режиме с помощью кнопок L и R вы можете закрутить мяч самым невозможным способом.





# RETURN FIRE

## ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

**Тема:** Приключенческо-стратегическая  
**Издатель:** Prolific Publishing  
**Разработчик:** Silent Software  
**Год выпуска:** 1995  
**Графика:** анимация  
**Вид в игре:** аксонометрия  
**Знание английского:** не обязательно  
**Сложность:** средняя  
**Количество уровней:** 9  
**Количество игроков:** 1-2 (одновременно)

**Введение:** Имея в своем распоряжении четыре типа боевых машин: вертолеты, танки, бронированные автомобили, предназначенные для установки мин, и джипы, вы должны обнаружить боевое знамя противника и привезти его на собственную базу. Вступая в бой с компьютером, вы не найдете в "Заградительном огне" ничего выдающегося, но, в то же время, поединок с участием двух игроков доставит вам массу удовольствия. Безусловно, "Заградительный огонь" — одна из лучших коллективных игр для ЗДО.

### Основные стратегии в игре

**Нанесенные повреждения:** В том случае, если вас настигает вражеский огонь, внимательно следите за показаниями радара. Каждое попадание отмечается красным кружком, диаметр которого напрямую зависит от величины нанесенного ущерба. Когда повреждения достигают критической точки, машина взрывается.

**Ремонт боевых машин:** Не дожидаясь того момента, когда ваши транспортные средства превратятся в груды металлолома, отводите их в ремонтный бункер, работники которого могут исправить все повреждения. Для того, чтобы попасть внутрь бункера, припаркуйте машину на его

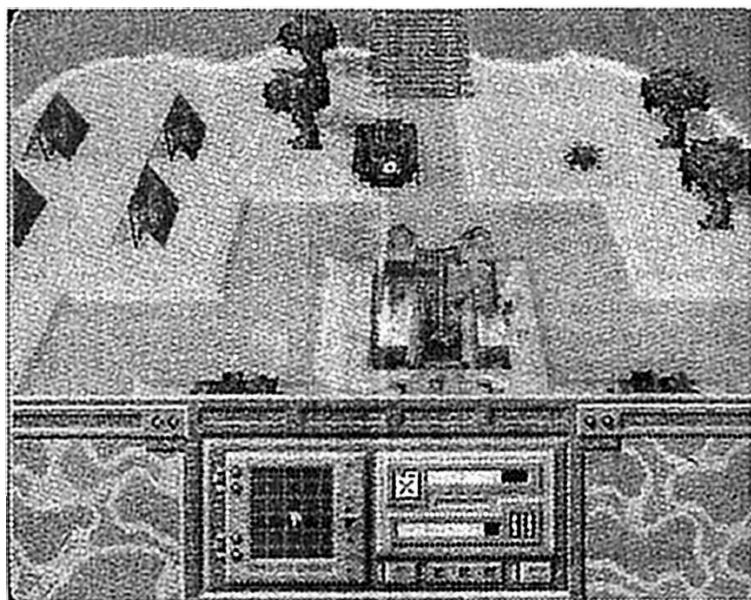


крыше, дождитесь того момента, когда загорятся сигнальные огни и нажмите на А, В или С. Если речь идет о починке вертолета, облетайте бункер на низкой высоте до тех пор, пока не загорятся сигнальные огни.

• **Автоматические зонды:** Избежать попадания автоматического зонда можно лишь находясь в постоянном движении, поскольку противник производит их запуск только по неподвижным целям. Никогда не проезжайте через мост, если у вас на хвосте "висит" неприятельский зонд, поскольку он не только обстреляет вас во время движения, но и разрушит с им мост.

• **Джип:** Проблесковый маячок джипа горит зеленым цветом в том случае, если вы приближаетесь к боевому знамени

противника, и становится красным на подходе к бункеру.



• **Танк:** В экстренных случаях вы можете преодолеть на танке *очень* небольшие глубоководные участки, не проваливаясь на дно.

• **Карта:** Находясь в бункере, внимательно изучайте карту зоны боевых действий, поскольку на ней отражаются все изменения (взорванные мосты и т.п.). Кроме того, по карте вы можете определить дислокацию и направленные движения сил противника.

• **Самоуничтожение:** Нажмите одновременно А, В и С, чтобы взорвать ту боевую машину, в которой вы находитесь в данный момент. Это быстрый, хотя и не очень честный способ вернуться в бункер.

· Диапазон обзора: в том случае, если вы хотите уменьшить масштаб изображения и увидеть на экране больший участок зоны боевых действий, одновременно нажмите на А и В. Повторное нажатие на А и В вновь увеличивает масштаб изображения.

· В том случае, если вы нечаянно залетели на вертолете достаточно далеко от берега и оказались в открытом море, на поверхность воды поднимется вражеская субмарина и обстреляет вас ракетой, оснащенной системой самонаведения. Вы не можете разрушить ни подлодку, ни ракету. Единственная возможность спасти свою шкуру - поместить другой объект между вертолетом и ракетой. Попробуйте развернуться так, чтобы поблизости от ракеты оказался неприятельский зонд или боевая машина. Тогда ракета "запутается" и взорвет собственную цель, избавив вас от мучительной смерти.

### Стратегии ведения боевых действий при участии двух игроков

· Если противнику удастся обнаружить ваше боевое знамя, садитесь на джип и постарайтесь перехватить его. "Спрячьте" знамя с помощью одного из способов, перечисленных ниже: разместите его за стеной здания, неподалеку от орудийных башен; перенесите его подальше от той точки, где в настоящее время ведутся боевые действия; верните его в свой собственный бункер (где оно будет установлено на новый флагшток); бросьте его в открытое море и позвольте прибою медленно отнести его обратно к берегу. Противнику будет не так-то легко обнаружить знамя, которое постоянно находится в движении.

· Не забывайте подкладывать мины под вражеские мосты вместо того, чтобы взрывать их самостоятельно. Когда машина противника подрывается на mine, на вашем счету оказывается и уничтоженная боевая единица, и взорванный мост. Помимо этого, минируйте подходы к боевому знамени и территорию, непосредственно прилегающую к вражескому бункеру. Обезвредить мины можно, расстреливая их ракетами с вертолета.

· Дислокацию противника, его перемещения, приближение автоматических зондов и наличие мин, которые не видны на обычной карте, можно определить по показаниям радара.

### Сверх-секретные коды:

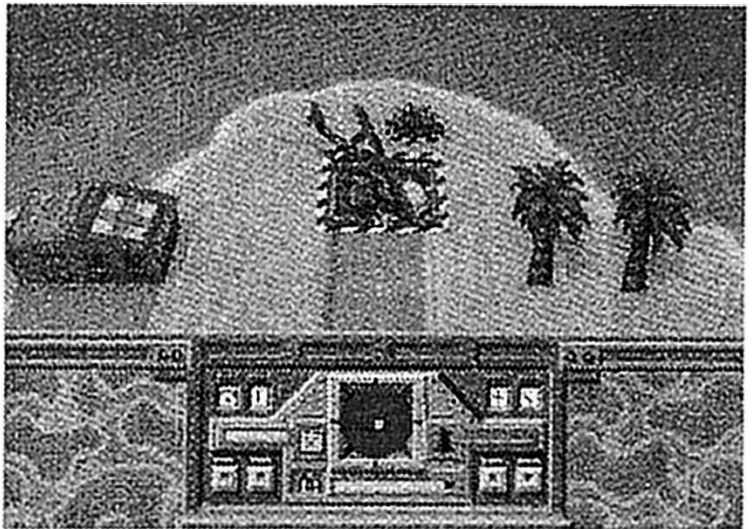
· Пароли для индивидуальной игры: Второй уровень: TNOD; Третий уровень: YALP; Четвертый уровень: HTIW; Пятый уровень: LAER; Шестой уровень: SNUG; Седьмой уровень: TSUJ; Восьмой уровень: SIHT; Девятый уровень: EMAG. (Если прочесть все пароли задом наперед, получится фраза, содержащая в себе весьма мудрый совет: "Настоящие ружья - не игрушка, лучше стреляйте из игрушечных.")

· Пароли для коллективной игры: Второй уровень: POTS; Третий уровень: SRAW; Четвертый уровень: TAHT; Пятый уровень: LLIK; Шестой уровень: EVAS;



Седьмой уровень: HCAE; Восьмой уровень: EFIL; Девятый уровень: MROF. (Если прочесть все пароли задом наперед, получится еще одна фраза: "Остановите разрушительную войну, охраняйте все формы жизни.")

· Отладочное меню: Введите пароль WOLF, который запускает режим выбора уровня, описанный ниже. Начав новую игру, одновременно нажмите на L, R и P. На экране появится отладочное меню, состоящее из трех опций. AUDIO SCREEN позволяет вам прослушать и изменить все звуковые эффекты, присутствующие в игре. Иногда это бывает довольно забавным. Опция FLAG IN FIRST BUILDING размещает вражеское боевое знамя на самом первом флаг-



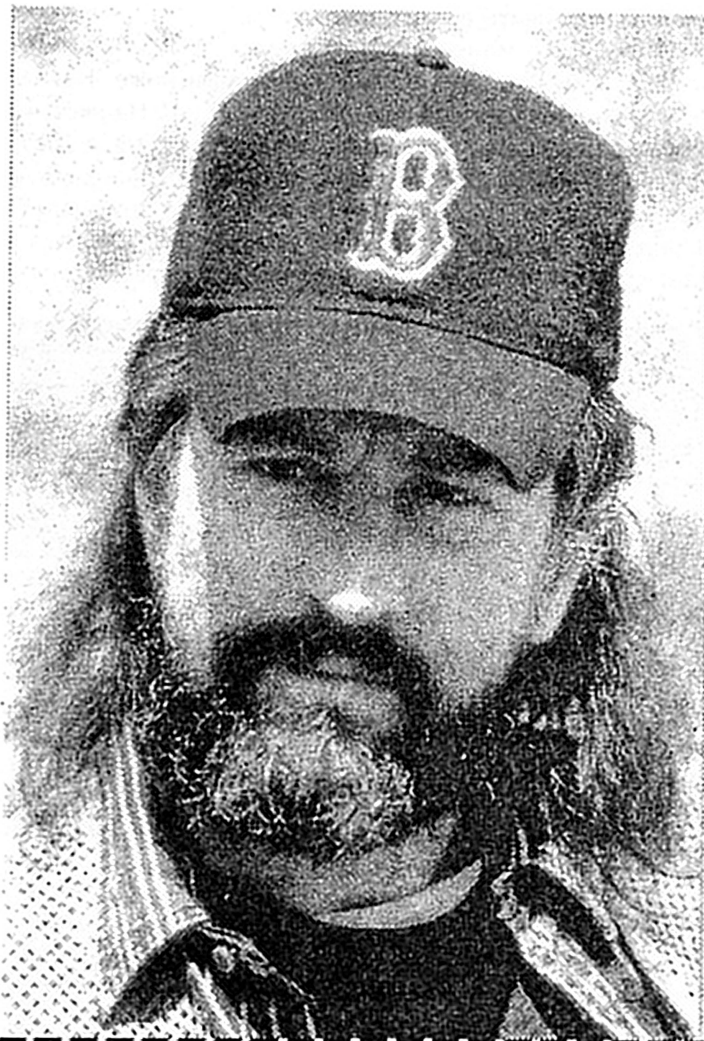
штоке, который вы разрушаете. DISPLAY FPS показывает количество кадров в секунду. Чем выше этот показатель, тем лучше качество изображения. Чем больше разнообразных объектов расположено на экране, тем меньше количество кадров в секунду.

· Неуязвимые боевые машины: Начните новую игру и выведите на экран меню выбора боевой машины. Подведите маркер курсора к той машине, которую вы хотите сделать неуязвимой, и нажмите на С, чтобы переключиться на экран выбора оружия. Нажмите и удерживайте кнопки L и R, затем нажмите и удерживайте кнопки В и С. Теперь, удерживая все четыре кнопки, нажмите на Х, чтобы на экране появилась опция выхода. Убедитесь в том, что освещен правый прямоугольник. Нажмите и удерживайте Вниз (продолжая удерживать L, R, В и С), затем нажмите А. При этом вы должны дважды услышать звуковой сигнал, сопровождающий выбор той или иной машины. После этого выбранное вами транспортное средство становится абсолютно неуязвимым, хотя у вас по-прежнему может закончиться горючее или боеприпасы. Теперь можете проделать тот же фокус со всеми остальными машинами.

· Выбор уровня: В начале игры, в которой могут участвовать 1 или 2 игрока, введите пароль WOLF. После этого вы получаете доступ на любой из уровней.



# НОВИНКИ ВИДЕОРЫНКА



Кинокомпания  
Мэла Гибсона  
"Айкрон Продакшн"  
представляет  
фильм Дэвида Джонса

## "Джекнайф"

В ролях: Роберт Де Ниро,  
Эд Харрис, Кэти Бейкер

1996 год.



Одна из ярчайших американских кинозвезд Роберт Де Ниро ("Крестный отец", "Казино", "Схватка") бок о бок с самым горячий голливудским актером Эдом Хэррисом ("Фирма", "Аполлон 13") в напряженной драме о двух парнях, которые заново учатся жить, пройдя ужасы войны. И вновь сдают трудный экзамен человеческих взаимоотношений, когда один из них влюбляется в сестру другого в исполнении блистательной Кэти Бейкер ("Эдвард руки-ножницы", "Дженнифер восьмой")



Компания Columbia Pictures представляет фильм Пенни Маршала.

## "Пробуждение"

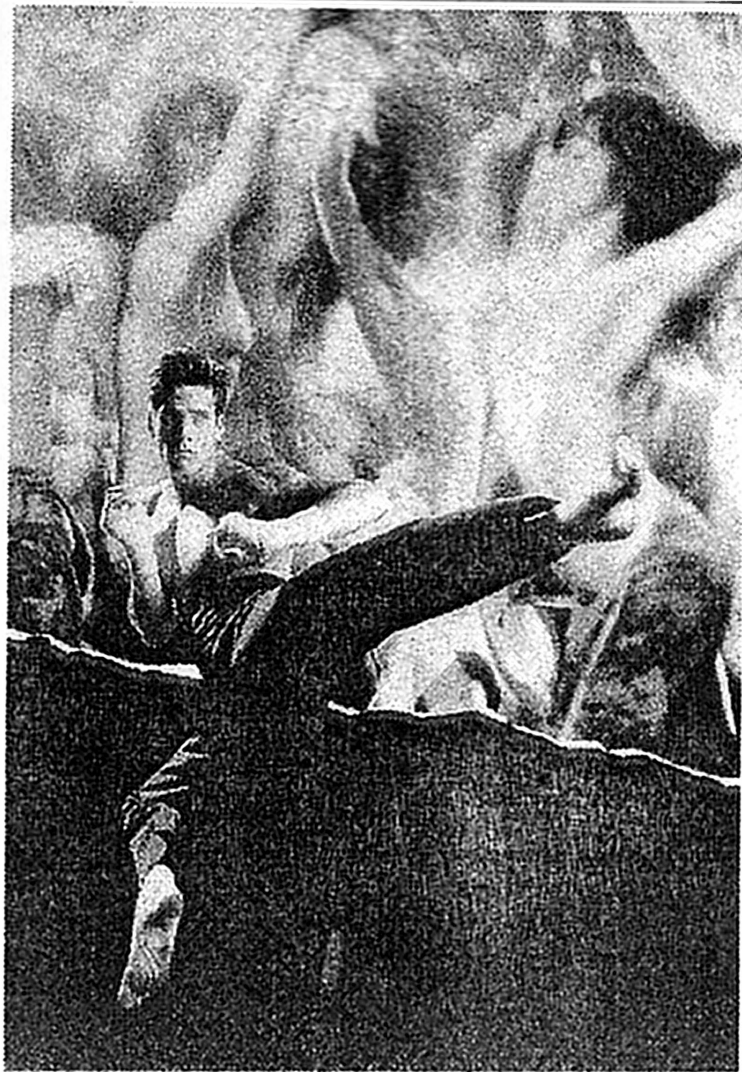
В ролях: Роберт Де Ниро, Робин Уильямс

Мелодрама. 1996 г.

1969 год. Доктор Сэйер получает назначение в клинику для психических больных пациентов. Среди больных - жертвы Слепой Болезни 1916 года, превративших этих людей в неподвижные, не реагирующие ни на что мумии. Выработав экспериментальное лекарство, Сэйер пробует провести новый курс лечения для заболевшего совсем ребенком, а теперь ставшего взрослым мужчиной Леонарда. Лечение понемногу возвращает Леонарду нормальную жизнь, со всей ее радостью и болью. Заново родившийся, Леонардо начинает познавать мир чувствами и сознанием ребенка, которым он был до несчастья. А доктор Сэйер, наблюдая за ним, сам меняется и ощущает новую потребность в дружбе, любви и понимании...

Добрый, трогательный, щемяще грустный и оптимистический фильм, окрашенный любовью и состраданием. Звезды мирового кино Роберт Де Ниро и Робин Уильямс создали живые, из плоти и крови образы, которые, по признанию самих актеров, стали лучшими в их карьере. Не пропустите эту великолепную мелодраму.





Кинокомпания Мэла Гибсона "Айкрон Продакшн" представляет фильм Альберта Пайна

## "Кикбоксер возвращается"

В ролях: Саша Митчелл, Майкл Кизи, Питер Бойл

1996 год.

Великая сага о двух братьях - кикбоксерах, начатая легендарным Жан-Клодом Ван Дамом продолжается. Вновь на пути у Дэвида Слоана (Саша Митчелл) встает кровожадный Тонг По (Майкл Кизи). Как и прежде нас ждет жестокий бой не на жизнь, а на смерть, в котором герои продемонстрируют виртуозное владение приемами кикбоксинга, подарив зрителям фантастическое и захватывающее зрелище. Режиссером этого боевика стал знаменитый Альберт Пайн, прославившийся своими фильмами "Киборг", "Немезида", "Гонконг 97", что делает просмотр вдвое привлекательным.



Кинокомпания Мэла Гибсона "Айкрон Продакшн" представляет фильм Джимми Хастона



## "Малолетний вампир"

в ролях: Роберт Шон Леонард и Дэвид Уорнер

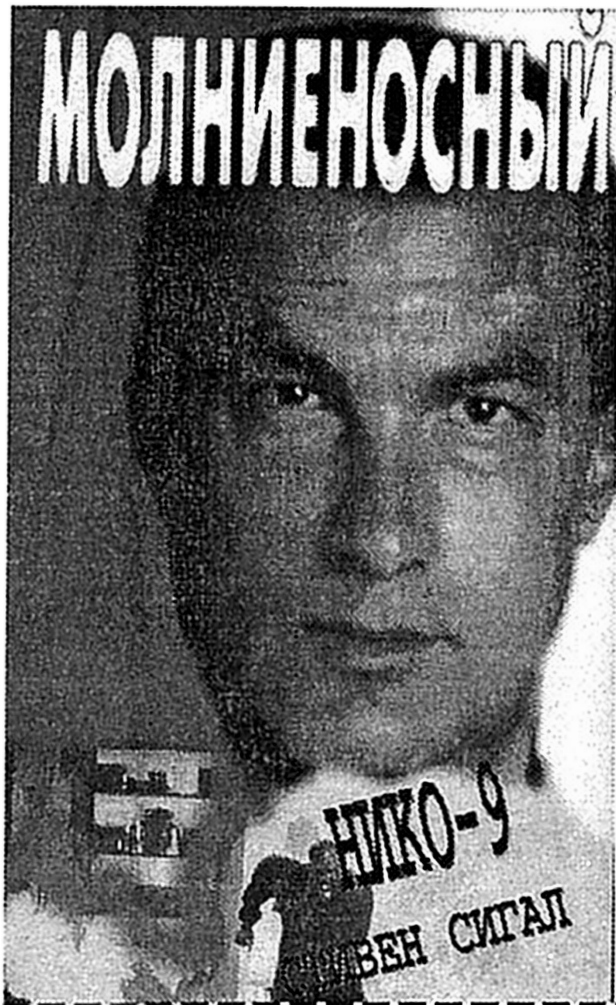
1996 год

Как и любой нормальный подросток, Роберт Шон Леонард (Много шума из ничего), мечтает о том, как в огромном жутком доме его соблазняет прекрасная женщина. Мечта становится явью и превращается в кошмар, ведь соблазнительница оказалась вампиром. Юноша оборачивается в жаждущего крови маньяка. Но это полбеды. За ним охотится вампир-убийца Дэвид Уорнер (Омен). Жизнь не сахар в семнадцать лет, особенно когда ты - вампир.





# НОВИНКИ ВИДЕОРЫНКА



Компания Warner Bros представляет фильм Джона Грея

## "Молниеносный" ("Нико-9")

В главной роли Стивен Сигал  
1996 год.

Серийный убийца явно не равнодушен к русским. Маньяк обезображивает свои жертвы до такой степени, что лишь номер силиконового имплантанта, скрытого в роскошном бюсте очередной русской красотки, позволяет определить ее национальную принадлежность.

Полиция Лос-Анжелеса не в силах остановить преступника. На помощь приходит человек (Стивен Сигал), чей инстинкт и понимание преступного мира позволяют пройти по цепочке убийств до самого конца...



Компания Pacific Shore Media представляет фильм Барри Самсона

## "Вчерашняя мишень"

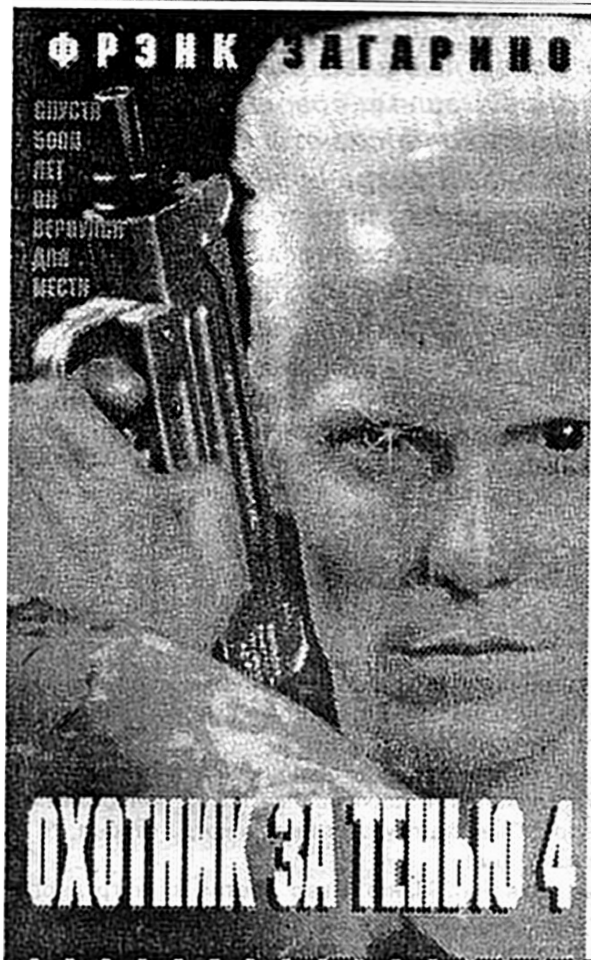
В ролях: Малькольм МакДауэлл, Дэниел Болдуин

Фантастический боевик. 1996 г.



Секретная организация, возглавляемая неким Холденом, поручает своему спецагенту Уинстрому и его головорезам найти Пола, обладающего даром телекинеза. Другая секретная организация, "Фонд", пытается перехватить Пола для создания нового поколения людей. Пол оказывается между двух огней и со своими друзьями вынужден противостоять преступным замыслам преследующих его людей, отстаивая в финальной схватке будущее человечества, находящееся в страшной опасности.





Компания NU IMAGA представляет фильм Марка Ропе

## "Охотник за тенью"

в главной роли Фрэнк Загарино

Фантастический боевик. 1996 г.

В семье археологов Корины и Майкла - горе. Их шестилетний сын Джой пребывает в коме после автомобильной катастрофы. Для лечения ребенка в клинике доктора Мортон нужны деньги и они отправляются в Африку на поисковые работы. Во время раскопок Корина находят странную бутылочку с непонятными надписями на ней. По факсу она отправляет фото находки в Лос-Анжелес доктору Мортону. Внезапно появившийся космический корабль



приземляется на место раскопок и прилетевший на нем супер-андроид пытается завладеть сосудом. Спасаясь от супер-андроида исследователи подвергаются нападению людей доктора Мортон. Все заинтересованы в получении найденной Кориной бутылки... Но почему?



Компания Warner Brothers представляет фильм Джона Пейсона

## "Квартирка Джо"

В ролях: Джерри О'Коннел, Меган Уорд

Комедия. 1996 г.

Когда Джо приехал из провинции "покорять" Нью-Йорк, ему не везло ужасно: в течение двух минут его ограбили три раза! Но оптимизм его не покинул и не зря - жилье он нашел почти бесплатное. Он думал, что живет в доме один,

но оказалось, что его соседи - тысячи тараканов, не просто говорящих, но веселых, дружелюбных и даже мудрых. Джо повезло во второй раз, когда он влюбился в дочь миллионера ..



**МАГАЗИН "ВИДЕО МИР"** *Последние новинки*  
*Широкий ассортимент российских и зарубежных фильмов*  
*Детские фильмы и мультфильмы*  
*Video для дома*  
**Литейный проспект, д. 50** *Запись на заказ*





Не так давно по телеканалу НТВ в “часе сериала” показали новый отечественный многосерийный фильм, героями которого стали персонажи, известные всем россиянам хотя бы по курсу школьной программы. Базаров, Лопахин и другие стали нашими современниками, они разъезжают на автомобилях, участвуют в создании кооперативов и сдают в обменниках доллары. По задумке создателей сериала классические персонажи сохранили не только свои фамилии, но и характерные черты: простодушие и коварство, нигилизм и мещанство. Аналогичная идея была использована и при создании романа “Космическая погоня”, на страницах которого собрались вместе герои известных компьютерных игр. Также как и в телесериале, компьютерные персонажи сохранили присущие только им черты: Квейк маниакально злобен, а Роджер Вилко, хотя и простоват на первый взгляд, тем не менее умеет выпутываться из любой ситуации. Итак, “Космическая погоня” — это шанс повстречаться снова с полюбившимися персонажами компьютерных игр.

Ричард Фесейер

## Космическая погоня

(Space Chase)

Глава 1

Манипуляторы стула были подняты очень высоко, но ноги Манфа покоились еще выше. На его коленях лежала клавиатура, в руке — банка сока и кусок недоеденной синтенищи.

— Привет!

Манф позволил себе оторваться от монитора, чтобы поприветствовать входящего в комнату Пьера.

— Я тут просматриваю списки заключенных Марсианской колонии. Хотелось бы вытащить кое-кого сюда, как это ты проделал со мной.

— Каких-то твоих друзей? — поинтересовался Пьер.

— О, да. Таких друзей, что им будет мало одного Хоула. Эти парни, кого я ищу, в свое время достаточно произвелись надо мной, чтобы это им можно было забыть. Кстати, ты в курсе, что колония на Хлонди предназначена исключительно для инопланетян, и люди здесь попадают редко, среди них нет ни одного землянина?

— Ну и что из этого следует?

— То, что тебя не должны были сюда помещать.

— Мы оба знаем, кто за этим стоит. Но я пришел тебя кое-чем обрадовать. Только что разговаривал с нашим адвокатом Гордоном. Оказывается, Тауэрс арестован. Он там опять кого-то убил. На нас Тауэрсу снова свалить убийство не удалось. Медики судебной экспертизы занялись Стивом всерьез. Диагноз — потенциальный маньяк-убийца. Полицейские теперь ломают головы, сколько еще трупов висит на нем. Жаль, что Тауэрса не отправят в колонию. Мы бы его встретили!

— Еще успеем рассчитаться. Только бы выбраться отсюда! — проговорил Манф.

— Да мы и так уже свободны, — пожал плечами Пьер. — С нас сняты все обвинения, раз в Тауэрсе признали маньяка.

— Тогда я не понимаю, что мы еще делаем на Хлонди? Пора домой!

— Не так все просто, — покачал головой Пьер. — Думаешь, нас так и выпустят отсюда?

— Ты имеешь в виду Драра и его шайку? — уточнил Манф.

— Точно, и всех, кто за ним стоит.

— Это не такая уж и проблема. Не говори никому о нашем освобождении и все. А незаметно выбраться с планеты мы сумеем.

В это время компьютер закончил поиск и вывел результаты на экран. Манф пробежал глазами строчки текста и нахмурился.

— Тех парней, что я искал, уже нет в колонии. Сбежали, — сказал он.

— С Марса они никуда не денутся. Мы можем вернуться туда и сполна рассчитаться с подонками, мучившими тебя

— О К. А сейчас я попробую с помощью сооруженной мной системы подключиться к полицейскому компьютеру и выбить для нас космокатер.

Пьер вышел на улицу. В вечернем небе зажигались первые звезды. Уэстдавенпорт залюбовался яркой полоской падающего метеора. Пьер зажмурил глаза, а когда открыл, то в небе уже ничего не было.

Через час позвонил Манф. Пьер достал из нагрудного кармана горошину видеосвязи и сдвинул ее двумя пальцами. Над раскрытой ладонью Уэстдавенпорта появилось объемное миниатюрное изображение головы Манфа.

— Удалось взять у полицейских космокатер “напрокат”, — объявил он. — Я его на автопилоте отправил к подножию утеса Мертвого Гада. Найдешь его на другой стороне озера, прямо напротив высохшего водопада. Ты бы посмотрел, как там с топливом и продовольствием, а я пока закончу все дела.

— Ладно, — ответил Пьер.

Горошина видеосвязи погасла. Уэстдавенпорт убрал ее в карман и отправился в путь. От ясного чистого неба не осталось и следа. Пьер видел клубящиеся языки тумана, а воздух постепенно терял свою прозрачность.

“Уже больше четырех месяцев я на этой планете”, — подумал Уэстдавенпорт.

Дорога шла круто вниз, спиралью спускаясь с плато, на котором находилась колония. По ней ежедневно дважды в сутки проезжали скарги, везущие заключенных на рудники. Спустившись, Пьер свернул с дороги и, пробравшись через редкий лесок папоротникообразных деревьев, вышел к озеру. Ровная пленка воды была абсолютно неподвижна. Здесь же уходило ввысь на огромную высоту гладкое тело утеса. В непомерной дали, укрытая туманом, терялась вершина. Космокатер Пьер увидел сразу. Направляясь ко входному люку, как от аппарата метнулась прочь какая-то тень. Реакция Пьера была мгновенной. В несколько прыжков он догнал незнакомца и повалил его на землю. Присмотревшись внимательнее, Уэстдавенпорт увидел, что у его



Пьер Уэстдавенпорт

ног лежит зеленоватое существо. Туловище незнакомца имело форму бутылки, верхняя часть которого, постепенно утончаясь, переходила в голову. Пьеру показалось, что этот бесчеловечный незнакомец способен быстрым змеиным движением изогнуться и укусить, впрыснуть яд или сделать что-нибудь в этом духе, поэтому Уэстдавенпорт счел самым разумным отойти подальше.

— Что ты делало у космокатера? — Пьер смотрел, как многосуставчатые конечности инопланетянина скребутся по земле, словно стараясь уцепиться за что-нибудь.

— Убирайся! Ты сильно жалеть такой грубости! Еще никто не смеет так разговаривать со мной! — тонким нечеловеческим голосом пропищало существо.

— Что у тебе в руке?

Несмотря на сопротивление, Пьер разжал длинные зеленые пальцы. На белесой ладони лежала тонкая пластина, лишь с помощью которой можно было управлять космокатером.

— Ты украдо кодатор! Кто тебя подослал?

— Я уже тебе все сказало!

— Ничего, ты еще заговоришь! — пообещал Пьер, доставая горошину видеосвязи. — Манф, я тут поймал шпиона... Эй, Манф, ты меня слышишь?

Прошло несколько секунд, прежде чем появилось изображение Стабильности так и не удалось добиться, картинка постоянно прыгала, слышались звуки стрельбы и яростные крики. Неожиданно четко зазвучал голос Манфа.

— Пьер, меня почти окружили. Здесь все, включая Драра. Им стало известно, что пришел приказ о нашем освобождении, и теперь они уверены, что по крайней мере один из нас шпион.

Манф ненадолго замолчал, послышалась серия коротких выстрелов и жуткий вой в ответ.

— Пьер, я почти у края утеса. Придется прыгать. Приготовь космокатер к старту и иди встречать меня. Я ничего не вижу, сплошной туман...

— Манф, не надо прыгать! Это опасно!

— У меня нет другого выхода. Все, конец связи.

Не теряя ни секунды, Пьер бросился к космокатеру, таща за собой упирающегося пленника. В салоне он приковал существо к поручню и кинулся к озеру. С напряжением всматривался он в белую плотную мглу тумана.

А в это время Манф наверху выпустил в ухмыляющуюся рожу последний заряд и в дополнение швырнул изо всех сил бесполезный теперь свимат. Нога Хорна не нашла опоры, но, покачнувшись, он устоял. Инопланетяне приближались. Из тумана выступали их уродливые морды. Обернувшись, Манф попытался посмотреть вниз. Ничего не было видно, но Хорн знал, какая там высота. Разбежавшись, с громким криком Манф прыгнул вниз.

Переворачиваясь, оставляя влажный след в белом тумане, глушащем все звуки, Хорн падал вниз. Он был уверен, что сейчас кожу вспорят острые грани разбросанных внизу валунов. Но уже через секунду его тело легко вошло в воду. Выдохнув остатки воздуха, Манф начал всплывать.

— Манф, сюда! — раздался голос Пьера.

Ориентируясь по звуку, Манф поплыл к берегу. Рядом в воду хлопнулось что-то большое. Вглядевшись, Манф с ужасом убедился, что преследователи не оставляют его и здесь. Если человек мог решиться на такой прыжок только в силу чрезвычайных обстоятельств, то для инопланетян с их чуждой психикой это не являлось чем-то из ряда вон выходящим.

— Готовь космокатер, я их задержу! — крикнул Пьер.

Манф выбрался из воды и бросился в указанном Пьером направлении. Уэстдавенпорт выпустил в первого показавшегося из воды инопланетянина несколько зарядов. Энергия разряда была настолько высока, что от инопланетянина в разные стороны полетели оторванные части тела. За несколько последующих минут Пьер расстрелял все заряды, в воде плавали разорванные на куски тела. Уэстдавенпорт подумал, что

ему потом еще долго придется вспоминать эту ночь как кошмар. Тут Пьер увидел выбирающегося из воды Хоуло. От такого подарка судьбы он отказаться не мог. Быстро поменяв в приемнике источник питания, Пьер поймал в прицел Хоуло и с наслаждением нажал спуск. Хоботобразная голова дернулась, раскрывшись в последней конвульсии, после чего, хрипя, тварь рухнула в воду, подняв фонтан брызг.

Пьер бросился к космокатеру, на ходу захлопнув люк. Манф уже сидел в кресле пилота, пальцы его в бешеном темпе бегали по клавиатуре пульта. К иллюминатору снаружи прилип инопланетянин, беззвучно шевеля подобием губ. Космокатер качнулся, затем рванулся вперед. Манф неотрывно смотрел на экран, следя по радару за местоположением плато и по спирали поднимаемая аппарат вверх. Не удержавшись, Пьер схватился за поручень, наткнувшись на пленного инопланетянина.

— О, черт, я и забыл о нем!

— Что это? — Манф на миг оторвался от экрана.

— Оно хотело украсть кодатор. Наверняка связано с полицией. Может вышвырнем его в космос — ведь мы уже покинули планету?

— Подождите, вы совершать много ошибка! — существо заметно присмирело. — Я только несчастное дрэс Смейже. Я летело с один звездный колония мой народ на родину, чтобы мой ребенок отпочковаться родной планета. Но мой аппарат сбивать курс совсем, я падать, выбираться наружу, никого не знать, плохой планета, я желать скорей улететь дом, понимаю?

— Ладно, сиди пока. Все равно никто не станет разгерметизировать катер.

Пьер посмотрел в иллюминатор и увидел, что инопланетянин из колонии так и не смог или не захотел оторваться от космокатера. В последнем судорожном движении он прижался к обшивке, широко раскрыв рот.

— С мертвым инопланетянином за бортом и живым внутри на Земле нам не стоит появляться, — задумчиво проговорил Пьер.

— Я знаю, куда нам надо, — сказал Манф, переключая тумблеры — Летим на планету Гнег. Тот братишка, что снаружи, сгорит в атмосфере, а тот, что беременный, просто совершит бесплатный перелет. А на Гнеге нам без труда удастся продать космокатер и улететь на Землю.

Псаф и Хэллскрим, два агента Межпланетной Контрольной Службы, были в недоумении. Космокатер, на котором они прибыли на Хлонди, исчез. Исчез вместе с третьим агентом — дрэсом Смейже. Псаф и Хэллскрим переглянулись — на их нечеловеческих лицах была написана одна мысль — вот что значит взять на ответственную операцию беременного агента.

Приземистый как бочонок, Псаф имел по паре коротких конечностей и большую квадратную голову, размер которой позволял шефам МКС предполагать наличие у данного агента недюжинных умственных способностей.

Второй агент, Хэллскрим, был негуманоидным существом. Круглое яйцевидное тело было покрыто настолько длинной и густой шерстью приятного синего-серого отлива, что четыре сильных, предназначенных для длинных пробега конечности были почти не видны. Небольшая в пропорции с массивным телом голова на змеиной шее могла поворачиваться под любым углом.

Это были неплохие в своем роде агенты. Последняя, почти уже завершенная операция, могла бы окончательно убе-



Манф Хорн





дить их в том, что они уникальны и незаменимы, если бы дрэс Смейже не исчезло так внезапно вместе с космокатером.

Агентам МКС было дано задание встретить осведомителя, которым являлся один из заключенных, и вывести его с планеты. Эта предосторожность была продиктована тем, что руководители тайной организации стали догадываться о том, что правительству уже давно известно, откуда совершаются пиратские рейды, и что среди заключенных существует целая команда внедренных агентов.

Информатор, имевший трудно произносимое имя Ложко, также человеком не являлся. До последнего времени он великолепно справлялся со своей работой. Но сейчас вытянутые длинные уши осведомителя мелко тряслись. Если его поймут люди Драра, то ему не избежать мучительной смерти.

— Ну слава космосу, вот оно куда перелетело! — с силой выдохнул воздух Хэллскрим, указывая на блеск обшивки, части которой виднелись в просветах густых зарослей.

Псаф с удивлением осматривал незнакомый космический аппарат, определенно не тот, на котором прибыли агенты. На борту виднелась четкая надпись: "Исправительная колония Планета Хлонди".

Это была капсула, которую Манф на автопилоте послал к подножию утеса. Именно на ней они вдвоем с Пьером должны были покинуть планету.

Совсем рядом раздался жуткий вой и громкий хруст, словно целая армия бродяг, забыв о всяких предосторожностях, продиралась сквозь лес.

Агенты МКС не успели даже присмотреться к нежданым гостям — вспышки лазерных лучей заставили всех троих, не сговариваясь, броситься ко входному люку капсулы.

Пробившийся к пульту Псаф в панике жал на все клавиши сразу, мечтая только об одном — как можно быстрее стартовать.

Заключенные окружили капсулу. Двое из них быстро установили на антигравитационной платформе тяжелый излучатель.

Наконец нужная команда, необходимая для старта, была найдена и передана миникомпьютеру для исполнения. Аппарат задрожал, поднимаясь в воздух. В этот момент заключенный развернул излучатель и нажал на спуск. Набирающая скорость капсула нырнула носом к самым верхушкам деревьев, но все же смогла выровнять крен и вскоре исчезла. Протяжной вой разочарования прокатился вдоль всего подножия утеса.

Псаф считал полученные повреждения Разбит прямым попаданием гиперпривод, выведена из строя система воздухообмена

— Через двадцать шесть минут на орбиту Хлонди должен прибыть военный звездолет с грузом заключенных. Нам остается только включить маяк и ждать, когда нас подберут, — глухо сказал Хэллскрим, просматривая электронную карту, составленную по данным контрольных сообщений о перемещениях космических кораблей.

— Мы спасены, мы спасены! — тонким голосом в радостном возбуждении прокричал Ложко.

Агенты скептически переглянулись — у них повода радоваться не было — потерять своего третьего в такой простейшей операции!

По тому, как тряхнуло капсулу, Псаф понял, что на звездолете их заметили и включили гравитационную установку. Капсула легко вошла в шлюз, затем ее подхватили манипуляторы и аккуратно поставили на пол ангара. Раздался скрежет отдираемой обшивки. В глаза Псафа ударил яркий свет.

— Да тут целый зоопарк! — послышался чей-то удивленный возглас.

— Ты сам оттуда! — огрызнулся Хэллскрим.

— Это кто сказал? — обиженно проговорил незнакомец — Ты, ушастый?

Ложко испуганно помотал головой.

— Тогда, значит, ты, толстяк!

Ничего не ожидающий Псаф почувствовал резкую боль в боку — это незнакомый астронавт ударил его ботинком.

— Какого черта! ? — взревел агент Межпланетной Контрольной Службы.

— Заткнись!

Только тут Псаф заметил, что астронавт стоит со свитом, а позади него маячат еще двое парней со не внушающими доверия физиономиями.

— Добро пожаловать на рейдер, господа пленники! Меня зовут Эйнджел Девойд, я правая рука Черного Квейка.

— С каких это пор военный крейсер стал рейдером? — спросил Псаф.

— С сегодняшней ночи, — ухмыльнулся Девойд — А теперь я покажу вас Квейку.

Подъемник доставил пленников прямо в капитанскую рубку. На шум моторов сидящий в штурманском кресле человек развернулся. Псаф внимательно присмотрелся к нему. Лет тридцати, бритый наголо, он кривил тонкие губы в гримасах боли, касаясь кровоточащего остатка отстреленного уха.

— Ха! — воскликнул Квейк — Вышли в космос на такой лоханке! Смелости вам не занимать. Уже за одно это вас стоит оставить в живых.

Только сейчас Псаф заметил, что главарь удобно полужил ноги на спину какого-то человека, лежащего на полу. Квейк перехватил взгляд инопланетянина.

— Не волнуйся, тебе это не грозит. Эта падаль была капитаном Квирком. Да?

Квейк схватил капитана за волосы и медленно поднял его голову вверх. Псаф увидел, что все лицо капитана представляет собой сплошную кровавую маску. Всмотревшись в ненавистное лицо, Квейк оттолкнул свою жертву, выпрямившись в кресле.

— Я был на звездолете самым последним, теперь же все подчиняются мне. Среди вас я вижу одного, совсем уж напоминающего зверюгу. Отлично. Девойд, запри тварь и не корми. Мы устроим отличные гладиаторские бои между ним и прежним командным составом.

Хэллскрим зарычал на движущегося к нему Девойда, но тот выхватил парализатор. Инопланетянин упал к ногам пирата.

— Этих в трюм к остальным пленникам, — распорядился Квейк.

Злобно ткнув капитана, Квейк развернулся к обзорному экрану и щелкнул переключателем очистки шлюза. Получив дополнительный импульс ускорения, в космос вылетела капсула, на которой агенты МКС бежали с планеты.

— У нас на борту полсотни эзков - инопланетян, — сказал подошедший сзади Девойд. — Надо от них избавиться. Если они вырвутся на свободу, то не оставят никого в живых. Может высадим их на планете?

— Ну нет. На Хлонди должен быть многочисленный охранный персонал, какие - нибудь системы защиты. Сдадим наш живой груз работорговцам.

— Неплохая идея, Квейк. Осталось только найти планету. Квейк вызвал объемную карту данного участка Галактики.

— Неудачный район. Планет мало, и все высокоразвитые. Хотя нет. Вот тут, — Квейк ткнул пальцем в карту, — находится планета Гнег, имеющая свободный статус.

— Да, это то, что нам нужно, — согласился Девойд.

Пьер покосился на спящего рядом с открытым ртом Манфа. Пленный инопланетянин свернулся на полу, раскинув свои длинные руки. Нажав пару клавиш, Пьер вызвал на экран информацию о Гнеге.

Планета была открыта шестьдесят семь лет назад. Получила свободный статус из-за наличия разумного населения. Официальная колонизация не проводилась по директиве КАМа. Благодаря этому планета стала прибежищем для существ с плохой репутацией, которые избрали Гнег как базу для проведения операций сомнительной законности.

Пьер активировал посадочное устройство. Космокатер резко дернулся, отчего Манф проснулся.

— Что, уже дома?

— Планета Гнег. Здесь мы сможем продать космокатер и купить билеты на Землю.

Аппарат стремительно снижался. Внизу проносились желто-зеленые джунгли. Навстречу космокатеру метнулось несколько атмосферных кораблей. Пьер резко поднял космокатер вверх — иначе столкновения было бы не избежать.

— Вот кретины! — выругался Пьер. — Чуть не врезались.

Манф отнесся к происшедшему спокойно — слишком велика была его вера в Уэстдавенпорта, как в пилота.

Внизу промелькнула гигантская свалка, заваленная обломками космической техники, разбитыми флаерами и прочими отбросами технической цивилизации. Пьер подал руль от себя — аппарат пошел на снижение. Согнав с места стадо дремлющих животных, космокатер сел на небольшой площадке, подняв облако пыли. Крышка люка плавно поднялась. Пьер выпрыгнул наружу, тут же чихнув.

— Я схожу в город, — решил он, — а ты пока оставайся здесь. Присмотри за космокатером и иноплом.

Манф, соглашаясь, слабо махнул рукой в ответ.

К своему удивлению, ближе к центру города Пьер увидел

движущийся тротуар. Ступив на ленту, он принялся рассматривать вывески на низких крышах проплывающих мимо домов.

“Продажа - покупка. Все для гостей планеты”, — прочитал Уэстдавенпорт на одном из щитов.

Спрыгнув с тротуара, Пьер вошел в магазин. Группа инопланетян сомнительной внешности с подозрением уставилась на него. Не обращая на существ внимания, Пьер прошел в самый конец помещения, где в антигравитационной люльке парил осьминогообразный хозяин магазина.

— Как дела, приятель? — начал Пьер. — Тебя интересует недорогой космический катер?

— В каком состоянии? — вопрос раздался из миниатюрного электронного переводчика, прикрепленного к стенке люльки. Одновременно осьминогообразный сделал жест щупальцем толкующимся у входа инопланетянам. Пьер с удовлетворением отметил, что перестал чувствовать на своей спине сверлящие подозрительные взгляды.

— Машина новая, мы на ней прилетели. Но без документов.

— Кодатор есть?

— Есть.

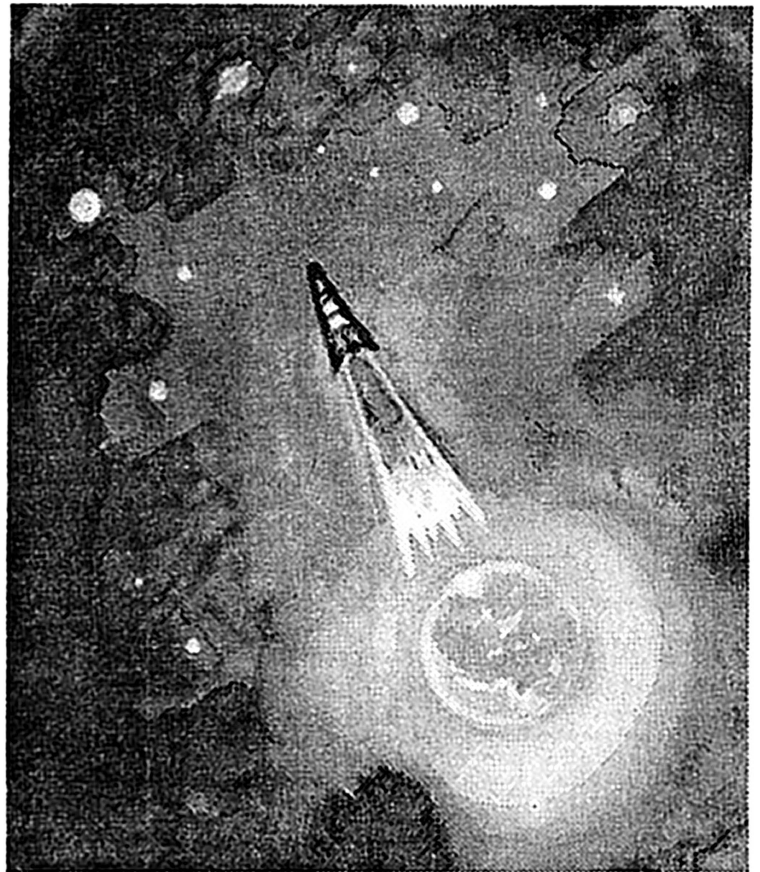
— Хорошо. Плещ пойдешь с тобой, посмотрит товар.

— Как насчет приблизительной стоимости?

— Если все, как ты говоришь, то в районе десяти кри.

“Годится”, — про себя подумал Пьер.

Продолжение следует



**Зарегистрирован Северо-Западным региональным управлением Комитета Российской Федерации по печати (С.-Петербург) 26 апреля 1996 г.**

Учредитель - ЗАО "Издательский Дом Атлант"

Регистрационный номер П

Гл. редактор - Зинько Д. А.

Художественный руководитель - Вадим Федосеев

Отдел рекламы и информации - Артем Григорьев,

Денис Игнатов

Художник - Ольга Островская

Компьютерная верстка - Ольга Алексеева,

Раиса Ивановская

Установочный тираж - 15.000 экз.

Номер подписан в печать 25. 12. 96

Заказ №

Адрес редакции:

193144, СПб, ул. 7-я Советская, д. 27, кв. 27

198095, СПб, пл. Стачек, д. 4, административный корпус

ДК им. Горького.

тел\факс: 271-48-16, 325-19-05, 325-23-77, -78, -79, -80.

Отпечатано с оригинал-макета в Ломоносовской типографии.

За содержание рекламы редакция ответственности не несет.



# SONY PLAY STATION

**СУПЕР  
ПРИСТАВКА**

32 BIT (JAPAN) + 1 диск  
в комплекте на выбор

Воспроизводит любые диски

А также  
всегда в ассортименте  
более 100 видов CD

по цене от 40 до 70 тыс.руб.

**ОПТОМ И В РОЗНИЦУ**

Тел. пейджера 468-60-00



**НЕВСКИЙ ПР., 52**

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Panasonic

**SONY**

SEGA 3DO

Play Station Dendy



Картриджи, CD, CD-ROM

Большой ассортимент

Низкие цены

Ремонт любых  
игровых приставок



**ТЕЛ.: 314-62-30**

## МАГАЗИН PANASONIC

игровые компьютеры



8 BIT

GAME BOY

16 BIT

SEGA MD2

SUPER NINTENDO

SEGA NOMAD

32 BIT

Panasonic 3DO

SEGA SATURN

SONY PLAY STATION

CD для PC

Игровые аксессуары,  
картриджи и диски.

А также

компьютеры, оргтехника,  
телефоны,  
аудио-видео техника.

Съезженская  
улица

большой пр. П.С.

Красного  
курсанта



20 метров

д. 16/1

ул. Красного курсанта, д.1  
(20 м. от Большого пр. П.С.  
недалеко от "Тучкого" моста)  
тел. 235-60-67

ул. Ленская, д. 17/1,  
ст. м "Ладожская"  
тел. 524-35-44

SEGA 3DO



SONY Play Station  
**Dendy**

Игровые видеоприставки,  
диски 3DO, картриджи  
Новинки 6 ассортимента

Гарантия качества Доступные цены

пр-т Просвещения, д.80/2,  
павильон ЛенЭкспо.  
вещевая ярмарка, 2 этаж  
м.Гражданский пр-т

Индустриальный пр., д. 35,  
маг. "Спортовары"

ул. Народная, д. 40 "Детский мир"  
(отдел "Радиотовары")

**ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР  
ВСЕ ДЛЯ ВАШЕГО БИЗНЕСА**

SEGA **Dendy**

Panasonic 3DO

КАРТРИДЖИ, ДИСКИ,  
АКСЕССУАРЫ

ПОСТОЯННОЕ ОБНОВЛЕНИЕ  
АССОРТИМЕНТА

ГИБКАЯ СИСТЕМА СКИДОК

**213-24-46**

ТОЛЬКО ОПТОМ



Вашебный WORLD  
MAGIC Мир

СЕРВИС  
БЫСТРО  
УСЛУЖИ

Специализированные магазины электронных игр:

- ✓ Пр. Просвещения 78, метро "Гражданский пр"
- ✓ Ул. Титанова 29, метро "Московская"
- ✓ Пр. Просвещения 32, метро "Пр.Просвещения"
- ✓ Индустриальный пр. 27, метро "Ладожская"

Panasonic  
**3DO**

SONY Play  
Station

SEGA

CASIO  
музыкальные инструменты

Nintendo

домашние IBM  
компьютеры

БОЛЕЕ 1000 ИГР НА КАРТРИДЖАХ И ЛАЗЕРНЫХ ДИСКАХ