

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

**СУПЕР НИНТЕНДО**  
 Captain Commando  
 Donkey Kong Country 3.  
 Dixie Kong Double Trouble

**Donkey Kong 3**



**PLAYSTATION**  
 Street Fighter Alpha 2  
 Soviet Strike  
 Batman Forever the Arcade  
 Game  
 Contra. Legacy of War  
 Rebel Assault II: The Hidden  
 Empire

**МЕГАДРАЙВ**  
 Asterix and the Power of Gods  
 Star Trek. Deep Space Nine  
 MicroMachines Military.  
 Woody (Ferias Frustradas  
 do Pica-Pau)  
 Sonic 3D  
 Addams Family

**8 BIT**  
 Max Warrior  
 Mortal Combat 3  
 Narc  
 Low G Man



**ТОЛЬКО У НАС  
 МУЗЫКАЛЬНЫЙ  
 ХИТ-ПАРАД ИГР!**

**Заставь играть свой компьютер!**



8 bit

Mega Drive

SUPER NINTENDO

PlayStation

# ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ...

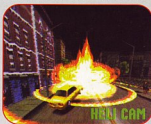
## Final Fantasy VII (PlayStation) Squaresoft

Эту игру мир ждал четыре года. Без сомнения, она станет лучшей RPG 1997-го. Пока доступна только японская версия, но в конце марта появится и англоязычный вариант!



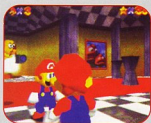
## DIE HARD TRILOGY (Playstation/Saturn) Fox Interactive

Наконец-то вам предоставился шанс примерить тапочки Брюса Виллиса! На диске есть игровые версии всех трех частей "Крепкого орешка". Это и бродилка, и стрелялка, и даже — гонки.



## SUPER MARIO 64 (Nintendo 64) Nintendo

Трехмерная бродилка со старым добрым героем-водопроводчиком. У "Усаца" появились новые возможности: головокружительные сальто, способность плавать. А, вообще, старая игра приобрела абсолютно новый и, несомненно, приятный вид.



## MORTAL KOMBAT 4

(формат не известен)

Бун, Тобиас и команда

Никто не знает, что это будет, когда это будет, но никто не сомневается, что это все-таки будет, и все этого ждут...





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

КОНКУРС ЖУРНАЛА "D" (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ШЕСТОЙ ЭТАП. РЕДАКЦИЯ ОТ ВСЕЙ ДУШИ ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ПЯТОГО ЭТАПА, А ЖЕЛАЮЩИМ ВЛИТЬСЯ В ЧИСЛО ПРЕТЕНДЕНТОВ НА НОВЫЙ КОМПЛЕКТ ПРИЗОВ НАПОМИНАЕТ УСЛОВИЯ НАШЕГО КОНКУРСА

## 1 КОНКУРС ПРОВОДИТСЯ В ПЯТИ НОМИНАЦИЯХ:

- а) лучшее описание игры;
- б) лучший сюжет игры, придуманный читателем;
- в) лучший комикс;
- г) лучший рисунок;
- д) наибольшее количество секретов.

## 2 УЧАСТНИКОМ КОНКУРСА АВТОМАТИЧЕСКИ СТАНОВИТСЯ ЛЮБОЙ, ПРИСЛАВШИЙ В РЕДАКЦИЮ ОПИСАНИЕ КАКОЙ-ЛИБО ИГРЫ ИЛИ СЕКРЕТЫ К НЕЙ, СЮЖЕТ, КОМИКС, РИСУНОК. ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТСЕИВАЮТСЯ "ПО СРОКУ ДАВНОСТИ".

## 3 ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ:

а) материалы рассматриваются в порядке их поступления в редакцию. Ну, прямо, как фигурки Тетриса! Очередная вертится и так, и этак, и примеряется, куда бы ее пристроить, с чем бы ее скомбинировать. И так, пока не наполнится "стакан", то есть рубрики "Fun Club", "Фонтан фантазий", "Нет проблем", "Картинная галерея", "Комикс" или игровые рубрики очередного номера журнала.

**ВНИМАНИЕ!** Отвечаем на вопрос, который задают многие читатели. Статьи сотрудников нашей редакции, какими бы удачными они ни были, в конкурсе не рассматриваются. Таким образом, ни один сотрудник редакции, какую бы замечательную статью он ни написал, призов не получит. Так ему, болезному! Более того, свирелый главный редактор наконец замучил сотрудников, заставляя литературно обрабатывать и перепроверять письма читателей, чтобы как можно больше райгеймеров печаталось на страницах журнала. Таким образом, если вы увидели статью, подписанную сотрудником журнала, в которой есть слова типа "в статье использованы письма, присланные в редакцию Ивановым, Мотаро и Рыжей Кошкой", знайте, что эти геймеры уже имеют публикацию, идущую в зачет конкурса. Это же относится к читателям, упомянутым в рубрике "СПАСИБО" (см. 96 страницу).

б) так же, как в Тетрисе, фигурки, не уместившиеся в очередном журнале (стакане), не теряются, а ставятся в очередь к следующему. Правда, не все. Из очереди могут быть исключены описания тех игр, которые уже были ранее опубликованы. Чтобы такое описание "зацепилось", оно должно существенно дополнять ранее опубликованное, либо быть намного лучше него. Но еще раз подчеркиваем, что из конкурса не отсеивается ни одно письмо только потому, что оно было отправлено давно; а также вряд ли могут претендовать на победу в конкурсе описания, переписанные из статей журнала, сюжеты, содранные из фильмов или книг, рисунки, скопированные со вкладышей жвачек, секреты, взятые из каталогов и сборников. Таких "творений" очень мало, но, к сожалению, попадают. Например, один наш читатель из Москвы, видимо искренне желая сделать весомый вклад в журнал, выполнил поистине титаническую работу, полностью(!) переписав секреты из одного из каталогов игр, и прислал четыре толстых тетради, сопроводив письмо такими словами: "Почему у них есть, а в моем любимом журнале нет?!" Увы, этот "сизифов труд" не может претендовать на призы, тем более, что большинство из секретов уже было ранее опубликовано в нашем журнале.

## 4 СОВЕТЫ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА:

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

## 5 ПОБЕДИТЕЛИ, ПРИЗЫ, НАГРАЖДЕНИЕ:

а) победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;

б) победителем в номинации "наибольшее количество секретов" становится автор наибольшего числа публикаций в рубрике "Нет проблем", но, увы, не в ее разделе "Хочешь — верь, хочешь — проверь". Так что претендующие на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству присылаемых материалов!

**НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ.** Поскольку в каждой рубрике "Нет проблем" мы публикуем около 70(!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел "Хочешь — верь, хочешь — проверь". Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редакции получают пометку "Проверено, мин нет!" Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.

в) основные призы победителям устанавливает редакция журнала, а фирмы — поставщики приставок и игр. Количество этих призов и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но призы, пока что, были неплохие. Надеемся, и дальше будут не хуже.

**МЫ ОБЕЩАЕМ ВСЕМ ФИРМАМ, КОТОРЫЕ ПРЕДОСТАВЯТ ПРИЗЫ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА, ЧТО НАЗВАНИЯ ЭТИХ ФИРМ БУДУТ НАПЕЧАТАНЫ САМЫМ КРУПНЫМ ШРИФТОМ И НАВСЕГДА ОСТАНУТСЯ В СЕРДЦАХ ВСЕХ ГЕЙМЕРОВ!**

**ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!**





# ОДЕРЖАНИЕ

## FUN CLUB

### 16 бит. Супер Нинтендо™

#### 6 DONKEY KONG COUNTRY 3. DIXIE KONG DOUBLE TROUBLE

Кидди Конг совсем еще маленький, но достаточно сильный для того, чтобы надавать хороших тумаков кремлингам и позволить вам ОТКРЫТЬ 103% СЕКРЕТОВ!

#### 14 CAPTAIN COMMANDO

Очередной beat-em' up с родины хакакири.

### Sony PlayStation

#### 18 BATMAN FOREVER THE ARCADE GAME

Вот, уж, кто "навсегда", так это Бэтмен.

#### 19 CONTRA. LEGACY OF WAR

Такая замечательная "Контра", что "контрее" и быть не может.

#### 20 REBEL ASSAULT II: THE HIDDEN EMPIRE

"Звездные войны" идут на PlayStation.

#### 22 SOVIET STRIKE

Слаб, слаб российский Аль-Капоно, не по плечу ему стать главным террористом восточной Европы.

#### 24 STREET FIGHTER ALPHA 2

Alpha 2 вдохнула новую жизнь в знаменитую серию Street Fighter. Готовьтесь в ближайшем будущем встретить вторую "Альф" на Супер Нинтендо.

#### 26 Анонсы

King's Field 2, Area 51, Soul Edge, Allied General, Tobal No 1, Star Gladiator, Nitoshinden

### 16 бит. Мегадрайв™

#### 28 ASTERIX AND THE POWER OF GODS

Куда только ни забредают в поисках волшебного щита, похищенного Цезарем, Астерикс и Обеликс. Но, как известно, все дороги ведут в Рим.

#### 32 STAR TREK. DEEP SPACE NINE

Вашему вниманию представляется подлинный бортовой журнал космической станции "Глубокий космос 9".

#### 37 TINY TOON ADVENTURES. ACME ALL STARS

В олимпиаде принимаю участие все герои мультфильма "Tiny Toon".

#### 40 SONIC 3D

"Это действительно новая часть Соника, а не "тормозное" его подобие", — констатирует знатный сониковед Р. Еремин.

#### 44 WOODY (FERIAS FRUSTRADAS DO PICA-PAU)

Друзей дятел Вуди потерял разом, а спасать будет поштучно.

#### 51 MICRO MACHINES MILITARY

Дорогая редакция! Скажи, на каком я месте в конкурсе, надеюсь, на первом, ведь в классе на уроке географии я обогнал всех в режиме Party Play".

#### 54 ADDAMS FAMILY

Гомез шепнул нам пароль...

#### 74 75 Хит-парады

**ВПЕРВЫЕ И ТОЛЬКО В НАШЕМ ЖУРНАЛЕ — МУЗ-ПАРАД ВИДЕОИГР!**

#### 4 Критический анализ игр-поединков с последующим разоблачением

#### 4 Приколы геймеров

Новая рубрика обрела название, или будут другие предложения?

#### 61 ГАМЕР

Пьеса для хадвера с софтвером

#### 64 Сборка простейшего компьютера

Можно ли собрать компьютер за 300 условных американских единиц? Можно. Но осторожно...

НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

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

**Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5**  
Продажа в розницу и мелким оптом.  
Телефон для оптовых покупателей:  
**(095) 209-93-47**



Так же журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу:  
Москва, Издательство АСТ, Звёздный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7.

**Игра на разных компьютерах**

- 58** Виртуальный синдром  
"Последним будет SF Alpha 2", — мрачное пророчество агента Купера.

**8 bit**

- 66** MAX WARRIOR  
"Послушай меня, щенок! Когда ты еще не догадывался о существовании горшка, я уже успел перелопатить такую кучу всякой нечисти, что тебе за всю твою жизнь не разгрести!" — этими простыми и доходчивыми словами начал свою повесть легендарный Воин Макс.

- 71** MORTAL KOMBAT 3

Никто не сомневался в том, что МК 3 рано или поздно появится на восьмибитке!

- 72** NARC

При вас лишь верный автомат, ракетница и... мозги. Но надеемся, у вас их достаточно для победы над бандой Дас Лофа.

**G. Dragon рекомендует**

- 76** LOW G MAN

Мирную планету, где очень красивые закаты и мощные роботы, захватили пришельцы. Что дальше, объяснять или сами догадаетесь?

**Забор**

- 81** Ждите 99 номера!

**Фонтан фантазий**

- 82** Агенты Штирлиц и Купорос действуют одновременно. Но в разных рассказах.

**Комикс**

- 13** Новые приключения червяка Джима

**Великий Дракон — почтой!**

Без предварительной оплаты!  
Цены существенно снижены!

**Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.**

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 30 (кроме 22).

Заказы направляйте по адресу:  
117454, Москва, а/я 21 (лучше — на открытке)  
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

Можно сделать заказ по тел. (095) 209-93-47

- 83** XENOMORPH или "Компьютерный вирус 3000"



- 86** FATAL FURY 2. СЕКРЕТЫ  
Интервью с Терри Богардом.

- 93** Non Stop!  
Играем без перерыва  
Игры, опубликованные в выпусках 28-30

- 95** Кроссворд  
Автор: Александр Головин

**ЗОЛОТОЙ УГОЛОК**

- 95** Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

## ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Именно так предложил назвать эту рубрику наш читатель из Москвы **Андрей Балашов**. Андрей попросил указать и его настоящее имя, и псевдоним ("а то нескладно получается"). Пожалуйста: **Fearless Hero**.

А вот другие варианты названий рубрики:

**Fungame** —

*Андрей Беллев, г. Москва*

**Лучшая характеристика** —

*Виталий Коротких,*

*г. Удомля, Тверская обл.*

**Просто сумасшедшие смешные**

**игры** — *Mr. JV, г. Омск*

**Earthworm Jim** — глиста

в скафандре, но круче!

**Super Morph** — учебник физики

за все классы. Ч. I. Практика.

**Tohshinden** — тут, ребята, не на

кулаках, тут все гораздо острее...

**Doom** — осторожно,

не заDOOMайтесь,

кибердемоны не ждут.

**Micro Machines** — а погибашь

тут не по-игрушечному.

*Black Cat, Terry, Jada,*

*г. Москва*

**Mutant League Hockey** —

НХЛ XXI века.

**Tiny Toon** —

"зайка моя, я твой зайчик".

**Batman Forever** —

маска, я тебя знаю, и давно...

*Дмитрий Сальнин*

*г. Москва*

**Zombies Ate My Neighbors** —

и это правильно!

**Mr. Nuts** —

лучший друг Mr. Snickers.

**Robocop vs the Terminator** —

мы с тобой одной смазки.

*Дмитрий Савзиревич,*

*г. Москва*

**Addams Family** —

без валерьянки не играть!

**Alien** —

эй, вышибала! Чужой пришел!

**Home Alone** — полная

свобода мыслей и выражений.

**Duck Tales** —

жадность утку сгубила.

**Cool Spot** —

приключения копейки.

*Востер,*

*г. Химки, Московская обл.*

**Наш адрес для писем:**

117454, Москва, а/я 21

**Великий D** —  
твоя планета!



## КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИГР-ПОЕДИНКОВ С ПОСЛЕДУЮЩИМ РАЗОБЛАЧЕНИЕМ

Вас снова беспокоит KUSFBaracuda. На этот раз я решил представить на ваш строгий суд свое нетленное творение.

**Часть первая.**

**В качествеступления.**

Вот уже на протяжении порядка 7-ми выпусков вы постоянно описываете игру Mortal Kombat III. Это, наверное, набило оскомину даже самым ярым ее поклонником, а о тех, кому в нее сыграть не посчастливилось, и говорить нечего.

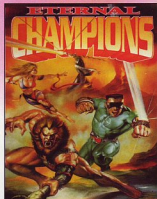
Но ведь на 16-ти битках существует не только один Mortal Kombat Три. Поэтому, подхватывая название Великого Дракона из номера 25, я решил подробнее остановиться на поединках (файтингах, как кому нравится). Но только для 16-битных платформ.

**Часть вторая. Основная.**

Начать свой "критический анализ" я хочу с чистосердечного признания: "Мне никогда не нравились турнирные игры". Точнее даже будет сказать, что не то, что совсем не нравилось, а просто в них всегда чего-то не хватало (но об этом в разоблачении). Но, тем не менее, я прошел Mortal Kombat 1,2,3; Eternal Champions; TMNT TF, Killer Instinct, Shuq Fu. Поэтому в моей статье я рассмотрю именно их и обойду стороной такие артефакты, как King of Monsters 2, Street Fighter Turbo, Fighting Masters и т.п.

Начнем с игры **Eternal Champions** (Sega'93 г.). Казалось бы, классная игрушка: великолепная анимация, множество супер приемов, да и количество персонажей не подкачало. Существует возможность игры двумя игроками, а также fatality (кстати, авторы игры применили этот прием задолго до МК). Также удобно, что суперприем у любого персонажа выполняется одинаково — одновременным нажатием кнопок X,Y,Z.

Но у этой игре существуют и досадные минусы. Медленное передвижение персонажей (этому способствуют

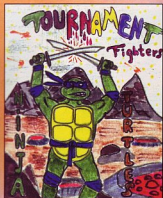


слишком большие спрайты или фигурки персонажей), отсутствие Digital Animation и крайне странная система продолжений (при гибели вас отправляют через персонаж назад, а при гибели на последнем боссе вы попадаете прямоком в начало игры. Странно, не правда ли?).

Конечно, многие возразят: "Ну, ты бы еще глуже конлун! Игра-то 1993 года". Да, я соглашусь. Но можно взять и более "свежие" игры (по концепции, а не по году выпуска).

**TMNT TF** (надеюсь, что аббревиатура знакома всем с детства).

В этой игре ликвидированы многие недостатки предыдущей. Передвижение персонажей стало гораздо быстрее (а спрайты остались примерно той же величины), значительно улучшены background'ы и звук. И, что мне наиболее запомнилось в этой игре (помимо всего прочего), так это возможность "вышибить" (выбить) персонажа на другую декорацию (это в 1993 году! Задолго до МК3!). Но, несмотря на мое глубочайшее уважение к фирме Konami, отсутствие

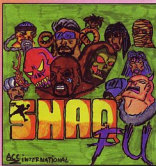


в игре Шредера просто не мыслимо (если кто его видел, прошу обязательно сообщить). И, наконец, МК3.

Скажу откровенно, МК мне никогда не нравился (слышу сразу оговориться, боясь навлечь на себя оговорительный гнев миллионов фанатов этого фантинга, что это мое сугубо личное мнение). Ну, на самом деле, свобода слова у нас или нет? Приведу лишь несколько причин, по которым просто не стоит играть в МК3.

1. Ну, скажите мне, зачем делать в игре 5 Continue, если в ней можно без особых проблем сделать их, аж, 95 штук?
2. Какой смысл в энергии, если можно поставить бессмертье?
3. Наличие троих (точнее, даже четверых) практически одинаковых персонажей (это уже стало доброй традицией МК) меня просто шокировало. Неужели специалистам из Midway трудно было нарисовать пару-тройку лишних героев (пожертвовали бы парой Fatalities).
4. Пройти игру довольно просто. Лично я совершил этот подвиг за два часа(!) без единого суперприема (апперкот не в счет), используя принцип обороны с апперкотами.
5. Концовка игры также произвела на

меня неизгладимое впечатление. Взрыв здания и рассказ на английском (ну, прямо, "Batman Forever" какой-то). Хорошо хоть, что до этого я восемь лет изучал английский в спецшколе, а то содержание рассказа так и осталось бы для меня тайной. А вообще, игра многим нравится...



#### Shaq Fu (коротко)

Достоинства: плавная анимация, хорошая музыка, наличие карты, большой выбор персонажей.

Недостатки: персонажи слишком мелкие ("но по 3 рубля"), нет Fatalitly и мало суперприемов).

#### Killer Instinct

Ну вот, наконец, мы и до него дошли. Для начала хочу сделать несколько замечаний (не корысти ради).

Во-первых, почему вы такой достойной игре посвящали так мало места в журнале (когда одни комиксы про МК пора издавать отдельным тиражом?). Во-вторых, зачем нужно было описывать приемы из игры, когда в книжечке они и без того написаны?

Начнем с меню. Ни в одном из МК вы не найдете режим Practice, в котором, кстати сказать, напрочь отсутствует время, и вы можете спокойно отточить свое мастерство. Графика в игре также на высшем уровне. Все персонажи трехмерны (хотя это, конечно, не "Tekken"), для их создания использовались живые актеры (хотя, с другой стороны, с мертвых актеров мер-



ку не снимешь). Следует отметить и то, что герои великолепно оживлены и передвигаются с огромной скоростью на фоне красочных декораций (особенно в режиме ускорения). Но что меня просто сразило наповал, так это музыкальное сопровождение и звуковые эффекты. Раньше я практически не придавал значения этим прибамбасам и полагал, что в играх это не главное. Но поиграв в КИ, я диаметрально изменил свое мнение. Хотелось бы еще отметить отличные мультипликационные Harry end'ы игры (для каждого героя разные), а также приоткрытие секретов в конце игры (для суперприемов).

Ну, а вообще, в игре просто не к чему придираться. Это просто самая лучшая на сегодняшний день игра в стиле турнирного поединка. Ну вот, пожалуй, и все. Очень надеюсь, что вы это опубликуете. Все-таки плюрализм мнений, однако. Это тем более важно, что многие геймеры ценят ваш журнал именно за объективную информацию. А мнение независимого эксперта в моем лице как нельзя лучше способствует этой традиции.

До новых писем  
from KUSFBaracuda, г. Ульяновск

#### От редакции.

Хотя по многим пунктам мы готовы возразить уважаемому KUSFBaracuda, но с чем редакция полностью согласна, так с тем, что у нас плюрализм. А посему, в целях расширения этого самого плюрализма, предлагаем оценить "Критический анализ" самим геймерам. Их письма обязательно будут опубликованы. Лучшие, однако.

В рубрике использованы рисунки МАКСа, ACC-International, Арсения Артёма (г.Москва), Алексея Садымова (г.Москва)





Итак, вышла третья часть всеми любимой игрушки Donkey Kong Country. На этот раз в стране Конгов завелся новый злодей барон К.Руленштейн. Он похитил Динки и Дидди Конгов и, в добавок, заточил в секретных пещерах детей солнечной птицы. Руленштейн сконструировал специальный замок, который не пускал солнечную птицу на землю. И вот Дикси отправилась спасать своих друзей, и к ней присоединился Кидди Конг. Кидди совсем еще маленький, но достаточно сильный для того, чтобы надавать хороших тумаков кремлингам.

**PHOTO ALBUM**

Во время путешествия вам будут помогать медведи. (Между нами говоря, они все барыги, никогда не дадут вам ничего бесплатно. Плати им за все их валютой — серебряными медвежьими монетами).

Всегда готов помочь вам и Фанки Конг. Видно, его бизнес с авиаперевозками прогорел, и он решил открыть мастерскую по ремонту транспортных средств. И в самом начале игры, чтобы вам не передвигаться вплавь, Фанки предложит моторную лодку, а затем, когда вы принесете ему пластырь, он отремонтирует для вас катер на воздушной подушке. На нем вы сможете передвигаться даже по камням. А уж когда вы раздобудете пару лыж, Фанки сконструирует катер на подводных лыжах, способный преодолевать водопады. Но и это еще не все! Соберите 41 штуку DK-монет, и Фанки продаст вам кибер-вертолет: с его помощью его вы сможете проникнуть, куда захотите.

Вринкли умеет «свойвить» игру. Ей ничего не стоит немного отвлечься от вязания и помочь вам, причем бесплатно.

Сванки, как всегда, серьезен. Заглянув к нему в шатер, вы встретите Кранки, с которым сыграете в игру и, если выиграете, Сванки одарит вас бананами и медвежьими монетами. Правила игры просты: вы должны набрать больше очков в метании мячиков по целям.

В семье друзей Конгов произошли небольшие изменения: Рамби (носорог), Рэттли (змея-прыгучка), Глиммер (рыбка со светодиодом на лбу) — ушли на пенсию. Но пришли новые помощники: Элли (слоненок) и Парри (птичка-невеличка).

Добавились и злодеи. Семья кремлингов: Коббле (все время ходит туда — сюда), Ре-Коил (прыгучая тварь), Кнока (тормозная бочка), Клапс (термоядерная бочка), Кримп (чемодан ходячий), Крумпле (качек — бодибилдер), Скида (розовый брат близнец Коббле), Баузка (чувак с баузой), Кучка (идиотская бочка с бомбами), Койн (держатель монет "DK"), Куф и Клоут (два амбала-прыгуна), Сник (амбарная мышь), Бристлес (ежик),





# Donkey Kong Country 3

## DOUBLE TROUBLE



Нид (прыгающая платформа), Лемгуин (носатый пингвин), Минкей (обезьянка со сдвигом). Летящих тварей тоже прибавилось: Коптер (винт от винтокрыла), Квик-Кнак (жук-навозник), Бузз (пчелка с циркулярной), Саупли (дятел в прямом и переносном смысле), Бутти Берд (надутая птичка), Карбине (тварь, кидająca файерболлы). И в море прибавление: Коко (рыбка-улыбка), Лурчин (раковина с глазами), Ниббла (очень голодная и хищная рыба), Баунти Басс (надувшаяся рыбка), Базаз (плавает стаями), Глеамин Брем (солнечная рыбка). Больших гадов тоже не убавилось: Белма (голодная бочка), Арин (ядовитый паук), Скорт (живой водопад), Каос (робот-боксер с лезвиями), Блэк (сумасшедший снеговик), Барбос (игельчатая устрица), Барон К.Руленштейн (злой крокодил с дистанционным пультом).

**ALL TIME BEATS**

|           |       |      |
|-----------|-------|------|
| 7. P. S.  | 00:50 | 2000 |
| 8. SSSSS  | 00:51 | 0200 |
| 9. FFFFF  | 00:55 | 0200 |
| 10. SSSSS | 01:00 | 0200 |
| 11. SSSSS | 13:57 | 8000 |

**CUTTING TOP BANANA**

Я знаю лока двух человек в Москве, которые открыли все 103 процента, это я — Просто Сергеев (5 часов) и Lord Hanta (7,5 часов).



Это место нахождения секретных пещер. Они отмечены звездочками. Если вы сделаете быстро 10 кругов вокруг этих скал, то из-под воды появится ЗАТЕРЯННЫЙ МИР — круто, правда.



Отношение к деньгам в корне изменилось. Ну, например, если раньше, чтобы "засеиваться", Вринкли надо было заплатить 2 банановые монеты, теперь она делает это бесплатно. Фанки же теперь дает вам транспортные средства не за деньги, а за предметы (в отличие от прошлой части, когда Фанки надо было заплатить за очередной перевод две банановые монеты). И только после похождения всей 2-й части и нахождения всех монет и 102 секретов (надеюсь, вы это сделали с помощью описания моего приятеля Lord'a Hant'ы, см. выпуски "Великого Дракона" 26, 27) Фанки катает вас задаром. Здесь в 3-й части "DK" все ваши сбережения серебряных монет будут уходить на покупку различных вещей, но об этом чуть позже. Зато у Свапки в шатре можно в любой момент поправить свое материальное положение.

Изменилось и построение самой игры. Хотя она по-прежнему наполнена секретными и ловушками, у игры появился один плюс: все уровни стандартны по количеству запрятанных в них секретов. На каждом уровне стандартно два бонуса и одна монета. И кстати: в затерянный мир теперь просто так не поберешься. Это вам не 2-я часть, где надо было всего лишь заплатить 15 кремлинских монет амбалу-ракетиру Клуббе, который пропущал вас на один из уровней затерянного мира. Здесь, в 3-й части, вам сначала предстоит отыскать тот самый затерянный мир. Как его найти, я вам поподробнее расскажу, вы мне напомните, хорошо?

Главной задачей игры является освобождение птенцов соляной птички. Они заключены в колбы, запрятанные в секретных пещерах. Всего надо освободить 15 птенцов, за каждого из них вам прибавляют один процент открытых секретов. Да, кстати, о процентах — в игре их 103. Вот о них-то и дальнейший рассказ.



Если в этом месте нажать кнопку прыжка, то откроется секретная пещера.

Возьмите Кидди на плечи и подвиньте вверх так, чтобы он упал прямо над бочкой. Тогда он пробьет пол, и вы попадете в бонус.



## Уровень 1. LAKESIDE LIMBO

Возьмите бочку и киньте ее за Койна. Когда бочка шаркнет Койна сзади, монета "DK" останется вам.



Спрыгните под пристань, проплытите немного вперед и найдете бонус.

## Уровень 4. SKIDDA'S ROW

Забейте джек Скад, и проход к бонусу будет открыт.



## Уровень 2. DOORSTOP DASH



Держите за ручку, дверь-ка к бонусу и откроется.



## Уровень 5. MURKY MILL



Здесь находится невидимая бочка, которая катапультирует вас вперед.



Подвиньте к себе металлическую бочку и скиньте ее прямо на плечу. Под плечом находится бонус.



## Уровень 3. TIDAL TROUBLE



Спрыгните в воду, найдите бочку с Зигурал, дайте проплыть наплаву, и там за рыбами вы отыщите бонус.



Пропрыгайте по этим жукам вверх, затем выбейте Кюки и Бутти Берд, и только потом, хорошо разогнавшись, спланируйте на носе Диска на платформе к бонусу.

## Мир 1. LAKE ORANGATANGA

## Мир 2. KREMWOOD FOREST



Ваша справа бочку с динамитом, пробейте левую стену, за которой находится бонус.



Возьмите на плечи Диска и подбросьте ее в прыжке на верхний этаж. Наварку вы найдете Койна с "DK" монетой.



Пробегая по жукам в левую сторону, вы встретите Койна с монетой "DK".



Заберитесь на поверхность воды и, пройдя немного вперед, вы найдете бонус.



Пожертвовав одним из героев, заберитесь наверх и найдите бонус.



Чтобы здесь появился мост, вам надо пройти этап RIVERSIDE RACE не медленнее чем за минуту 14 секунд. За рекорд наградают секретная пещера.



Босс второго мира — зловредный паук по имени Арча. Он висит на паутине и с виду вроде бы не опасен. Но только стоит вступить в его поганую року бочку, как он начинает пинаться кислотными шариками. В этот момент надо затиснуть в паков-нибуль угу, а потом взять бочку и весь ее проделать то же самое. Несколько бросков по морде Арча, и он отдаст вам плащери для ремонта калера на воздушной подушке.



Здесь комментарий издатели.



Уровень 5. BOBBING BARREL BRAWL



Пробейте бочкой с динамитом левую стену. Затем заберитесь наверх и спланируйте прямо в бонус.



Запрыгните на барабан, а оттуда на верхний этаж в углу вы отыщите бонус.



Уровень 3. SQUEALS ON WHEELS



Спрыгните на первый барабан, с него на второй, далее на верхний этаж, а там, правее, вам на глаза попадется очередной бонус.



Уровень 4. SPRINGIN SPIDERS



Возьмите Диска на плечи и, встав на Ниде, в прыжке забросьте ее наверх. Здесь возьмите металлическую бочку и заставьте ее упасть в дыло. Бочка вынесет Койна, и он оставит вам монету "DK".



Закиньте Диска на барабан, а с барабана на верхний этаж. На нем скрывается Койн с "DK" монетой.



Подстрелите Бутти Берд, и из нее вылетит бочка с динамитом, которая убьет красного Бузда и освободит бочку с бонусом.



Пройдя немного вперед, вернитесь и пропрыгайте по жукам влево. Затем занерните как можно глубже и попадете в бонус.



Пройдите к себе металлическую бочку и скиньте ее прямо на плечу. Под плечом находится бонус.



Здесь комментарий издатели.



Уровень 5. BOBBING BARREL BRAWL



Пройдите к себе металлическую бочку и скиньте ее прямо на плечу. Под плечом находится бонус.



Пройдите к себе металлическую бочку и скиньте ее прямо на плечу. Под плечом находится бонус.



Пройдите к себе металлическую бочку и скиньте ее прямо на плечу. Под плечом находится бонус.



Пройдите к себе металлическую бочку и скиньте ее прямо на плечу. Под плечом находится бонус.

## Уровень 1. FIRE-BALL FRENZY



Заклейте Дикси наверх, и перелетев лаву, вы обнаружите бонус.

## Уровень 3. RIPSAW RAGE



Налево пойдешь — бонус найдешь.

Только взяв неуязвимость, вы сможете стоять на пиле, подняться по стволу вверх к Койну и отобрать у него монету "DK".

Чтобы добраться к этому бонусу, вы должны обязательно убить Буззу.



Босс этого мира — робот-Боксер со здоровыми глазами. Он летает по помещению с помощью реактивного двигателя, но иногда выключает его. Именно в этот момент вы можете начать крутить своим глазами, прыгнуть на одно из ножек, а потом ему на голову. Затем, когда его голова опадет, она начнет летать и стрелять лазером. Уворачивайтесь и снова атакуйте. За победу над ним вам дадут одну выку для сооружения катора на парадной пылке.



Посадите Дикси себе на плечи и забросьте ее наверх. Затем пройдите направо к бонусу.



## Уровень 4. BLAZING BAZUKAS



Если здесь забраться наверх и пробраться вправо, там будет бонус. И будьте осторожны с Базукой, который все время сидит по вас бочками с динамитом.



Переведите этот переключатель в такое положение, чтобы Базука стрелял металлическими бочками и замочил Койна с "DK" монетой.



Если спланировать с этого места влево, вы попадете прямо в бонус.

## Уровень 2. DEMOLITION DRAIN-PIPE



Если вы поедте по верхнему каналу, то рано или поздно попадете в этот бонус.

На этом месте находится бонус.



В этом месте находится еще одна секретная пещера.

Здесь, если пойти на направо, а налево, вы найдёте Койна с "DK" монетой.

## Уровень 5. LOW-G LABYRINTH



Сначала спуститесь здесь вниз, а затем пролетите влево, тогда в конце будет бонус.



Пролетев знак "проход полуавтоматически запрещен", вы получите металлическую бочку с плавающим колором отберете у Койна монету "DK".

## Мир 3. MEKANOS



И в этой стене секретная пещера.

## Мир 4. COTTON-TOPCOVE

## Уровень 2. ROCKET BARREL RIDE



Пропрыгайте влево по жукам и окажетесь в бонусе.



Запустите медленно металлическую бочку, быстро бегите по веревке, и когда бочка ударит Койна, хватайте монету и бегите дальше.



Босс этого мира — живой водопад по имени Сиртл. На протяжении всего боя он будет пылаться вас смить маленьким лококом. Вам же придется промывать ему глаза водой в те моменты, когда он высунется из-под стены водопада.



## Уровень 1. BAZZA'S BLOCKADE



Будьте осторожны по пути к бонусу — на вас могут напасть Баззы.



Проплывите через этот проход, и на выходе вы найдете бонус.



## Уровень 3. KREEPING KLASPS



Спрыгните вниз в автоматическую бочку, которая выстрелит вас прямо в бонус.

## Уровень 5. FISH FOOD FRENZY



Если вы прыгнете с этого утеса вправо, то попадете в очередной бонус.



Перед тем, как опраться в бонус, очистите себе дорогу от мейл.



Направьте Ниббла на Луркина, чтобы он его сожрал и очистил путь к бонусу.

## Уровень 1. KREVICE KREEPERS



Подпрыгните здесь наверх бочку и бегите влево. Когда бочка приземлится Койна, хватайте монету "DK" и бегите дальше.

Заклейте наверх-вправо Диска и, пройдя немного вправо, вы найдете бонус.

## Уровень 2. TEARAWAY TOBOGGAN



Вот бонус, который находится в самом начале уровня.



В этот бонус не очень-то просто попасть



## Уровень 4. KRACK-SHOT KROC



В этом месте проберитесь наверх, и там вы найдете бонус.



Здесь, если нажать вправо, откроется секретная пещера.



## Уровень 5. LEMGUIN LUNGE

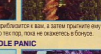
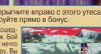


Ну, здесь вы все сами поймаете.

## Уровень 3. BARREL DROP BOUNCE



Хорошо разбегитесь и прыгните вправо с этого утеса, затем спланируйте прямо в бонус.



Босс этого мира — сумасшедший снеговик по имени Блэк. Бой с Блэком представляет ничто сложное на данную игру. Вы перемещаетесь по нижней части экрана и кидаете по нему снежки. Но проблема в том, что надо попадать в медальон, который висит у него на шее. А в это время Блэк в вас стреляет, и не какими-то маленькими снежками, а здоровыми комами снега. Да еще он может удариться в дальнюю часть экрана. Вот такого босса вы и должны добить, чтобы заполучить еще одну монету.

## Мир 5. K3

## Мир 6. RAZOR RIDGE

Если принести этому медведю галечный комок, тогда он откроет путь калитку джунгли, и вы сможете добраться к еще одной секретной пещере.



Поднимитесь наверх между двумя котлерами, возьмите бочку и спускайтесь в сторону Койна. Бонус закончит Койна, а вы быстрее хватайте монету "DK".

## Уровень 2. KONG-FUSED CLIFFS



Если вы заберетесь на этом месте наверх, то вскоре обнаружите, что обнаружены еще один бонус.

## Уровень 3. FLOODLIT FISH



Выпрыгнув из воды, вы сразу же попадете в бонус.



На этом месте посадите Диска в себе на плечи и подпрыгните наверх. Там вы найдете Койна.



## Уровень 1. BUZZER BARRAGE



Подпрыгните, пока Коттер приближается к вам, и прыгните на него, пока не окажется в бонусе.

## Уровень 4. POT HOLE PANIC



Здесь возьмите бочку с динамитом и прыгните с ней как можно дальше вправо. Когда вы приземлитесь, бочка взорвется и откроет вам проход к бонусу.

Спрыгнув вниз с веревки, вы обнаружите Койна.

Если вы доберетесь до знака "проход людям запрещен", то вам дадут бочку с бонусом.

Если вы прыгнете с этого места вправо и забереетесь в горь, то так, как всегда, будет бонус.

Тут вам надо подпрыгнуть бочку наверх, и когда она оттолкнется от задней стенки и двинет по стене Койну, монета "DK" — ваша.



Преобразившись, через куну Кузюк, вернитесь обратно, но уже по земле, и в конце на обрыве вы найдете бочку с бонусом.



### Уровень 3. LIGHTNING LOOK-OUT



Быстро прыгните в эту уплывающую с водой и темпе заставьте в бонус, иначе вас заколотит молнией.



### Уровень 4. KOINDOZER KLAMBER



За этими листьями спрятана бочка с бонусом.



Здесь вы должны забороть Дикси в бочку с бонусом.

### Уровень 1. KONVEYOR ROPE KLASH



### Уровень 2. CREEPY CAVERNS



Подпрыгните под эту автоматическую бочку, и на том конце обрыва вас будет ждать очередной бонус.



Забросьте Дикси в эту автоматическую бочку, которая катапультирует вас к бочке со Скутером (пауком).

### Уровень 5. POISONOUS PIPELINE



По пути к бонусу будьте осторожны, не наринитесь на Коко.



Пробреритесь между этими автоматическими бочками наверх, там вы найдете бонус.



Чтобы открыть решетку, сплываю на этом месте, сделайте спидрейтинг: пропрыгайте 3 круга по часовой стрелке вокруг левого камня. 3 круга против часовой стрелки вокруг правого камня, подпрыгните к левому камню, затем к правому камню, потом к левому, затем к правому, и в конце, слева и к правому.



Сначала требуется установить этот переключатель так, чтобы Вазука начал стрелять металлическими бочками, и когда вы сплываете к Койну, одна из бочек его убьет.

Последний босс игры — злой барон К. Руэнштейн. Но сначала вам придется справиться с его роботом, Каском, которого вы уже, наверное, знаете. Его победить просто не проблема, два точные попадания в голову, и он слетит кверху. Тогда вы и сразитесь с самим Руэнштейном. Его победить, скажем так, не просто. Сначала левую заднюю ногу бочкой по его движку (да, кстати, дальняя бочка будет не просто, она падает сверху, когда вы нажмете одну из ручек на полумесяц, и когда он включит дугу, вы встаете на деревянные мосты). И только подождаве атаку на его движок. С последним ударом барон провалится в колодезь.

## Мир 7. KAOS KORE

### Уровень 1. STAMPEDE SPRINT



В этом месте находятся сразу два бонуса.

### Уровень 2. CRISS KROSS CLIFFS



Как только вы пересечете знак "проезд машинам запрещен", вам дадут бочку, которая отправит вас прямо в бонус.



Будьте предельно осторожны при перепрыгивании через эту пару Бузюк. Бонус совсем рядом.

## Затерянный мир. KREMATOIA

### Уровень 3. TYRANT TWIN TUSLE



Закиньте на этом месте Дикси наверх, и там вы найдете бочку со Скутером.

### Уровень 4. SWOOPY SALVO



Прямо за флашшоком находится третий бонус этого уровня.

### Уровень 5. ROCKET RUSH



Мимо этой "DK"-монеты просто невозможно пройти.



Возьмите Дикси себе на плечо, а затем подпрыгните ее прямо в бонус.



Подпрыгните наверх, там будет стоять Койн и Бузюк, стреляющий металлическими бочками. Вам надо встать на Койна и проложить дорогу на палитры так, чтобы бочка попала по нему.



Как только вы пересечете знак "проезд поездам запрещен", вы получите металлическую бочку, с помощью которой разобьете у Койна еще одну монету "DK".



Здесь вам надо полететь не вправо, а наверх. На вершине находится бонус, прямо между двумя кружащими Бузюками.



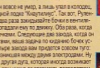
Добиться до этой бочки с бонусом можно, только если вы прыгнете по летящим Стугити.



Закиньте Дикси наверх, вы погледаете во враждующую бочку и катапультируетесь. На вершине бегите вперед, и в конце коридора вы увидите бочку с бонусом.



Босс — барон К. Руэнштейн, но прежде не забудьте, а пока улет в колодезь, ведущий к его секретной подкамере под названием "Крематоия". Так вот, Руэнштейн надо бить так, чтобы он поглатил вашу заднюю ногу бочкой в вертикальную трубу так, чтобы она попала ближе к движку. Оба раза, когда он опустится к вам, издайте бочками. Сделайте две захода, когда он запустит копейку у вас под ногами, ваша задняя нога падает в бочку у движка. Ну, а оставшиеся четыре захода вам придется делать туда-сюда, как вам будет удобнее. Помните, между двумя задними ногами. Ну, и это была бы честь, если бы не другая дуга, которая иногда возникает внизу, чтобы от нее избежать, вам нужно ее заземлить посредством металлической бочки, которую требуется положить на пол перед собой.



Вот он — Кнаутилус.



Вот он — Кнаутилус.

# DIXIE KONGS

## DOUBLE TROUBLE



**РЕЙТИНГ.**

Графика: 10  
Музыка: 10  
Управление: 9  
Оригинальность: 10  
В целом: 9.75  
**Производство:**  
NINTENDO и  
RAREWARE 1996 г.

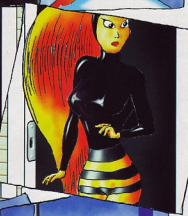
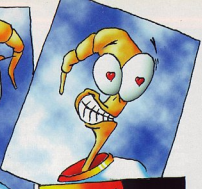
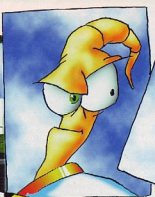
**УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ**

**Y**- бег, подкат, кинуть друга (если он на плечах), удар (на Энгуардо), присосать к себе бочку (на слоненке), выстрел кокосом (на Скуавке-попугае).  
**B**- прыжок.  
**A**- взять друга на плечи.  
**L**- набрать в рот воды (на слоненке).  
**R**- выстрелить водой (на слоненке).  
**SELECT**- переключение героев.



Картридж "Donkey Kong 3" вы можете приобрести на Царицынском радиорынке в палатке №33

**Просто Сергея**



Ерёмин Роман





Братья и сестры! Сограждане!! Империалисты Японии продолжают экспансию гибельного влияния на территорию бывшего оплота рабочих и крестьян! Грязные нападки направлены на самый слабоабзащенный класс — геймеров! Используя их любовь и природную тягу к ярким видеоиграм, японские агрессоры вводят в сознание игроков завуалированную мысль о превосходстве языка "Страны Восходящего солнца"! Они специально делают все надписи на своем родном языке, обрекая геймеров на ужасающие лингвистические муки! Доколе мы будем терпеть эти мерзкие выпады?! Дадим достойный ответ дяде Шо!! Сме-е-ело мы в бо-о-ой пой-й-идем..."

Примерно такие мысли рождаются у меня при виде очередного картриджа с японской игрой. Сами ниндзя (так себя называют те, которых в остальном мире ласково кличут "узкоглазными") объясняют отсутствие многих желаемых англоязычными геймерами игр причинами типа трудности перевода и возможной непопулярности их игр за океаном. Честно скажу, очень часто эти завлечения кажутся надуманными, а об истинных источниках нелюби японцев к переводу можно только догадываться... "Но ничего! — это во мне просыпается "злойный геймер-патриот", — Фиг два эти росожащие гады поиграют в нашу родноязычную "Русскую Пулетку"! English Rules Forever!!"

Но это же более чем розовые мечты япононавистника, к тому же один мой знакомый главный редактор сказал, что японцы играли, играют и будут играть во все выходящее в мире видеоигры на родимых иероглифах. Ну, а пока в приставке картридж "Captain Commando" и японская письменность на экране. Ладно, будем разбираться... Фирма "Sarcosm", несмотря на

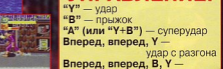
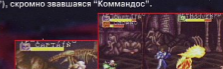
массу положительных вещей, сделанных во благо мирового сообщества геймеров, отличается одной скверной привычкой — многократным копированием удачных идей. Например, навоевавшие ужас обилие игр серии "Street Fighter" и "Mega Man", а теперь вот и штамповка "beat'em-up"-ов. Первой ласточкой был великолепный по всем параметрам "Final Fight", потом "Cadillac and Dinosaurs", "Punisher", "King of Dragons", "Knights of the Round" и т.д. Наконец, "Captain Commando". Не много ли? Но самое удивительное, что каппомовцам удается, если не улучшить, то хотя бы сохранить уровень качества, и каждый новый проект выглядит не хуже предыдущего. Из изучения начальных кадров заставки и черно-белой книжицы-булетки, я понял три вещи:

- 1) начальная версия "CC" жила на аркадных автоматах еще в 1991 году;
- 2) игра была сделана по мотивам популярного в Японии мультика (или комикса) — это видно по обилию в руководстве картинок;
- 3) сюжет придется додумывать самому, в иероглифах мы пока не разбираемся...

## CAPTAIN COMMANDO



Вот плод моих долгих разглядываний заставки... Из глубин космоса появилась космическая станция... нет, не Вавилон-5, а Каллисто. На ней жил ужасный завоеватель Геноцид, некто совершенно криминальной наружности. Бросил он пламенный якорь на орбите Земли, и начал подготовку к оккупации планеты. Для пробы Геноцид решил захватить Токио и внедрил в ряды местной Якудзы кучу своих агентов. И началось террор... Обязанности чистильщиков города от всякой криминальной грязи в то время выполняла организация альтруистов-бойцов (это вам не Барги-наемники из "Sunset Riders"), скромно звавшаяся "Коммандос".



### УПРАВЛЕНИЕ:

- "У" — удар
- "В" — прыжок
- "А" (или "У+В") — суперудар
- Вперед, вперед, У — удар с разгона
- Вперед, вперед, В, У — спец. удар в прыжке



## Бойцы "Коммандос" или "Вот они, наши герои!"



**Captain (Капитан)** — очень сбалансированный персонаж, и как было отмечено выше, мой любимчик. Быстр в меру, силен и ловок, может использовать все оружие, кроме сюрикена. Суперудар — электричество, спец. удар в прыжке — огонь (очень полезен!).



**Sho (Шо)** — ниндзя (опыт...), на этот раз в черном. Быстр как молния и довольно силен (но слабее, например, Капитана). Попавшись под руку врагов шинкует своей катаной, и единственный из всех героев может кидать сюрикен. Не особо любимый народом герой, похож на ниндзя из 8-битного "Double Dragon-III". Суперудар — идентичен Хуверскому.



**Hoover (Хувер)** — ребенок в кабине здорового зеленого робота. Силен как Майк Хаггар (да и приемы, в принципе, такие же). Скорость, правда, подкачала, но сила ее с легкостью компенсирует. Суперудар — подпрыгивает и пускает ядовитый газ (и не надо похвалить мыслей!). ОЧЕНЬ сильное комбо: захватить врага, два раза ударить, нажать кнопку прыжка и в высшей его точке нажать "удар".



**Jennety (Дженнети)** — мумия с парными ножами большой длины. Являет собой некий промежуток между Капитаном и Шо. Также редко выбираемый персонаж, почему — непонятно. Суперудар — крутится волчком с расставленными ножами, лучшей супер из всех.



Начальником там был человек с небывалой уткой фантазией, поэтому его и звали просто — капитан Коммандос. Кроме него в отряд входили мумия, ниндзя (японская игра без "военов-а-тенх" — это нонсенс!) и ребенок ранне-ползуночного возраста. Вскоре коммандос догадались о наличии некоего "серого кардинала", управлявшего действиями мафии, и решили провести крупномасштабную операцию по выяснению личности этого деятеля и его устранению. Вот этот временный отрезок и лег в основу игры "Captain Commando". Скажу сразу — мне игрушка очень понравилась. Замечательная графика (боксрайнды, например, намного лучше, чем в "Final Fight 3"), отличная музыка и приятное управление. Словом, эта игра — один из лучших "beat-em" шр-ов на Супер Нинтендо. Особенно хочу отметить анимацию — люди в "Captain Commando" умирают многими способами — сгорают, погибают от тока, стекают по стенам или просто оседают на пол под действием газа. Ох, любят такие шутки наследники самураев. Звук тоже на высоте — крики, вопли и стоны слы-

шатся замечательно, а если прислушаться, то можно различить даже звук открывающегося канализационного люка на первом этаже. Единственный (и то спорный) недостаток игры — слишком маленькие спрайты персонажей, в два раза меньше, чем в том же "Final Fight 3". Так что, "имеющие деньги, да бегите в магазин и купите эту игру", а не имеющие должного количества билетов Госбанка — читайте дальше и сожалеайте о том, что вы потеряли...

В начальном меню присутствуют три опции (если я еще раз произнесу эту фразу, то сделаю себе характерии!): "1 Player" — игра с одним героем. "2 Players" — игра с двумя героями (гораздо интереснее) "Options" — экран опций, где можно поменять уровень сложности (рекомендую "Hard", там в конце имеется хоть какая-то заставка), тип звука и управление. Далее выберите себе бойца, из четырех имеющихся. О личных качествах коммандос мы поговорим отдельно, так что пока просто берите понравившуюся физиономию (я, например, играю Капитаном).

## Бестиарий, или все враги в "Captain Commando"



**Wooky (Вуки)** — мальчик для битья, абсолютно безопасен и безразден, как я после кваса с пончиками.



**Eddy (Эдди)** — старший брат Вуки, поумнее, но совсем немного. Опаснее, чем родственник, но по сравнению с более поздними врагами не копируется.



**Carol (Карол)** — повсюду напряженная девушка, с парой разрядников в руках и аккумулятором за плечами.



**Sonie (Сони)** — еще один метатель ножей, но в другом прикиде и немного поагрессивней.



**Samson (Самсон)** — оторванный на музейных харчах неандерталец. Злобная, но не очень опасная личность.



**Organo (Органо)** — еще более нецивилизованный пещерный человек. Страдает полным отсутствием этикета. Туп и не опасен.



**Margia (Мардиа)** — толи лошадь, толи баба, толи мужик. Громадное существо, кидаете парализующие гранаты.



**Kojiro (Коджиро)** — ниндзя в коричневой одежде и с довольно меланхоличным характером. Мирлоубив.



**Sasuke (Сасука)** — отличается злобностью, коварством и зеленым костюмом. Самый опасный ниндзя в игре.



**Hanzo (Ханзо)** — воин-тень средних способностей в голубом облачении. Особенно не нравиться, но подпортит настроение мот.



**Z (Зэт... или Зю)** — робот с обликом "Чужого" и длинными телескопическими руками. Безусловно, самый сильный рядовой враг из всего паноптикума на этой странице.

**Musashi (Мусаши)** — древнеяпонский самурай в доспехах с внушающим уважением мечом в руке. Быстр и смертоносен, понимает только броски.



## Stage 1. "City"

Получив сообщение об ограблении банка (Геноцид решил сначала позаботиться о финансовой стороне операции), командосы поспешили на вызов. Как и во многих "beat 'em up"-ах, первый этап — тренировочный. И мелкие шоски преступного мира, стоящие "на страже" в близлежащем к месту преступления районе, не смогут помешать вам продефилировать мимо магазина электроники (не забудьте лишить его стекол) и полицейского кордона в здании банка. Внутри, около распотрошенного сейфа (святой Эльм, сколько там денег!!!) когдася первый босс — медвежатник Долг (да-да, Долг). Бить его легко, главное, соблюдать осторожность и не давать гиганту произвести его коронный удар — таран плечом. Ах да, и не забудьте взять из ящика около сейфа буст... Хаггара. Чувствуется рука "Сарсом"...

## Stage 2. "Museum"

Злой гений Геноцида (вот имечко...) не обделил своим вниманием даже музей естествознания. Ожившие пещерные люди громят стенды, бьют витрины, а потом обращают внимание на вас. Здесь уже надо быть поосторожнее — толстые мужики запросто закоротят любого зазевавшегося командос. Обратите внимание на задний фон — пещерникам создали просто царские условия! Увидев босса, многие знатоки видеоигр просто упадут и умрут перед экраном своего TV — это Шторм младший (Shtorm Jr.), а попросту Бланка из "Уличного Бойца", но в одежде и с автоматом!!! Тактика здесь проста — маневрируйте, избегая выстрелов и ждите, пока Шторм прыгнет на вас, открытый для пинков, бросков и прочего.

## Stage 3. "Ninja House"

Деревенка членов безымянного клана ниндзя. Здесь обитают огромные пещерные бабы (из музея сбежали), естественно ниндзя всех мастей и воины с мечами и полным комплектом доспехов. Ниндзя берут не силой, а количеством, посему опасайтесь атаки в спину! На выходе из хутора вас окружают самураи и уволочут на арену. Там разминается новый босс — Ямато, очень похожий на Киоширо из "Samurai Spirits" (Кабутя, похоже, вовсе не театр, а банда уголовников). Несмотря на размеры, боец из японца довольно слабый,

и в основном занимается вызовом подручных ниндзя. Все, они, кабучкики, слабаки...

## Stage 4. "Circus"

Работники цирка занимают второе (после актеров японских национальных театров) место по пополнению рядов организованной преступности. Но театров все равно больше, чем цирков, тем более, что наш "цирк" — какой-то малагобаритный. А на его арене выступает группа клоунов, вернее солдат Геноцида, апрочем, разница невелика — и те, и другие практически безраздны. Босс, правда, доставит определенные трудности. Это Монстр (Monstr), тварь типа Франкенштейна с необычайно длинными руками. Именно ими он отвешивает оплеухи. Франк силен и злобен, и пройти его без потери жизни — великая честь.

## Stage 5. "Seaport"

Создатель монстра, бесноватого вида ученый, решил сбежать из города. Для этого он примчался в морской порт и зафрахтовал единственный катер с мотором, так что вам придется довольствоваться досками для серфинга. Также для погони было выбрано не то время — в бухте как раз проходила регата, и плыть придется против встречного потока серферов и рекламных щитов. Доплыв до входа в канализацию, командос должны будут за 40 секунд разбить катер доктора Ти Дабл Ю (Dr. T.W.). Ничего сложного в этом нет.

## Stage 6. "Aquarium"

Аква-центр — вот следующее место удара Геноцида. Бой проходит на живописном фоне из рыбок, крабов и прочей морской фауны, неспешно проплывающей за стеклом аквариума. Здесь ко всему диапазону врагов прибавляются роботы с телескопическими клешнями, самые, пожалуй, опасные из рядовых противников. Этап не особо длинный, но красивый. Боссы — отец и дедушка погибшего грабителя музеев, Shtorm и Druk соответственно. Используйте ту же тактику, что и с их младшим родственником и помните, главное — осторожность.

## Stage 7. "Underground Base"

Подземная база Геноцида, комплекс по производству оружия, синтезации





## РЕЙТИНГ:

Графика: 4+  
Музыка: 4  
Управление: 4  
Увлекательность: 4  
Общий: 5-

## OPTION MODE

GRAPHIC: 4+  
MUSIC: 4  
CONTROL: 4  
ENTERTAINMENT: 4  
TOTAL: 5-

## PLAYER SELECT



наркотиков и печатанию фальшивых денег. Обратите внимание на внезапно падающие сверху бочки — внутри них часто скрываются полезные призы. Этап долгий и скучный, зато босс весел до жути. Блад (Blood), сторож спрятанного на "черный день" космического челнока-шаттла, очень быстр, постарайтесь не затягивать схватку, почаще бросайте и не стесняйтесь использовать суперудары.

### Stage 8. "Enemy's Ship"

Пора, пора нашим героям покинуть бrenную землю и отправиться на небо. Это я не к тому, что их надо поскорее убить, кремировать, а пепел развеять по ветру, а к тому, что пора пробираться на космолет врага, делающий чартерные рейсы между Землей и Каллисто. Этап сложный, но интересный и очень интенсивный. А не дает игрокам заснуть не только обилие просто врагов, но и стройные ряды огнедышащих и электрифицированных товарищей, выходящих со справа, то слева. Очень полезный совет — держитесь центра экрана!!! Босс — Дюпел (Doppel), специалист по мимике и жесту. На аркадном автомате, помнится, этот злодей делился сначала на две, а потом и на все четыре части, и каждая из них пародировала одного из командос. Но SNES это вам не веселимая аркада, и Дюпел здесь ограничивается одним лишь раздвоением личности. Но дерутся они бездарно...

### Stage 9. "Callisto"

Вот она, космическая база Геноцида, оплот экстремизма во вселенной! Тут уж вражьи солдаты получили приказ "Ни шагу назад!", и костями лягут, лишь бы обменять жизни целых полков на одну (ну, не совсем...) вашу. Но их

усилия тщетны — командос дошли до галереи (обратите внимание на бакграунд!), где висит некий портрет, отдаленно напоминающий Мону Лизу, больную ожирением и синдромом Паркинсона. Охраняет картину побитый, но живой Долг, но ничего — второй встрече с кулаками Капитана и его команды великану не выдержать. Когда Долг будет повержен, секретная дверь за портретом откроется, и вы попадете в зал, где засел последний босс...

Итак, дети, тема сегодняшнего урока — как забить Геноцида. Сделать это трудно: он умеет вызывать вулканчики, от которых нет спасения, и больно бить пудовыми кулачками. Но можно: если у вас есть в запасе хотя бы один кредит. В этом случае плюньте на все опасения и бейте гада супер-приемами до полной победы. Ну а если с кредитами у вас беда, и в запасе лишь одна жизнь, то единственный выход — в сверх осторожном маневрировании, чередуящимся с бросками.

Если Геноцид все-таки прервал ваш жизненный путь, начните игру снова, а если враг человечества выжил в адских муках, вам покажут заставку, в зависимости от того, на каком уровне сложности вы играли. Если это был "Hard", то на экране телевизора (не вашего, а игрового) появится сам Капитан и скажет "I'm Captain Commando". А я думал — Санта Клаус...

## Lord Hanta

P.S. Огромное специальное спасибо Дис и Дрону Ждановым.





## БЭТМЕН

наконец-то добрался до PlayStation!

Правда, в отличие от 16-битного "Batman Forever", эта игра (основанная на фильме двухлетней давности) сначала появилась на аркадных автоматах, где, кстати, особенно не отличалась, но кой-какую прибиль все-таки собрала, что послужило основанием ее перевода в 32-битный формат. По жанру это чистойшей beat'em up, правда, перенавощенный ребатми из Williams/Acclaim до невозможности. Вы волны выбрать как самого Бэтмена, так и Робина, причем, как и в шестнадцатитбитном варианте, второй гораздо предпочтительнее первого.



Затем оба субъекта попадают

на улицы ночного Готэма, где им приходится наводить порядок, пользуясь своими кулаками, а также арсеналом, состоящим из всевозможных бэтарангов, тазерганов, шоквейвбомб и монструозных комбо. Отметьте, в игре реализована уникальная комбо-система, позволяющая нанести противнику до 400 ударов (ваш покорный слуга пока способен навесить только 170-хитовик, но я обещаю тренироваться!)! Дело в том, что помимо линейки энергии у вас есть еще и комбо-линейка, которая заполняется по мере того, как ваш персонаж собирает жетоны, выпадающие из гадов. А когда она полная, хватайте врага и экспериментируйте! Тут пришло время вспомнить, почему мне полюбили вас. Робин: его комбинации выполняются гораздо легче, чем у Черного Кошмара — достаточно только крутить джойстик, куда заблагорассудится, и жать первую подвернувшуюся кнопку. Но огромные комбо могут и вам подействовать на нервы: если кто схватил, то навесит хитов 25, считай, что полжизни — долгой!

Вся графика сгенерирована на манер киллерани-стинтновской, на компьютере, но я заметил, что персонажам определенно не хватает кадров анимации, из-за чего все движется урывками. К тому же, когда на экране помимо вас двоих собирается штук 20 врагов, и вы начинаете с ними разбираться (причем тут же появляются индикаторы хитов и потери энергии), игра начинает ТОРМОЗИТЬ! Acclaim'овцы в своем репертуаре, скажете вы, и будете правы.

Фанатам Человека-Летучей Мыши игра, наверное, понравится, а вот насчет остальных геймеров я что-то не уверен. Слишком уж неудобное тут управление, что, конечно, компенсируется внешним блеском типа комбо и кучи спецэффектов, но в наше время ими никого уже не удивить. Люди хотят видеть понастоящему солидное ДЕЙСТВИЕ, а его тут как раз и не хватает.



Агент Купер

Управление по умолчанию:

- L1 — прыжок
- ▲ — удар рукой
- — удар ногой

Nuclear missiles raining from the sky  
 Innocent people destined to fry  
 Goodbye world hello space  
 This is where God greets us face to face  
 Exploited "Computers don't blunder"

## CONTRA

### legacy of war

Скажу сразу, что это "Контра", самая что ни на есть из себя "Контра" и "контрее" быть не может. Кстати, можно эту игру поздравить не только с преодолением 32-битного рубежа, но и вообще с ее долгожительством. Ведь началась она, родимая, с восьмибитки, прошла через 16-битный сеговский "Hard Corps" и SNES'овский "Probotector" и пришла, наконец, на PSX под пафосным подназванием "Legacy of War", что в переводе с заморского языка звучит как "Наследие войны".

Тут уж, конечно, надо отдать должное приставке Sony и признаться в том, что это, пожалуй, лучшая "Контра" на сегодняшний день: ведь эффектов и наворотов, без которых "Контра" совсем и не она, здесь предостаточно. Это и крутые заставки, и кучи всепоглощающих взрывов, боссы, стоящие на каждом шагу в длинных очередях и просящие от вас как нищие милости, хороший кусок свинца или злую ракету в свою тугую лобную кость; это и прелевое количество видов оружия и неплохое звуковое сопровождение.

Естественно, у вас есть возможность выбора понравившегося вам героя из предложенных четырех, возможность игры вдвоем, записи ваших достижений на карточку памяти и возможность смены управления. Ваш герой, помимо передвижения в любую из сторон света, умеет еще прыгать, лежать, естественно стрелять, выбирать оружие и кидать взрывающиеся только при соприкосновении с вражеской субстанцией мегабомбы, очень реджосные и, видимо, из-за этого чудовищно разрухобильные.

Так же не ускользнул от моих глаз и следующий факт: ЭТО "КОНТРА" ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ СЛОЖНАЯ! Спокойно, подождите, не кричите, что я не умею играть в "Контру" и ей подобные игры, а просто возьмите в руки джойстик и поиграйте немного, а вот потом, убедившись, напишите мне, если не в тягость, письмо (адрес найдете в журнале) и поделитесь своими впечатлениями на сей счет.

**Внимание! Внимание! Внимание!**

На втором уровне игры найден под уютной сенью полигональных развесистых пальм зал игральных автоматов со старыми конямевскими играми: танчики и что-то вроде GALAZ'ы. Причем автоматы работают, и можно сыграть в один из шедеров времен давно минувших, хоть вокруг не прекращаются военные действия основной игры. Для этого надо всего лишь подбежать к автомату и в упор расстрелять его. Так что приобретая эту "Контру", абсолютно бесплатно вы получите не одну, а целых три игры от фирмы "Конями", причем игры, кстаи сказать, полноценны, то есть у вас несколько жизней, патроны, вы можете попасть на следующий уровень и т.д.

В общем, советую вам в эту самую "Контру" поиграть, да и в танчики заодно сгмануться.

## Jason

**P.S.** Если какие новые встроенные игр найдете, непременно пишите, порадуйте ветерана Комбата и фаната Exploited'a. Все, привет! Побежал играть в "Twisted Metal 2".





# STAR WARS REBEL ASSAULT II

## The Hidden Empire

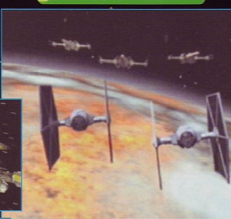


Я добрый.

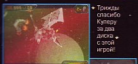
Да, был не прав. Да, я зря назвал "Rebel Assault II" плохой игрой. Признаю свою вину, меру, степень, глубину и обещаю испустить трудом... Ну, а если серьезно, то такое отношение было вызвано исключительно впечатлениями, навязанными пишущей версией игры. Предвидя возражения недовольных, скажу: да, приятно было, сидя за компом, минут сорок — сорок пять поворачивать "грызуном", понажимать кнопку (гимнастика для пальца, как-никак) и понежить глаз высококачественным видео, а игровые моменты рассматривать как приятное излишество. Кстати, именно так и поступали многие мои знакомые. А еще (очень хорошо пойню) народ развлекался просмотром всех "смертей" персонажа, с садистской настойчивостью подставляя его под вражеские пули. Но самой забойной вещью считалось прохождение на время, когда при помощи встроившего редактора сложности люди облегчали себе жизнь на столько, что... в общем, мой рекорд (чистое время прохождения, когда мультики убирались нажатием "Эскейпа") составил 25 минут, и ни секунды меньше.

То, что вы прочли выше — это всего лишь мой-взгляд на компьютерные игры подобного рода. НО вот; в нашу жизнь, как Винни Пух в улей, ворвался PlayStation, а вместе с ним, на наши голубые экраны стали переползать игры, исконно считавшиеся привилегией злых писюковцев. Второй "Rebel" не стал исключением, и надо отдать должное людям, занимавшимся "переводом" этой игрушки — она не превратилась в тупую копию. Напротив, она даже многое приобрела. Во-первых, изменился в лучшую сторону внешний вид "приборной доски". Вместо того, чтобы концентрировать всю информацию внизу экрана, ее раскидали по углам. Получилось очень даже удобно. Во-вторых, появилась такая фея, как вид сзади. Теперь кнопкой можно переключать точку обзора. И поверьте на слово: вид "из коклита" и вид сзади здорово влияют на восприятие игры. И в-третьих: на приставке играть приятнее.





Сюжетная линия "Rebel Assault II" пролегает где-то между "Новой надеждой" и "Империей". Коварный Дарт Вейдер создает новое сверхмощное оружие, желая с его помощью разделаться с Повстанческим Альянсом. А вы, такому благородному и хорошему Rookie Оле (ну не хочу я писать "Новичок один"), предстоит превратить радужные планы Темного Владыки в пустое место. В этом вам помогут как и новые персонажи, так и "старички", например незабвенная Рю Марлин, опекавшая вас на протяжении всей первой части. В игре в качестве средства борьбы со всепоглощающим злом используется большинство повстанческих истребителей, а также имперские тайфайтеры. Количество этапов велико, хотя форма, в которую они облечены, весьма разнообразна: от полетов в космосе до сумасшедших гонок по каньонам и тоннелям и перестрелок с имперскими гвардейцами. И все это в бешеном темпе. Кстати, если я уж заговорил об отличиях компьютерной и приставочной версий, нельзя не сказать пару — тройку десятков слов об изменениях, произошедших с момента выхода первой части игры. Я понимаю, что сравнение будет звучать глупо: пять лет прошло, как-никак, но все же... изменилось многое, если не сказать, что все: графика, звук, управление. Но ведь что-то все-таки сделало RA1 в 1992 году лидером продаж, а ведь именно такого успеха и не смог повторить этот сиквел. И это при том, что игра, вышедшая, кстати, на двух дисках, плод коллективного творчества ни много ни мало ста программистов, операторов, костюмеров, художников. В видеороликах было занято около тридцати человек актеров, а съемки производились впервые со дня выхода "Джедая" на экраны. Но для 1992 года "Rebel Assault" был нов и интересен, сейчас же геймер, пусть даже самый большой, точнее заядлый, фанат, требует много. Вот и получается, если первая часть — это чашка меда, то вторая — уже с ложкой (с маленькой такой ложечкой) дегтя. Что, правда, не мешает наслаждаться игровым процессом.



Трижды спасибо Куперу за два диска с этой игрой!

В общем, вывод один, если вы фанат "Звездных войн", покупайте Плейстейшн, а если вы не фанат "Звездных войн", то все равно покупайте Плейстейшн, потому что, увидев эту игру, сразу станете таковым.

## Duck Wader

P.S. Кстати о птичках. На PlayStation уже появился незабвенный "Dark Forces", так что ждите меня в гости с очередным "рассказом на тему"...





## Кто есть кто:



**Генерал Эрл**, ваш непосредственный начальник и мозговой центр STRIKE



**Ник Арнольд**, ваш второй пилот с героическим характером.



**Андрей Грей**, секретный агент STRIKE, работающая под журналистским прикрытием.



**Хак**, офицер связи, бывший хакер, главный оператор strike.net



**Shadowman**, убийца-заказчик беспорядков на территории бывшего СССР и стран восточной Европы

Как мы и обещали в предыдущем номере, перед вами решение игры Soviet Strike, заставившей меня провести пару-тройку (а может, и больше) бессонных ночей перед экраном телевизора.



### Уровень 1 Crimea Strike

Неизвестная организация переводит большие суммы на швейцарские счета, причем эти деньги, как выяснили STRIKE'овские информаторы, предназначены для последующей покупки больших партий оружия. Где-то в Крыму, по непроверенным данным, находится лагерь по подготовке террористов. Вертолет Super Apache с одним пилотом на борту (это вы) отправляется в указанный регион, чтобы подавить деятельность преступной организации в зародыше.



**Миссия 1 (Radar):** вам необходимо уничтожить две вражеские радарные станции раннего предупреждения.



**Миссия 2 (Agents):** нужно освободить из лагеря четверных наших агентов и второго пилота Ника Арнольда — одного из лучших людей в STRIKE.



**Миссия 3 (Airfield):** разбомбите временный аэродром, предотвратив взрыв две контрольные башни.



**Миссия 4 (POWs):** вызволите из двух лагерей восемь военнопленных — агентов ЦРУ, Интерпола и крымского сопротивления — и высадите их на посадочную площадку (LZ) в близлежащем лесу.



**Миссия 5 (Ex-KGB HQ):** захватите трех из пяти вражеских военачальников, скрывающихся в комплексе зданий местного КГБ.



**Миссия 6 (Terrorist):** разнесите тренировочный лагерь, готовящий террористов, предотвратив взрыв электростанцию.



**Миссия 7 (Eavesdrop):** высадите освобожденного Ника Арнольда на виллу, где он запишет секретные переговоры Shadowman'a и установит бомбу. Прежде, чем здание взорвется, потрудитесь взять Ника обратно на борт.



### Уровень 2 Black Sea Strike

(пароль — GRANDTHEFT) Крымский лагерь был лишь небольшой частью айсберга целой преступной империи, которой управляет Shadowman. Верные ему корабли бывшего советского военного флота захватили одну из баз на черноморском побережье. Хуже того, у них в руках несколько межконтинентальных ракет, которые грозят сильно нагреть обстановку в регионе.



**Миссия 1 (Radar):** ослабьте портовую систему защиты, уничтожив два радара.



**Миссия 2 (Docks):** выведите доки из строя, взорвав три грузовых корабля, три штабных здания и разнесете три колонны бронетехники.



Не дайте врагу отправить своих пилотов на авианосец и расстрелять дружественных вам солдат.



**Миссия 3 (Pickets):** потопите три эсминца с радарными установками, окружающие авианосец.

**Миссия 4 (Carrier):** пустите ко дну тяжелый авианесущий крейсер "Киев" и пять его вертолетов Ми-24.

**Миссия 5 (Missiles):** сбросьте с барж в воду шесть украденных межконтинентальных балли-

стических ракет (ICBM) — их потом подберут наши водолазы.

**Миссия 6 (Destroyer):** уничтожьте крейсер Виноград (назван в честь старинного русского города), предотвратив остановку его, снеся якорный барабан.



**Миссия 7 (Subs):** потопите три атомные подлодки класса "Сталин" глубинными бомбами, которые можно подобрать с пловцов в заливе.



**Миссия 8 (Rescue):** спасите информатора, Амада, из военного лагеря, находящегося на северо-западе карты.



**Миссия 9 (Landing):** остановите вражеский десант, взорвав три транспортных корабля и все танки, которые из них появятся.



**Уровень 3  
Caspian Strike**  
(пароль — GROZNEY)  
Подручный Shadowman'a, полковник Савак, стремится захватить бывший советский химический завод. Вам придется всячески препятствовать злобному таджику. Внимание! Этот уровень не похож на все остальные. Тут нет такого четкого деления на миссии. Помимо основных заданий (остановить разнообразных вражеские подразделения) вы будете завалять камнями горные перевалы, брать в союзники местных жителей (родственников Амада), взрывать мосты и нефтяные вышки. Все это по совокупности позволит спасти химзавод.





**Миссия 1 (Lt. Tanks):** уничтожьте подразделение легких танков, взорвите все бензовозы.

**Миссия 2 (Mech. Inf.):** остановите подразделение механизированной пехоты.

**Миссия 3 (Hvy Tanks):** на этот раз — тяжелые танки. Разнесите их все.

**Миссия 4 (Artillery):** самоходные артиллерийские установки тоже угрожают заводу. Побойтесь и о них.

**Миссия 5 (Scouts):** расстреляйте два вражеских разведывательных подразделения.

**Миссия 6 (Elite):** разбейте элитное подразделение охраны Савака, состоящее из ракетных установок, стрелы-те сады, взрывайте грузовики с боеприпасами.

**Миссия 7 (Enemy HQ):** убейте Савака со всей оставшейся охраной.

**Уровень 4 (Dracula Strike)**  
(пароль — CHERNOBYL)

На знаю, с каких пор румынская Трансильвания вошла в состав России (оставим этот огрех на совести создателей игры), но факт в том, что там на атомной электростанции произошла авария, местность вокруг заражена радиоактивными выбросами, население нуждается в эвакуации. К тому же люди Shadowman'a тут как тут, собираются похитить реактор, из которого и произошла утечка ядовитых веществ.

**Миссия 1 (Agents):** вызовите Ника Арнольда и бывшего советского пилота, ветерана Чернобыля, Ивана Уралико (старинная русская фамилия), содержащихся под охраной в одном из санаториев.

**Миссия 2 (Mines):** подготовьте солевые шахты для плавящегося реактора, перенесите к ним из санатория одиннадцать ученых.

**Миссия 3 (Reactor):** взорвите купол АЭС и опустите внутрь Ивана, который поднимет платформу с реактором. Зацепите установку крюком.

**Миссия 4 (Airlift):** провезите реактор к солевым шахтам, двигаясь над незараженными островками местности. Прибыв на место, опустите его в шахту.

**Миссия 5 (Tomahawks):** летите к аэродрому. Иван воспользуется лазерным маяком, который укажет дружес-

ким самолетам, куда выпустить ракеты, которые запечатывают шахту с реактором.



Уровень 5  
**Kremlin Strike**  
(пароль — CIVILWAR)  
В Москве снова путч. Военные подразделения, введенные в город в связи с празднованием парада 1 Мая, выполняли приказы Shadowman'a, заняли все ключевые позиции в центре города. Демократическое правительство не имеет связи с верными ему частями. Президент заперт в осажденном Кремле. Настало время разобратся с врагом раз и навсегда. Замаскированной под ресторан Маконалдс, и берем курс на Красную площадь.

**Миссия 0:** прежде, чем выполнять остальные миссии, вы должны подождать Эндрю Грей недалеко от гостиницы "Москва" (или, по крайней мере, от здания, на нее похожего).

**Миссия 1 (Officials):** кабинет министров демократического правительства заперт в правительственной резиденции. Эндрю поможет взорвать двери дома, а вы будете переносить людей в безопасное место.

**Миссия 2 (Bombs):** преврите путь грузовиков с бомбами, которые могут взорвать мосты вокруг Кремля.

**Миссия 3 (Kremlin):** Кремль в осаде. Не допустите, чтобы была взорвана колыбель Ивана Великого, где находится Президент Ельцин. Сначала уничтожьте три тягача с ИСВМ, едущие со стороны ГУМа, затем — ракетные установки, обстреливающие Кремль, и, наконец, три боевых вертолета.

**Миссия 4 (Yeltsin):** Эндрю убедит Б.Н. выйти из-под укрытия и отправиться на машине во Внуково, где его уже ждет самолет, чтобы доставить в безопасное место. Ваша задача — сопроводить машину Президента до самого аэропорта, отражая атаки бронетранспортеров и танков.

**Миссия 5 (Airliner):** продолжайте отвлекать вражескую военную технику, пока авиалайнер с Ельциным не поднимется в воздух.

**Миссия 6 (Mob Boss):** главарь московской мафии, Алексей Капонов (российский Аль-Капоне!), он же, предположительно, Shadowman, скрывается в гостинице "Украина". Выкурите его оттуда (перевив охрану и взорвав главный вход), после чего преследуйте его лодку на Москве-реке и при первой же возможности — цепляйте его крюком.



## SOVIET STRIKE

Компания "БУКА" — официальный дистрибутор продукции SONY PLAYSTATION и эксклюзивный распространитель игры "Soviet Strike" на российском рынке.  
Мы ждем Вас!

Мы зарегистрированы в розничной сети различных торговых.

бука

Москва, Космодром шоссе, д.1, корп.2, тел. (095) 711-5156, факс (095) 711-7040, E-mail: market@buka.com, Internet: www.buka.com

## УПРАВЛЕНИЕ (по умолчанию):

**Крестик** — пулемет (самое слабое оружие)

**Квадрат** — ракеты Hellfire (их много, но они не очень мощные)

**Крур** — ракеты Hydra (они помощнее, но их помнее)

**Треуг** — ракеты Sidewinder (урон приносит огромный, но зато их все можно по пальцам пересчитать)

**L1/R1** — позволяют вертолету резко уходить влево/вправо

**R2** — выводит на экран сведения о количестве брони, оружия, и т.д.

**L2** — вертолет сбрасывает груз

**START** — выводит на многофункциональный информационный дисплей

**SELECT** — смена перспективы



**Миссия 7 (KGB Boss):** настоящий Shadowman'ом оказался не Капонов, а бывший глава КГБ Борис Морановский. Здание на

Лубянке, где он засел, окружено плотным кольцом укреплений, туда стянуты все вражеские танки. Теперь-то и пришел час проверить, такой ли вы классный стрейкер, как вам кажется. Не хочу вам портить удовольствие от игры — сами решите, как с ним разобратесь. Если только, что в этой миссии не последнюю роль сыграют медведи из зоопарка... В общем, оставляю вас один на один с вашим звездным часом!

Удачи!

## Агент Купер



На фото: я, второй пилот Jason и наш идейный вдохновитель

# STREET FIGHTER

## ALPHA 2



Истинно вторым рождением сериала "Уличный боец" стал выход игры Street Fighter Alpha (недаром в Японии она получила название SF Zero). Дело в том, что действия этого файтинга ПРЕДВОСХИЩАЛИ события, произошедшие в знаменитом Street Fighter II. В "Альфу" было добавлено много новых персонажей, полностью перерисованы старые. Игра имела большой успех, хотя у нас ее, к сожалению, знают немногие, ведь на 16-битках она не вышла.

Можно было не сомневаться, что Capcom выпустит продолжение (они на это дело мастаки), так оно и случилось. Но продолжение это, SF Alpha 2, оказалось на самом деле ЛУЧШЕ первой части! Судите сами.

Были сохранены главные черты "альфовского" боя: линейка супер-атаки, заполняющаяся по трем уровням (можно за один раунд сделать несколько Super moves, которые, если не заблокированы, отнимут намного больше, чем простые суперудары), блок в воздухе и так называемые Alpha counters — приемы, останавливающие вражеские комбо. А вот неоднозначно воспринятые комбо-цепочки из первой "Альфы" к облегчению многих сменились на custom-комбо, выглядящие намного приятнее.

Все герои, с которыми мы познакомимся в SF Alpha, оставлены и во второй части игры, продолжающей ту же сюжет-



ную линию. Бизон все еще "работает" главным негодяем, хотя его организация "Теневой закон" еще не опутала своими щупальцами весь мир. Молодые Рю и Кен только что закончили тренировки у Шенг Лонга. Чан Ли еще не поступила на службу в китайскую разведку. Sagat, уже получивший легендарный шрам на груди (работа Рю), выглядит гораздо более грозно, чем в SF II. Адон и Берди пришли в "Альфу" из древней игры Fighting Street, а из другого калкомовского произведения, Final Fight, сюда попал "техничнейший японец" Гай и убийца Содом, за ним ох-

### CUSTOM-KOMBO!

Дождитесь, пока супер-линейка заполнится хотя бы до одного уровня и нажмите либо два удара ногой + удар рукой, либо два удара рукой + удар ногой. Теперь вы сможете выполнять custom-комбо, где каждая нажатая вами кнопка дублируется, пока вы не нажмете следующую. Но на такое комбо выделяется совсем немного времени, и его можно блокировать.





тящийся. Напарник Гайла, Чарли, снова пытается встретиться один на один с Бизоком (именно за смерть Чарли Гайл мстит в SF II). Таинственная итальянка Роуз тоже не прочь потолковать с большим Б., правда, о чем — это тайна. На экране выбора игрока, кроме Рю с Кеном, есть еще два бойца школы Шотокан: демон Акума и некий Дэн, сильно напоминающий издательство художником Сарсот над героями файтингов SNK.



К сожалению, Гайл, Кэмми, Феи Лонг, Балрог, Вега, Хонда, Ди Джей и Т. Хок тогда еще не принимали участия в чемпионате... но и без них все вполне нормально — есть, кем поиграть.



**Вывод:** если вам кажется, что идея SF II сильно устарела, не спешите отворачиваться от серии — существует игра, показывающая SF в оригинальной, свежей манере, полная новых персонажей (анимация которых по количеству кадров близка к мультипликационной), полная новых техник и супер-приемов. Недаром SF Alpha 2 был назван критиками лучшим двухмерным файтингом за всю историю видеоигр (догадываетесь, какой серии принадлежит почетное второе место). К тому же, спешу вас обрадовать: вторая "Альфа" для SNES'а уже продается в США, так что скоро ждите ее и у нас (мегадройовцы, извините...)



**Агент  
Купер**

## SF vs X-Men

Название говорит само за себя. Еще не известно, появится ли на PSX версия этой аркадной игры, где уличные бойцы (Рю, Кэмми, Далсим и т. д.) сражаются с Икс-менами (Вулверинем, Циклопом, Сторм и т. д.).



Скоро на PSX появится трехмерная SF EX (Gaiden в Японии), по технике боя более близкая к Virtua Fighter, чем к Toshinden (герои сражаются на одной линии, без "ухода в 3-D")



Сарсот умеет считать до трех! Сейчас в стадии разработки находится аркадная SF III New Generation, где из старых бойцов оставлены Рю и Кен, и все перевернуто до невозможности.



## "Родословная" серии:

- Fighting Street (1987)
- Street Fighter II World Warriors (1991)
- Street Fighter II Turbo (1992)
- Street Fighter II Special Champion Edition (1993)
- Super Street Fighter II (1994)
- Super Street Fighter II Turbo (1994)
- Street Fighter the Movie (1995)
- Street Fighter Alpha (1995)
- Street Fighter Alpha 2 (1996)
- Street Fighter vs X-men (1996)
- Street Fighter EX (1997)
- Street Fighter III New Generation (дата выхода еще не известна)

# А НОНСЫ

## King's Field 2 (ASCII)

Первая часть этой RPG завоевала сердца многих обладателей PSX, и вот теперь вышло продолжение. Малоисчисленные недостатки KF сведены к нулю, перед нами отличная средневековая ролевушка с прямо-таки гигантской территорией для исследования (26 карт), сотнями хитрых тайников, десятками видов оружия и магии. Кого-то может смутить внешний вид KF2, но это НЕ клон DOOM, это серьезная игра, где в первую очередь работают ваши серые клеточки, а потом уж все остальное.



|                 |    |                   |
|-----------------|----|-------------------|
| Графика         | 4  | Общее впечатление |
| Звук            | 4+ |                   |
| Управление      | 5  |                   |
| Увлечательность | 4+ |                   |
|                 |    | <b>5</b>          |

## Area 51 (Williams/Midway)

Midway продолжает выпускать домашние версии своих аркадных стрелялок. Инопланетяне захватили секретную военно-воздушную базу, а вы, член отряда строб... спецназовцев, призваны, чтобы загнать зеленых челевечков обратно за их Можай. Игра бы ничем особенным не выделялась, если бы не ее качественная генерированная графика и куча секретов. Как-то и забываешь, что врагов всего-то два вида...



|                 |    |                   |
|-----------------|----|-------------------|
| Графика         | 4+ | Общее впечатление |
| Звук            | 3  |                   |
| Управление      | 3  |                   |
| Увлечательность | 3  |                   |
|                 |    | <b>4</b>          |

## Soul Edge (Namco)

Этой игрой наиковцы показали свой Tekken в несколько другом ракурсе. Снова десять героев (и десять непохожих двойников), но здесь драки происходят на мечах, а окружающая среда выдержана в пиратском стиле. Если вы любите истории о потасовках флибустьеров в портовых кабаках, то этот диск для вас. А вас, похоже, много. Не удивительно, что Soul Edge уже занял одно из лидирующих мест на японском и американском рынках файтингов.



|                 |    |                   |
|-----------------|----|-------------------|
| Графика         | 4+ | Общее впечатление |
| Звук            | 4  |                   |
| Управление      | 4+ |                   |
| Увлечательность | 4  |                   |
|                 |    | <b>4+</b>         |

## Star Gladiator (Capcom)

Первый трехмерный калкомовский файтинг, своеобразная проба пера перед Street Fighter EX. Надо сказать, очень недурно. Хотя весь антураж заимствован из "Звездных Воин" (герои сражаются на световых мечах, есть персонажи, похожие на Чубакку и Йоду), сам бой вполне свеж, благодаря новой комбо-системе "паутина". Один из героев может вырастать раз в 20 — выглядит потрясающе!

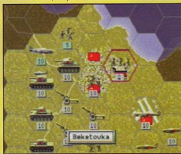
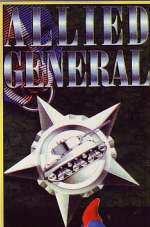
|                 |    |                   |
|-----------------|----|-------------------|
| Графика         | 4+ | Общее впечатление |
| Звук            | 3  |                   |
| Управление      | 3  |                   |
| Увлечательность | 3  |                   |
|                 |    | <b>3+</b>         |



2 10 20

## Allied General (SSI)

Высокотемпые поклонники стратегий, на вашей улице праздник! Наконец, на PSX можно сыграть в продолжение "лисиного" Panzer General. Для тех, кто хочет попасть в самую гущу Второй Мировой, на диске собраны три военных кампании и 35 добавочных боевых сценариев, в которых можно принять участие как на стороне стран-союзников (СССР, Англия, США), так и на стороне фашистской Германии и Италии. На мой взгляд, очень серьезный военно-исторический симулятор, но и очень сложный.



|                 |    |                   |
|-----------------|----|-------------------|
| Графика         | 2+ | Общее впечатление |
| Звук            | 2+ |                   |
| Управление      | 3  |                   |
| Увлекательность | 4  |                   |

## Tobal No1 (Squaresoft)



Художник Акира Торияма (фанаты жанра anime затаяли дух), создатель мультсериала Dragon Ball Z, приложивший руку к работе над персонажами Chrono Trigger (SNES), отвечал за внешний вид этого файтинга и его героев. Своеобразная драка с необычным управлением, оригинальной историей и уникальной графикой, похожей на японские мультки. Плюс к этому Quest Mode, где вы путешествуете по подземному лабиринту. А еще говорят, что нельзя совместить несоместимое...



|                 |    |                   |
|-----------------|----|-------------------|
| Графика         | 4  | Общее впечатление |
| Звук            | 4  |                   |
| Управление      | 3+ |                   |
| Увлекательность | 3  |                   |

## Nitoshinden (Takara)

Своеобразный ответ на Virtua Fighter Kids. Тошнуденочки в младенчестве — зрелище презабавное! К сожалению, за всеми этими тапа-заставками, улычивой япончочкой в меню опций, умилительными слезками-сопельками как-то скрылся сам процесс боя, реализованный далеко не лучшим образом (в Kids хоть никто голову не целялся). Экзотическая игрушка на любителя лет эдак с трех до пяти.



|                 |    |                   |
|-----------------|----|-------------------|
| Графика         | 3+ | Общее впечатление |
| Звук            | 4+ |                   |
| Управление      | 1  |                   |
| Увлекательность | 3  |                   |

# Asterix

## И СИЛА БОГОВ

### ОКОНЧАНИЕ. НАЧАЛО В № 30



Вкратце напомним события, описанные в прошлом номере журнала. Неразлучные друзья галлы, Астерикс и Обеликс, поставили себе целью во что бы то ни стало отыскать затерявшийся в ходе непрерывных стычек с легионами Цезаря щит Версинкеториса, еще одного галльского героя. Единственная зацепка, которую им удалось найти в сокровищницах лагеря римлян — золотоплавленный англичанин Ангелимакс. Пытаясь поближе познакомиться с выволоченным островитянином, они отправляются по его просьбе на поиски чая в Индию, но на их пути встает злойший враг индийских агроплантов, засуха. Придется вывести поистинный вклад в развитие отечественной науки и дать засухе бой!



Деревенский знахарь Гетафикс отправляет вас в Германский лес к своему коллеге Префиксу, который вот-вот должен завершить свои исследования в области метеоропротезирования. Расположенный на берегу прекраснейшего озера, этот зеленый массив выглядит гораздо симпатичнее Галльского. Неудивительно, что его избрали местом проживания толпы кабанчиков и кусачих насекомых, а римские войска регулярно устраивают здесь пикники и военные учения.

Добравшись до трамплина, вскарабкайтесь на верх скалы и бегите по бревнам, пока не увидите кабана. Тут лучше не выпендриваться, мирно падайте вниз и там оставайтесь, пока это возможно. В одном из котлованов вам встретится отряд римлян, на них можно неплохо прокатиться верхом, но под ноги легионерам не лезть — затопчут насмерть. На этом уровне сверху и снизу есть сундуки, но способа добраться до них я не нашел. Префикс, низенький бородатый дед, продемонстрирует вам достигнутый результат и отправит в библиотеку за дополнительной информацией. Беда в том, что ближайшая библиотека — в Александрии, а до Египта принято путешествовать на корабле... Песчаное побережье к югу от деревни населяют скоростные улитки и лучники, но если быст-



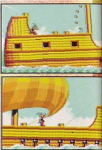
ро бежать, они вреда не причинят. К орлам это не относится, их надо перепрыгивать. Большие плоские раковины служат трамплинами, с их помощью вы отправитесь на небеса, где на самом правом облаке находится бонус-сфера. А в дальнем (левом) углу пляжа сидят в сундуках торговец, владелец стоящего на рейде судна и



в ближайшем будущем ваш личный таксист. Его корабль захватили пираты, этому горю мы поможем. Свистать всех наверх!

Вас высадили на корме захваченного судна вместе с сундуком фруктов, но пиратов пока не видно. Если не считать капитана, весь экипаж на борту, поскольку крепко прикован к скамьям воле веселых амбразур и пытается пересилить ветер, не в ту сторону надвигающийся поднят парус. Некоторые снасти уже оборвались и теперь болтаются на мачтах. Опасность представляют серпы, привязанные на концах веревок, их лучше перепрыгивать.

На пиратский корабль будем переправляться по затонувшим шлюпкам. Высоко в небе виднеется заключенный в сферу крест, дотронути до него поможет трамплинчик в воде прямо под ним. Астерикс уже не в первый раз сталкивается с пиратами, им эти встречи наверняка запали в память. Ишь как улетывает их чернобородый капитан!



Но, нет, это не отступление, а перергулировка сил. На носу героя по очереди атакуют шкипер, метавший топор-булебранг, и пачка пиратов из трюма, вооруженных саблями. Без турбо-джойстика вам здесь придется нелегко. Под конец отчаявшийся капитан попытается вас утопить вместе с судном, но в последний момент на поверхность воды всплывает бочка, отличное глав-





средство! Вне себя от радости, торговец поспешит клятвою заверить вас в своей верности и, вообще, дружбе до гроба. Позже он об этом не раз пожалует, но... слово не воробей, и огненные транспорт у наших героев проблем не будет.

Под знойным солнцем Египта носятся песчаные смерчи. Иногда они останавливаются и собираются в зловонные легионеры, тут вы их и отмузгуете. Далее пойдут строительные конструкции, по которым ходят трусливые египтяне. Если не тормозить на каждом шагу, то кушину, которыми они бросаются, пролетят мимо. Попорченное морской болезнью здоровье можно поправить, прыгнув с перьев же лесов вправо. Передвигаться старайтесь поверху, так как внизу много шипов, и бегают отряды римлян. Вам все же придется с ними столкнуться, когда для преодоления особо высокой стены понадобится ящик, обра-



сываемый нажатием рычага в левом нижнем коридоре. А затем вас ждет встреча с одной весьма знаменитой личностью — архитектором Клеопатры Эдифом, который руководит проектом сооружения очередной пирамиды. Он тоже о вас много слышал, поэтому знает, о чем попросить в обмен на свое содействие. К сожалению, непродумательный Астерикс не подумал захватить с собой лишней пузрычек волшебного зликсера Гетафликса, необходимого Эдифу для повышения производительности труда, так что придется возвращаться за ним обратно в деревню. На корабле, само собой. Но корабль в Европу поплывет через Китай и Месопотамию, и на время разгрузки в последней вас вежливо так пошлют подальше, чтоб не мешались. Пустыня, мол, такая красивая, иди, полюбуйся.



Ну и пойдём! Только по сторонам особо не заглядывайтесь, так как этот атал по праву считается одним из сложнейших в игре. А все благодаря нестабильности здешней почвы: то вертится, то под ногами обваливается. Причина нестабильности вполне уважительная — все вокруг насковозь пропитано нефтью, даже жуки и огнедышащие драконы. Арабские лунники не такие нервные, как римские, а у Астерикса с ними вообще никаких проблем не возникнет. Ну и, само собой, пару раз вам встретятся верблюды — катапульты животного мира. Для успешной поездки на "корабле пустыни" садитесь ему на горб, а не на шею. А под конец вам надлежит открыть крупнейшее месторождение нефти на земле какого-то бедуина, который в благодарность подарит Астериксу пару литров этого "черного золота".



Нужно нажать на рычаг в левом нижнем коридоре. А затем вас ждет встреча с одной весьма знаменитой личностью — архитектором Клеопатры Эдифом, который руководит проектом сооружения очередной пирамиды. Он тоже о вас много слышал, поэтому знает, о чем попросить в обмен на свое содействие. К сожалению, непродумательный Астерикс не подумал захватить с собой лишней пузрычек волшебного зликсера Гетафликса, необходимого Эдифу для повышения производительности труда, так что придется возвращаться за ним обратно в деревню. На корабле, само собой. Но корабль в Европу поплывет через Китай и Месопотамию, и на время разгрузки в последней вас вежливо так пошлют подальше, чтоб не мешались. Пустыня, мол, такая красивая, иди, полюбуйся.



Кошмар! Гетафикс оказался еще большим раздолбаем, чем наши герои, умудрившись накануне получения столь важного заказа не только израсходовать весь свой запас омыли, необходимой для приготовления зликсера, но и сломать золотой серп — единственный инструмент, пригодный для ее сбора. Придется посетить Лютетию, деревню циркачей и Металлургиков. Русские горки, чертовое колесо и силомер (при правильном использовании превращающийся в батут) — после ужасов жарких стран, этот луна-парк покажется вам сплошным бонус-уровнем... Если, конечно, не обращать внимания на шипы, которыми облеплен каждый дюйм свободной от аттракционов площади. Так что умение прыгать вам очень пригодится, хорошо хоть драться ни с кем не придется. Бонус в Лютетии спрятан в основании вторых горок. А Гетафикс нам уже новую "подлинку" придумал: мол, для зликсера еще нужна нефть, а ее-то у меня и нет! Ну, тут мы его сразу обломали, обьемом с головы до ног подарком от арабского кореша, и вываливаем в пустыню, чтоб недоводало было... Ой, что это же? Он же друг, с друзьями так не положено!



Получив обещанное снадобье, Эдиф перестал ломаться и начертил письмо к Клеопатре (или как ее там), чтобы та не жадничала и поделилась знаниями со страждущими. Осталось найти пирамиду высокочти-

мой правительницы Египта и ее саму внутри. Для этого взбирайтесь по лесам на голову сфинкса, а как спуститесь по ту сторону, оттолкнувшись от трамплина перепрыгните "барабан" со смертоносной начинкой, и ищите вход в пирамиду. Бонус-сферу найдаете слева от сфинкса, в нижнем коридоре.



## Может, не зря римляне галлов варварами кличут?

Каменная кладка сооружения кое-где поистрепалась и осыпается под ногами. В результате обычно обнажаются острые шипы, но иногда появляются и секретные проходы, и кнопки, открывающие двери. Клео восседает на троне в левой нижней части пирамиды. Чтобы добраться до нее, сперва найдите две юпки, а затем осторожно запрыгните на один из опрокидывающихся блоков, чтобы с него попасть в самый верхний коридор, ведущий к трону. По пути попытайтесь



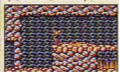
не пропустить проход в правый верхний угол, где спрятаны сундук с жизнью и юпитка, открывающая дверь к бонусу (слева от Клеопатры осторожно провалитесь вниз). После произнесения несколько высокопарных речей во славу королевы Египта друзья получают плиты с нужными Префиксу записками и снова отправляются в Германский лес. Успешное завершение испытания дождевызывающего зелья привлекает ошивавшегося поблизости факира. По пути в Индию можете ненадолго расслабиться, глядя на прележащие мимо живописные пейзажи. Затем начинается Дождь! Похоже, Префикс на радостях переборщил с дозой дождевого порошка, потому как Дождь постепенно трансформируется в Грозу, повсюду замелькают высоковольтные тучки и пойдет столбовый град. "Традички" сбивайте молниями, от тучек просто уворачивайтесь. Если полетите пониже, поймаете бонус-сферу, но до конца полета можете и не дожидаться.



Несмотря на все эти перипетии, Раджа остался доволен светопредставлением, и с коробкой индийского чая наши герои на корве отбывают в Англию. Наконец-то вы поймете, как важно было напоить Антиклимакса его любимым напитком.



Про английскую деревню говорить особо нечего... пейзажи здесь очень хорошие, и погода радует — после всех этих жарких стран мягкий снежок на голову будет в самый раз. Если он, конечно, не размером с обожравшегося курятинку Обеликса. Скатившийся с какого-нибудь холма вслед за окончательно обледеневшим римлянином комлике может запросто пробить дыру в почве, но не в голове галла! Шичка, пожалуй, вскочит, но это пустяки по



сравнению с тем, что ожидает героя, решившегося на поиск бонуса в открывшемся подземелье (он спрятан за фальшивой стеной в левом конце туннеля). Уж лучше спокойно добраться по поверхности, запрыгивая где можно на заснеженные крыши хижин. Астериску наверняка очень хотелось бы отогреться и выпить кружкучную горячего чая, но



радостная весть от англичанина, нежелающего делиться полученным сокровищем, буквально вытолкнула его обратно на мороз. В двух шагах от деревни легионеры Цезаря ценной невероятных потерь разбили-таки свой лагерь, и Бульбус Крокус, прибывший с комиссией по проверке объекта, наверняка знает, где спрятан щит. На новоселье сбежались все окрестные кабаны, вынудив строителей покинуть лагерь. Группа самых инициативных работников бегают в левой башне, никак не решаясь выбить противника с занятой высоты, остальные бегают снаружи, пытаются согреться. На вас они, понятно, особого внимания не обращают, так что смело бегите к правой башне и карабкайтесь на вершину. Спуск будет труден, так как в узких коридорчиках очень неудобно перепрыгивать вселящихся зверюг, а много пути к Крокусу не предусмотрено.



но, Ладно, хоть, с этим толстяком проблем не будет — герои хорошо осведомлены об его слабых местах. Местоположение щита установлено — цирк Максимум в Риме. О боже! Неужели нельзя было догадаться до этого с самого начала? Желаящим добраться до сферы на этом этапе придется поупражняться в кривых прыжках с трамплина. Подсказка: надо хорошенько разбежаться и прыгнуть на самый его край так, чтобы отлетев от стены, оказаться на уровне с бонусом.

Обратно на материке вы попадете, если переключите рычаг рядом с Бульбусом. Возвращаясь к шатру с чернеющей дырой подземного хода и недвусмысленной табличкой-указателем. Кому еще понадобилось строить туннель под Ла-Маншем?



Последний участок пути к Риму друзьям придется преодолеть на колесницах. Если у вас нет джойстика с жирным рычажком SLOW, ваш герой непременно потеряет пару-тройку единиц энергии на таб-





дичка, камнях и лучниках в начале гонок. Не беда, есть все шансы сохранить оставшиеся резервы в драке с тремя всадниками, поочередно атакующими колёсницу. Тактика предлагается следующая: стойте на месте и прыгайте при попытке противника протолкнуть вас мечом, после чего контратакуйте супер-ударом. После четвертого раунда догадливый римлянин вознамерится протолкнуть вас дважды, и скорее всего ему это удастся, если вы потеряете бдительность и вместо второго прыжка попробуете супер-удар. Учтите: эта мысль ему в голову придет еще раз в девятом раунде.



надо прицельно прыгнуть в отверстие в колодечном потолке. Окажетесь в баре для наркоманов (а может, здесь отдыхают государственные мужи, офигевшие от своих темных долишек). Дальше будет уступы, падайте вниз осторожно — где-то бегают последний отряд легионеров. Теперь осталось лишь совершить еще один взойз на плавающем трамплине к рычажку, открывающему дверь в сокровищницу, но не расслабляйтесь, место здесь глубокое, и есть еще возможность прыгнуть на последнем шаге к победе.



Какой большой потребовался сундук, чтобы скрыть от глаз людских щит героя свободолюбивого народа. Природа пустоты не терпит, как же могли друзья не оставить взавен вывезенного щита хотя что-нибудь на память римскому императору. Полусгнившие останки подарка Негигнигника будут в самый раз...



На этом и закончилось это путешествие Астерикса и Обеликса в поисках "Силы Богов". Поскольку демонстрация прославляла магических качеств щита так и не состоялась, следовало бы изменить название игры на более подходящее — что-нибудь типа "Астерикс в поисках чая", или "Много хороших людей и один Цезарь". Ну да ладно, нечего придираться по мелочам, все равно достоинства игры перевешивают ее недостатки. Нетривиальная сюжетная линия, изложенная далеко не примитивным языком, яркая мультипликационная графика, изобилующая "приколами" анимация и простое управление, очень своеобразная сложность игры, позволяющая играть в нее даже новичками, но к финалу допускающая лишь достойных... и прочее, и прочее! Рекомендую!

## Eler Cant

Статья уже была сверстана, когда в редакцию пришло письмо с интересным и своеобразным описанием этой игры. Его автор, Александр Александров из Омска, построил повествование весьма оригинальным способом, составил из неогословленных диалогов игры острый рассказ о положении друзей-галлов. Но, увы, поезд, как говорится, ушел... Тем не менее, мы благодарим Саю за его труд и надеемся, что в следующем раз он окажется удачливее, и мы увидим плоды его творчестве на страницах журнала.



Чудо свершилось, и вот вы в Риме. Поднявшись по лестнице, спойните по верхушкам колонн влево и съешьте фрукты. Легионеров в Риме значительно меньше, чем можно было ожидать, империя явно приходит в упадок, и место разумных стражей занимают стражи хищные. А именно, мыши — обычные и летучие. И если последних еще можно сбить апперкотом, хоть и ценой "попсинки", то единственный способ избавиться от ходячих грызунов — метко бросить серп.



Тем, кто еще не забросил "собирательство", сообщают: одна из левых стен лабиринта (в том месте, где вы впервые встретите "летучек") фальшивая и выносятся с разбегу. В подземных коридорах, где несут свои бурные воды городская канализация, стоят-улыбаются закутывшиеся в тоги бомики древнеримского периода. Скиньте их в нечистоты, чтобы самим не запачкаться, добравшись до флажка и рычажка. Открытое водное пространство справа от них придется преодолеть на передвигающемся трамплине, это весело, но не просто. Когда вы съедите фрукты и переключите рычаг в тулпике справа, начнете ползать еще один трамплин, с которого



# STAR TREK

## DEEP SPACE NINE

**Н** у хоть убейте, не знаю с чего начать. Рядом сидит Элмер (он же Кант) и советует, что начать надо так: был телесериал, потом стали писать книги и снимать полнометражные фильмы, потом штамповать лажовые сериалы, потом создали игру. Нет, лучше сам попробую, итак...

Все началось, с того, что я решил отправиться на расположенный неподалеку от моего дома "Митинский радиорынок" с выжаренными у мамы несколькими тысячами (может, десятками, может, сотнями). В одной из палаток я разглядел имитатор самолета за довольно смешную цену. Купив его, я понял, что располагаю достаточным оборотным капиталом для вкладывания его еще в один из тех предметов, которые вы, люди, называете картриджами. Добрый бородатый дядя присоветовал купить невзрачную игрушку "Star Trek, Deep Space Nine". "Это что-то среднее между "Flashback" и "Another World", — поведал он мне по секрету.

Купив этот гибрид, я вернулся домой, вставил картридж в приставку и увидел... темный экран. Во мне еще осталась некоторая доля благодарности, которая остановила от повторной поездки на рынок с вытекающими отсюда претензиями продавцам. Догадавшись включить телевизор, я, наконец, увидел долгожданную заставку.

**Четыре месяца спустя...**

Как она меня достала! Не могу больше! Как ни крути, получается огромный объем текста. Это им, главным, легко сказать: "Ну вырежи пару килобайт, ну и что из этого". А, между прочим, за этики килобайтами стоят часы игры дома, часы тупого нажимания на соответствующие клавиши (набор текста) и часы работы на компьютере, сопровождающиеся съемкой картинок с этой игры (сдвигание). В общем, представляю на ваш суд бессмертное творение скромного Мена, вымученное за три месяца (бурные продолжительные аплодисменты).



### ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ ИГРЫ "STAR TREK. DEEP SPACE NINE"

**Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 48871.8. Докладывает командор станции Бенджамин Сикко.**

В связи с обострившейся обстановкой на близлежащей планете Барок существенно снизился поток звездолетов, посещающих станцию. Если бы не корабль кардасиан, космическая станция продолжила бы свое спокойное существование...

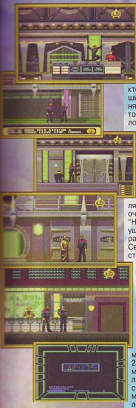
В тот памятный день, когда события стали закручиваться с ужасающей быстротой, я пронулся и пошел поговорить со своими подчиненными (извините, что сообщаю все подробности, из этого требуется правила написания доклада). Только я вышел из офиса, как меня вызвал по рации Одо, ответственный за безопасность станции, и попросил срочно явиться к нему. Такое случилось нечасто, и я решил, что произошло нечто особенное. Действительно, я услышал потрясающую новость — кто-то "выдубил" техника в третьем посадочном секторе (для нашей мирной жизни это было большое событие). Я спросил, нашли ли хулигана; и, получив отрицательный ответ, решил разобраться во всем сам.

Справившись о здоровье пациентки у доктора Башира, я помчался вниз, в центр управления. Неловко об этом говорить... Ну ладно, хаос. В общем, по пути забежал в бар Кварка пропустить пару стаканов колы. Ладно, ладно, буду откровенным до конца, не колы, а виски. Но это мне здорово помогло (не виски, а то, что я забежал в бар). От хозяина я узнал, что все кардасиане несколько минут назад внезапно исчезли. Это сообщение дало мне некоторую почву для размышлений. Все знают, что кардасиане довольно нечестная раса, поговаривают даже, что они являются потомками небезызвестного Дома Ордосов (была там какая-то заездушка на Арракисе). Поразмышлять, как следует, мне не удалось — очаровательная Дакси окончательно обескуражила меня новостью, что сканер "засек" какое-то антипротонное излучение как раз в том районе, где ступили техник. Она хотела направить туда О'Брайана, но я был так заинтригован происходящим, что выхватил у нее трикодер и поспежал в посадочный сектор. С честолюбивыми помыслами (ах, как посмотрит на меня Дакси, когда я приду со скрученного злодея) я выскочил в люк...

Вначале все показалось мне абсолютно в норме, но, спустившись вниз, я насторожился. Несколько минут усиленных размышлений, и я догадался, что ощущение опасности



налезаются неподвижным телом еще одного техника, лежащего у моих ног. Я сразу запросил помощь по знаку и собрался было бежать дальше (врачи из меня, все равно, никудышный), как мое внимание привлек небольшой предмет, валяющийся на полу. Казалось бы, чего необычного — маленькое компактное устройство, генерирующее тепловую лучи и позволяющее проделать сквозное отверстие небольшого диаметра в теле любого живого существа. Проблема была в другом — наша станция не служит военным целям, и оружие на ней хранится в очень ограниченном объеме. Следовательно, кто-то из чужих оборонил фазер, а это пахло уже терроризмом. Решив, что фазер мне не повредит, я прихватил его с собой. На меня потихоньку начало накатывать чувство тревоги — еще бы, день только начался, а уже такие проблемы. Дальше — хуже, меня ждало еще одно потрясение — лифт не работал, автовазок, трикодер показал несколько источников излучения, похожих на... Лучше бы он оштрафовал, ладно, поживем — увидим. Вспомнив, наверх по шахте лифта, я только собрался оглядеться, как получил мощный тычок в зубы, свалился туда, откуда пришел, то есть в шахту. "Впрямь, надо бы поосторожнее", — подумала я, вправив на место свернутую челюсть. Подвинувшись еще одну посылку, я, наконец, обнаружил то, что помешало моему продвижению. Рядом с локом выброса стоял человек и что-то прилаживал к стене. Я привстал его за спиной, свернул белозубой улыбкой и пошел к нему, но, получив очередной удар, снова грохнулся с восьмиметровой высоты. "Наверное, это не смотритель", — мелькнуло в моей еще раз ушибленной голове. Пока я лежал на дне шахты, привольно раскинув руки, большую голову посетила страшная догадка. Связав воедино все факты, я пришел к выводу — кто-то пытается вывести из строя всю станцию, а предмет, который "смотритель" приделывает к стене, ни что иное, как быстросушивающая граната. Медаль было нельзя, и я решил применить фазер. Через пару секунд дух смотрителя уже летал по глубинам космоса. Конечно, было жаль свидетеля, но в таком деле без сообщений не обходится. Следующее непременно надо будет взять живым и допросить. Теперь необходимо связаться по знаку и попросить о помощи. Как только я закинулся о гранате, мне тонко намекнули, что неплохо бы ее куда-нибудь деть (тонкий намек содержался в словах такого рода: "Бенджамин, быстро закини гранату в ближайший люк выброса!!!"). Я подождал, спокойно снял гранату (в таком деле спешка ни к чему), внимательно рассмотрел ее и заметил подозрительные цифры, мигающие на индикаторе: 24... 23... 22... Когда появилось число 04, до меня наконец ДОШЛО! С жуткими воплями, забыв всякую осторожность и аккуратность, я подбежал к люку выброса и затолкал ее туда. Только я позволил себе расслабиться, как по знаку обозначили, что зафиксировано передвижение платформы рядом с кораблем бахориан, прилетевшем недавно. Теперь все более-менее прояснилось — человек, которого я принял за смотрителя,



был не кем иным, как бахорианцем (их одежда схожа с нашей теонической формой). Теперь его сообщения собираются "рвать котлы", но их оставит Ужас, летящий в глупом космосе. Черный Сикс (простите за лабас, кстати, кто еще не рассмотрел, злит "черный" ко мне очень подходит, ибо я — черносхожий). Я немедленно отдал приказ включить энергополе, чтобы не позволить кораблю улететь, и отправился дальше. Следующий лифт тоже был выведен из строя, и мне пришлось часть пути преодолеть на руках. Едва я успел спрыгнуть на край очередной платформы, из-за груди выскочил высокотехнологичный и направил на меня свой фазер. Паф... Ну ладно, живого свидетеля добудем в следующий раз. Недалеко от останков врега я увидел еще один "подарочек". На сей раз я не стал долго размышлять и сразу же выкинул гранату в люк. Теперь можно было и на лифте прокатиться, к тому же, проехав направо, я нашел НЗ и, таким образом, восстановил силы. Трикодер показал еще одну гранату, уничтожил ее я уже чисто автоматическим. Выход был совсем рядом, но между нами находились две небольшие помехи — закрытая дверь и вооруженный бахорианец, впрочем, и та, и другая помеха одинаково легко устранялась легким нажатием на спусковой крючок (древний термин, но имеющий ничего общего с управлением современным оружием, на мне нравится). Подбежав к выходу, я дождался от очкаста сектора. В ответ Дакси



**А это та самая граната, которая доставила вам столько проблем**

доблела". Но главная проблема была в другом — из заряженных гранат начал улетучиваться антипротон, и если через четверть часа их не обезвредить, не повезет станции и некоторым близлежащим планетам. Вдобавок ко всему, начал баррачить трикодер. С грехом пополам я уничтожил пять гранат в первой секции, и Дакси послала (пот уже послала, так послала) меня в следующую, где было готово взорваться еще девять таких машин. Едва я переступил порог двери, как трикодер окантовало "отблужило". О'Брайан долгие по рашки, что кто-то выводит из строя систему безопасности и что неплохо бы уничтожить все устройства, "присосавшиеся" к оптическим каналам в мешающей работе трикодера. Если с первыми пытью гранатами я еще кое-как справился, то с остальными пришлось повозиться. Лифты в этой части не работали, телепортаторами и лодочками не привяз, так что предвстать себе человека, прыгающего через огромные пролеты с тикающей (тоже устаревший термин) в руке гранатой. Хорошо хоть, что нашлся разглязляй, который забыл НЗ над люком выброса. Не буду описывать всю эту затею (это уже мягко сказано), которую мне пришлось пережить. Спасибо карте на комьютере, а то точно получил бы разрыв сердца (я читал про эту болезнь в исторических романах, сейчас такого уже не происходит). Но вот самое страшное было пройдено, опасность миновала, и я вернулся к своим прямым задачам, главной из которых было навести порядок на станции и наказать его нарушителей. Но чтобы наказать, надо было найти, и об этом — следующий доклад.

обескуражила меня следующей новостью: "Сканы показывают, что главный сектор под завязку заминирован, помощи ждать неоткуда, так как весь персонал принимает меры по удержанию бахорианского зез-





## Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46871.7. Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

После уничтожения гранат я сразу же направился в офис Одо, чтобы распространить о задержанных сообщниках (не всех же я перестрелял, корабль улетел в спешке, может кого и забыли). Он мне сообщил, что после того, как пленникам предложили отведать блюдо из сочного зеленого мяса бакоррианских опарышей, они "расколотились" и признались, что являются бакоррианскими Освободителями и подчиняются Этоку. Я не слышал раньше о такой террористической группировке и ее идеологическом руководителе. Одо поведал мне, что это бакорриане, отвергнувшие национальную культуру, но информации было явно недостаточно, и я решил поинтересоваться у персонала станции. Едва я вышел из офиса, меня настигло сообщение, что Гул Гурги, командир кардисанского звездолета, ждет меня в моем же офисе. Решив, что это не дитя какая важная персона, я начал расспросить Перо-налеро я оспил монаха, кто такие Освободители, и направился на столик замысловатый ответ, что лучше не вспоминать. Пока зацепиться было не за что, и я решил забежать в бар старшины Кварк. Влетев туда, я начал расспрашивать посетителя и персонал об этих бакоррианцах, но не получил никаких ценных ответов, кроме жалоб на то, что они не оставили на чай. Непосладок, я решил побеседовать с хозяином заведения, и тут судьба мне улыбнулась. Да, Кварк видел этих людей. Да, они заходили в бар. Да, он подслушивал их разговор. Судя по обрывкам фраз, они хотели лететь в звездную систему Ирдан. Я возликовал — наконец-то хоть что-то узнал (мысленно я пообщал себе, что если узнаю еще что-нибудь, приглашу Дакси в ресторан). Судя по всему, у судьбы сегодня было хорошее настроение, и она улыбалась мне и дальше.

Старый добрый портной Гарак сказал, что рядом с его магазином безобидно два бакоррианца, и он слышал упоминание о каком-то астероидном поле. Я вспомнил о бедном Гуле, который вот уже как час дожидается меня, и решил направить свои стопы к нему. Непосладок, я еще раз забросил удочку, попытавшись выяснить об Осво-

бодителях у одного из гостей. Узнав немного, но все-таки... Он сказал, что Освободители — радикалы, политические террористы, подкушавшиеся на жизнь духовного пастыря бакорриан Кай Олаку.

Я уже подходил к офису, как под светлым взор моих очей являлась Дакси, и решил сдержать обещание, "поругим" к ней (если уж Гул жалчался, десять минут ничего не изменил). Не успев я открыть рот, как она начала заваливать меня новыми сведениями. Один из захваченных бакорриан держал при себе незаряженную гранату, выдать, на всякий пожарный случай. Слушай тот пришел, а воспользоваться не успел. Исследования показали, что это граната фирмы Setra Weapons, модель 124c, спроектированная на Земле. Следовательно, то-то поставил террористам федеральное оружие.

"Надо разобраться", — сказал я Дакси, — "что-то здесь нечисто". После этого вопрос о ресторане отпал сам собой. Наконец, я добрал до своего офиса, где и застал Гула не в самом хорошем настроении. Но, как выяснилось, настроение ему испортило не столь долгое ожидание, просто Гул опасался за сохранность своего корабля. Фиркнув что-то непосладок, он, не попрощавшись (кстати, он и не попрощался), исчез. Только я вышел из офиса, мне сказали, что майор Кира Нерис искала меня и ждет внизу. Я нашел ее возле люка. Там же мы и обобщили всю полученную информацию и пришли к выводу, что ускользнувший корабль требуется догнать. На это правое дело я отправил так кстати оказавшуюся рядом Кире. Об ее действиях читайте следующий доклад.



## Глубокий космос 9. Бортовой журнал. 46871.8.

Майор Кира Нерис отправилась в погоню за звездолетом террористов. Путь ее корабля лежит через Дыру в квадрат Гамма, находящийся на расстоянии 70000 световых лет от Бакора.

### Докладывает майор Кира Нерис.

Мы не часто пользуемся Дырами, так как это червато определенной опасности. Дело в том, что в глубокой древности люди считали, что эти "черные дыры" поглощают энергию, и горе тому звездолету, который к ней приблизится. Они немного ошибались, впоследствии было обнаружено одно интересное свойство всех Дыр. Предмет, влетающий в нее, в большинстве случаев исчезал бесследно, но иногда "вылетал" из другой Дыры. И неважно, на каком расстоянии друг от друга были эти дыры, он мог вылететь и совсем рядом, и за тысячу световых лет от той Дыры. Самое любопытное, что предмет, если и вылетал, то в тот же самый момент времени, когда исчез. После многочисленных мысленных экспериментов наконец-то раскрыли секрет. Оказалось, что "черная дыра" — место, где искривляется пространство. В них были обнаружены пересечения многих измерений. Также была выяснена причина исчезновения предметов, попадавших в Дыры. Когда какой-либо объект резко задевал пересечение измерений, происходил ядерный взрыв, уничтожавший его. Таким образом была решена пробле-



ма межзвездных перелетов: надо было влететь в Дыру, и, маневрируя между границами измерений, найти нужный выход. Осталась еще одна малоизвестная проблема — внутри "черной дыры" из-за сильного магнитного поля начинали барометр все компьютеры. Это не беда, если робот-повтор в суп добавит сахар, но когда бортовой компьютер направляет звездолет прямо на перекресте измерений... Остался единственный "древний" метод — ручное управление. К счастью, пилоты довольно быстро переучились и стали летать там без особых проблем.

Именно в одну из таких дыр по приказу командора Сиско я ринулся в погоню за кораблем террористов. Не буду описывать свои маневры в Дыре. Пару раз я все-таки задевал границу, но защитное поле спасло корабль и поглотило начавшуюся ядерную реакцию. Это поле выдерживает довольно много контактов с границей, так что казавшийся ужасным для гилотов прошлый лет перелет обошелся без происшествий.

Дыра "выплюнула" меня в квадрат Гамма, именно туда, куда улетели террористы. Квадрат Гамма — место, не менее опас-



нее, чем дыра. Концентрация метеоритов там достигает одной из самых больших величин во Вселенной. К счастью, энергополе корабля может выдержать столкновение с астероидами огромных размеров. Вдобавок, корабельная пушка вполне в состоянии разнести "камешек" еще на подлете. В общем, ловкость рук и быстрота реакции и — дело в шляпе (древняя мудрость, правда ничего мудрого здесь не вижу). После нескольких минут полета мой корабль, наконец, достиг беглецов. Я отправила стандартное радиосообщение с

приказом сдаться и поднять руки. Может руки они внутри звездолета и подняли, но сам корабль вдруг прыгнул в надежде улететь. Я решила их нагнать и выстрелила в воздух, вернее в пустой космос (как известно, Устаз запрещает использовать оружие по прямому назначению, исключая случаи прямой угрозы). От испуга у звездолета террористов загорелись двигатели, и он был вынужден сбавить ход. Оставалось только доставить преступников на базу.



## Глубокий космос 9. Бортовой журнал. Докладывает командир станции Бахорианка Спико.

Майор Кира Нерис вернулась с захваченными террористами и сразу же явилась ко мне с докладом (что бы мы все делали без моего чуткого руководства). На корабле находились еще два Бахорианца, и теперь Одо пытается выгнуть из них хоть слово. Я решил присоединиться к их тесной компании, и, отправив майора на заслуженный отдых, понесся в офис Одо. Но выйдя из своей комнаты, я повернул влево: не мог же я упустил случай поймать оборотистельную улыбку Дакси. И, как всегда, нарвался на очередные неутешительные факты. Оказалось, что гранаты, из-за которых я мог бы слушать певие райских птиц, хоть и сконструированы на Земле, произведены не там. Из этого следовал неутешительный вывод — на Бахоре есть репликатор, который сейчас не бездействует. И хотя напоследок, я все-таки дождался улыбки Дакси, настроение у меня было безнадежно испорчено. "Скался, скался, — думал я, — а тем временем кто-нибудь скопировал протонную торпеду, и никакая улыбка нам не поможет". С такими вот мыслями, мягко говоря, мыслями и понижая голову я направился к лифту.

Глубоко в моей душе боролись между собой оптимист и пессимист. После слов Дакси оптимист получил такой удар в челюсть, что чуть не ушел в нокдаун. Но мало помалу он пришел в себя и, когда я вышел из лифта, он уже мог самостоятельно двигать указательным пальцем левой ноги. Внизу было полно чем-то недовольных кардасиан, и у меня снова сжалось сердце, а пессимист со злобой ухмылкой вновь начал подражаться к полуживому оптимисту. Мне надо было хоть на ком-нибудь выместить свою злость, и тут на глаза попался Гул Гурни. Цель была найдена. Я приблизился к нему маленькими шажками и ехидным голосом произнес: "Гул, а Гул? Я смотрю, твои подчиненные снова на станции. Уж как-то слишком вовремя вы слиняли тогда, перед тревогой". Он что-то мямлил про случайно совпавшие военные учения и тут же ушел. На душе у меня полетало, оптимист извернулся и лигнул пессимиста. Наконец, я добежал до Одо, но никакой полезной информации не получил. Как говорится, отсутствие новостей — хорошая новость, и мое настроение продолжало подниматься, а оптимист начал копить силы для решающего наступления.

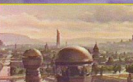
Из офиса я вышел, насильственная, вся злость улетучилась. Рядом с дверью стоял О'Брайан, и я решил над ним поддуть. "А знаешь, дружище, ведь Освободители каким-то образом узнали, что мы захватили их людей. По-моему, у нас завелась шпионка" — сказал я и стал ждать его реакции. "Да я знаю, сэр, — грустно ответил он, — я как раз собирался вам об этом сказать, надо заняться проверкой линий связи". Я стоял на месте минут десять, глупо улыбаясь, пока не понял, что О'Брайан не шутит. (Пессимист гнусно усмехнулся и лнул оптимиста). Я побегал в своей офис, но по пути наткнулся на Киру, которая сказала, что у нее две новости — хорошая и плохая, и спросила, с какой начать. Я выбрал хорошую. Кира доложила, что меня направляют в командировку на Бахор. "По какому поводу?" — удивился я. "А это уже вторая новость, — захихикала она. — Бахорианские Освободители похитили духовного лидера Кай Опаку и хотят, чтобы явился лично ты, причем один. Мы не можем рисковать, поэтому все их условия будут выполнены. Кстати, если ты не будешь там через час, они обещали вернуть ее... по частям". Ошеломленный оптимист даже не сопротивлялся и через мгновение перестал существовать...



STAR TREK  
THE NEXT GENERATION



**STAR TREK**  
BEET SPACE NINE



## Глубокий космос 9. Бортжурнал. 46872.5.

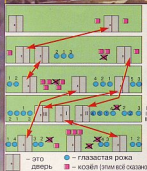
Докладывает командор станции Бенджамин Сиско.

Получил приказ спасти бахорианского религиозного лидера Кай Олаку, я отправился на поверхность Бахора с орбитального корабля, пилотируемого лейтенантом Дакси. Место встречи было назначено рядом с воротами заброшенного храма. Я телепортировался туда и сразу начал говорить приветственную речь, заготовленную заранее. Говорил я очень долго, с закрытыми глазами (говорят, так оратор выглядит эффектнее). Закончил такой фразой: "Мы — гости на вашей земле, и пусть земля эта будет нам луком". Поняв, что сморозил глупость, я открыл глаза и только тогда увидел причину (вернее, не увидел) гробовой тишины, окружавшей меня с самого момента высадки. Я думал, что слушатели затаили дыхание, внимая моей речи, но все было гораздо проще — слушатели отсутствовали. Тут уж меня взяла злость, и я, не вняв мольбам Дакси, отказался вернуться и начал поиски самостоятельного. Вдали имелся еще один храм, но между ними простиралось болото. Правда, какая-то добрая душа соорудила жалкое подобие мостов, и я решил попытаться счастья. Перед вылетом я ознакомился с описанием Гнезда Вампиров (так называлось это место). Болото представляло главную опасность: так как там были мести, где я мог спокойно уйти под воду, не успев прыгнуть. Но после упреждений с гравитации в посадочном секторе я стал неплохим гимнастом и преодолел болото без особых затруднений. Пригодились и умение лазить на руках, иногда это было просто необходимо. Последние прыжки, и я перед дверью храма. Выхожу, и вдруг... ничего не произошло. Я очутился в коридоре, заканчивающемся глухой стеной, и, что самое пугающее, дверь за мной захлопнулась, твердо решив выгнать меня не раньше, чем лет через триста. Пичание еще и грязная зубами ни к чему не привели — древние бахориане строили на совесть. Тогда я выстрелил из фазера, и случилось чудо — вопреки заверениям конструкторов оружия, что луч режет абсолютно все, дверь выдержала. У меня промелькнула мысль, что я смогу содрать с них кучу денег за обман, а если к ним добавить страховку на случай моей смерти (а куда я денусь без еды и воды), то получатся большие деньги, только вот мне они уже не понадобятся. В конце концов мне удалось отогнать свои печальные мысли, и я начал действовать. В панике, забывавшей меня, я не заметил другой двери. Она также не открылась. Я еще раз прокрутил в памяти информацию об этой планете и вспомнил, что там говорили о древних бахорианцах.

Эти были красивые статные люди, судя по картинкам (а даже выбрал за индивидуальную ластик с изображением бахорианской девушки и приклеил ее на спину с своей спиной). Они поднимались Рекуту. Но был безчеловек, колоритный, по преданию, переболелось каждые пятьдесят лет. Его отпачивали от простуды бахорианских людей была волосом, безобразно до плеч. В настоящее время его болонизировали эволюцией (или эволюцией) Кай Олаки. Бахориане очень любят создавать беские загадки, но заблуждаются их приключения. Как правило, разгадка всегда была связана с изображением телом человека или вала. Согласно легенде, одна из самых красивых женщин племени по имени Фитак усложнила ее подобием безжизненного происхождения Рекуту. Он обиделся, но доказывать ничего не стал, просто взял и преобразил прекрасную Фитак в вала. Крайне, потом им симпатизировался и вернул ей прежний облик, но с тех пор так и пожелал называть безобразный страшный человек — Фитак, а безобразных и разразительных — Рекуту.

Я начал поиски и совсем не удивился, обнаружив на стене барельефы изображения двух козлиных морд, правда, почем-то однорогих (наверное, новый вид BAJORIAN KOZLIUS ODNOROGUS). Только я потянул пальцами в глаза одному из них, как эти самые глаза вдруг за-

светились, и я понял, что не видеть мне страховки, как собственных ушей. Я сунул палец в глазницу второго козла, и дверь открылась. Я собрался зажмуриться от яркого солнечного света и услышать пение птиц, но за дверью была пыль какого-то помещения. С фазером в руках я шагнул внутрь. Дверь за мной захлопнулась. Первое, что я увидел, была физионо-



мия еще одного козла справа от меня. Я тут же толкнул ему в нос палец, и дверь, через которую я только что вошел, открылась. По крайней мере это был путь к отступлению. В этот момент с потолка с жутким визгом сорвалось некое кожаное волосатое создание, оказавшееся летучей мышью. Судя по писку, мышка жутко мучилась и умоляла меня прекратить ее страдания. Что я и сделал, мим же праху. Как оказалось, это был лабиринт, впрочем дорогу я нашел довольно быстро. Описывать все мне буду, карма прилагается...

И вот я перед дверью, над которой льются три козлиуса с горящими глазами. "Включачо" козлов, дверь открывается, и я слышу душе-раздирающий вопль Кай Олаки: "Командор, осторожно!". Я вложил в луда как последний козел и чуть было не попал под луч фазера. Пригнувшись, я на скорую руку выстрелил в ответ и, услышав звук упавшего тела, победил дальше или... Чуть не попал под луч фазера. Снова та же процедура. Это занятие начало мне определенно нравиться, и, когда появился третий человек, я вновь пригнулся, но во-время собрался, что он не ложил на глаза. Это была Кай Олаки, выражавшая свою радость словами приветствия и слезами радости на глазах. Я коснулся коммуникативного знака и приказал Дакси телепортировать нас. Она ответила, что не может сделать этого, так как мешает сильная помеха. Я подумал, что единственный выход — попробовать обратно, и при всем своем уважении к Олаке, не мог одержать гомерического хохота — я представил толстую бабульку, с сопянием и пыльным пошарью по замкам. В этот момент Кай хотела что-то сказать, но я оборвал ее, собиравшись поделиться своей шуткой. Правда, через мгновение я понял, что во это не разрешал и решил выслушать. Она сказала, что под храмом расположен генератор, питающий репликатор Освобождителей (правда, назвала она их по-другому, но по сензурным соображениям слово замяну). У меня появилась возможность порядочно насолить Освобождителям, и я не преминул ей воспользоваться. Кай открыла секретный ход, и я прыгнул в подземелье.

Владимир Сулов



Окончание следует

**З**дравствуйте, мои маленькие любители спорта! Сегодня я хочу рассказать вам о замечательной "Tiny Toon Adventures, ACME All Stars" фирмы KONAMI. Она сделана в лучших традициях сегоевских спортивных игр. Все помнит игру "Tiny Toon Adventures" — популярнейшую бродилку в стиле старого как мир Марко. Но программисты KONAMI решили глобально переделать хорошую бродилку в отличную спортивную соревновалку с участием всех героев мультика "Tiny Toon". Вдобавок, в отличие от спортивных игр типа FIFA'95 в этой есть довольно-таки хороший сюжет. Так вот, сюжет таков: Монтана Макс, главный злодей ACME, как-то раз поспорил с Бастером Банни, кто лучше играет в футбол и баскетбол. Спор зашел слишком далеко, и они решили устроить чемпионат. В свою команду Бастер взял: Дака, Бабса Банни и Линдона. В свою очередь Монтана Макс тоже набрал себе команду, да побольше, чем у Бастера. Она состоит из дьявольского Диэзи, Койюта, Ширли, Эльмира, маленького Бивера, Фифи и Фурболла. И когда обе стороны собрали свои команды, началось что-то вроде маленькой олимпиады.



**Вот расписание турнира:**

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| 1. Баскетбол.       | 6. Бег.        |
| 2. Футбол.          | 7. Баскетбол.  |
| 3. Монтана Хиттинг. | 8. Футбол.     |
| 4. Баскетбол.       | 9. Боулинг.    |
| 5. Футбол.          | 10. Баскетбол. |

Но если вы еще не совсем готовы к этой олимпиаде, то можно сначала потренироваться. В меню опций выберите любую из видов соревнований и хорошенько попотейте.

**БАСКЕТБОЛ**

Баскетбол — один из самых сложных видов спорта на нашей маленькой олимпиаде. Здесь противники насаждают на вас со всех сторон. Во время вбрасывания мяча часто нажимайте кнопку броска, и тем самым вы почти всегда сможете его выиграть. А выиграв вбрасывание, сразу же бегите к кольцу. Не пытайтесь забросить трехочковый бросок

**NBA action:  
it's fantastic!!!**



**О УЖАС!  
ТРЕХочковый!**

(по моим подсчетам только 3 из 10 трехочковых бросков попадают точно в корзину), а лучше зайдите в двухсекундную зону и сделайте обыкновенный (двухочковый) бросок. Забросив мяч в кольцо, сразу же бегите в центр поля, так как команда Макса тут же начнет свою атаку, а вы должны успеть перейти к обороне. Стойте на середине и поджидайте пока ведущий с мячом не появится поблизости. Как только увидите его — сразу на перехват. Классический перехват выполняется так: на раз подбегать к игроку противника, на два — двинуть ему в грудь плечом. На три — вперед в атаку по выше указанному плану. Если же вам не удалось остановить соперника, и он все-таки забил мяч в вашу корзину, начинайте свою атаку, не спеша: вы можете воспользоваться специальным приемом, который поможет вам забросить тот самый трехочковый бросок.



Как в любом настоящем баскетболе, в "Tiny Toon Adventures. ACME All Stars" есть своя группа поддержки.



## ФУТБОЛ

Футбол более жесткий вид спорта, чем баскетбол. Матч начинается с вашей атаки: получив мяч, бегите в сторону ворот, но не по середине поля, а по краю. Почему по краю, спросите вы? А я вам поясню: когда вы подбегите к воротам, вратарь обязательно даст вам по мозгам, и вы будете в отключке некоторое время. А если вы подберетесь к воротам с краю, то сможете сделать навесную передачу одному из членов вашей команды, который уже находится в



Эх, прокачууууу!!!



Кажется, сейчас будет гол.



штрафной площадке и кричит вам HEY! HEY! HEY! И как только управление перейдет к партнеру, делайте удар в прыжке, которым, кстати, можно управлять. Лучше бить в дальний верхний от вратаря угол, так больше шансов забить гол. Но если вратарь отразит ваш удар (а, скорее всего, это так и произойдет), и мяч улетит выше ворот, вы получите право на угловой удар. Угловой исполняйте пасом, что и при обыкновенной атаке — навесом в штрафную. Если гол опять не удалось забить, но вы парализовали вратаря команды Макса, смело хватайте мяч и вбрасывайте его прямо в ворота. После успешной атаки на ворота противника сразу же отходите в оборону. Тактика обороны своих ворот такая же, как и в баскетболе. Подловили ведущего мяч, двинули ему по мозгам, отобрали мяч и начали новую атаку. Остальное дело техники.



А теперь немного о площадках для игры и суперприемах каждого из персонажей (эти приемы работают только в футболе и баскетболе).

## ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ИГРЫ.

**STADIUM** — самый что ни на есть стадион, с ровным покрытием, настоящими воротами и хорошей разметкой.  
**FOREST** — лесная площадка с кочками, о которые можно споткнуться, ворота тоже настоящие.  
**WESTERN** — площадка на Диком Западе, с земляным покрытием, с самодельными воротами, строптивыми лошадьми и пылающими бочками.  
**DOWNTOWN** — городская площадка с асфальтовым покрытием, ворота из бочек и труб.  
**MONTY'S PLAYROOM** — игровая комната Монтаны Макса, по полу вездят машинки, паровозики, о которые можно здорово наехать, ворота в виде игрового автомата с иллюминацией. (Здесь, после забитого гола включается релетка, которая и решает, сколько очков вам присудить — от нуля до трех).



## ПРИЕМЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ.

**Бастер Банни:** скоростной бег с мячом.  
**Бабс Банни:** то же, что и у Бастера.  
**Линдон:** огромные прыжки с мячом.  
**Дак:** летит, держа мяч в клюве, и кидает вниз наковальни.  
**Ширли:** гипнотический мяч.  
**Маленький Бигер:** скоростной бег с мячом.  
**Койот:** залезает в робота и разбрасывает по полю бомбы.  
**Монтана Макс:** залезает в машину и всех давит.  
**Эльмира:** подбегает к противнику и с помощью своих любовных чар отнимает энергию супер приема.  
**Фифи:** токсичный мяч.  
**Дьявольский Диззи:** смерть.

## МОНТАНА ХИТТИНГ

Монтана хиттинг — это один из самых прикольных видов спорта. Здесь вам надо давать затрецины статуйам Монтаны Макса (которые время от времени вылезают из норок) с помощью здоровой кувалды. Но иногда вам будут подбавывать статуи Диззи и Эльмиры. И если за затрецину Макс-у вам дадут 100 очков, но за Диззи с вас снимут сотню. Но это вранда: за затрецину Эльмиры снимают 300 очков. Так что "смотри, не перепутай, Козлодобов"! И все это время вам будут мешать ваши же партнеры по команде Дак, Линдон и Бабс Банни.



Макс сейчас получил хорошую затрецину на 100 очков.

Прямо под Линдоном сейчас разлетелась бомба, и если он не поторопится, то будет в отключке некоторое время.







Когда время на нуле, попробуйте уда.. Не успел.

**А Бастер Банни все равно WIN.**



Теперь немного стратегии. Сразу определите свое рабочее пространство, по моим оценкам это, примерно, около пяти норок. Встаньте ровно посередине и караульте Макса. И всегда краем глаза поглядывайте на Гого, который все время разбрасывает бомбы по полю. Пытайтесь избегать встреч с ними, иначе нарвавшись на бомбу, вы окажетесь во временной отключке и можете пропустить Макса, а значит и пару сотен очков, которые в последствии достанутся вашим соперникам.

#### БЕГ

Бег — самый легкий вид спорта тунусской олимпиады. Ваша победа определяется тем, как быстро вы умеете нажимать на кнопки любимого джойстика. Ведь от этого зависит скорость вашего "рокерного грызуна". (В этот момент счастливые обладатели ТУРБО джойстиков ежидно захихикают). Бег отнюдь не "гладкий", на пути вас поджидает множество препятствий, ловушек, а также несколько вспомогательных прибамбасов и прибулдов. Чтобы не-



Этот пружинистый мостик перебрасывает вас через опасную зону.



**1 и 69 сотых секунды — это не лучший результат, которого можно добиться в беге.**

много выиграть времени, подбирайте все призы. Старайтесь бежать по самому внутреннему кругу — это поможет сэкономить ни много ни мало около 10 секунд чистого времени. Обязательно пользуйтесь специальными пружинистыми мостиками, которые перебрасывают вас вперед через опасную зону с падающими огромными шарами. Старайтесь не наткнуться на стены, возникающие у вас на пути. Имеется три типа призов. Один придает вам небольшое ускорение, второй временную неуязвимость, третий меняет вас местами с каким-либо из соперников. И помните главное: не задевайте задний край экрана: каждая такая оплошность обойдется вам в полторы секунды штрафа.

#### В БАСКЕТБОЛЕ.

A — бросок по кольцу, перехват мяча (в прыжке)  
B — пас, переключение игрока (без мяча)  
C — супер прием.

#### В ФУТБОЛЕ.

A — подкат (без мяча), удар (с мячом)  
B — пас, переключение игрока (без мяча)  
C — супер прием.

## УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

#### В БЕГЕ.

B — скорость персонажа.  
**В МОНТАНА ХИТТИНГЕ.**  
A, B, C — удар кувалдой.  
**В БОУЛИНГЕ.**  
A, C — бросок.  
B — отменить бросок.

#### БОУЛИНГ

Боулинг — пожалуй, самый интересный и занимательный вид спорта в "ACME All Stars". Тем троем, кто не знает, что такое боулинг, поясню: это что-то вроде наших кеглей. Выставляете кегли треугольником, затем отходите по-надше, берете здоровенный шар (со специальными углублениями для пальцев) и катите его по полу в сторону кеглей. Чем больше кеглей сошибете, тем больше очков получите. На сшибание одного треугольника дается два броска. Если выбьете с первого раза, вам дадут 10 очков. Следующий удачный бросок принесет вам уже двадцатник. Но и это еще не все: если вы и в третий раз подряд "снимите" одним броском весь треугольник, вам за первый бросок дадут не 10, а уже 30 очков (здорово правда!). Теперь о самом, самом главном: как сделать тот самый СУПЕР бросок, с помощью которого вы стопроцентно



**Монтана хиттинг во всем своем великолепии.**



**А вот он, тот самый супер бросок Бастера.**

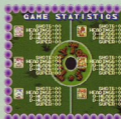
сшибете все кегли. Поставьте линейку мощности броска на самый максимум, и в тот момент, когда курсор направления броска будет точно посередине, быстро нажимайте кнопку броска. Ну и последняя хитрость, которой я сам, честно говоря, недавно научился: если супер бросок не получился, то вы можете подправить движение шара к центру треугольника. Для этого, держа кнопку броска, нажимайте крестик джойстика в нужном направлении.

#### Немного об опциях игры.

В главное меню игры можно выбрать тренировку по футболу, баскетболу и, если нажать вправо, хиттингу, бегу и боулингу.

В меню OPTIONS можно: поменять уровень сложности игры (от EASY до EXTRA HARD), время одного тайма (от 2 до 5 минут), поменять управление, прослушать музыку и спец. эффекты.

Да, чуть не забыл, в эту игру можно играть не вдвоем, а четвером. Но только при наличии четырех джойстиков и специального адаптера.



**В конце игры вы увидите результативность ваших атак.**



## РЕЙТИНГ.

Графика — 3+.  
Музыка — 4.  
Управление — 4+.  
Оригинальность — 4.  
В целом — 4.



**Просто Серга**



## ХРОНИКА СОБЫТИЙ

День первый: дамо хедивши слухи о появлении на озем но-вои, шешной по смету (всли синиамь "Наказа" со "Синдоном") члсми Соника, манерализовались. Тробо зовора, картридж с изрой маки павлялся.

Начался спор, кто будет описывать ее.

День второй: спор закончился еще вчера, а выисненни исти-ни перешло на более высокий уровень, на рукопашницу. Неко-торые стороны конфликта понесли потери, а именно пропал Disk Wader, который до рижификацлсма долгие всех кля-нулся и выкрикивал лозунги про "шлц", "жкдасв", свлсма в воздухе световым мечом. Сейчас мен с вывороченными бмь-рейками валелмся меподалеку. Почми каждрй по мекслкель раз сполчелался з месо, вслпомнлсем вейдера и зоворим: "Да, а вездэ бьмч меси..."

День третий: бои в комнах редакцил преоджалались, но более организаванно. Бьмч выдраны рефери, Макарлов и Сафар-беков. Ми-но вое эти Соники до одного мсма. До мого са-молго, котормм они сидели на мнмральной терриформир и мнр-но выискали ошлснения при коллцил ошрелдого Final Fight'a. День четвертый: бои не цнхлкуют. Провлсма в мнм, што мн-коммо бьло османовымш эту ревно. Великий крепко сллс, нр-равлывлря смрелдого мдровеншго тмч шлсми вопроса мсш-меллр и изрлтой на выдоре его возмццлнные выскрлси. А БШТ... а кто это злелем, где бьл БШТ? В ошлсем, это може не бьло.

День пятый: в стрлру ослалсь лишь немлзеше. Утрлм мнлсно бьло млблмодл димрлзлцлрующл картриж дол днлм послелднх — Канна с Купером. Злветный картриж нлсодллся в рлжлх Купера, злмо ц Канна бьл ошмечлшлмел. Первме двлцлцлм члмлре цдлрл Купер длсломно выдлржлл, црлрто сохрлнял нл лшце осмлсленнлм вырлжлнне. Но вслкоре осмлклемлл всллг, мнм слмьм члснлм джлмелньлснл Канна. Мнлн олн не злмч-лчлл: шлце со вырлшлснлм вчлрл я рлжлнлссь влсшлмю и не ошлсчлнлсь, млблмодл зл влсем и ошлсдл млдровлцлснлмо млментл, члмбы нлмслснл олнлм, но рлшлнлщлм цдлрл. Облшлсь без цдлрл.

Клмн влс-млкн нл Кнмлро: ошмечлшлмел Катл длржл облемн рлжлмн, а шлце холл днл одной злвллцлщл рлжл дл картрижл з месо не нлшлсь... Итлх, картриж мой!

ным формулам). Естественно, такой резкий переход должен был повлечь за собой кучу нововведений. Так оно и получилось. Хотя художники, как видно, изо всех сил старались сохранить всю обстановку в первоизданном виде. На сколько это им удалось, судить вам.



Когда появились слухи, что новая часть Соника станет трехмерной, я никак не мог понять, что же будет с так любимейшей мне скоростью. То есть, я боялся, что игра окажется медленной, сонной... ни фига подобного! Это действительно новая часть Соника, а не "тормозное" из подобие. Конечно, управление претерпело некую модернизацию. Поэтому чайникам, вроде Пр. Сергея, которые никогда в жизни не играли, к примеру, в "Snake", и вообще не играли ни во что, кроме каких-то там "Donkey Kong'ов", будет очень



Первого взгляда на заставку игры было достаточно, чтобы понять, из-за чего затеялась такая кутерья. Но я не понял. Относаясь к заставкам скептически, я предложил не доверять первому впечатлению, и пока пришло второе, прошел всего этого 3D Соника.

Должен вам сообщить, это действительно стоящая вещьца. Глобальная трехмеризация всего и вся ухватила своими костлявыми руками и синего ежа. То есть, название в общем-то не обмануло: игра действительно сильно приближена к трехмерности (естественно, ее не достлгая, но все равно приятно). Итлх, что же общлго у Новой игры со своими предшлствлнлчлмн?

А почти ничлго!.. Кроме главного героя и бес-смртного доктора Роботника. Изменился влд на игровое полл. Теперь весь Соник прлдстлел перед влмн в лзотмернл, члм создлется иллюзлря трехмернлсн (хлтя нл самом деле, большля члссть рлсчлтов по-прежнемлм пролзводлтся по двумер-





неудобно. Перетолчутся, подумаешь, чемпионы! Соник, по-прежнему, сохраняет все свои качества, в том числе и возможность разогнаться. Только теперь для этого выделена целая кнопка. А после того, как Соник даст газу, появилась возможность выбрать направление и только потом спустить ежа с тормозов.



Приятно, но ненужно. На самом деле это используется мало. В тех местах, где действительно стоит разогнаться, вам помогут это сделать приспособления, кем-то заботливо везде расставленные.

Теперь поговорим об окружении игры. Начнем с заставки...



Это, конечно, не Sony PlayStation, но если учесть возможности старушки Сеги, то должен вам доложить, это действительно круто! По



крайней мере, ни в одной Сеговской или Нинтендовской игре ничего подобного я не видел. Хотя лохи, избалованные навороченными приставками или персоналками, пренебрежительно ухмыльнутся. Ну и пошли они! Мы-то знаем цену настоящему мастерству.

А мы перейдем к моей излюбленной, как вы наверное заметили, если хоть раз читали мои статьи, теме. То есть, к музыке.

Попса! Кратко и по теме.

Действительно, музыка "ополсела". Детские песенки сопровождают прохождение всего Соника. А ведь как приятно бы было побегать по ледяному этапу 3D Соника под музыку из ледяного же этапа третьего Соника.

Ну да ладно, не будем о грустном.

Обсудим более приятную, в данном случае, вещь.

Графика вне всякого описания. Все наворочено, на Силликонах сделано, спрайты на движение Соника и гадов отведено немаленно и ваше красиво. На каждом следующем этапе новые гады и декорации. Тут уж даже я придраться не могу.

(*"А у Соника на заставке ботинки не красные, какие-то оранжевые! Цветов не хватило!"* - из докладной агента Купера директору ФБР)

Как следует проходить эту часть? А так же как и все остальные. Правда, теперь на Соника легли большие обязанности, чем ранее. Нынче мало дойти до конца этапа и остаться в живых. Теперь требуется с собой привести маленьких беззащитных воробышков, которых вы высвободите из аппаратов доктора Роботника. Раньше-то в двумерном Сонике им, типа, проще было дорогу домой искать. Теперь Соник, типа, трехмерный, и самостоятельно они дорогу найти, типа, не могут. Вот такая заморочка.

Это новая обязанность причиняет вам неудобств. Как только вы их подбираете, они начинают бегать за вами по

пятям, но если вас "ранили", воробышки дружно распрыгиваются в разные стороны. Хорошо, если в этот момент вы на маленькой площадке, с которой им некуда деваться. А если вы стоите посреди лавы на таком же маленьком, как и та площадочка, островке?! А эти малолетние гаденщики, издаваясь, прыгают вокруг вас и нагло ухмыляются? Говорю, как переживали такие мину-

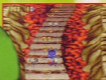
ты — это не приятно!

Кутерьмой новый Соник очень сильно напоминает старого Снейка. Ну, сами посудите. Где-то надо набрать шариков (или воробышек) и нести их куда-то, чтобы дверь открылась, а если ранят, то все шарики (или всех воробышек) терять. Кстати, этот же принцип принят и в игре "Cool Spot Goes to Hollywood", но во многих письмах пишут, что Соник перебивает Спота по интересности. Я как закоренелый сониколоб разделяю это мнение.

Немаловажной частью Соников всегда были бонусы. Естественно, без них не обошлась и эта часть.

Стали бонусы стали намного проще, чем, например, в "Сонике & Наклсе", и их вполне реально пройти.

Чтобы попасть в них, теперь требуется дать прыжку Наклсу или Майлсу в размере пятидесяти колец. Причем обязательно давать сразу все. Можно и по частям,





главное, чтобы в итоге колец набралось 50 штук.

Я пробовал (даже дважды) зайти в один и тот же бонус. Ничего не вышло. В конце пути меня ждала вместо долгожданного изумруда, жизнь. Так что имейте в виду, что жизни можно набирать и таким способом.

Внутри бонусы по смыслу сильно напоминают то, что мы видели во втором "Сонике", только "обтрюхмеренные" и упрощенные. Усложняется бонус лишь за счет скорости, да так, что в последних вам будет некогда дышать.

Могут, кстати, поделиться опытом их прохождения. Главное, это не заботиться о кольцах (как бы это глупо ни звучало, но это действительно так). На самом деле без колец вы не останетесь в любом случае. А вот если будете стараться их собирать все подряд, то наткнетесь на колючки, растеряете уже собранные кольца. Парадокс, однако.

Итогом этапа-бонуса, как и обычно, будет Изумруд Хаоса (больше напоминающий карамель Halls). И как обычно таких изумрудов надо собрать семь штук.

Наверно, вы думаете, что после этого Соник сможет стать Супер Соником? Ха! А вот вы и обломались. Мы все тоже так думали. И все дружно обломались. Достоин выдержать все семь бонусов, собрав все семь изумрудов и 50 колец, я полчаса как дурак прыгал. Но ничего не произошло. На самом деле все было еще впереди, но я-то этого не знал!

Никаких тактических приемов применительно к Соннику не существует. Ну сами посудите, какая тактика в Сонике? Главное, не тормозить.

Первые два этапа, как обычно, самые простые. Никаких затруднений. Просто будьте осторожны и как можно больше "оголите" свою реакцию, дабы передать ей все управление. Боссы первых двух этапов также легко проходимы при условии наличия реакции. Третий этап уже привносит некоторое разнообразие и слож-

ность. Главным образом из-за того, что приходится постоянно прыгать. Потому что на большей части пола, если долго стоять, вас будут колоть иглы снизу. Привыкайте. На всех остальных этапах (кроме ледяного) такой пол будет попадаться достаточно часто.

Этап четвертый. Ледяной. Почему-то всегда мне в Сониках нравятся ледяные этапы. Красиво. Но холодно. Кругом ледяные колючки. Кстати, колючки эти можно разбивать с разгону. Но ни в коем случае не прыгайте на них сверху. И еще: разбивайте



все колючки, которые найдете в стене. За ними частенько попадают секреты. Следующий этап — это просто скопление сантехнических сооружений, то есть сплетение канализационных и водопроводных труб, по которым Соник и продолжает свой путь. Хорошо, что приставка не передает запахи, а только цвет и звук.

Могут дать также маленький советец относительно Босса. Держитесь правой стороны транспортера. Когда Роботник атакует, он спускается и начинает смещаться влево. Когда он возвращается, его достаточно легко достать.

По ходу дела еще один универсальный для





всех боссов совет. Не стоит хватать все кольца на уровне босса. Оставьте на более тяжелые моменты. Жизнь на этих этапах вы все равно не наберете, а запасное кольцо всегда будет в кассу.

И так, стая по канализации, Соник добирается до последнего уровня.

Уровень как уровень, не на много сложнее остальных. И вроде бы нету в нем ничего особенного, но в конце вас ждет встреча с с последним боссом, который, на самом деле не один босс, а сразу три. Внешне похожих друг на друга.

Вот перед Соником первая треть последнего босса. Злойный Роботник машет волосатыми ручищами. На первый взгляд не понятно, что делать.

Попробуйте подставить себя под одну из лап, но успеите сделать ноги, дабы вас не задело. Когда лапа ударится о пол, быстро бегите к "плечу" этой же руки и бейте. Только таким способом босса можно достать.

Почти по такому же принципу кончатся и остальные две разновидности Роботника.

На том, если вы не собрали Изумруды, вроде и все. Соник победил, птички радуются. Все, круто. Но!



SONIC GOT ALL CHAOS EMERALDS

SCORE 454480  
RING BOBBS 16800  
EMERALD BOBBS 7800



После титров появляется злобный Роботник и ехидно так говорит "Попробуй еще раз!" А у самого в руках не добытые вами Изумруды. Вот гад.

Так вот, если у вас действительно все так и произошло, то вы полный лох. И вам в кубики нужно играть, а не в Соника.

Но если вы все-таки собрали все Изумруды Хаоса, то вас ждет Финальный Бой, типа Final Fight... Последняя схватка... В живых останете только один... You'll be next... Ой, куда это меня понесло?! Короче, понятно.

Роботник предстанет в новых обличьях. Как только вы врежете Роботнику, для вас откроется путь на следующую площадку. На каждой площадке Роботника



можно ударить только один раз. Мне было сложнее. Я понятия не имел, сколько раз надо ударить Роботника, чтобы он очокоурился. Вам проще, я вам скажу: 10 раз.

Вот это уже настоящая победа! Ура! Салют из трех свистков в воздух и всеобщее ликование местных воробьев, таков апофеоз Соника 3Д. Игра пройдена, и остается сидеть и ковырять пальцем диван в ожидании новой части игры.

Теперь перейду к обзору писем от сониководов.

Вот, к примеру, письмо Володи Злыднева из города Москвы. Ему бы хотелось, как он пишет, "побольше узнать о Сониках для других Сеговых приставок — CDX и Saturn. Например, о Sonic Fighting".

К сожалению, эти приставки пока мало распространены, поэтому рассказ о "Sonic Fighting" будет интересен лишь немногим. Но времена меняются, может и встретится еще "Sonic Fighting" с "Великим Драконом".

А вот письмо от неподписавшегося читателя из города Тамбова. Составляя музпарад, он спрашивает, что такое "сольфеджио". Ответаем. Здесь людям жрать нечего, денег на картриджи не хватает, а он выпендривается.

Еще на одно письмо хотелось бы ответить. Письмо от Кости и Данила из Санкт-Петербурга. Гневаятся. Извольте сетовать на то, что мало, дескать, секретов в моем описании Соников.

На самом деле в мою задачу и не входило рассказывать секреты Соников. Этим у нас занята рубрика "Нет проблем!". Моей задачей было рассказать о Сониках тем людям, которые по разным причинам, может быть, не видели какой-либо из частей. Или привить любовь к этой игре тем, кто может ее и видел, но игра не понравилась.

Что касается секретов Соников, то мы их регулярно публикуем (смотрите журналы №№ 21, 24, 26, 27, 30)



Роман  
Еремин

# FÉRIAS FRUSTRADAS DO PICA-PAU

Inicia Operas

## Woody



Pica-Pau, você sempre por não ter me convidado para viajar, com você nas suas férias. Eu esqueci os seus amigos e por isso tenho as consequências do seu ato. O primeiro será Andy. Então eu vou dividir em dois cantinhos. Boa férias, Zeca Urubu



**3** драсте, дорогие детишки. Вы, наверное, знаете дятла Вуди с его дебильным смехом. Ну так вот, слушайте (читайте) дальше. В один прекрасный солнечный денек он вместе со своей женой, детьми (да-да, он же не только в мультках снимается), а также с самыми близкими друзьями, Энди Пандой, Пингвиненком и Заей, выехал на пикник. Навесившись, ну и конечно напившись, друзья решили сфотографироваться на память. Только Вуди приложился к видеокамере своего "полароида", его друзей как ветром сдуло, а на том месте, где они только что стояли, осталась лежать записка примерно такого содержания:

"Сюрприз, твои друзья в наших грязных лапах, попробуй, отними. Босс Ферис (не Биг, конечно, но и это уже кое-что), Зек Уруба и другие мультяшные злодеи". Короче, злодеи расхватали Вудиных друзей, как несладкие бананы на базаре в Антарктиде, и Вуди теперь придется их всех спасти. Немного поразмыслив, он решил начать с Энди Панды, так как тот казался ему самым умным из всех друзей и мог приосветовать что-нибудь дельное.

### FASE 1

**1 уровень.** Путем некоторых логических умозаключений, Вуди пришел к выводу, что Энди скорее всего находится в ближайшей лесопилке и наверняка уже громко вопит, привязанный к бревну под вращающейся фрезой. Путь к лесопилке лежал через лесостепную зону, с неровностями на местности в виде нескольких глубоких ям. По дороге Вуди сильно доставали белки, выходящие из дупел свои зимние запасы орехов, а также наглые крош, шустро ворочающие уже набранные мешки с деньгами, да еще при этом портящие здоровье и скидывающие в близлежащие ямы. Но это все ерунда по сравнению с маленькими клыкастыми собачками, плохо реагирующими на удары клювом. Хотя в лесу было много врагов, зато там в громадном количестве валялись пополнители

энергии в виде мороженого и конфет, потерянных интуристами, а также в одном месте Вуди повзвизгивало найти ракетный ранец, очевидно потерянный Робоклопом. (Дальше, до описания босса, рекомендую читать только тем, кто не боится сыграть на сложном уровне).

Вуди долго и упорно шел, и уже начало смеркаться, когда он добрался до такого места, где выскакивает сторожевая собака с ружьем. Так как дальше идти было некуда, он решил спросить дорогу у ближайшего дерева, вежливо разбудив его с помощью клюва. Древо посоветовало ему прыгнуть в яму, по направлению специального указателя. Сделав так, Вуди оказался в какой-то темной комнате и стал пробираться к ее правой части. Когда же он добрался туда, то сразу же напоролся на босса — собаку. Большую сторожевую и с ружьем. Чтобы выйти победителем из схватки с ней, Вуди ударами клюва "говорил" любопыльных белок, высовывающихся из дупел, швыряя орехи именно в собаку. А когда пес отворачивался, Вуди немедленно гуслял в дело острый клюв, вызывая тем самым у бедного животного вопль ярости. Замучив собаку до смерти, Вуди рванул по направлению к огромной пиле и буквально вырвал Энди Панду из грязных лап смерти (старая, знаете ли, за гигиену совсем не следит). После спасения Энди поведал своему другу о том, что Зая сидит в закромах на даче у Соны — злого старикашки, которому всегда хочется спать. Кроме этого, он еще и лунатит во сне, и чтобы его будить, Энди дал Вуди гудок от старинного автомобиля — все, что осталось от его прошлой машины.



## FASE II

**2 уровень.** Итак, Вуди добрался до дачи Соны и начал поиск. Ну и дачка, однако, у этого Соны, даже сколько этажей не сосчитаешь. По меньшей мере три, а для тех, кто играет на сложном уровне, то и все шесть этажей. Но Заю-то, наверняка, держат в темном сыром подвале... Для того, чтобы пробраться на самый низ, Вуди пришлось отбирать ключи от лифта у Соны, лунатящего на каждом этаже, будя его с помощью гудка. Соны дом оказался сильно затмущен: всюду летали, бегали и высывались из нор разнообразнейшие мыши, да и продавленная старенькая была, от дилемок сильно било током. Как-как Вуди добрался до подвальчика. Он рассчитывал просто освободить Заю, но спустившись, в подвал, круто обломался. Там его уже поджидал сам Соны собственной персоной, уже окончательно проснувшийся и не на шутку разозлившийся. В гневе, он даже вооружился тяжелой скалкой. Соны, как оказалось, неплохо ею владеет, наверное уже на ком-то потренировался. К счастью, забытые имплантанты забыли две телепортационные бочки. Вуди забрался в одну из них, и пока Соны ждал его скаржи со скалкой ноговое, он телепортировался в другую бочку, и обойдя Соно с тыла, начал долбить кловом в его толстый до неприличия зад. После нескольких таких маневров Соны не выдержал перегрузок и завалился спать, предоставив Вуди возможность освободить бедную Заю.



Заю пожаловалась Вуди на плохое обращение и питание (все пельмени имеют обыкновенно на это жаловаться). Но, кроме того, Заю рассказала и кое-что интересное, например то, что Пингвиненка содержит в ледяном чуме на Северном полюсе. Рассказывала об этом, она все время ныла и просила Вуди захватить с собой шубу для Пингвиненки, но он наотрез отказался и взял вместо одежды простую кисточку с краской в качестве средства для борьбы с охранником Пингвиненки — большим полярным медведем. После этого, решив, что полностью экипирован для героического похода на "гул земли", Вуди двинулся в путь.

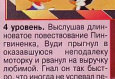


**3 уровень.** Бедный Вуди, по глубокому снегу и так тяжело идти, а тут еще и полярные бараны норуют рогом под зад поддета (бараны, что с них возьмешь), да глупые безмозглые синевгики, того и гляди здоровенными снежками закидают. Подъем в гору оказался довольно труден, зато спустился Вуди быстро, благодаря чьим-то лыжам, которые он

нашел на вершине горы. Нацелив их на лапы, он лихо скатился по пологому склону, часто ладая в глубокие пропасти и наткнувшись на твердые камни. Зато на финише его поджидал забавный, но голодный и страшно злой белый медведь. Чтобы успешно противостоять ему, Вуди пришлось вновь привлечь на помощь белок. Но самый лихой ход он проделал, когда нарисовал предумышленно захваченной кисточкой за зад у онемевшего от изумления зверя мишень и принялся долбить по ней кловом. О каждом удачном результате операции возвещал дикий вопль хозяина Заполярья.



После освобождения Пингвиненка рассказал Вуди о том, что его (Вудина) жена захвачена элим Крокодилусом, который затаскил ее в середину своего болота, и теперь Вуди требуется каким-то образом до нее добираться.



перепрыгивать через камни да крокодилов, лениво разевающих свои зубастые пасти. Да еще водоплапы все же... Но конец пути, на Вудину лодку стали нападать огромные пирани и шустрей крабик. Но вот перед ним подводная пещера, и субмарины поблизости нет... Придется Вуди плыть самому. Хорошо еще, что в пещере обитали лишь уже знакомые Вуди крабы, но вот на выходе он сразу же встретился с Крокодилусом лично, пригласив от радости по зеленым кувшинкам и шелкающим мощными челюстями. Вуди совсем не понравилось такое обращение, и он стал прикидывать, как бы обдурить крокодила. И вот что он придумал. Встав на клетку, в которой была заключена его любимая жена, он ждал, когда Крокодилус подойдет к нему и попытается

**4 уровень.** Выслушав длинноватое повествование Пингвиненки, Вуди прыгнул в оказавшуюся неподалеку моторку и рванул на вурчуху любимой. Гнал он так быстро, что иногда не успевал перепрыгивать через камни да крокодилов, лениво разевающих свои зубастые пасти. Да еще водоплапы все же... Но конец пути, на Вудину лодку стали нападать огромные пирани и шустрей крабик. Но вот перед ним подводная пещера, и субмарины поблизости нет... Придется Вуди плыть самому. Хорошо еще, что в пещере обитали лишь уже знакомые Вуди крабы, но вот на выходе он сразу же встретился с Крокодилусом лично, пригласив от радости по зеленым кувшинкам и шелкающим мощными челюстями. Вуди совсем не понравилось такое обращение, и он стал прикидывать, как бы обдурить крокодила. И вот что он придумал. Встав на клетку, в которой была заключена его любимая жена, он ждал, когда Крокодилус подойдет к нему и попытается

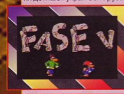


## УПРАВЛЕНИЕ

- "А" — телепортироваться из одной бочки в другую.
- "В" — долбить кловом. "С" — прыгать.
- "А"+"В" — использовать данный вам предмет.
- "Вправо" ("Влево") — идти вправо (влево).
- "Вниз" — присесть.
- "Вниз"+"В" — долбить кловом вниз.
- "Вверх"+"В" — долбить кловом вверх.



отплатить конечности. Тут Вуди перепрыгивал неповоротливого крокодила и бил его со спины. Благодаря столь нехитрым маневрам, Крокодилус скоро замертво ружнул на поверхность одной из кувшинок, а Вуди омутился в объятиях благодарной жены, которая рассказала ему, что их детисшек украл Зек Уруба.



**5 уровень.** Услышав об этом, Вуди не на шутку разозлился и решил раз и навсегда, как следует, со всей серьезностью, отплатить по полке этого противного Зека Урубу. Для чего и отправился к его логову по холмистой местности, которая, надо сказать, оказалась на редкость дырявой. Много раз изза противных кротов Вуди с воплем падал в бездонные пропасти.

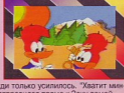
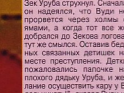


благодаря чистой случайности, Вуди добрался до нужной бочки. Оказалось, что правее самой правой бочки на первом этаже имеется фальшивая стенка, через которую можно свободно пройти. Таким образом Вуди оказался у нужной ему двери. За ней, во внутреннем дворике, его уже поджидал Зек Уруба с дубинкой наготове, которой он не преминул воспользоваться при первом же удобном случае. К Вудиному счастью и Зекану несчастью во дворике в качестве украшения стояли две старинные пушки.



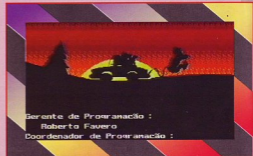
А теперь внимание, смертельный номер — дятел-пушечной ядро. Вуди прыгнул в дуло одной из пушек и выстрелил собой в злordia. Какое самопожертвование, и надо же такому в голову прийти. Долго сражался дятел с грифом, и уже когда начало темнеть, Зек Уруба сдался на милость победителя — Вуди великопленного.

После победы Вуди с друзьями поехал на своей старенькой машине домой, а Зека Урубу они в наказание привязали к заднему бамперу. Интересно, что они довели, ведь дороги у них там такие же, как и у нас — одни кочки да ямы.



Зек Уруба струнул. Сначала он надеялся, что Вуди не прорвется через холмы с ямами, а когда тот все же добрался до Зекова логова, тут же смылся. Оставив бедных связанных детисшек на месте преступления, Детки пожаловались папочке на плохого дядьку Уруба, и желание осуществить кару у Вуди только усилилось. "Хватит мидальничать!" — сказал Вуди и отправился прямо к Зеку домой.

**6 уровень.** Но дома Зека Урубы не оказалось, и Вуди решил поискать его во внутреннем дворике, куда попасть можно только через дверь второго этажа. К счастью, а может и нет, по всей хате Зека Урубы оказалось расставлено довольно большое количество телепортационных бочек, так что Вуди не надо было особо далеко бегать. Но даже пользуясь телепортационными бочками, он никак не мог попасть в нужное ему место. Лишь



### Полезные советы:

На снежном уровне имеются три жизни. Две из них спрятаны в потайных проходах внутри стен, а третья — лежит на самом виду. На самом последнем уровне старайтесь не падать в люки, свободно открывающиеся прямо под вами.

В игре есть бонус-раунд, правда, как точно туда попасть, я не знаю, но один раз у меня получилось, наверное, набрал много денег, убил много врагов или прошел уровень, но потерял ни одной жизни. А может, еще чего натворил и не заметил.

**Александр Артеменко,**  
г. Торжок







# MicroMachines

★ MILITARY ★

## IT'S A BLAST!

**Дожили!** Это в наш-то век всеобщего разрушения и охраны окружающей среды, когда каждый уважающий себя тинейджер носит значок с изображением оторванной голубиной лапки, засунутой в кружок...

И в эти светлые времена некоторые несознательные элементы стремятся подорвать только начавшую складываться гармонию, причем делают это через самое слабое место подрастающего поколения — через компьютерные игры. Вместо того, чтобы создавать игры про... или, к примеру, о... ну хотя бы... короче, сеять разумное, доброе, вечное...

Нет, эти производители норовят разжечь в душе адский пожар, засадить нас, невинных, в грязь насилия, отравить наши непорочные души своей пропагандой. Вы посмотрите на названия — Битва за Арракис, Демонида, Дракула, докатились даже до помидоров — киллеров. КАЧМАР!!! Теперь добрались до старых добрых микромашинок. Они стали милитаристскими. Это ж надо так обозвать! — Micro Machines Military (сокращено MMM).

С этими мыслями я зашел домой и тут словно озарение пришло — увидев на стене флаг ВВС я начал потихоньку соображать: "Ой, что это я, игру-то мне дали как самому милитаризованному и продвинутому в этом плане молодому автору. "Иди, — говорит, — и без описания не возвращайся".

Я пошел и вернулся. Вот вам результат. Во-первых — не обольщайтесь, в игре почти нет ничего, что позволяет сказать: "О, да, это настоящие Military". Вы не увидите разлетающихся на кусочки автомобилей или кусков фары, некогда бывших водителями. В целом, существующих отличный от гражданских "микромашинок" я не рассматривал, хотя посмотреть есть на что.

Короче, включаете приставку, а там... Появится название фирмы — Codemasters, а затем — надписи Supersonic (ума не приложу, как эта колючка успела примазаться к игре?). После этой картинки вы наконец-то увидите долгожданную заставку с огромной кучей пунктов, каждый из которых, в свою очередь, имеет еще несколько подпунктов (говорю сразу, что и у ряда подпунктов есть свои подпункты, но и это не предел).

Самое плохое — то, что разработчиками не предусмотрено возврат. То есть, вызвав режим 1 PLAYER, вы не сможете поиграть вдвоем, пока не сбросите приставку (не со стола, а нажатием на RESET) или не пройдете весь выбранный режим.

**1 Player** — варианты игр для одного человека (а вы как думали?).

**Challenge** — обычное состязание, всего соревнуются четыре

автомобиля, ваша цель — прийти первым;

**TT Challenge** — соревнование, где вам дается трасса и определенное время. Цель — вы должны как угодно отмахать три круга за время, не большее заданного;



**Battle Arena** — очень занятная игра, лично мне понравилась больше всего. Смысл весьма ненавязчив или, если хотите, незанятен, или можно сказать, что он занятен... конечно, ну их, эти синонимы.

Управляя своим транспортным средством на маленьком участке земли, вы должны: во-первых, продержаться некоторое количество времени, не свалившись и не ударившись о какой-нибудь подлый предмет типа крутящегося сверла, и во-вторых, уничтожить остальных противников, не погибнув самому. В общем, идея не новая, но занимательная, и, несмотря на кажущуюся простоту, очень захватывает. Там же я почерпнул немало полезной информации типа того, что современные истребители могут не только останавливаться в процессе полета, но и летать задним ходом;

**Pro Challenge** — то же самое, что и Challenge, только все намного сложнее;

**Pro TT Challenge** — сильно усложненное TT Challenge;

**Pro Battle Arena** — ну, наверное сами догадались;

**TT Single Race** — нечто типа тренировок, то есть вы выбираете любую трассу и едите в свое удовольствие. Между делом можно установить новый рекорд.

**2 Player** — варианты игр для двух человек (то же самое в **3 Player** и в **4 Player**);

**Single Race** — можете погонять вдвоем на любой трассе. Выигрывает тот игрок, который первым закрасит своим цветом все восемь шлемов, нарисованных в верхнем левом краю экрана. Шлем закрасивается таким образом — нужно въехать за пределы экрана, находясь при этом ближе к финишу, чем соперник. В этом случае один шлем с цветом противника перекрасится в ваш цвет;

**Tournaments** — соревнование, в котором участвуют только два ваших автомобиля. Цель — как в **Single Race**. Остается добавить, что вам будет предложено выбрать нечто вроде

сценария, представляющего не что иное, как последовательность трасс;

**Battle Arena** — участвуют два игрока. Цель — закрасить все восемь шлемов. Шлем перекрашивается, когда погибает соперник;

**TT Single Race** — то же самое, что в режиме **1 Player**, едите будете по очереди;

**TT Tournaments** — соревнование по определенному сценарию. Кататься будете по очереди, выигрывает быстрейший.

**4 Player Team** — игра в команде — двое на двое;

**Single Race** — на одной трассе играют одновременно четыре человека — двое за команду красных, двое за команду (нет, не белых) синих. Смысл — заработать своей команде восемь шлемов. Даже если один из команды останется позади, второй может довершить начатое праведное дело;

**Tournaments** — то же самое, что и **Single Race**, только едите будете несколько трасс по сценарию.

**Party Play** — вы что, думали, четыре игрока предел? Ха-ха, старушку Мегадрайву еще рано отправлять на пенсию. Как вам нравятся соревнования шестнадцати игроков (незаменимая опция на днях рождения и прочих сейшнах). В режиме **Knockout** устраивается турнир из выбранного количества игроков (от 4 до 16), проигравшие выбывают до тех пор, пока не останется ОДИН. И пусть этот один будет Дункан... (да, надо пореже смотреть телевизор).

**Share Play** — занимательный, но довольно бестолковый режим игры. Может играть два, три или четыре игрока (соответственно **4 Player Share**, **6 Player Share**, **8 Player Share**). Весь интерес в том, что вы управляете сразу двумя машинками: одной — с помощью стрелок, другой — с помощью кнопок. Идеальная тактика — стремиться вперед, лидирующей машиной, вместе с тем пытаться пихать противников отстающим автомобилем.

**Player Stats** — информация о количестве трасс, изъезженных игроками;

**TT Stats** — информация о рекордах на всех трассах с указанием игрока, этот рекорд установившего.



## Clear Storage — уничтожение всех записей.

Ну, а теперь немного о самой игре (адресовано тем, для кого слово "Микромашинки" — пустой звук). Серия этих игр существенно выделяется среди остальных гонок. Это не то, что именуется заграничным словом "симуляторы", это нечто, не относящееся ни к какому жанру, ни к какому виду, ни к какому подвиду и вообще, это нечто, что словами не описать. За стиль изложения возьму тот, который иногда встречается в письмах. В общем, читайте.

"Здравствуй, уважаемая редакция! Привет!! Сегодня я хочу рассказать тебе про одну игру. Она называется Микромашинки Милитари. Она про машины, которые ездят и стреляют. Вы управляете одной машиной и тоже ездите и стреляете. Машины видны сверху, и они маленькие. Трасса — это ваша дорога. Она обозначена всяким хламом, не выезжайте. Хитрости со срезанием не проходят — машина взрывается, если будете жульничать. Всего трасс десять, они довольно разнообразные. Если на одной вы будете постоянно падать в ямы, то на других, как ни старайтесь, не упадете. На некоторых трассах под ваши колеса будут попадать разные звери, например, улитки. Впрочем, я неточно выразился, попадать будут не звери под вас, а вы под зверей, машинки-то микро.

Кстати, то что машинки очень даже микро, вы, наверное, уже поняли, взглянув на трассы с громадными яблоками, грибами и т.д. и т.п. В общем, игра относится к тем немногим, в которые можно с удовольствием играть как одному, так и в нескудной компании.

Дорогая редакция! Скажи, на каком я месте в конкурсе, надеюсь, на первом, ведь в классе на уроке географии я обогнал всех в режиме Party Play".

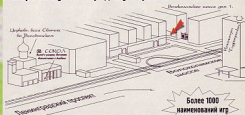
Писано и играно в компании с сестрой  
**Сусловым Владимиром**

Эту игру вы можете приобрести в магазине "МИККИ"



Магазин **МИККИ**

Магазин "МИККИ" известен своими низкими ценами и широким выбором картриджей для 8-битов, Sega Mega Drive, Супер Нинтендо, Sony PlayStation и 3DO. Здесь можно купить по невысоким ценам самые известные игры, такие как Mortal Kombat 3, Theme Park, Earth Worm Jim 2, Lion King и так далее. Скоро поступит в продажу Populous-II.



звоните **158-65-11**

Отставка продаж 200-47-07 (для покупателей 10 картриджей и больше)

# The Addams Family

Недавно к нам в редакцию пришло письмо, настолько удивительное, что мы решили опубликовать его полностью.

Здравствуй, уважаемая редакция "Великий Дракон"! Скажу сразу, что написать это письмо меня заставила печальная необходимость. Прошло уже несколько лет с тех пор, как прыгуньи журналисты разнесли по всему миру подробности жизни нашей скромной семьи. И с этого момента, то есть с момента выхода фильма "Addams Family", люди начали на нас смотреть, чуть ли не как на психов! Ненормальным в нашей жизни им кажется все: и наши семейные взаимоотношения, и наши дом и сад, и игры наших детей, и даже... Но про это мне и говорить-то неловко. А главное, с позволения сказать, "доказательства" этой нелепой, но ставшей массовой, точки зрения выуживаются из видеоигр!

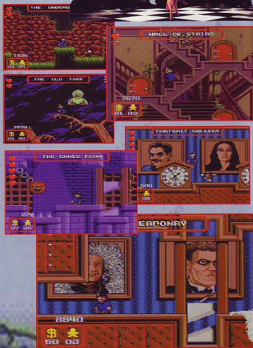
Уважаемый Великий Дракон! Моя последняя надежда на Вас! Вы уже дважды (в 7-м и 14 номерах) рассказывали о нашем житье-бытье. Давайте же теперь вместе разберем некоторые моменты этой популярной игры. И докажем раз и навсегда, что мы, Аддамсы, обычная семья, ничем не отличающаяся от вашей, вашей или вашей!

Обычность нашей семьи подчеркивают многие геймеры. "Игра, — пишет уважаемый Demon Topgato из Вологды, — является реализацией на все виды приставок одноименного фильма про добрых злодеев. Хотя каждый член этой добропорядочной американской семьи олицетворяет собой темные силы, вся компания никому не причинила не малейшего вреда, наоборот, им подстраивали разные пакости, гадости, козни".

Случилось страшное — похищена Мортиция, жена главы нашего семейства Gomezа. Наша милая, скромная Мортиция! Не удивительно, что вымогатели требуют за ее возвращение миллион долларов! Она дорогого стоит! Есть ли что странное в том, что любящий супруг озверел, мобилизовал все внутренние ресурсы и кинулся на выручку?! Да, он смог даже летать!

Ну и что?! Когда, не дай бог, вы вернетесь домой, а там ни дорогостоящей жены, ни детей, у вас не то, что вертолетный винт на голове образуется, а реактивный двигатель в соответствующем месте! Ну что здесь необычного!

Вы, конечно, помните, что Gomez из сада с виселицей идет в склеп. Сколько раз мне приходилось слышать: "Что это за страшный сад? С виселицей? С привидениями? Что это за склеп, размером в дворец?"



У нормальных людей такого не бывает!" Ну и что? Не хватало жилплощади в доме, докопали склеп. А кому ее хватало, жилплощади-то? И что с того, что виселица в саду? То, что деньги на каждом шагу валяются, вас ведь не удивляет.

Деньги валяются и в доме, куда теперь направился Гомез. Но разве они составляют главную ценность (о, дорогая Мортиция)? Гораздо важнее найденные в склепе ключ от двери и косточка. Здесь в доме, как поступили бы многие отцы, Гомез, в первую очередь, ищет своих детей. И естественно, он начинает с кухни, где и обнаруживает свою дочь. В холодильнике. Какая она мужественная, эта Вендис! Обмороженная, наскоро отогрелись в печке, она приходит на помощь папочке и вручает ему ключ.

Кстати, о детях. Нас упрекают, дескать у нормальных детей в комнатах гильотины не устанавливают. Вы, наверное, подумали, что гильотина в семье Аддамсов используется как средство воспитания детей, вместо порки за плохое поведение? Да кто ж из нас ненормальный?! Это же просто детская игрушка! Пусть детки тешатся, лишь бы не плакали.

А вот виселицу вы детям не приплетайте. Виселица — бабушкина, Грени ее зовут. Сколько лет, сколько мужей пережила она, бабушка наша, а до сих пор наш главный мастеровой! Только она знает, где в до-

ме найти гаечный ключ и как починить туманоделательную машину. А бабушку где найти? В печке, любимое место любой бабушки. Да ладно вам! В печке, на печке — велика разница. Главное, чтобы тепло ей было, прародительнице.

И такие же теплые слова можно найти для любого члена нашей прекрасной семьи! Они так талантливы, прекрасные художники (взгляните) и музыканты (послушайте), они нежно любят друг друга (убедитесь). И те, кто называет нас, Аддамсов, ненормальными, просто завистники. Знаю, что среди читателей "Великого Дракона" таких нет! Гомез (он прочитал это письмо) мне сказал: "Передай всем геймерам, что истинную правду (так и сказал: "истинную правду") о нашей семье они всегда узнают, самостоятельно одолев игру. Однако шепли им царль BLH1S. С ним вы сразу спасете Фестера, Грени, Паргли и мою дорогую Мортицию". Вот он каков, наш Гомез! А вы говорите...

А мне, знаете, как обидно, что меня считают странным существом. Надеюсь, теперь это в прошлом.

С уважением, всегда ваша  
**Вещь (или Рука)**

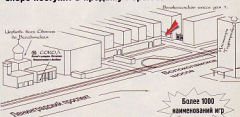


Эту игру вы можете приобрести в магазине "МИККИ"



Магазин **МИККИ**

Магазин "МИККИ" известен своими низкими ценами и широким выбором картриджей для 8-битов, Sega Mega Drive, Супер Нинтендо, Sony PlayStation и 3DO. Здесь можно купить по невысоким ценам самые известные игры, такие как Mortal Kombat 3, Theme Park, Earth Worm Jim 2, Lion King и так далее. Скоро поступит в продажу Populous-II.



звоните **158-65-11**

Оттован продаж 200-47-07 (для покупателей 10 картриджей и больше)



Юри О.Г., г.Абакан,  
респ.Хакасия



Баранов  
Александр,  
г.Москва



Баранов Дмитрий,  
г.Воскресенск



Моруков Алексей,  
г.Щелково

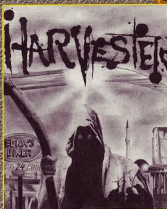


Юри О.Г., г.Абакан,  
респ.Хакасия





Садыков Алексей г. Москва



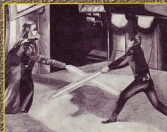
Размахов Дмитрий г. Киров



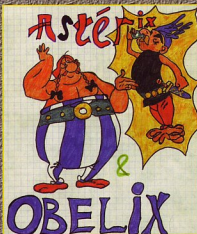
Константинов Максим,  
г. Н. Новгород



Пахусовы Надя и Катя,  
Архангельская обл.



На-скобках-помешанный, г. Н. Новгород



Заведский Виктор, г. Оренбург

**КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ**

Лето 1994 года. США. Публика, посещающая залы игровых автоматов, потрясена: фирма Sega практически одновременно по всей стране представила новую игру, буквально перевернувшую все представления геймеров о файтингах — Virtua Fighter. Она разработана японским подразделением Seги, группой AM2, до этого прославившейся игрой Virtua Racing, необычайно реалистичным симулятором гонок Формулы 1. Но, если VR была просто лучшей из гоночных игр того времени, сделанной на базе новой технологии полигональной графики, то Virtua Fighter произвел революцию среди единоборств. Сами бойцы представляли собой объемные полигональные модели, взаимодействовавшие друг с другом на трехмерной арене, благодаря чему впервые в файтинге стало возможным реализовать технологию "плавающей камеры". Теперь бой можно наблюдать не в одной плоскости, а с бесконечного множества различных точек и углов обзора. В этом и заключалась революционность VF, и если применение этой системы в гонках лишь подняло планку их реализма, то мир файтингов из-за нее изменился раз и навсегда, совершив грандиозный скачок вперед! Само собой, никто не отказывался от канонов жанра, установленных знаменитыми "Стритфайтером" и "Комбатом". Несмотря на измененность персонажей, они продолжали во время боя находиться на одной и той же невидимой линии, как и в двумерных драках, совершая, в основном, те же движения, что и герои "плоских" игр: хождение вперед/назад, прыжок, приседание и, конечно, удары.



## Виртуальный Синдром

Только здесь все было сильно упрощено, вместо стандартного шестикнопочного было реализовано трехкнопочное управление: удар рукой, ногой, блок. Причем, если вы, зажав кнопку защиты, двигались куда-либо, блок автоматически снимался. Суперудары делались комбинациями разных направлений и двух, а то и всех трех, кнопок. У такой системы сразу же нашлись критики, выступавшие против упрощения процесса боя. Команда AM2 защищала свое детище, указывая на то, что в новой, трехмерной среде, игроющему требуется интуитивное управление, так как он намного сильнее будет ассоциировать себя с выбранным бойцом, а шесть кнопок на джойстике только замедлят реакцию человека на происходящее по ту сторону экрана.

Предстория игры выглядела как обычная "я хочу выиграть турнир" бравада, но сами герои были подобраны со вкусом. Соискателями титула "главного виртуального костолома" стали: Акира Юки, учитель кунг-фу из Японии; Паи Чен, актриса с Тайваня; Вольф Хокфилд, канадский борец; Джеффри МакУайлд, австралийский рыбак; Кэге-мару, японский ниндзя, Сара Брайент, студентка из США; Лау Чен, китайский повар; и Джекки Брайент, брат Сары и по совместительству гонщик Инди-кара. Хозяином всего мероприятия выступало существо по имени Дураль, явно женского пола, облаченное в сверкающие латы. Еще одной замечательной чертой VF было то, что каждый из восьми бойцов обладал своим собственным стилем единоборства, отличия которых особенно проявились с переходом схваток в три измерения. Многие фанаты выделяли игрой именно из-за этой "изюминки".

Зимой 1994-95 гг. Virtua Fighter перевели на еще тепленькую тридцатидухитку Sega Saturn и уже начинавшее отходить кны дополнение к MegaDrive Sega 32X. В обоих случаях получился неплохой результат, хотя в версии 32X заметно уменьшилось количество полигонов, отчего бойцы еще больше стали напоминать недоотруженные произведения папы Карло. Буквально через пару месяцев вышел Virtua Fighter Remix для "Сатурна". Основной дух игры практически не изменился, но число полигонов на персонаж увеличилось вдвое, что сильно сгладило острые углы фигур,



Virtua  
Fighter



# ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

а движения стали намного плавнее. Изменились также картинка на экране выбора игрока — полигональные рожи заменили рисованными портретами. Remix доставил много удовольствия поклонникам VF: ведь это выглядело даже лучше, чем оригинальная аркадная версия, а ведь еще на диске был затаен код для игры боссом Дюралэ, использовавшей суперудары всех героев. Вдобавок, эта разработка показала, на что способен "Сатурн", как известно, лучше работающий с анимированными спрайтами, чем с полигональной графикой (в этом он уступает PlayStation).

Весть о выходе Virtua Fighter 2 была с восторгом воспринята в Японии, Америке и Европе. К тому моменту, как глава AM2 Ю Судзуки подтвердил, что ведется работа над продолжением, ситуация на рынке развлечений изменилась. VF больше не был единственным трехмерным файтингом, приходилось считаться с пополнением в семье: большую популярность набрали Tekken (Namco) и Tshinden (Takara).



VF2 (Sat.)

И вот летом 1995 года появился Virtua Fighter 2 для игровых автоматов. Поклонники не были разочарованы: опять подскочило число используемых полигонов, увеличилась скорость, стали более детализированными фоны, а главное, к восьмерке присоединились два новых бойца: французский студент Лион Рафале, сражающийся в стиле богомола, и старичок-китаец Шунь Ди, пользующийся стилем "Восьмь Пьяных Бессмертных". Опять же, не только никаких файерболлов, вытягивающихся рук или животных-помощников — только ваши кулаки, ноги и немного ярости. К Рождеству появилась и Saturn-версия, имевшая как свои минусы (только два уровня скроллинга фонов), так и плюсы (компьютер запоминает свои ошибки, чтобы больше их не повторять). В США игра попала в тройку лучших файтингов года, а в Японии... в Японии творилось вообще нечто невероятное, ибо нигде люди не играют в VF2 так, как в стране Восходящего Солнца. "Виртуальный боец" на Западе завоевал звание технически продвинутого бойца с множеством инноваций, но тягаться с МК3, SF Alpha... нет, вряд ли. В Японии — наоборот, никто не знает о МК, а Virtua Fighter там — настоящий культ, мания, повальное увлечение. Там VF2 побил все рекорды, став самой популярной ВИДЕОИГРОЙ, из-за него тысячам скупали "Сатурны"! И если в Штатах фанат игры может, в лучшем случае, рассчитывать на постер с ненаглядным Акирой, то в Японии товары с символикой игры встречаются буквально на каждом шагу. Сначала Sega выпустила на основе VF серию плюшевых игрушек для своих UFO Catchers (автоматов с клешней, достающей призы), затем последовали всевозможные футболки, кроссовки, школьные рюкзаки, 5 разных CD с музыкой из игр и диск Dancing Shadows с ее клубными ремиксами, два фото-CD с лучшей портретов Сары и Джекки (эти диски распространители заказали ограниченными партиями, и их раскупили в первый же день). Также в продаже есть видеокассеты — пособия по каждому бойцу. Известное японское издательство Шогакукан выпускает ежемесячные журналы комиксов VF для учащихся 3-6 классов, а в комиксах для взрослых Playboy Weekly публикуются истории про Сару! К тому же на токийском телевидении идет мультсериал, рассказывающий о том, чем герои занимались до того, как попали на турнир. Если вам как геймерам, этого мало, то знайте, что AM2 состранила игру VF Kids, где все герои выглядят как... дети, и игру Fighting Vipers, основой для которой послужила система Model 2, та же, что и для VF2. Интересной находкой в Vipers стали стены, окружающие ринг, в ваших возможностях использовать их по своему усмотрению: взбираться на них, отталкиваться от них!



Fighting Vipers



Kids (Sat.)



VF: Anime



Миниге игрушки



Playboy Weekly



Kids (Sat.)



Kids (Sat.)



Kids (Sat.)



# ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ



При таком раскладе грех было бы не продолжить серию. Третья часть нашей мейвей игры чуть было не переплонула по количеству нововведений первой VF. Когда этой зимой Virtua Fighter 3 появился в Японии, поклонники взыли. И было от чего! Количество полигонов теперь так огромно, что персонажи смотрятся как живые люди! Арены стали суперреалистичны, многоярусны (привет холмикам, ямам, лестницам!), добавились природными эффектами, такими как ветер, который развеивает одежду самих бойцов! Кстати, в их полку опять прибавление: на турнире сражаются танцовщица Аои Уменокодзи и сумоист Така-Араши, оба родом из Японии. А как вам понравится такой маленький нюанс: глаза противника теперь постоянно следят за вами, и это по-настоящему завораживает! Появилась новая кнопка, нажав которую вы отскочите от врага примерно под углом 45 градусов, что поможет избежать атаки, уйдя "в 3-D". По всем признакам VF3 послужит достойным продолжением беспротыжного сериала, но AM2 вовсе не собирается останавливаться на достигнутом, разрабатывая на новой системе Model 3 очередную файтинг под названием Last Bronx!



А как к такому празднику жизни может приобщиться рядовой обладатель Мегадрайва? Да очень просто. На сеговской шестнадцатитибитке, как, впрочем, и на переносном GameGear, вышла особая версия Virtua Fighter 2. Дело в том, что она... двумерная! Мы уже упоминали о ней в номере 29, и вот к нам, наконец, попал картридж. Конечно, можно долго говорить о том, что переход в 2-D пагубно отразился на облике игры, что уменьшились размеры бойцов, что... а что, собственно, еще? Простите, но сохранился сам engine VF, то же трехкнопочное управление, а это целый плюс! К сожалению, бесследно исчезли некоторые (и далеко не самые худшие) бойцы, красивые заставки в начале, CD-шная музыка. Но ведь при всей своей визуальной неуклюжести это тот самый VF, в который у большинства из нас нет возможности сыграть на "Сатурне". Да, потерпевший глубину трех измерений, он слишком прост со своими тремя кнопкам, лишившимися смысла падениями с ринга, но я лично уверен, что Virtua Fighter 2 — предпоследний СЕРЬЕЗНЫЙ файтинг для 16-биток (последним будет SF Alpha 2 (SNES)), надеюсь скоро о нем рассказать, после которого на Мегадрайве, скорее всего, вообще новых драк не будет...



Драматург Кон Юрлов



Пьеса для хадвера с софтвером

# ГАМЕР

## Действующие лица:

**Вадим (ВД)** — Любит ДУМать и играть с судьбой. Поклонник БГ.

**Занятой Дядя Валера (ЗДВ)** — Замечательно делает все, но сейчас занят более важными делами.

**ЗЯ** — Ассистентка Великого. Проявляется неожиданно.

**Могучий Леха (МоЛ)** — Апологет Windows'95. Мечтает научиться писать антивирусы для компьютера CRAY.

**Наташка Заводила (НЗ)** — При ее появлении даже электромагнитные волны (включая свет и электричество) меняют фазу и удваивают скорость. Надеется только на себя. Даже при сборке компьютера. Говорит, что игры не любит.

**Южный Муссон (ЮМ)** — Аномальное явление природы. Источник всех бед.

— Обманули... — трепетала мысль в животе у Вадьки, пока он тянулся и нажимал кнопку включения своего НАСТОЯЩЕГО компьютера. Кнопка продавливалась удивительно долго. Но, чу... Выключатель наконец-то чмокнул, зашуршали вентиляторы, загорелись индикаторы, дернулась и прилипла к кинескопу свисавшая с монитора бумажка-памятка, и по экрану стали проскакивать строчки. Вадим пробовал их прочесть, но текст улетал так быстро, что он только успел отметить, что язык вроде как английский. Наконец-то свистопляска кончилась, и на экране прочно обновалась пара синих таблиц. Вадька смотрел на компьютер, компьютер смотрел на Вадьку; больше никого в комнате не было. Занятой дядя Валера (ЗДВ — называл его Вадька) помог выбрать и доставить аппарат и исчез, велев до прихода домашних ничего не трогать.

— Щазз! — Через полчаса все части уже стояли на столе, и Вадим возился с проводами и разъемами. Соединить блоки оказалось на удивление просто. Одному разъему на кабеле соответствовал единственный подходящий разъем на главном блоке. Было неясно, как подключать колонки, но Вадим помнил, куда их втыкали в магазине.

— Не было у бабушки забот, да купила поросю, — всплыла любимая мамина фраза.

— Ладно, побольше бы таких забот, разберемся. Так... Посмотрим, что там про эту синеву в магазине на памятном листочке мне написали!

...Синие таблички — это программа Norton Commander (НС) нужен для выбора файла в файловой системе компьютера. файловая система включает три компонента:

а) Носитель (обозначается прописной буквой с двоеточием). Например, А: — дискета; С: — внутренний жесткий диск, винчестер.

б) Директория или, что то же самое, каталог (в НС обозначается именем до 8 больших латинских букв и цифр) содержит файлы и внутренние директории. У каждой внутренней директории есть внешняя. Ссылка на внешнюю директорию обозначается двумя точками "...". Директория, у которой нет внешней (самая верхняя), называется корневой.

в) Файл (обозначается именем до 8 маленьких латинских букв затем точка и трехсимвольный ТипФайла). Например, command.com, файл содержит или кодировки исполняемых чем-либо команд (.com, .exe, .bat, .mac), или закодированные данные (.txt, .tif, .gif), или параметры работы (.ini), или (бывает) комбинацию одного (.arg). Выбранные файлы при помощи НС можно легко использовать по назначению: программный код послать на выполнение, а данные "вручить" для обработки понимающей их кодировку программе.



— Как просто! — обрадовался Вадим, — надо только выбрать исполняемый файл игры, и играй, хоть обыграйся! Она сколько файлов на экране. Он ткнул пальцем в крайний файл зар.exe.

— Ну-ка, какое у него назначение? По квартире прошелся легкий муссон, куда-то сдуло памятку. И... ничего больше.

— Все-таки обманули!

зывают. Слушай, правда, что твой Замечательный Дядя Валера аналог CRAFT конструирует? Извини, старик, только по видузас могу подсказать. До связи. Звони!

Да-а. Хоть Мол и классный парень, но облом. Остается Наташка-Заводила. НЗ тоже "классный парень", хоть и девчонка. А потому — мандражно. К девчонке за помощью, кабы чего не подумали...



\*\*\*

От печалей Вадима отвлеч звонок в дверь. Принесли телеграмму.

СТЕЛДНО, ГЕЙМЕР. ДЛЯ ВЫБОРА ПОЛЬЗУЙСЯ СТРЕЛКАМИ НА КЛАВИАТУРЕ ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, ВЛЕВО, КАК ДЖОЙСТИКОМ (ОНИ РАСПОЛОЖЕНЫ РЯДОМ). ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВЫБОРА — КЛАВИША ENTER. ЭТО АНАЛОГ КНОПКИ START. ВОСПРИНИМАЙ NS КАК БРОДЛИКУ. ПРОБУЙ МЫШЬ. ОСТЕРЕГАЙСЯ ЮЖНЫХ МУССОНОВ. НЕ ЗНАЕШЬ НАЗНАЧЕНИЯ ФАЙЛА — ОСТЕРЕГИСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ

**ЗЕЛЕНАЯ ЯЩЕРИЦА**

И закружился хоровод мыслей.

— ЗЯ! Старая знакомая! Сколько зим! Как прознала? Хотя Великий Дракон... Откуда? Если стыдит, значит есть за что... Действительно, расположение стрелок на джойстик похоже. Ну-ка, понюжаймоу.

— Блок, окаймляющий имя скачет, полдела сделано. А под какими соусом мышь пробовать? Как назначение файла узнать? Голова кругом. Заболел? Торопиться пожду.

Что ж, обращусь к друзьям. Как там у Визбора: "Не сочитите, что это в бреду". И вот уже гудит в трубке голос Могучего Лехи:

— А, привет, с лета тебя не видел. Какие синие таблички, какой Нортон? Я уже забыл, что это такое! У меня Windows'95 на Секстиуме! Ну что ты, все пристойно, просто так PentiumPro иногда об-

Хоть Вадим и помнил, что НЗ славилась своими "помогунчиками" еще в прежней школе, где они вместе учились, но надеялся, что дома ее не окажется. Однако НЗ была дома и в это время меняла предохранители. У нее в квартире почему-то все время скалоло напряжение. Как обычно, НЗ все просекла все "с полудраваствуй".

— Все играешь? Ну и кто ведет в счете?

— Ничья, но жду пенальти. Не в курсе, в каком углу ловить?

— А точнее?

— На столе у меня компьютер, на компьютере какой-то Нортон, на Нортоне таблицы, на таблицах... как ее... файловая система. И в каком-то углу этой файловой системы запрятаны игры, до которых охота добраться. Мне час назад их запустили.

И Вадим рассказал обо всех своих манипуляциях с приобретением. О...

— Экран у тебя не тактильный? Тогда руками тыкать действительно бесполезно. У тебя не запустился ZAP? Закажи мессу ангелу-хранителю твоей железяки. Эта штука стирает все файлы в каталоге. Можно поручить систему. Ну и что, что ты не католик.

Ну, а пути к игре ты, конечно же, не знаешь.

— А что это?

— Путь — последовательность каталогов, которые нужно посетить, чтобы дойти до нужного файла. Имена каталогов разделяются





обратной косой чертой. Самый первый корневой каталог имени не имеет и вместо него записывается буква носителя. Например, C:\DOS\ — путь к системным файлам, скопировать все у тебя такой каталог имеется. Вообще-то путь к текущему каталогу NC показывает в верхней строке.

Вадья не мог припомнить, когда ему становилось так же скучно. Только перспектива добраться-таки до ИГРУШКИ поддерживала его волю.

— Лишний раз убеждаюсь, — подумал он, — что у девочек в мозгу два центра речи.

А вслух сказал:

— Во заморочила голову. Ты мне по буквам скажи, что делать.

— Если не знаешь ни пути, ни названия файла, остается бродить и надеяться на интуицию. Мне интуиция подсказывает, что игры обычно записывают в каталог GAME. Вообще-то "бродить по системе" — это спускаться во все подкаталоги, какие увидишь. Как в пещерах с разветвлениями. Спуститься — выделить имя подкаталога и нажать Enter. Подняться — выбрать ссылку в надирикторию "...\" и тоже нажать Enter. Какие там у тебя каталоги в корне носителя?

Вадим принялся перечислять труднопознаваемые названия:

— Наверху таблицы C:\, в таблице DOS...

— В этом каталоге обычно находятся файлы системы...

— NC

— Это каталоги программы нортонской бродилки, что сейчас у тебя работает. Похоже на змею, кусающую себя за хвост.

— MOUSE

— Здесь программы поддержки манипулятора "Мышь".

— PROG

— Наверное, здесь программы для взрослой работы.

— RUS

— Обычно в этот каталог записывают русификатор для поддержки кириллицы.

— И все...

— Так, дай подумать.

— Может мне документацию посмотреть?

— Лично я с большей пользой читаю Чехова и Достоевского. У тебя машина новая? Значит, программ в ней пока мало записано. Попробуем-ка их все вытянуть. Нажми-ка одновременно клавиши Alt и F7. Нет, F8 не надо. Не торопись, получится. Одновременное нажатие это специальный навык. Правильно так: нажми сначала серую клавишу Alt и, удерживая ее, ткни в F7, теперь Alt отпусти. Должна появиться панель управления поиском.

Посмотрим, куда твои игры спрятались!

— Да. Что-то появилось.

— Это оно и есть. Видишь две звездочки через точку? Щелкни туда левой кнопкой мыши. То есть мышью указатель туда передвинь, а мышь оставь на столе.

— Постой, дай освоиться. Мне с джойстиком привычнее... Попа!л!

— Теперь вместо последней звездочки после точки набери "exe" и щелкни мышкой на ОК.

— На экране еще какая-то штука появилась, там каждая строчка на exe-кончается.

— Это список всех программ. Просмотри его весь, листание стрелками вверх и вниз. Может, на что душа отзовется.

— Смотрю... Вот мое любимое слово GAMES.

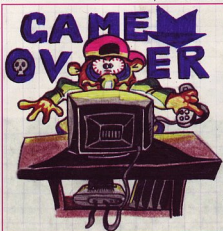
Этот подкаталог внутри каталога PROGR запрятан.

— Выдели строчку с ним и Enter нажми. Что видишь?

— У меня снова на экране только таблички каталогов; текущий путь C:\PROG\GAMES\D И файл с exe выделен.

— Выделен? Дави Enter. Сами игры не по мне. Я сделала все, что могла. Больше помочь ничем не могу. Ой, сквозняк откуда-то. Сейчас я форточку закрою...

Связь оборвалась. За окном все пронзительнее завывал ветер, а на экран выплыло злое слово DOOM.



## Продолжение следует.

Автор настаивает, что случайные совпадения персонажей с реальными людьми действительно случайны.

Авторы рисунков к главе: Иван Отчик (ред.) — 2 рис., Mr. JV (г. Омск) — 3 рис.

# СБОРКА ПРОСТЕЙШЕГО



## Уважаемые читатели!

Итак, вы собрались написать про любимый МК ("Мортал Комбата", конечно) в наш журнал. Берете два двойных листа в клетку или даже тетрадку, и начинаете мучительный процесс по написанию в первый раз текста. Вышло — не очень. Берете еще листок и текст переписывается еще раз, вышло — лучше. Теперь текст переписывается, чтобы не опозориться с корявым почерком. После этого текст снова оказывается "не очень". Еще раз переписывать?!

Чтобы сто раз текст не переписывать, существует компьютер. "А деньги! — воскликнете вы. — Он же, зараза, столько денег стоит!" "А вот и нет" — ответим мы. Компьютер, на котором можно набрать и отредактировать текст, стоит не очень дорого. Собрать же такой компьютер — просто интересно и поучительно как конструктор.

Надо отметить, что это дело достаточно сложное. Собрать из запчастей, а главное все купить, чтобы не обманули, сможет не каждый. Самостоятельно браться за такое дело стоит наверное ребятам старше 14 лет. Я также уверен, что некоторые редкие запчасти можно найти только в Москве или Санкт-Петербурге на специальном радиорынке и потратить на это немало времени.

Сейчас можно приобрести дешевой компьютер на распродаже старой техники — при этом цена оказывается порядка 200 долларов. Обычно это компьютер с процессором 286 и так называемым EGA-монитором. И то и другое окончательно устарело. Но главная беда в том, что такой компьютер нельзя модернизировать по шагам, приобретая лишь отдельные запчасти и не делая при этом больших разовых покупок. Поэтому лучше не связывайтесь с этой древностью.

Впрочем, иногда продают старые компьютеры с

VGA или SVGA-монитором за ту же цену — этот вариант лучше, здесь можно и рискнуть, но при наличии знакомого, который сможет по дружбе вам проверить две вещи: включается ли он вообще и нет ли сбойных блоков на винчестере. Наличие сбойных блоков на винте превратит ваше владение в источник постоянных неприятностей. Вообще, покупка техники, уже у кого-то поработавшей, всегда рискованна, поэтому подумайте дважды вместе с родителями.

Но если вы все-таки хотите попробовать самостоятельно собрать компьютер, то читайте статью дальше.

Итак, сколько денег нужно будет потратить?

250-280 долларов. Это тот минимум, с которого придется начать. Плюс добавьте 30 долларов на тот неизбежный случай, когда вы что-нибудь загорите и придется покупать что-то заново. Так что 310 долларов как с куста.

Эта сумма подразумевает, что ваш компьютер будет собран из новых, неиспользованных ранее запчастей. Поэтому придется чем-то пожертвовать. Есть предложение — сэкономить на мониторе. Существует целый класс мониторов, которые вы не увидите в рекламе, и которыми редко комплектуются собранные на заказ компьютеры. Это черно-белые SVGA-мониторы. Настоящие программисты (хакеры) их обожают. Главным образом потому, что от них мало устают глаза. Так что для работы — он просто идеален. И играть на нем вполне можно. Вначале немного непривычно, а потом так фанатеешь, что просто караул. Тем более, что они потенциально менее вредны, чем любые прочие. А стоят в два с лишним раза тоньше, меньше 100 долларов. Обычно \$80-95. Ваш сосед, гордый обладанием настоящего компьютера "Вист", наморщит свой буржуйский нос, если вы попытаетесь заикнуться, что у вас черно-белый монитор. Не тушуйтесь, он кроме факта обладания, ничем другим похвастаться не сможет. Долой снобизм, да здравствует практицизм. Черно-бело — это круто!

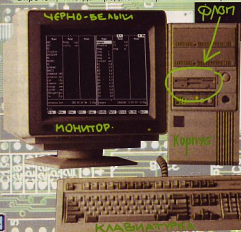
Попросите или даже приплатите, чтобы монитор проверили не только "на включение", а "на картинку". Вы должны узреть своими глазами какую-либо картинку на экране своего будущего монитора. Обратите внимание не слишком ли при этом кривой получается экран.

Если вы со мною не согласны, и черно-белый — для вас "что-то не то", или денег куры не клюют, то дальше не читайте. GOTO END. Если согласны — GOTO DALSHE.

## DALSHE: Все остальное.

На самом деле для работы компьютера достаточно всего одного флоппи-дисковода, чаще называемого "флоппом". В него вставляются дискиеты. Это уже может обеспечить вас возможностью загружать с дискеты операционную систему, запускать текстовый редактор и набирать, как и было обещано, текст статьи в редакцию "Великого Дракона".

Кроме всего прочего, вы сможете потом добавить в ваш компьютер винчестер (когда немного



# КОМПЬЮТЕРА

поднакопите денег — еще долларов 200) и превратите ваш компьютер в полноценный компьютер — простите за каламбур.

Если честно, то для владельца цельнокупленного компьютера работа с одним флоппи-дискководом — мука, и он с готовностью вам это подтвердит. Ведь он привык играть в большие игры, размер которых иногда превышает 600 Мегабайт, а у нас с вами всего на дискету помещается 1 Мегабайт и еще одна мегабайтова половинка.

Но учтите тонкую разницу — ведь наш компьютер для игр и не предназначался. Он для работы — для набора текстов и программирования. Сразу к этому приготавливаться.

Итак, дискковод. К его приобретению нужно отнестись серьезно, ведь он-то у нас с вами единственный пока. Тем более, что "современные" 3-х дюймовые флоппи-дискководы иногда барахлят и отказываются читать дискеты, просто так, по настроению. Поэтому при покупке придется прибегнуть к крайнему средству — помощи палы.

Старые добрые времена, когда любой компьютер был оборудован 5-и дюймовым дискководом, уже не вернуть. Приходится идти в ногу со временем и советовать вам все-таки остановиться на покупке 3-х дюймового. На каждую дискету такого дисквода вмещается 1,44 Мегабайта информации. Дискководы прочих размеров не стоят вашего внимания, хоть и стоят совсем копейки, тыфу, центы.

Лучшие дискководы из доступных на московском рынке — дискководы фирмы TEAC (по-русски читается "ТИК" или "ТЕАК"). Но они и самые дорогие — около 40 долларов. Подешевле — похуже. Средний, неплохой 3-х дюймовый дискковод стоит около 30 долларов. Да! Не забудьте купить коробочку дискет. Корпус для компьютера. Они обычно продаются вместе с блоком питания, спрятанным внутри. Здесь не стоит особо изгаляться. Купите что попроще и подешевле — мини-таузэр. Это такой корпус, который ставят вертикально. По цене это что-то

около 40 долларов. Кстати! Б/У-шные (то есть бывшие в употреблении) лучше не покупать. Все дело в том, что старый, уже основательно поработавший блок питания может раньше времени отказаться и сжечь вам все остальные комплектующие. Поэтому лучше здесь не рисковать и купить новый.

Требуется еще приобрести клавиатуру доллар за 15 — только обязательно новую, рекомендую фирмы "Чикони" ("Chicony").

Купив монитор, корпус, флопп и клавиатуру, собрать компьютер мы еще не сможем — требуются еще кое-какие запчасти. Что еще требуется докупить — читайте в следующем номере. В принципе вы можете сразу заказать сборку такого простейшего компьютера без винчестера какой-нибудь небольшой фирме долларов за 400. Возможно, что им самим будет интересно собрать этот раритет. Покажите им эту статью, может быть она им тоже будет интересна.

END:

**Скрипящий Боевой Робот**

**РУССКИЙ  
СТИЛЬ**



**Настоящий  
Игровой  
Компьютер**

**За 1200\$  
включая  
15" монитор,  
звуковую  
карту  
и активные  
колонки.**

*Pentium-100  
16 Mb EDO  
1.3 Gb HDD  
Diamond Stealth Video 1 Mb  
15" Samsung  
CD-ROM &  
SB 16  
Genius Mouse Dear Ergonomic  
Speaker System JAZZ HIPSTER*

Возможно Различное изменение Конфигурации компьютера  
Имеется в продаже: Комплектующие для компьютера, Игры,  
Энциклопедия, Обучающие и другие интересные Программы.

Наш адрес:  
г. Москва  
м. Алексеевская  
Звездный б-р  
д. 21, офис 525



Телефоны:  
215-5781  
215-2775  
215-2857

E-mail: sprprog@do.ru



**Компьютеры  
MULTIMEDIA!**

- на базе процессора 5x86-120 МГц,  
от 4.367 тыс.руб.\*
  - на базе процессора PENTIUM -  
от 4.760 тыс.руб.\*
- \* по курсу на 01.01.97 г.

Компьютеры включают цветной SVGA-монитор (Low Radiation, .28), 6-ти скоростной CD-ROM, SoundBlaster, звуковые колонки, 1 год гарантии. Все компьютеры собираются из современных комплектующих на базе шины PCI, с учетом пожеланий клиента и дальнейшей модернизации без больших затрат.

Возможна также модернизация Ваших старых IBM-совместимых компьютеров, включая портативные.

**Тел. (095) 958-5857, 958-5783 (с 11 до 18 час.),  
пейджер 238-2101 абонент 352 или 7177  
фирма "Шворць"**



Итак, включив свой восьмибитный агрегат, вы видите некое подобие заставочного ролика. Он гораздо прозаичнее, чем мое выступление, но все же из него вы сможете узнать, что случится с теми, кто покушается на суверенитет матушки-Земли. Добавьте немного фантазии, и перед вашими глазами знакомая до боли картина: очередному инопланетному диктатору не хватало собственной галактики, и на глаза ему, как всегда, попала маленькая голубая планетка... Далее без комментариев...

Узнав о приближении вражеской армады, большая часть населения Земли спешно "рассосалась по щелям". Те же, кто не успел эвакуироваться, начали усиленно искать крайнего. Им оказался спец по "всяким пожарным случаям" капитан Макс Меверик. Утешая себя банальной фразой "главное, не победа, а участие!", Макс, после окончательного поражения земного альянса, начинает практиковаться в проведении крупномасштабных диверсий в тылу врага... Пока вы медленно выплываете из транса, в который вас ввело мое блестящее повествование, я постараюсь вкратце объяснить значение 2-х странных надписей, неожиданно появившихся под названием игры. NEW GAME при ближайшем рассмотрении оказывается всего лишь STARTом, ну а PASSWORD, он и Африке PASSWORD. Количество оных (ну, кодов, то есть) равно  $A = 10! / 8! = 5040$  (дети, учите математику!), что в переводе на русский означает: набирая каждую комбинацию за 5-6 секунд (если сумеете), вы потратите на нахождение всех кодов около восьми часов непрерывной "работы". Тем не менее, нехороший компьютер выкинет вас в основное меню, если вы не наберете верный код за 15-20 секунд. Посему — дерзайте, если вам лень заглянуть в один из прошлых номеров "Великого Дракона", а еще лучше — слушайте дальше!

...Так-с, если вы окончательно проснулись, то жмите на START, и да будет дрожь зло под стоптанным лабуклом вашего кирзового сапога (во завернул)!

## УРОВЕНЬ 01.

Неожиданно обнаружив своего героя в весьма неплохой интерпретации трехмерного пространства, вы начинаете беспорядочно и хаотически нажимать на

кнопки. Вскоре вы выясняете, что Макс умеет ходить, прыгать ("А", "Турбо-А"), стрелять ("В", "Турбо-В") и кидать взрывчатку ("А", в прыжке "В"). Если зазеваетесь и не уничтожите пару-тройку летящих на вас "электронных жуков", то узнаете также, что Макс умеет и погибать. А пока этого не случилось, помогите ему уничтожить зеленые пушки, очень смахивающие на автозаправочные счетчики (не забудьте подбирать взрывчатку, которую они оставляют). После того, как вы пополните запас энергии (его вам "подарит" после своей смерти прыгучая "электронная блоха") и разберетесь с агрессивными летающими рыцарями, вы увидите дорожку, ведущую влево. Киньте взрывчатку в темный закоулочек и зайдите в открывшийся проход. Пока Макс будет ловить странный предмет из рук неизвестного доброжелателя, ему незаметно прибавят жизнь, а в пока быстроноско поведему вам об оружии. Оно бывает двух видов: линейное и плоскостное. Чтобы его поменять, используйте SELECT. То, которое у вас на экране, пополняется шарами с буквой "W", другое же — шарами с буквой "L". Запас гранат пополняется капсулами с буквой "B". Кстати, о гранатах: если зажав прыжок,

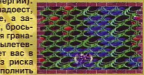
Обыкновенный полдень одного из ничем не выделяющихся дней 2128-го года. Вдоль по проспекту, заставленному термоактивными рекламными стендами медленно шагает седой, но вполне крепкий старикан. Навстречу ему, в полуметре от земли, выжимая максимальную скорость из своего новенького драйв-борда, несется парень лет одиннадцати-двенадцати с диким криком: "Эй, ты, ..., посторонись!" Мгновенно сгруппировавшись, старик делает в воздухе сальто и,

# — ПЛ ШАЕТ

дождаться момента, когда Макс начнет переворачиваться, и затем кинуть гранату, то она (они) полетит не как обычно, а удаляясь от нашего героя по спирали, обеспечивая максимальный destruction!

Пока я вас тут старательно загружал боеприпасами, Макс уже успел "пожиться" и, выйдя на открытый простор, робким выстрелом из бластера уничтожить пару пушек противника. В ответ на это со всех сторон повывлетали "жуки", но вскоре от них остались лишь буквы. Подобрал в узком переулочке одиноко летящую защиту и уничтожил странных существ, похожих на водолазов, Макс приступает к расстрелу многоствольных самоходных установок, самозабвенно вылезавших из бездонной черной дыры (если их быстро кончить, они могут оставить воспользоваться энергией). После того, как вам это надоеет, еще немного постреляйте, а затем, когда экран опустеет, бросьте в прыжке вращающуюся гранату: если вам повезет, то вылетевшее устройство перенесет вас в подпространство, где без риска для жизни Макс сможет пополнить (если успеет) все, что только восполняется.

Если же вы обломались, постарайтесь хотя бы вернуться к падающим на вашу голову камням, а не то вскоре вам придется задуматься о брентности бытия. Так или иначе, но неожиданно появившаяся кикозина (местный диалект, абстракция, существо, не поддающееся описанию) ненадолго прервет ваше победное шествие. Манипулируйте по зеленой части экрана и скрупулезно долбите ее из бластера:





схватив обалдевшего пацана за шкуру, спокойно произносит: "Послушай меня, щенок! Когда ты еще не догадывался о существовании горшка, я уже успел перелопатить такую кучу всякой нечисти, что тебе за всю твою жизнь не разгрести? Так что вперед помни об уважении к старшим!". И отвесив парню смачный фофан, старик побрел дальше, погружаясь в свои воспоминания. Ведь сорок лет назад, во времена Великого Противостояния, он был известен как легендарный MAX WARRIOR...

# MAX WARRIOR

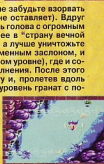
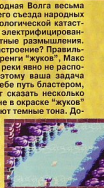
после десятка попаданий ее рожа попадет на страницы некрологов, а Макс с упорными боями станет продвигаться дальше. Подберите буквы, благо они бесполезно валяются на дороге, отбейте у "жуков" защиту и, после того, как обогнете длинный дом, преграждающий вам путь, запустите в торец этого дома гранату. Войдя в открывшийся проход, Макс полностью восполнит энергорезервы своего бластера (вот теперь повеселимся!). Дальнейший путь нашего героя по обилию дыр в полу напоминает швейцарский сыр, с той лишь разницей, что из этих дыр бесконечным потоком лезут разнообразные порождения неудавшихся технологических экспериментов (невдомк бедолагам, что оружие-то у Макса бесконечное). Берите все, что плохо лежит, взрывайте все, что плохо стоит и, поймав напоследок защитное поле, приготовьтесь к встрече с боссом. О, а вот и он, легок на помине! Да это же зеленый змей (правда, с фиолетовой головой, но это детали!) Пьянству бой!



Макс, в рамках антиалкогольной кампании, решил задать негодяю перца, и когда, зрядяго насажая гаду бластером в "табло" и закидав его гранатами до смерти, наш герой повернулся и уже собрался сказать в камеру: "И вот так будет с каждым, кто...", появившаяся надпись BONUS обвала его на полуслове. Из заставки мы ничего, кроме того, что дошедшая через год до Плутона информация о первых победах Макса была весьма буйно воспринята местными иммигрантами, не узнаем никогда. Ну и не надо!

## УРОВЕНЬ 02.

Раздобыв у гала-спекулянтов по дешевке старый ракетный ранец, наш герой, судя по всему, собрался очистить от нечисти одну из главных артерий мира. Немного присмотревшись, мы замечаем, что родная Волга весьма переменялась со времени последнего съезда народных депутатов. Нет, нет, обещанной экологической катстрофы пока не произошло, но обилие электрифицированного "населения" наводит на грустные размышления. Что надо сделать, чтобы поднять настроение? Правильно, прострелять! И уничтожить три шеренги "жуков", Макс повеселел прямо на глазах. Берега реки явно не располагают целительной энергией, поэтому ваша задача сводится к тому, чтобы расчищая себе путь бластером, "плыть" по течению. Все же стоит сказать несколько слов о местной фауне. В этом сезоне в окраске "жуков" и летающих видеокамер преобладают темные тона. Добавьте несколько энергорезервов, и ваш противник превращается... превращается... в элегантный шар с буквой! Тыфу, заболтался я тут с вами! Так на чем я остановился?! — Ах, да! Летим мы, значит, с Максом автостопом, а тут, откуда не возьмись серые статуи, медитируют, гады. Ну, глотнули мы "Фанты", их как ветром сдуло, прикинь! Прикинув, не забудьте взорвать пушки (гранаты, кроме них, не оставляет). Вдруп вода забурилась, и оттуда показалась голова с огромным шипом. После того, как отправите ее в "страну вечной охоты", не отвлекайтесь на сторуку, а лучше уничтожьте гранатой пушку, стоящую перед каменным заслоном, и поладете в пространство (как в первом уровне), где и совершите обряд капитального восполнения. После этого отбейте у названных "жучков" защиту и, пролетев вдоль берега, восполните свое оружие и уровень гранат с помощью бластера. Затем, непременно уничтожьте "пьяных" синих рыцарей, летающих из стороны в сторону (они нередко оставляют жизни "1 up" и, увидев, что ваш путь начал менять форму, киньте гранату в левый верхний угол первой "бухты" (понимаю, звучит занудно, но игра стоит свеч). Зайдя в открывшийся проход, Макс дико зорет: "Перекур!" За это время его энергия возрастет до максимума. Теперь вам останутся только "присесть" выпрыгивающих из воды спиногрызов и, уничтожив батальон отборнейших электронных наворотов, встретиться с боссом. Да, если вам удастся потерять часть своей энергии, немедленно восполните ее, разбив шары, которые выпускают серые ракетные рыцари.



Ну и ладунки! It's time for lunch! В скорбной роли босса на этот раз выступает роботизированный парень с пушками вместо рук. Если он сдастся вам после предупредительного выстрела в голову, отнесите это в пользу ваших дипломатических качеств. Если же нет (что наиболее вероятно) — то, стреляя в пластину над головой монстра, дождитесь, пока пушки прекратят стрельбу, а затем загоните с помощью бластера змея туда, откуда они вылезли. И все, Телемаркет! Говоря о заставке, замечу, что все нижесказанное ни в коем случае не является рекламой для подрастающего поколения! Итак, Макс, приняв приличную дозу LSD, закрыл глаза в предвкушении очередного глюка, но отчетливые и резкие звуки выстрелов так и не позволили ему как следует "отехать". Разъяренный случившимся, Макс бросается искать виновников.



## УРОВЕНЬ 03.

"Кто стрелял?!" — кричит наш герой, и электронная блоха спешит взорваться, дабы не видеть дальнейшего. "Кто стрелял?!!!" — и выслушавшее было из лавы пушки спешит убраться обратно, чтобы избежать шквального огня бластера. "Кто стрелял!!!!!!!" — и вооруженный до зубов клин "электронных жуков" распадается на составляющие от звуков голоса недовольного капитана... "Так кто ж все-таки стрелял? — думает понемногу успокаивающийся Макс, глядя на пустующее с каждой секундой поле битвы. — Неужели я?!" С такими размышлениями он подходит к озеру с кипящей лавой. Враги к этому времени уже очухались и начали пошаливать, так что держите ухо востро! К счастью, в озере есть безопасные платформы (на них стоят пушки, но кто ж на это смотрит!) Перемещаясь по ним, ориентируйтесь по своей тени,

иначе рискуете лажануться и поджарить Максy пятки. Увидев зеленое "дышащее" тело средней упитанности, разнесите его гранатой (от выстрелов из бластера оно плодится как муравьи на куске сахара). Да, помните про плоскостное оружие: оно не раз вытаскивает вас за уши из, казалось бы, безвыходной ситуации. Но вот и твердая земля; что-то тут badly много нечести — непорядок! Один лишь выброс вращающихся гранат (желательно пятого уровня), и парни исчезли, как трезвенники после выпускного бала. Кстати, видите извилистые выступы слева (да, да, похоже на мозги)? Запустите гранатой во второй от конца коридора выступ, и в открывшемся проходе вы восполните уровень оружия и гранат до максимума. Но вот коридор неожиданно обрывается, и перед Максом возникает узкий мост (шаткий веревочный?! — Нет, это же Donkey Kong). Невероятная тишина наводит на мысль о том, что здесь что-то не так. И какую же радость доставляют вам вылетевшие через секунду "жуки"! После этого даже то, что мост начинает извиваться под Максом, не испортит вам настроения.

Если, конечно, вы не рхнете в пустоту. Поэтому я рекомендую (да простит меня G.Dragon) не шататься из стороны в сторону, а, изредка подпрыгивая, держаться поближе к середине моста. Пройдя мост, вы столкнетесь с двумя наглыми зелеными абстракциями (ой, мама, я хочу сойти с этого аттракциона!), которые попытаются закидать вас слизью. Если к этому времени вы обзаведетесь защитой, то используйте ее как таран: лучше потерять защиту, чем часть своей энергии.

Далее Макс опять придется пройти через озеро с лавой, но на этот раз платформ станет меньше, а пушек — больше, да еще из лавы периодически будут вылезать какие-то скользкие твари! Фи, какая гадость! Но вот все уже позади, и вы стоите, глядя на огромных размеров мозг... Звучит тревожная музыка... Неожиданно появляются половинки уродливого лица, которые, соединившись с мозгом, образуют голову. Через несколько секунд это создание уже стреляет в вас, время от времени раскидывая мозгами (в прямом смысле слова), чем доставляет вам массу неудобств. Так, сынки, чтобы вы зря не парились, пытаюсь высосать его глаза или откусить нос, а вам сейчас расскажу, как "дать ей в бубен", не испытывая ни морального, ни физического ущерба. Итак, сто-

Сейчас мозги пойдут на взлёт...

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1  
— Старт!

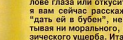
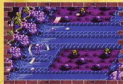


ит дать голове по мозгам, как последние разлетаются в разные стороны, обнажая большой "стеклянный" шар. Вот теперь, запустив по нему гранатами, отойдите от нижней границы экрана, не прекращая стрелять из бластера. Затем перепрыгните летящие куски мозга, дождитесь момента соединения и вновь повторите указанный маневр. Если вы умеете нажимать кнопки, то вскоре увидите, как расколосившее надвое, голова разлетится в разные стороны, а вам начислят BONUS. Просмотрев на этот раз заставку, можно заключить, что увидев над родным городом знакомый столб от взрыва нейтронной бомбы, Макс оседлал мотоцикл, чтобы надрать ... тем, кто неосторожно обращался со спичками.

## УРОВЕНЬ 04.

Как сказал Гагарин: "Проехали!" На этот раз не автостопом, так как Макс наконец-то обзавелся собственным мотоциклом. Пока наш герой осваивал управление "железным конем", на дороге появилась куча "черных клмв". Приняв их за разлитое масло, Макс предусмотрительно свернул, и правильно сделал: через секунду "кляксы" начали взрываться, обнаруживая в себе по 100 кг тротилового эквивалента каждая! Стерея холодный пот со лба, парень принялся уничтожать огромные синие морды, мирно маячившие впереди. Затем, разобравшись с личками в узком перулке, наш новоиспеченный байкер на полной скорости вылетел на светлую аллею, заставленную пушками. Вот где проверит ваше знание руководства по эксплуатации мотоцикла! После того как Макс благополучно объясал (или уничтожил!) все пушки, открывшее его глазам изображение дороги и вылетающих гадюк чуть было не повергло его в сон. Вы-то, я надеюсь, не уснете и во время уничтожить гранатой пушку, неожиданно появившуюся в одном из левых ответвлений дороги.

Как это, зачем?! Затем, чтобы открыть секретный проход и восполнить энергию нашему "спасителю вселенной". Затем, мне думается... э-э, Макс, ты за дорогой-то следи! Чего ты сказал? — Я тебе сейчас голову отгрызу, чебурашка нечесаная!. Хм, извините, это я не вам... Ну так вот, заглядевшись на странные летящие существа, похожие на шлемы викингов (только рога набекрень), наш герой едва не рухнул в открывшуюся на изломе дороги пропасть. К счастью, он вспомнил про



прыжок (для увеличения длины полета держите "вперед", для ее уменьшения — "назад"). Вылетев по кривой на неразрушенный участок автострады, Макс собрался было перевести дыхание, но полчища "жуков" и извилистая, как путь алкоголика, дорога не позволили ему сделать это. Но вспомнив свое оружие и понабравшись терпения, Макс уже был готов к затяжным прыжкам, как юный пионер к строительству коммунизма (неудачное сравнение, да?). После 115,5 прыжков стало понятно, что дело подходит к концу. Увидев за узким участком дороги три синих морды, вежливо (с помощью джойстика) посоветуйте Макс повернуть влево, а иначе не сумеете взять защиту. И опять поскользнулись...

Вдруг неожиданно возникшее в воздухе нечто туго установилось на Макса своими блестящими сенсорами. "Ты кто?" — спросил наш герой. "Сам ты кто?!" — обиделось нечто и бросило в Макса большой зеленый шар. После этого началась глобальная потасовка с использованием всех видов оружия. Не забываяте прыгать, и вскоре вы устроите этому механическому негодяю "закат солнца вручную", а сами перейдете в следующий уровень. С заставкой все ясно без слов. Макс, поддав газу, взлетел так высоко, что согласно грузинской поговорке, должен был упасть очень сильно... И упал. Причем так, что даже не понял куда! Так выпьем же за... Кхе, кхе, в общем слушайте дальше.

### УРОВЕНЬ 05.

Решив поконкретнее сориентироваться на местности, Макс немедленно начал расклеивать объявление следующего уровня.

характера: "Мужики, кто знает, где я, пусть позвонит мне по пейджеру: 223-322-223-322!" Немного оглядевшись, наш герой осознал, что находится он, однозначно, не в колхозе "Светлый путь", и поэтому снял свой бластер с предохранителя. Вдруг из развешивающейся прямо на глазах стены вылетело говорящее существо и с криком: "Эх, замочу!" удалилось за экран (кстати, если успеть его подстрелить, можно заработать "1ур"). Смотрите, не упадите в яму, благо она весьма удачно поставлена на дороге. Далее из-за обилия стреляющих порождений буйной фантазии программистов вам покажется, что лучше все-таки было упасть в яму, но экран этого не позволит. Поэтому прыгайте, стреляйте, и да отскочат от вас пули (вам же в голову! Ха-ха, черный юмор). Пытаясь уйти от безысходности, наш герой раскидывает гранаты вправо и влево и неожиданно для себя в правом углу серого здания обнаруживает секретный проход, в котором ему прибавят жизни. Затем, пройдя по коридору с натренированными самоубийцами, мечтающими умереть с вами за компанию, вы должны будете как-нибудь уничтожить тот "сюрприз", который вас ожидает. В комплект "сюрприза" входят: змеи — длинные электронные — 2 штуки, пушки тяжелые многокопья — 5 штук, жуки электронные обычные — 2 косяка. Если вам это удалось, то вернувшись от непомерного числа ками-



кадье, вы начинаете плавно перемещаться на платформе влево. В это самое время на вашу жизнь будет покушаться огромное число всяких тварей. Не позволяйте добраться до вас наивным самоубийцам, вы, изловчившись, бросаете гранату в темный участок дороги (около зданий), находящийся как раз между двумя парами стреляющих пушек. Все взрывается, а Макс, зайдя в открывшийся в полу секретный проход, восполняет свой жизненный запас. Ну, теперь не грех и с боссом встретиться!



А вот собственно и он. После потемнения экрана на вас начинают надвигаться еще одно техническое новшество. Его размеры, конечно, впечатляют, но отсутствие мозгов и разнообразия вариантов атак порождает единственную верную тактику: прыгая, двигайтесь по центральной линии и направляйте всю свою боевую (не!мужное) зачеркнуть) на голову босса. При удачном исполнении вражина склеит лапы после трех-четырех "наездов". Написав на стене: "Здесь был Макс", мы переходим в следующий уровень. Ах да, чуть не забыл про заставку! Значит так... Темно... Появляется экран, а на нем какой-то парень при полной амуниции. Наверное, главный босс... О-о-о-х что он обещает!! Далее следует неперевождаемая игра слов и выражений с использованием местных диалектов.

### УРОВЕНЬ 06.

Немного переоценив значение слов главного босса, Макс решил немедленно отомстить. С криком: "Я мстю, и мстя моя страшна!" он врывается в главную наземную базу противника, и его тут же огревает огромной булавой по голове робот-охранник. Вот, казалось бы, и облом, но не тут-то было! Со звездочками перед глазами, еле держа на ногах, наш герой все же умудряется (при вашем непосредственном руководстве) открыть гранатой секретный проход во второй "двери" от начала "казармы" (увидите — поймете). Вот теперь, с максимальным оружием, от которого даже самые стойкие поладники можно помирать после трех попаданий, можно, держа зажатой кнопку стрельбы, начать отвлекаться на интерьер. Кстати говоря, пол здесь клеевый: синий, зеленый такой! Что? — Не различаете! Ну и ладно! Главное не наступить на мигающие желтые сегменты в виде пола (судя по всему, они под напряжением, потому что Макс, наступив на них, делает вот так: "У-е-е-е-е-е-о-ои-ии!!", после чего, как ни в чем не бывало, движется дальше). Вот что значит Макс! А! Ни на секунду нельзя одного оставить! Только отвернулся, а он уже замочил двух колючих зеленых ишачков, невесть откуда выросших на дороге, и встал в раздумье перед пропастью. Сворачивая вправо,





кизину из первого уровня, подвигитесь строительству коммунизма на инноплатной почве. Здесь все электрифицировано (под напряжением, то есть), а, как известно, коммунизм = советская власть + электрификация всей страны. Не хватает лишь советской власти. Но вот "испытание на проводимость" пройдено, и замочка еще одну кизину и двух "слизняков" из третьего уровня, Макс приступает к показательному отстрелу "жуков" (чтоб другим не повестию было!)



Когда "следующего" не оказалось, наш герой, разбавившись, перепрыгнул очередную пропасть и, взорвав пушки, очутился прямо перед "канторой" зам. главного босса. "Ну, ну!" — только и успел выдать Макс, прежде чем его втянуло в лифт и потащило наверх. Наверху оказался отнюдь не офис шефа, а странного вида темное абстрактное помещение. Расколосавшись прямо на глазах Макса капсула, осе-  
 devдила некоего Red Devil, который раскинул огромные красные лапы будет маячить перед вами и забрасывать Макса электрическими ловушками, смахивающими на примитивные электрофорные машины из кабинета физики. Эх, школа! Но не будем о грустном... Все, что от вас требуется, стрелять в пупок до тех пор, пока он не развяжется.



После этого можете спокойно насладиться конечной (почти) заставкой. О, а вот и она! Ба, родной английский текст! Не буду раньше времени говорить о смысле этой писанины (захотите — сами переведете), потому... Эй, люди, не нажимайте Reset! Если у вас хватит терпения битых две минуты смотреть на однообразную картинку идущего Макса, то вам напишут (по-английски, конечно!), что для особо крутых геймеров предоставляется возможность окончательно завершить разборку в седьмом уровне! Ну вы, конечно, раскатываете губы на полную длину, а тут, раз, и оказывается, придется парить шестью уровнем усложненного варианта. Если вас это не пугает — слушайте дальше.

```

MY FINEST MOMENTS
OFFER I JOINED
THE HEAVENLY CREED
WAS TO FIGHT AGAINST
THESE ALIEN CREATURES.

I WAS
THE ONLY DEFENDER
ON THE FLOOR.

I COULD HAVE EASILY
KILLED THEM
THE FIRST.

BUT
I CHOSE NOT TO.

I DECIDED THAT
THE MORE ENEMY
THING
YOU ME TO DO
WAS TO GET MORE.

I DECEIVED THE ALIENS
AND SURVIVED FOR
MY SUBORDINATE.

I COULD HAVE BEEN
VERY STRONG PEOPLE.

THE FASCINATING
WELL, I THINK
A MIGHTY NEW PERSON.

AS YOU CAN SEE
ALL IS STRONG
OFFER.
THE MORE IS OVER
WAS WELL, I THINK
A SPECIAL, TIME #7
FOR
RECALL, I WOULD
PLEASE.
  
```

## УРОВЕНЬ 07.

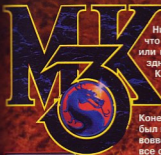
Ну вот и добрались... Макс, ты что, новый ракетный ранец приобрел? Ах, старый! Ну да ладно, в любом случае "ATTENTION!!" Подлетаем к основной базе противника... Наш герой явно выбрал не тот путь: пушек здесь больше, чем воды в организме человека. Правда, при умелом общении с гранатой типа Ф-1 (але, это начальная военная подготовка? — Ой, извините, ошиблась!) пушки могут послужить материалом для восполнения вашего оружия. А если вам удачи еще и от пуль увернуться, то к двери вы можете прийти полностью укомплектованным. А вот вроде и она (какая же из трех?). Да не надо стрелять! Просто подойдите к центральной, "дверите за веревочку — дверь и откроется". Так мы, вроде бы, inside! Дабы не слышать скорбного похоронного марша, не лезьте на рожон, стараясь уничтожить всех и каждого, кто попадется на вашем пути (что хорошо, так это то, что "своих" здесь нет!). Ваш темперамент должен быть соразмерен уровню вашего оружия. Вскоре возможностей для маневра станет меньше, а врагов — больше. Тем не менее, часть пола окажется под напряжением. Поэтому постарайтесь или прыгать, или стрелять, а лучше — и то, и другое, и побольше! Если вы прошли этот участок, то приготовьтесь к встрече с булавами. Восполнения оружия здесь не будет (по крайней мере, я его не нашел), следовательно, "мракобесить, мракобесить, мракобесить" — вот единственный выход из положения. Если вы надумаете упасть в яму, то забудьте обо всем вышесказанном; если же нет, то используйте плоскостное оружие, постарайтесь уничтожить стоящие здесь же в изобилии пушки, и загнав огромную змею обратно в ее логово, бросьте гранату в яму, прямо по центру экрана. Зайдите в открывшийся на границе пропасти проход и совершите драгоценный перекур. Теперь, стараясь не потерять ни капли драгоценной энергии, уничтожьте летающих "жуков" и, взяв защиту (если сумеете — две!), будьте, как говорится, готовы. А вот и босс, правда, пока на экране (можно построить ему рожки!). Извините, я погорячился: вы с ним уже один на один в открытом космосе! Помните, я вам тут гнал что-то про тактику, правила. Забудьте все, что я говорил!!! Единственное правило: нет никаких правил! Босс очень зол и поэтому стреляет абсолютно хаотически. Ваша задача — увернуться от пуль, поэтому вы должны двигаться не менее хаотично. Стреляйте, и пусть не дрогнет ваша рука! Правда, тут еще иногда пролетают ракеты размером с нехилый астероид, но их (в принципе), поднутившись, можно перепрыгнуть. Остальное — дело техники... Ну все, как было, спешка... Как это кто?! — Босс конечно! Теперь можно и о заставке поговорить.

...Вновь Макс... Куда-то идет... В это время пред вашими глазами проходит куча английских надписей, суть которых сводится к тому, что война, впрочем, как и game, уже over, подвиг Макса остался в памяти людей навеки, главное: не терять надежды! Дослушав до конца вполне приличный восьмиминутный мюзон, мы видим закрытые мемюары "Isolated warrior" (VOT OKUDA второе название игри) и понимаем, что вот и THE END.

V.I.P.

г. Воскресенск, Московская обл.





Никогда не сомневался, что Mortal Kombat 3 в том или ином виде рано или поздно появится на восьмибитке!

К сожалению, такой зйфории, как Великий МК II, он у меня не вызвал. Давайте вместе разберемся, почему.

Помните, чем впервые отличилась третья часть? Конечно, кнопкой бега и комбо а la Killer Instinct. Кто-то был в восторге, кто-то до сих пор считает, что такие нововведения убили всю атмосферу комбатовского боя, но все согласились, что они расширили возможности играющего, дали ему больше свободы в бою (нужно это или нет — решайте сами). Все это отсутствует на 8 битке. Я практически ничего не имею против стритфайтеровского engine, но он уже всем так надоел! Никакого бега, комбо "два в одном" (нога в воздухе + три подсечки), персонажи, теряющие сознание посреди раунда — все это с нами с 1991 года, и не только на этой приставке... Такая историческая система боя не вяжется с МК 3, это же совсем несовместимые вещи. Когда же это поймут китайцы, шлепающие игры-файтинги на скорую руку, изменяя только графику?

Кстати, о графике: ее значительно меньше, чем в той версии второго МК, с которой я имел дело в номере 23. Объясню. Там были все 12 героев + 2 босса, тут — всего 7: Лю Канг, Соня, Саб-Зиро, Кано, Найтвульф, Страйкер и мужичок, внешне обманчиво похожий на Шао Кана, но зовущийся отчего-то Шанг Цунгом (на моем картридже, называемом, э-э... Ture МК 3, этот список был повторен два раза). Декораций на две штуки меньше, чем в предыдущей части — всего 5. Персонажи в общем-то выглядят как свои аркадные прототипы, за исключением Канга, почему-то надевшего белые штаны вместо красных, и Страйкера, сражающегося не в бутах, а в... носках! Как говорится, спрос был, его и удовлетворили, мало позаботившись о качестве получаемого продукта.

Я, фанат Mortal Kombat, честно говорю: версия Samurai Spirits для 8 бит намного лучше, чем рецензируемая здесь игрушка.

**Суперудары в игре:  
ВНИЗ, ВПЕРЕД+А  
ВНИЗ, ВПЕРЕД+В  
— НАЗАД — блок**

Страйкер усталю на лавку присел:  
Белые колготки зубами андал.  
Но не заметил андала он рядом  
Голый Найтвульф оказался. Блев, гадом.  
Самост тогда в мантии как слеза —  
Труп поликарпосаго на гол осел.  
Тынь удалилась в гоним пареюнок —  
Масштаб Найтвульф  
— свой саманский желтудом!



Шао Кан: маленький, лысый и злопамятный!



Укрощение велосипеда



В той стороне Страйкер, а не Тобиас!



Выбирайте на любой вкус (и цвет)!



Бойся замороженного Канга



Индейцы разбушевались



Молился ли ты на ночь, полицейский?



Разочарованный  
Агент Купер



Игра позволит вам, не вставая с дивана, перевоплотиться в благополучного полицейского, смело бороздящего лабиринты городских трущоб. При нем лишь верный автомат, ракетница и... мозги. Да-да, в этой игре мозги нужно активно использовать, все равно в голове они надолго не задержатся. К счастью, ум — хорошо, а полтора — лучше. Поэтому очень радует возможность игры вдвоем. Так удобнее сдерживать напльв граждан, не желающих провести остаток своей жалкой жизни в ожидании следствия. Многие из этих незаконнослушных товарищей вы сможете арестовать, за что впоследствии получите премию или станете клиентом киллера. Большинство бандитов лучше всего сразу расстреливать из автомата, потому что в этом случае остаются полезные призы. А то ведь после взрыва ракеты, сами знаете, только мокрое место и остается, да и то быстро высыхает.



#### ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ.

Ваша задача — очистить метро от бандитов из шайки Дас Лофа. Для этого вы на полной скорости выскатываете из машины прямо посреди улицы. На вас тут же нападают бомжи в коричневых пальто. Они не очень опасны, хотя и используют для своих гнусных целей пистолеты. Так ведь и наш герой без оружия даже в туалет не ходит, поэтому всю эту шалупню арестовать для него не проблема. В конце улочки надо заглянуть на станцию метро, которую предстоит очистить. Тут, кроме бомжей, обитают еще и очень голодные собачки. Их нужно расстреливать сидя или с помощью ракеты. Покончив со сбродом в метро, вы вновь сможете полной грудью вдохнуть загазованный воздух города. Продвигайтесь вдоль улицы и в ее конце зайдите в дверь. Думаете, именно там находится босс? Так вот, босса ни на этом, ни на другом уровне не будет. Нет только один, в самом конце игры.

#### ВТОРОЙ УРОВЕНЬ.

Все в этом мире повторяется, и вы вновь на улице. Теперь вам нужно, дойдя до ее конца, зайти в лабораторию доктора Спайка Раша. Уничтожьте все в этой поганой лаборатории, где ее хозяин производит наркотики. Говорят, он еще и гипнотизер и ни разу не перевел старушку через улицу. Нехороший человек. Редиска. В конце лаборатории вам понадобится синий пропуск. Чтобы его получить, убивайте из автомата подряд всех старых и новых знако-

мых. Новье — это мешающие вам заниматься любимым делом мужики в черной одежде, стреляющие ракетами, и вертолет.

#### ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ.

Пришло тревожное сообщение, что Джо "Каменная Голова" и банда его почитателей построили баррикады на мосту. Вы просто обязаны прекратить эти шалости и безобразия, поэтому тут же выезжаете на место происшествия, где на вас набрасываются вездесущие бомжи с собаками и личная армия Джо — мужики в синих костюмах. Так как мост необычайно длинный, то не считайте это за трусость и воспользуйтесь полицейской машиной. Мен, однако, опасайтесь, а то и недолго и машину потеряет. В самом конце моста вам будут сильно досажать вертолеты, норовящие разрезать вас пулеметной очередью. Не позволяйте им этого ни в коем случае, чтобы не было мучительно больно, и стреляйте ракетами в прыжке.

#### УПРАВЛЕНИЕ:

Влево/вправо — движение в нужном направлении;  
 "A" — стрельба из автомата;  
 "Турбо A" — стрельба ракетами;  
 "B" — присесть;  
 "Турбо B" — прыгать.



**ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ.**

Вы получили задание — охранять безобидного Кинки-Пинки и его увеселительные заведения от сумасшедших бандитов. Идите спокойно вдоль по улице, тихонечко разбираясь с психами в клоунацких одеждах и с острыми ножами. Ну радио, на то они и психи. Так ведь не зря говорят: "С кем поведешься — так тебе и надо" — санитары тоже по фазе поехали и пробирками швыряются. Чтобы открыть дверь в конце улицы, вам понадобится серебряный пропуск. В его поисках не поленитесь и загляните в самую правую дверь. Вы окажетесь на свалке отбросов, очень симпатичном месте. Вот в конце этой свалки и лежит драгоценный пропуск. Кстати, опасайтесь на этом уровне розовых машин.

**ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ.**

Теперь нужно прогнать толпы преступников из питомника для растений "Поднебесье". Вначале следует очистить улицу около питомника, которую захватили нехилые рамболоподобные мужики с автоматами. В конце улочки входите в сам питомник.



Там надо собрать все деревца в кадках, охраняемые санитарями. Чтобы выйти из питомника, требуется найти зеленый пропуск, поэтому опять придется перестрелять всех желающих с вами познакомиться.

**ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ.**

На этот раз вам понадобится тащить в самый центр городских трущоб, где один нехороший мафизин из разного уличного сброда создал себе настоящую армию. А вам дали простое задание — всю эту армию арестовать или, если они будут упираться, уничтожить. В этом благородном обществе собрались почти все враги, которых вы встречали во время игры. Новыми будут только охранники в синих костюмах, но и они полицейских не любят. Вы должны очистить всю улицу, а затем зайти в здание "Мистер Биг Интерэшнл". (Чтобы преодолеть этот уровень, нужно пройти, кроме здания, еще и красный и синий уровни).

**СЕДЬМОЙ УРОВЕНЬ.**

"Мистер Биг — враг народа номер один, пойдите прямо к нему в офис и арестуйте его", — вам говорят. Все враги на этом уровне вам уже хорошо знакомы, так что ничего необычного не предвидится. Идите вправо, пока не упруетесь своим полицейским носом прямо в дверь, требующую золотой пропуск. Тут-то и появится столь знаменитый мистер Биг в своей инвалидной коляске. Стреляйте по нему ракетами! Два раза будет мистер Биг уползать за новой коляской, а на третий — останется лежать на полу. Заберите у него пропуск и уходите.

**ВОСЬМОЙ УРОВЕНЬ.**

Мистер Биг жив, и мафия бессмертна. После трех ваших ракет он отправился в санаторий поправлять кости и нервы, а против вас выставил своего робота. Тот — точная копия головы мистера Бига на колесиках, и такой же нахальный. Нагнецов мы не любим, и через некоторое время от головы останется один только череп на позвонках. Черепушка умеет иногда лихо вытягиваться на своей длинной ше, так что держитесь на расстоянии. Когда вы уничтожите все позвонки, робот будет повержен.

После столь грандиозной победы, вы можете спокойно пособрать золотые слитки.

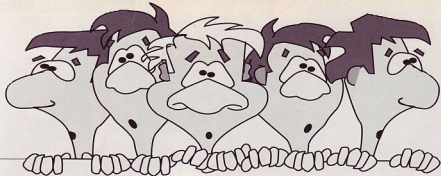


**Александр  
Артемченко,**  
г. Торжок



**БОССЫ! ОПТОМ И В РОЗНИЦУ!**

**БОССЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС!**



# ХИТ-ПАРАД

## 8-битные приставки

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

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1. Battletoads & Double Dragon (1) | 6. TMNT Tournament Fighters (4)               |
| 2. Mortal Kombat 2 (10)            | 7. Flintstones. Surprise at Dinosaur Peek (-) |
| 3. Zen Intergalactic Ninja (-)     | 8. Duck Tales (-)                             |
| 4. Jurassic Park (9)               | 9. Flintstones. Rescue of Dino and Hoppy (-)  |
| 5. Ninja Turtles 3 (-)             | 10. Super Spyhunter (-)                       |

## 16-битные приставки

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

**SUPER**

**NINTENDO**

- |                                 |                              |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1. Mortal Kombat 3 (1)          | 1. Donkey Kong Country (-)   |
| 2. Earth Worm Jim 2 (2)         | 2. Donkey Kong Country 2 (1) |
| 3. Batman Forever (-)           | 3. Mortal Kombat 3 (5)       |
| 4. Toy Story (-)                | 4. Earth Worm Jim 2 (-)      |
| 5. Dune 2 (4)                   | 5. Super Mario World (-)     |
| 6. Aladdin (-)                  | 6. Sim City (10)             |
| 7. Sonic 3 (-)                  | 7. Super Mario All-Stars (-) |
| 8. Ultimate Mortal Kombat 3 (-) | 8. Killer Instinct (8)       |
| 9. Earth Worm Jim (8)           | 9. Aladdin (-)               |
| 10. Wrestlemania (-)            | 10. Bubsy (-)                |

## 32-битная приставка

### Sony PlayStation

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| 1. Tekken 2              | 6. Final Doom          |
| 2. Samurai Shodown       | 7. Twisted Metal 2     |
| 3. Resident Evil         | 8. Soul Blade          |
| 4. King's Field 2        | 9. Street Fighter Alfa |
| 5. Street Fighter Alfa 2 | 10. Tecmos Deseption   |



Впервые!

и только  
в нашем  
журнале!

Музыкальный

ХИТ-ПАРАД

## МУЗ-ПАРАД

1. Mortal Kombat 3 (MD) в метро
2. Contra the Hard Corps (MD) 8 этап
3. Killer Instinct (SN) начальная
4. EarthWorm Jim 2 (MD) на continue
5. Donkey Kong 2 (SN) встреча с последним боссом
6. Donkey Kong 2 (SN) у Funky Kong'a
7. Sonic 3 (MD) ледяной этап
8. Aladdin (MD) этап Escape
9. Streets of Rage (MD) на заставке
10. Yoshi's Island (SN) уровень 1-1

Шесть месяцев назад мы начали копить деньги на "Segu", но увидев в магазине ваш журнал, сразу почему-то забыли, для чего их (деньги) копили и сгоряча купили все журналы, которые там были, и полностью разорились. Но ничуть об этом не жалеем.

**Билли и Джимми, г. Донецк, Украина**

Огромное спасибо за этот журнал, приносящий огромную радость всему населению нашей огромной страны и ближнему зарубежью.

**Ф.П. и Scorpion, г. Москва**

Мы с братом очень любим ваш журнал, даже больше чем КВН и боевики-карате.

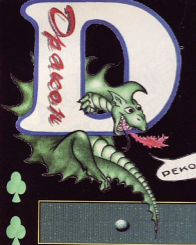
**Лариса и Николай Зарапины, г. Тамбов**

Здравствуй, уважаемая редакция "Великого Дракона"! Спасибо вам за то, что вы есть! За то, что создали такой шедевр. Выражаю благодарность всему авторскому коллективу.

**Кирилл Котовский, г. Чита**

Мир видеоигр — это огромный лабиринт, а ваш журнал — карта к нему.

**Zero Cool г. Москва**



РЕКОМЕНДУЮ!

# LOW G MAN

## THE LOW GRAVITY MAN



Сегодня я расскажу о том, что получились у фирмы "TAXAN", когда она решила выпустить игру по мотивам классического боевика "Contra" (фирмы "KONAMI"). "Contra" стала столь популярной по многим причинам, в том числе потому, что выгодно отличалась от своих современников разнообразием и оригинальностью этапов — героя видно то сбоку, то сзади (даже сейчас нечасто встретишь боевик, где героя видно попеременно в двух проекциях). Посмотрим, что же придумала "TAXAN"...

Итак, в далеком космосе жила-была мирная исследовательская планета, где занимались разработкой роботов. И были на этой планете очень красивые закаты... Но однажды ее захватили пришельцы. Зачем? Игра умалчивает главное, что есть подходящий повод для вмешательства в это дело Low G Man'a.

**КАК ПРОХОДИТЬ ЭТАПЫ** (несколько общих рекомендаций). Все этапы построены по одной и той же схеме — вам требуется прорваться к боссу и победить его в решающем поединке. А стоит ли связываться с остальными врагами, зависит как от разновидности этих врагов, так и от того, что показывает служебная информация в нижней строке экрана.

Обычно дорогу к боссу преграждает большое количество разнообразных противников — плавающих, ходящих, летающих, прыгающих... Всех их можно разделить на три класса: враги стационарные; враги путешествующие и враги преследующие.

Враги стационарные — самые безвредные: они просто крутятся на своем пятачке, постеливая в разные стороны. На месте их гибели, как правило, можно подобрать комплект зарядов для супероружия. Большинство летающих и плавающих врагов являются стационарными.

Враги путешествующие. Сюда входят всего лишь две разновидности: маленькие крылатые демоны и пузыри (но не те, которыми постеливают некоторые боссы). Враги путешествующие очень прямолинейны — они никогда не меняют первоначально избранного курса. Их путь лежит из ниоткуда в никуда и, видимо, лишь по чистой случайности ваши дороги скрестились. На месте гибели этих врагов можно обнаружить все что угодно, кроме зарядов для супероружия. Вот лишь некоторые предметы: колба с синим содержимым — восстанавливает один пункт жизненной энергии; колба с красным содержимым — отнимает полпулкта жизненной энергии; приз, дающий временную неуязвимость (с большой буквой "S"); приз, увеличивающий высоту прыжков; призы, повышающие мощность замораживающего пистолета.

Враги преследующие — самые надоедливые. Как только

ваш герой попадает в их поле зрения, они увязываются следом. Поэтому рекомендуется сразу же уничтожать этих противников. Большинство ходящих врагов являются преследующими. На месте их гибели остается то же самое, что и от врагов путешествующих.

Более подробная классификация заняла бы слишком много места. Но я уверен, что, поиграв пару дней, вы научитесь самостоятельно разбираться кто есть кто. А теперь несколько слов о служебной информации в нижней строке экрана. Слева находится текущий запас жизненной энергии; справа — количество секунд, оставшееся на прохождение этапа, включая поединок с боссом; в центре расположен индикатор оружия; у замораживающего пистолета беззаяс бесконечен, а рядом с картинкой текущего супероружия видно количество зарядов и их мощность. "Select" — переключение между пистолетом и текущим супероружием; "Start", джойстик и "A" — выбор текущего супероружия.

### НАСТАЛ ЧЕРЕД РАСКАЗЫВАТЬ ОБ УПРАВЛЕНИИ.

Когда герой идет пешком: "A" или "Turbo A" — прыжки;

"B" или "Turbo B" — выстрелы; вверх или вниз + "B" или "Turbo B" — удары колем; джойстик вправо или влево — ходьба, а если дважды быстро нажать в одну и ту же сторону, герой побежит.

Понизу вооружены только замораживающим пистолетом и колем (сюжет как будто из "Фонтана фантазий": обиделся Саб-Зиро на Шао Кана и решил освободить от диктатуры императора небольшую планету...).

Кроме различных призов у поверженных противников можно отбирать некоторые боевые машины. Чтобы захватить машину, ее надо сначала "заморозить", а потом подойти и ударить колем. Как только герой оказывается за рулем, в правом нижнем углу появляется специальный счетчик, показывающий сколько секунд осталось кататься. При этом от атак противников уменьшается не ваша жизненная энергия, а этот самый счетчик. Беззаяс машин не ограничен. Чтобы покинуть удобное кресло досрочно, жмите "Select". Вот основные возможности машин:

**Двуногая шагающая машина.** "A" или "Turbo A" — прыжки; вниз + "A" или "Turbo A" — гигантские прыжки; "B" или "Turbo B" — стрельба вверх.

**Четырехногая летящая машина.** "A" или "Turbo A" — прыжки; "A" или "Turbo A" — прыжки; вниз + "A" или "Turbo A" — гигантские прыжки. Эта машина умеет давить противников своим корпусом.

**Летающая машина.** "A" или "Turbo A" — включают тягу; "B" или "Turbo B" — бомбы.



Теперь вы знаете достаточно для того, чтобы начать приключения. Итак.

#### КАК ДОБИРАТЬСЯ ДО БОССОВ И ПОБЕЖДАТЬ ИХ.

Чтобы добраться до конца, игру надо пройти трижды. Например, в первый раз все начинается с главы 1, во второй — с 1А, в третий — с 1В. Поэтому для каждой главы я указал три пароля.



#### ГЛАВА 1. (ПАРОЛИ: ЧЕТЫРЕ ПРОБЕЛА; "TERU"; "MARU")

**Этап 1-1. Железный коготь ("IRON NAIL").** Босс раскатывает на стенобитной установке. Если у вас сохранилась шагающая машина, попытайтесь расстрелять наконечник стрелы, к которому крепится шар. Чтобы победить, надо запрыгнуть на крышу кабины и забить копьём водителя.



**Этап 1-2. Производственная зона ("MANUFACTURING ZONE").** Здесь спрятан вход на киберэкспресс ("CYBER EXPRESS"). Находится этот вход под самым потолком над тем местом, где вас подкидает двуногая шагающая машина. Киберэкспресс едет напрямик в главу 2. Однако, если вы не сможете продержаться на нем отведенное время, производственную зону придется проходить заново. Желаящим предарительно потренироваться, сообщая пароль на киберэкспресс — "AMAN". По дороге к боссу вы увидите людей-пленников, заключенных как бы в телевизоры. Чтобы их освободить, расстреляйте телевизоры из пистолета. Босс промышленной зоны бродит взад-вперед по комнате. Стреляйте, уворачиваясь от его снарядов. Как только босс замрет, запрыгните, ударьте раза четыре копьём, после чего соскакивайте за его спину и вновь вступайте в перестрелку.

**Этап 1-3. Металлическая башка ("METAL HEAD").** На этапе один-единственный враг. До его головы надо добраться по предварительно "замороженным" платформам, перемещающимся в "животе" босса. Прежде чем приступить к долбежке головы, рекомендую ликвидировать пушки на "плечах". Голову приходится бить урывками, регулярно бегая от стай надоедливых пузырей.



#### ГЛАВА 2. ("MICH"; "MIE ♡"; "SIMA")

**Этап 2-1. Замороженные отходы ("FROZEN WASTE").** Рекомендую идти, по возможности, по самым верхним площадкам. Босс летает по ледяной пещере, с потолка которой падают сосульки (их можно разбивать копьём). Чтобы не пришлось купаться в ледяной воде, старайтесь "замораживать" босса, пока он пролетает над острок.



**Этап 2-2. Океанские глубины ("OCEAN DEPTHS").** Весь этап придется падать вниз. В гроте на дне обита-



ет странный босс — водяной вихрь с человеческой головой. Вот как его можно победить: отбегите в угол, подпрыгните несколько раз, после чего стойте на месте и бейте копьём вверх. Иногда обманутый вашим прыж-

ком босс так упорно пытается атаковать сверху, что погибает, так ни разу вас и не ударив.

**Этап 2-3. Подводная лодка ("THE SUBMARINE").** Босс — огромный морской мутант, разгуливающий по потолку рубки. Как доберетесь до него, пробегите налево и старайтесь держаться в "мертвой зоне", чтобы его выстрелы пролетали справа и слева от вас. Каждую пробежку по потолку босс завершает спуском вниз. Вам в этот момент предстоит подпрыгнуть и открыть огонь. В конце концов босс замирает и, пока он не ожил, можно подбегать и бить копьём.



#### ГЛАВА 3. ("ELLE"; "KADO"; "HIGU")

**Этап 3-1. Кобальтовые шахты ("COBALT MINES").** Через зал, в правом конце которого обитают три четырехногие ползающие машины, можно попасть в бонус-шахту. Из зала наверх уходит три колодца: через левый вы в него падаете; правый ведет дальше к боссу, а средний заканчивается заветной дверью. После падения по бонус-шахте этот этап придется начинать заново. Чтобы заранее изучить расположение призов в шахте, рекомендую воспользоваться паролем "INO ♡".

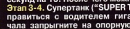


**Этап 3-2. Горы магмы ("MAGMA MOUNTAINS").** На этом этапе можно найти три подземные комнаты и освободить шесть пленников. Перед схваткой с боссом рекомендую раздобыть приз, повышающий высоту прыжка — кокон босса находится в узкой наковязе простреливаемой щелчке. Чтобы выманить противника наружу, достаточно ударить по кокону копьём. Если вам удастся выпрыгнуть наверх вслед за боссом, дальнейший поединок трудностей не вызовет: стреляйте в противника, уворачиваясь от ответных залпов. Когда враг замирает, запрыгивайте ему на спину, ударьте раза четыре копьём и соскакивайте назад.



**Этап 3-3. Утесы ("THE CLIFFS").** Босс расположен на самом верху, однако сказать слома голову не стоит — запаса прочности головы не хватит, чтобы пересчитать всех противников. Да и в комнату босса без подготовки лучше не соваться. Перед решающим поединком рекомендую захватить летающую машину поношей и, аккуратно подлетев к спуску в комнату босса, устроить ему душ из бомб секунд на 15. После чего можно пускаться в ход и копьём.

**Этап 3-4. Супертанк ("SUPER TANK").** Вам предстоит расправиться с водителем гигантского механизма. Сначала запрыгните на опорную платформу и уничтожьте



пушку, чтобы она не мешала сконцентрироваться на прыжках. Запрыгивать вверх придется по платформам, регулярно простреливаемым стенобитными шарами. Слева вверху напротив окошка кабины водителя находится очень удобная платформа. Однако, прежде чем приступить к дуэли, рекомендую уничтожить пушку, расположенную на козырьке кабины рядом с этой удобной платформой. Старайтесь "заморозить" водителя прямо под отверстием в крыше кабины — иначе колье до него не достанет. Поединок с супертанком один из моих самых любимых эпизодов. Жаль, что мне не попался пароль, выводящий прямоиком на этот этап.



#### ГЛАВА 4. ("ISAC"; "SAME"; "OGAW")

**Этап 4-1.** Башня ("THE TOWER"). Очень похож на 3-3, но здесь основная трудность — пушки, обстреливающие первую половину этапа. Босс будет регулярно появляться в разных местах своего просторного зала. Когда он исчезает, рекомендую не спешить и не прыгать — это помогает избежать нежелательных столкновений с противником (тут может пригодиться опыт, приобретенный в борьбе с боссом военной базы из игры "Power Blazer").



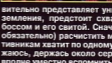
**Этап 4-2.** Индустриальная зона ("INDUSTRIAL ZONE"). Преодолев цепочку качающихся островков, начинайте понемногу подниматься вверх — там есть мосты над пропастью. Здесь, как и на этапе 3-2, для победы над боссом требуется приз, увеличивающий высоту прыжка. Ваш противник бегает по потолку небольшой комнатики, щедро осыпая пол колбами с красным содержимым и регулярно постреливая. Понятно, что забираться в комнатку крайне опасно. Можно, конечно, расстреливать босса через аход, а потом забегать и бить колем. Но если у вас есть заветный приз, удаётся разделиться с противником, полностью сохранив запас жизненной энергии. Для этого, после того как вы спуститесь ко входу в комнатку, надо сразу выпрыгнуть обратно на ее крышу. Теперь посмотрите, как босс разгуливает по потолку: он доходит до стены, спускается вниз, возвращается на потолок, идет к противоположной стене, снова спускается и т.д. Так вот, бить колем по ногам противника рекомендую в тот момент, когда он дошел до стены и начал спускаться. После чего быстро перебегайте (стараясь не подпрыгивать) к другой стене и атакуйте босса там. Если правильно подобрать позиции для атак, энергозаряды босса будут пролетать как бы сквозь нашего героя, ни разу его не задев.

**Этап 4-3.** Корабль-матка ("MOTHER SHIP"). Несмотря на зловещее название, на самом деле корабль невелик — то ли пришельцы грузились в него штабелями как селетки в бочку, то ли расплодился уже после прибытия. Нашему герою надо пробраться мимо двух регулярно вылетающих щупальцев, стараясь сохранить побольше жизненной энергии. В рубке рекомендую сначала очистить от пушек хотя бы небольшую площадку для последующей расправы над боссом — его можно "замораживать", расстреливая в упор. После того, как противник "оживает", еще некоторое время по инерции ползает в ту же сторону, что и до "заморозки". Так что, готовясь провести серию ударов колем, располагайтесь так, чтобы оказаться за спиной "ожившего" противника.



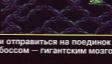
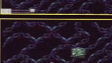
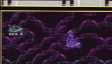
#### ГЛАВА 5. ("BILL"; "IRIE"; "IIZU"). ПОД НОГАМИ ЗЛОДЕЕВ НАЧИНАЕТ ГОРЕТЬ ЗЕМЛЯ, ЧАС РАСПЛАТЫ БЛИЗКО!

**Этап 5-1.** На подступах ("GETTING CLOSE"). Герой ладает назад на планету. Рекомендую держаться у правого края экрана. Полупно можно убедиться, что у планеты целых 14 солнц, и их одновременный заход, наверное, действительно представляет уникальное зрелище. После приземления, предстоит схватка с коварным исчезающим боссом и его свитой. Сначала рекомендую (хотя это и не обязательно) расчистить место боя от свиты — этим противникам хватит по одному удару колем. С боссом в сраженье, держась около середины экрана. Впрочем, здесь вполне уместно вспомнить рекомендации к этапу 4-1.



#### Этап 5-2. Последняя схватка ("FINAL ENCOUNTER").

Это, пожалуй, единственный этап, где никакие призы не помогут обойтись без тех самых машин, которые нужно отбирать у противников. Сначала герою предстоит захватить двуногую шагающую машину. Чтобы запрыгнуть на верхнюю платформу. Спустившись вниз, надо оседлать летающий аппарат, чтобы перебраться через пропасть. После пропасти опять требуется шагающая машина, иначе не запрыгнуть наверх. А спустившись, предстоит захватить очередную летающую машину. Но на этот раз лучше взять ее вверх, уворачиваясь от противников пролета над платформой и, не спускаясь, дотянуть до следующей платформы — так вы разгуливаете отряд из трех шагающих машин, справиться с ними непросто. Теперь осталось спуститься вниз, захватить еще один летающий аппарат



и отправиться на поединок с последним, самым трудным боссом — гигантским мозгом, висющим в пустоте.

**МОЗГ** — очень опасный противник, поединок с ним вполне можно было бы выделить в отдельный этап игры. Уничтожить этого босса рекомендую в соответствии со следующими боевыми платформами:

1) ликвидация отростков, способных выпускать надоедливые пузыри (типа тех, которые встречались на этапе 3-1). Итак, держась на максимальной высоте, вы летите направо до тех пор, пока не покажутся три платформы: две повыше, одна пониже. Делайте до правой верхней платформы, развернитесь над ней налево и, выключив двигатель, начинайте спускаться между правой и левой верхними платформами. Не прерывая спуск, проведите машину между нижней и левой верхней платформами и сразу же развернитесь направо так, чтобы нос опускающейся машины прошел впритык к левому краю нижней площадки. При этом все внимание рекомендую сосредоточить на встающей справа громаде мозга. Как только машина достаточно опустится, на мозге появятся пульсирующие отростки. Но если маневр вы произвели правильно, пузыри они выпускать не будут. Осталось включить двигатель, аккуратно посадить машину на нижнюю площадку и разбомбить отростки. Теперь поднимайтесь и летите направо между мозгом и расположенными над ним платформами. Справа от мозга вы увидите еще три платформы. Быстро садитесь на нижнюю платформу и вновь бомбите отростки. Самое сложное в этой операции — то, что ее надо успеть выполнить прежде, чем летающая машина самоландируется. Впрочем, отростки правой стороны можно добывать бомбами из запаса суперзарядов нашего героя;

2) полное разрушение мозга. Пришло время спуститься вниз, где в мозге под защитой двух щупальцев расположен шар. Рекомендую уничтожить копьем хотя бы одно щупальце — это освободит пространство для маневров нашего героя. Сам по себе шар безвреден (если только не пытаться пробить его головой). Но после уничтожения шара по центральному каналу мозга начинает опускаться и подниматься зеленый сгусток. Для уничтожения этого, последнего, препятствия требуются крепкие нервы. Придется регулярно подпрыгивать и бить вверх копьем с таким расчетом, чтобы опускающийся противник напарывался на ваше оружие. Внизу сгусток выпускает вниз снаряд, от которого приходится уворачиваться во время приземления на расположенную под мозгом платформу. Небольшая ошибка, и этап придется начинать заново.

В конце концов, благодаря мастерству нашего героя,

сгусток уничтожен, и мозг сотрясают взрывы. Пришел сладостный миг получать заслуженные поздравления. Ценой героических усилий галактика спасена. Однако, сообщая это приятное известие, игра тут же начинает хвастаться, что в ней есть два спрятанных этапа — "CYBER EXPRESS" (на этапе 1-2) и "ANTI GRAVITY TRANSPORT". О таких бонусах как шахта на этапе 3-1 игра вообще ничего не сообщает. Как всегда, я дал лишь общие рекомендации, а вы, если хотите, ищите секреты и присылайте в редакцию.



Что же можно сказать об игре в целом? Благодаря изобретению оригинального способа уничтожения противников ("заморозка" издали + удары копьем в ближнем бою) и введению в игру боевых машин (которые неоднократно помогали нам в борьбе за правое дело) разработчикам из "TAXAN" удалось создать действительно оригинальную игру, а не простое повторение "Contra". Однако, я считаю, что необходимость проходить игру трижды и ограничение времени прохождения этапов являются существенным недостатками этого боевика. Так и хочется вспомнить старых добрых "Alien 3" — вставишь иной раз картридж, чтобы с ужасными ксеноморфами побороться, по закоулкам погулять... глядь, а время-то и вышло. И я ни за что не стал бы рекомендовать "Low G Man", если бы не обширная система паролей и бесконечный запас продолжений.



Да, в конце концов, после того как вы пройдете главу 5B, игра сообщает, что теперь пора переходить к новой игре — "G. I. Goe". Ну с этой-то вы уже знакомы — читайте репортаж Eler Cant'a и Lord'a Hanta в №30, играйте и выбирайте сами!

портраж Eler Cant'a и Lord'a Hanta в №30, играйте и выбирайте сами!

**G. Dragon**

# МИРЫ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

БУДУЩЕЕ, КОТОРОГО НЕ БУДЕТ.  
НО ЭТО БУДУЩЕЕ УЖЕ  
НАСТУПИЛО!



**аст**

издательство

Москва,

Издательство АСТ,

Каретный ряд 5/10,

тел. 299-65-84;

Звёздный бульвар, 21,

тел. 215-16-01, 215-01-01



# Проект "X" или Кошмар на улице Ярости

Автор: The Destroyer, г.Астрахань

## Время действия: сегодня

...Агент Курпос смотрел в иллюминатор. На его губах играла мрачная усмешка, а в глазах отражались звезды. Он был послан командованием с секретной миссией по уничтожению вражеского Hi-Tech Weapon'a, но ему не сообщили даже примерную локацию этого оружия. "Пойди туда, не знаю куда..." — пробурчал себе под нос Курпос, усмехнулся в накладные конспиративные усы и мрачно глянул за борт. Там начинались джунгли...

## Big Beast HQ

...Биг Бист сидел за столом и гонял булавкой таракана. Таракан недвояко шевелил ушами и громко и неприлично ругался.

— Сэр, ваш приказ выполнен! — раздался твердый как лазерный клинок голос. Бист прикинул таракана и поднял глаза. Перед ним стоял Дик Вэдер, злорадно улыбаясь.

— Excellent, — тоскливо ответил Биг, явно подражая Шао Кану.

Три дня назад Бист отдал Вэдеру приказ построить новое сверхразрушительное оружие в тайной надежде, что тот провалит задание, и Бист сможет корешенко развлечься, распекая нерадивого подчиненного во все корки. "Кодовое название оружия пусть будет "X-Destructor", — сказал он тогда Вэдеру, — готово оно должно быть через неделю, или гореть тебе в геенне лазерной. Зато когда у меня будет это оружие, весь мир окажется у ног Императора Биг Биста!" Теперь же придется расхлебывать последствия собственной глупости...

— Хм-хм, — голос Вэдера усугубил тяготу раздумий Биста.

— Что еще? — спросил Биг Бист. — Тебе мало того, что ты уже натворил?

— Мне бы эта, типа награда, сэр, — заикаясь прошептал Вэдер и облизнул языком нос.

— Награду получишь, когда последний житель Земли покорится мне, — ловко нашелся Бист и, довольный собой, спустил таракана с булавки.

— Но, сэр, я же досрочно и с перевыполнением, и зарплату в срок не выплатили, — Вэдер попытается взять Императора на жалость. Но не прошло.

— Это вам не ранние времена, можете быть свободны, — проши-

# Фонтан фантазий



пел Бист. И от этого перехода на "вы" уши Вэдера свернулись в трубочку и стали напоминать два переваренных пельменя.

## Борт В-29

— Шеф, шеф, я на месте, — надрылся в портативный микрофон агент Курпос. — Вы слышите меня, шеф?!

— Включил бы сначала передатчик, — не выдержал пилот, которому уже осточерело слушать секретные вопли Курпоса. Агент тренированным движением потянулся к переключателю, опрокинув по пути банку персикового компота.

— А, шеф, это я, Курпос! Я на месте! Разрешите приступить к выполнению задания!

Толпа помех и тресков, несущихся из радио, внезапно была остановлена кодовой фразой: "Добро! И пусть у тебя вместо сердца будет пламенный мотор!"

Курпос, который в глубине души надеялся, что связь, как обычно, не будет, с досады чуть не поперхнулся вишневой косточкой, новость как полавшей в персиковый компот. Ковырять в зубе, он размышлял о своей неудавшейся карьере личного телохранителя Президента. "Ну, надо же мне тогда было не завязать шнурок..."

— Эй, друг! Пора прыгать! — неделикатно прервал самокопанье Курпоса пилот.

Агент тяжело вздохнул, накинул на плечи парашют и привычно шагнул в бездонную пропасть.

Внизу его ждал поединок с другим горешкой...

## Дорогая редакция!

Но знаю, как кому, в мне ужасно надели односторонние игры такого типа: "Великий и могучий, но злой космический император решил завоевать Землю и истребить землян. (Вместо императора встречаются роботы, мутанты, сумасшедшие доктора и т.п.). Но какой-нибудь супергерой (спецназовец, ниндзя, добрый мутант, пришелец или просто каратист) расстраивает его планы, мстит ему за отца (брата, сестру, мать, самого себя, жену, любовницу, начальника, все человечество или любимую собаку) с помощью волшебных кристаллов (алмазов, бриллиантов, машины времени, супер-бластеров, египетских пирамид, комет и т.д.), спасая за одно человечество. Я же решил написать сюжет игры о нестигаемом советском супершпионе Штирлице.

**Вадим Щукин, г.Сергиев Посад, Московская обл.**  
P.S. Игру посвящая всем бойцам невидимого фронта.

Штирлиц узнает, что фашисты решили уничтожить русских с помощью микроба, полученного и испытанного в лабораториях гестапо доктором Шванцем. Главный вдохновитель этого замысла — Кальтенбрунер, главный исполнитель Мюллер. Долг Штирлица — понятен.

**Уровень 1.** Задание Главному управлению имперской безопасности. ("Штирлиц шел по коридору"). Это трехэтажный лабиринт, по которому надо добраться до босса — Бормана. Борман раскаляется и "кивает" на Кальтенбрунера. Но и Мюллер узнает о встрече Штирлица с Борманом.

**Уровень 2.** Дорога к особняку Кальтенбрунера. Этап сделан в стиле автосимулятора и в духе "Road Rash". Штирлицу препятствуют машины, напавшие гестаповцами, стремящиеся опередить Штирлица и предупредить Кальтенбрунера о надвигающейся опасности.

**Уровень 3.** Разборка в особняке Кальтенбрунера. Штирлиц неудержим. Охрана сметена. Кальтенбрунер в панике открывает Штирлицу местонахождение лаборатории доктора Шванца.

**Уровень 4.** Лаборатория. Врагов здесь мало, зато везде стоят колбы, реторты, пробирки и прочие пузырьки и склянки. Все это можно взрывать разбивая. Весь этот уровень — раздолье для любителей шумных и зрелищных разгромов. Босс — доктор Шванц.

**Уровень 5.** Начинается в бункере Мюллера, который пытается ударить от Штирлица. Погоня из подвалов переходит на улицы и крыши домов атакуемого советскими войсками Берлина. Штирлицу препятствуют многочисленные солдаты, десантники, падающие авиабомбы и разрывы артиллерийских снарядов.

## ФОН ШТИРЛИЦ — ШПИОН-ЛЕГЕНДА

Вооружение Штирлица. Маузер, ручная пулеметная фаустпатрон, кастет и, конечно же, владение приемами боевого самбо:



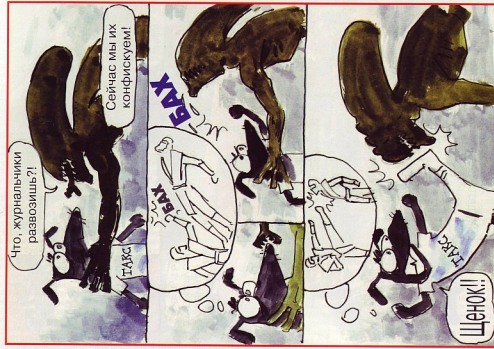
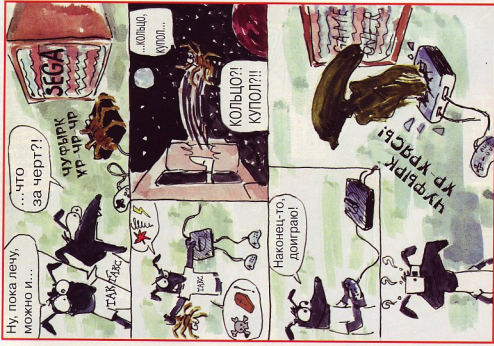


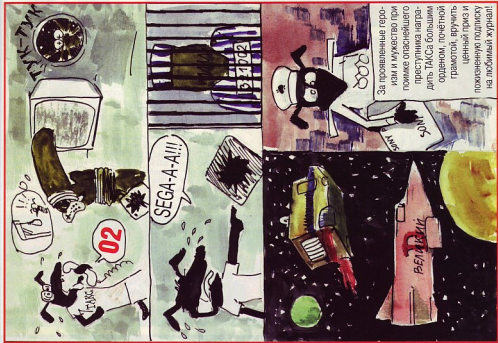
# НЕНОТОРРН

или "Компьютерный вирус 3000"

Автор: Константин Приходько,  
село Волыново, Родниково-Несветайский р-н,  
Ростовская обл.







За проявленные героизм и мужество при поимке опаснейшего преступника награждать ТАКСа Большим орденом, почётной грамотой, вручить ценный приз и пожеланную подписку на любимый журнал!

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

## FATAL FURY 2 СЕКРЕТЫ

Кто из любителей единоборств не знает такой прекрасный файтинг, как Fatal Fury? Мало кто сумел оторваться от джойстика прежде, чем дошел в ней до конца. Ну, а что же теперь остается бойцам невидимого видеофронта, вдоль и поперек алмазным эту игру — с завистью смотреть на геймеров, только открывших этот файтинг? Конечно же, НЕТ! Помочь этим бедолагам явился сам ТЕРРИ БОГАРД!

— Терри, так что ты посоветуешь своим поклонникам?  
— Продолжать играть в FATAL FURY! И с каждым днем игра будет казаться все интересней и интересней. Тем более, что сейчас я дам несколько советов, которые попросту перевернут все представления о ней.

### СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

— Если вы решили, что одинаково хорошо владеете всеми боями, то в режиме VS GAME START и SURVIVAL MATCH можно доверять выбор своего персонажа компьютеру. Для этого достаточно нажать кнопки A+START.

### 99999 БОЕВ

— Да, именно столько боев можно отыграть со своим другом или компьютером, если сделать следующее. Найдите опцию CONTROL, установите там курсор на надпись POINT и, удерживая кнопку B, нажимайте влево, пока не появится цифра ноль. Теперь вместо милых "лампочек" будет страшный пятизначный счетчик, и чтобы выиграть, вам придется одержать без малого сто тысяч(!) побед. Ну как, есть у кого-нибудь неистощаемая приставка?!

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ CONTINUE

— Эта штука вам обязательно понадобится, как только вы доберетесь до меня. Набрать новых продолжений не сложно: на экране "CONTINUE! 9,8,7...", удерживая джойстик вверх, нажмите одновременно A,B,C.



### ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ПРОТИВНИКА

— Этот секрет для режима тренировки VS GAME START. Установите курсор на надпись IP VS COM и, удерживая в втором джойстике влево, нажмите START на первом джойстике. Теперь вторым джойстиком можно выбрать любого противника по своему усмотрению.

### ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ ЗА ГРАНД-МАСТЕРОВ

— В чемпионат IP GAME START можно играть не только за меня, хотя я абсолютно уверен, что все так и делают, но и за гранд-мастеров (Билли Кейн, Аксель Хок, Лоуренс Блад и Вольфганг Краузер). Для этого на экране выбора игроков, удерживая START, нажмите джойстик вниз.

### 48 ВАРИАНТОВ ЛЮБОГО БОЙЦА

— Что вы скажете, если помимо двух известных вам вариантов боя (кнопки A и C), у вас появится еще 48 совершенно различных дублеров каждого из героев. Все это разнообразие можно получить, если в самом начале игры перед тем, как появится надпись "AGAIN, LEGENDARY MEN RETURN...", выполнить мой Супер-Удар. Делается он так: вниз, влево-вниз, влево, влево-вниз, вправо+Y. Если все выполнено (не раньше, чем с шестой-восьмой попытки) правильно, я вам крикну "GEYSER!". Теперь на экране выбора игроков, удерживая B, нажмите START и, двигая джойстик вверх, вниз, влево, вправо, вы будете находить все новые и новые расцветки вашего бойца.



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive™



Включив же восьмой переключатель, вы станете полноправным хозяином своей "линейки" в полном смысле этого слова. Вы сможете уменьшать свою "линейку", записывая ее обратно и даже сделать так, чтобы она вообще не уменьшалась от пропущенных вами ударов. Для этого, во время боя, поставьте игру на паузу. Затем, удерживая одну из шести кнопок, снимите игру с паузы. Результат будет зависеть от того, какую кнопку вы держали.

Если вы выбрали X, противнику останется нанести лишь один удар, чтобы расправиться с вами.

Если вы держали Y, ваша "линейка" сразу станет красной.

Если вы выбрали Z, ваша линейка полностью восстановится.

Если вы выбрали C, атаки противника будут причинять вам так мало вреда, что о пропущенных ударах можно почти не беспокоиться.

Если вы выбрали A, то обретете неуязвимость. Теперь даже самые мощные Супер-Удары не смогут уменьшить вашей линейки.

А если неуязвимость вам надоела, поставив игру на паузу, держите B, затем, отпустив паузу, вы увидите, что ваша линейка вернулась к своему обычному состоянию.

Эффект, как я это называю, поразительный!



### СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

— Если вы уже сделали мой Супер-Удар, и я крикнул вам "GEYSER!", то можете смело входить в опцию TEST, где ниже основного меню появится новое DIP SW(itch). Оно состоит из двух строк, заполненных нулями и единицами. Это переключатели, включающие тот или иной наворот в игре.

Не будем сейчас касаться верхней строки (кстати, подумайте на досуге, как туда можно попасть), а рассмотрим некоторые возможности нижней. Чтобы включить какую-нибудь новую примочку, необходимо нужной переключатель поменять с нуля на единицу или наоборот.

Например, если в шестом переключателе поставить вместо нуля единицу, то можно будет выполнять Супер-Удара с самого начала боя, а не только, когда ваша "линейка" замигает красным. Или, поставив третий переключатель в ноль вместо единицы, можно будет наносить удары по падающему противнику. Представьте, какие возможности открываются перед вами! Можно запросто не дать врагу живым коснуться земли, а все держать и держать его в воздухе, покада последняя капля жизни не покинет его "линейку".

А если включить второй переключатель, то особую силу приобретут Специальные Приемы, выполненные со слабыми ударами (кнопки A и X).

На сегодня, пожалуй, все. Судя по обилию тех секретов, которыми сегодня поделился Терри Богард, в Fatal Fury можно играть до бесконечности. Тем более, что еще не все тайны переключателей нижней строки раскрыты. Про верхнюю и говорить не приходится — это целый кладезь секретов, которые еще ждут своего часа. Так что играйте, ищите, экспериментируйте и радуйтесь, что есть такая замечательная игра.

Нарисовали картинки и взяли интервью у Терри Богарда  
**Александр Макаров**  
и **Артем Сафарбеков**



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## 8 бит

### Caesars Palace

Прикол. В игре есть два туалета — мужской и женский. Зайдите в любой из них и нажмите одновременно "Select" и A. Прозвучит взрыв!

Сергей Журавлев г. Москва



### Batman Forever

Если во время бессмертия нажать кнопку B и через 3-4 секунды отпустить, то все живое на экране будет уничтожено.

Евгений Севостьянов г. Красноярск

### Chase H.Q.

Если разбив одну машину, вы не истратили ни одного "ТУРБО", то в следующем уровне их у вас будет пять штук.

Ромя Крематорий и Дима Morg City, г. Минск, Беларусь



### Battletoads Double Dragon

Хочу доплатить...

...Сергей Соколова из Москвы (№20). В режиме "А" игры вдвоем ракету можно пустить и в своего партнера. В режиме "В" этого сделать нельзя.

...Павла Харитонов из Москвы (№21). Чтобы иметь возможность при "заходах" босса испепелить за лампа, вы не должны их разбивать, несмотря на то, что в лампах есть призы.

...Андрея Никулина из Мурманска (№23). Выполнив указанный им прием одним из Драконов, а

не забой, вы получите мощный урон, который, если держать "Турбо-В", будет длиться бесконечно долго.

Макс Рыбин г. Курск

### Dream Master

Чтобы начать игру с любого урона, на заставке нажмите: вверх, "Select", влево, вправо, A,A,B. Когда появится надпись DREAM SELECT, нажмите кнопку "A" столько раз, сколько уровней хотите пропустить.

Stoike г. Оренбург

### New Competition

Если в меню MODE SELECT в верхней строке поставить третью слева надпись, в средней — выбрать нужное количество шариков, а затем после окончания рунд на экране с надписями об этом нажать кнопку A, то появятся две ошши. Левая — повторение рунда, правая — выход в меню MODE SELECT. Чтобы увидеть настоящую концовку игры, нужно занять первое место, по крайней мере, в трех видах спорта.

Сергей Журавлев г. Москва

### The Krión Conquest

Если нажать на несколько секунд кнопку B, а потом отпустить, вы выстрелите мощным зарядом.

Роман Маслов г. Удомля, Тверская обл.



### Robocop 3 (Super Rescue)

На экране с названием, нажав на джойстик A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B, можно прослушать все звуковые эффекты игры, а также выбрать сразу бой с боссом любого уровня.

Шурик Б. г. Мытищи, Московская обл.

## 8 бит

### ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

#### Bomber Man 2

Пароли на этапы с дистанционным управлением:

- 1-4. DDMJLLM;
- 1-8. LLEPCDJ;
- 2-4. ABGGGJGN;
- 3-1. NCNDIDIO;
- 3-7. BCDDMHJLN;
- 4-4. BEEAJCLM;
- 5-3. INOJPGJN;
- 6-1. ALAEDMNN;
- 6-8. LAELEKBN.

Prince Новосергиевка, Оренбургская обл.

#### Power Punch 2

Пароли:

- Galactic Championship — KMK LBD FLC TKL GM;
  - Final League — NKK PJF GLR FTG BN;
  - Final Conflict — LPF PGT WLK OTR MN.
- Гавел Рудометкин г. Елец, Липецкая обл.



#### Dr. Mario

Если на втором джойстике нажать вверх, вверх, A,B,B,A, то вы сможете начать игру с одним или двумя микробами, и уровни станут легче.

Schwanglad г. Москва

#### J.J. War

Если, когда все жизни закончатся, нажать одновременно "Турбо В" и "А", то получите бесконечные CONTINUE.

Руслан Кублаев г. Темрюк, Краснодарский край

#### Contra Force (Super Contra 6)

Когда в статье "Contra" (№13) Великий Дрхон описал отличие этой игры от игры "Super Contra", он ошибся, сказав, что в "Super Contra" нет неуязвимости (символ "В"). Но она есть! Где? На третьем уровне (Jungle), во второй части уровня. Как только началось землетрясение, вылетит кобэ с оружием. Сбейте ее — вот там и "В". Но в игре она встречается только один раз.

Сергей Журавлев г. Москва

#### Widjet

Когда на последней планете после развилки (вверх, вниз, вперед) вы попадете в туннель, то прерывайте в туннели и летите вверх — потолок здесь фальшивый!

Роман Маслов г. Удомля, Тверская обл.

#### The Last Ninja

Чтобы убить последнего босса, наберите код 6007303979007F0, а потом зажгите свечу в следующем порядке:



2 Sherlock Holmes and Doctor Watson г. Ташкент, Узбекистан

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Отчик Иван (ред.) — 3 рис., Абрашов Сергей (г. Москва), Гучев Дмитрий, Сероус Максим (г. Щёлково), Лагутин Андрей (г. Шебекино) — 4 рис., Прохоров Алексей (г. Кондрово), Злыднев Володя (г. Москва), Зайдулин Айдар (г. Химки), Хмельёв Максим (г. Москва), Солдатов Александр (г. Железнодорожный), Алексей Садыков (г. Москва), просто Лёха (пос. Кудиново), неизвестный автор.

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive™

### Altered Beast

Когда появится заставка, нажмите "Start" и А одновременно. Теперь вы начнете новую игру с того места, где закончили предыдущую.

*EWI Devil г. Москва*

### Arcus Odyssey

Удвоенное количество. Чтобы всех предметов стало по два, начните игру в режиме двух игроков и сразу же добавьте от одного из них.

*Саша г. Москва*

### Caesar's Palace

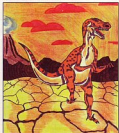
Код 85X6BXHG3WGMTCC принесет вам \$1000000.

*Михаил Гордичнев г. Калининград, Московская обл.*

### Comix Zone

Спуститесь на первом выборе направления вниз, разбейте бочки и супер сила — вниз!

*Art Орнатский г. Санкт-Петербург*



### Dinosaur's for Hire

Если одновременно нажать три кнопки А, В и С, то произойдет взрыв, и ваших врагов унесет на тот свет.

*Johnny Sage и Cassy, г. Санкт-Петербург*

### Contra. The Hard Corps

Если на паузе нажать вверх, вверх, вниз, вниз, А, вверх, вверх, вниз, вниз, В, вверх, вверх, вниз, вниз, С, то после звукового сигнала вам в любой момент игры будут доступны 4 вида оружия.

*Евгений Герасимов г. Тюмень*

### Out Lander

Коды городов:  
Город 4: SMX 20C H09 40Q0;  
Город 8: TN8 10L FV8 80CS;  
Город 12: 66X XH0 VKM JCS\*X\*;  
Город 16: \*3N X11 8\*0 DYUQ0;  
Город 20: 4ZW X31 JMQ \*KL48.  
На остальные города кодов нет.

*Gamer Jim г. Волгоград*

### Dangerous Seed

Для выбора зоны игры нажмите на заставке SAC BVA BAV SAC. Во время вступительного ролика нажмите влево, влево, влево, вверх, вниз, влево, влево, влево — 99 дополнительных кредитов. Нажмите вверх, вниз, влево, влево, влево, влево, влево, вверх, вниз — усложненный режим (эксперт).

*Alone Star г. Киров*



### Pitfall

Игра в игре: нажмите 6 раз "Select", затем А и "Select".

*Просто Сержа, ред.*

### Dragon: the Bruce Lee Story

Чтобы включить режим боя (Fighter), нажмите кнопку "Mode" на торце джойстика, а затем кнопку У. Отмена режима — "Mode" и X.

*Demion Tarnado г. Волгоград*

### Pilotwings

Пароль: 2. 985206; 3. 394391; 4. 520771; 5. 108048; 6. 400718; 7. 773224; 8. 165411; 9. 760357; 10. 882943.

*Евгений Азыркин г. Москва*

### Techno Clash

Пароль: 2. ZPX0BPAР; 3. EP50EPEL; 4. CZ6UTCAE; 5. UPZR45AY; 6. 6SMWMSCE; 7. XYRC4YCD.  
*Mortal Hunter, г. Калининград, Московская обл.*



### Sonic 2

На уровне "Wing Fortress", забив босса, не спешите прыгать вниз: перепрыгнув яму, вы сможете добыть себе жизнь.

*Александр Минашкин г. Москва*

### Donald in Maui Mallard

Пароль: 2. ININJA; 4. ITSHOT; 5. GETHIM; 6. YOHOHO; 7. UNDEAD; 8. GDLUCK

*Quickly Actor II г. Москва*

### Jungle Strike

Big Boss писал, что для нахождения ракет "Томагавк" (8 миссия) надо искать большие горы. Но есть способ, в некотором смысле, проще. На карте найдите скопление мобильных оружейных установок (отмечены желтыми точками). Там и будут записаны "Томагавки". Оно и понятно, зачем охранять "пустые" места?

*The Destroyer г. Астрахань*

### Fantasia

В игре много возможностей увеличить количество жизней Минки. Эпизод на воде: добравшись до места, где находится платформа, прыгните на самую верхнюю из них и возьмите жизнь. Теперь отправляйтесь веземного правее, к кинте, поаберите ее и идите влево к шкафу. Заберитесь в него и тут же снова окажитесь на платформе, где опять лежат жизни. Продолжайте в том же духе.

*Sherlock Holmes and Doctor Watson г. Ташкент, Узбекистан*



### World of Illusion (Mickey & Donald)

После того, как вы убиты босса в стране парижков, можете пополнить карман призами. Залезте обратно в коробку "Cookie" и прыдите по ней. После этого не идите в дьер, а перепрыгните ее. Так ваш запас энергии увеличится на пару единиц.

*Fred г. Москва*

### Krusty's Super Fun House

Пароль всех уровней:  
2. WHOAMAMA; 3. FLANDERS;  
4. BROCKMAN; 5. SIDESHOW.  
Супер пароль — SMAILLW.  
*Art Орнатский г. Санкт-Петербург*

### McDonald's

**Treasure Land Adventure**  
Выбор уровня. Находясь в титульном экране, наберите: влево, влево, А, В, С.  
*Slatek с. Сергокала, Дагестан*

### Musha

Для перестановки уровней на экране с надписью "SEGA" нажмите 9 раз кнопку "Reset", затем на титульном экране, зажав влево-вниз, переходите к экрану ошей. Там вы найдете опцию ROUND.

Полное оружие. На паузе нажмите ВВС ВВС, вверх, вниз, А. 5 жатней. На паузе нажмите влево, вниз, влево, влево, ВВС, затем "Start".

*Владим Кудрявцев г. Санкт-Петербург*

### The Offitans

Коды: 1. JYSF; 2. AOHT; 3. PINE; 4. NCF.  
*Юморист-Kabal г. Саратов*

### The Second Samurai

Советы. 1. Если увидите кушину, сразу же прикоснитесь к нему. Если после этого из него выделится много черной, то после смерти вы начнете игру от этого кушины. 2. Не некоторые уровни являются огромные будайки. Пара крепких ударов, и будайки разваливается, открывая вход в скрытый "bonus", где мало призов, много врагов и масса шансов потерять жизнь.

*Сергей Журавлев г. Москва*

### Separation Anxiety

Чтобы попасть в секретную комнату на первом этапе, надо в самом начале этапа пойти в левой верхней угол и там бить ручкой. Это может продлжаться только Spider-Man.

*Metal and Punk Incorporation г. Москва*

### Steel Talons

Нажав на заставку А или В, вы попадете в OPTIONS, где сможете увеличить высоту полета до 1300 м и изменить угол полета.

*Марадер и Карелья г. Новосибирск*

### Street Racer

Silver Cup, сложность EASY; IKPSW.  
Gold Cup, сложность EASY; BEFQMR.  
*Purisher г. Умкин, Московская обл.*

### Super Monaco GP 2

В качестве пароля введите SENNA или CHAMPION и увидите финальные картинки игры.  
*Юрий Токарев г. Санкт-Петербург*

### Toughman Contest

Super Drop (см. номер 28) и Евгений Герасимов (см. №29) не назвали еще один супер пароль: MRBUCKEYE. Взведите его, и вы будете лишены всех супер ударов.  
*Kabal г. Москва*

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive™

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



### Wrestlemania

Супер скорость. Крутить крестик джойстика против часовой стрелки, пока судья не скажет "What's this?"

ART Орнатский  
г. Санкт-Петербург

### Aero the Acro-Bat 2

Выбор уровня. В режиме SOUND TEST прослушайте при помощи кнопки "A" мелодии 8, 4, 19, 71. Последует звуковой сигнал. Теперь начните игру, поставив ее на паузу и, нажимая одновременно вниз, А, С, выбирайте уровень.

Giadiator, г. Видное,  
Московская обл.

### Altered Beast

Меню с дополнительными опциями вызывается с титульного экрана нажатием "Start"+В. Тест звука. На титульном экране зажмите А+С+вправо-вверх и нажмите "Start"

Alone Star г. Киров

### Battletech

Запустить в игре — как это бывает досадно! Но если вы на паузе наберете комбинацию А,А,В,В, С,С,С,В,В,А,А,А,В,В,С,С, то сразу сможете наслаждаться происходящим этой игрой.

Павел Ярославцев г. Москва



### Castlevania Bloodlines

31 жизнь. На заставке нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, влево, вправо, С, А, В.

J. Sage, г. Москва

### El Viento

Выбор уровня: вверх, влево, вправо, вниз, В.

Саша г. Москва

### Cannon Fodder

Пароль. 1. JSSCTS; 2. CKBGMM; 3. SCTWMY; 4. MKBRLN; 5. LBLNRD; 6. JMDKRR; 7. STGRTN; 8. SBRSHC; 9. DBKRRR; 10. MSFCTS; 11. KMGRRS; 12. SLJMJB; 13. TRGVTN; 14. CCLDSL; 15. BTCLMB. Super пароль — STCJDN.

Gameer Jim г. Волгоград



### Tale Spin

На паузу наберите С, вправо, А, В, В, А, влево, влево, А, вниз. Должна заиграть музыка, и у вас будет 9 жизней.

PC г. Москва

### Super Volleyball

Коды на все команды без единого проигрыша: XHYHT; ALSRO; AQQRF; AFSAB; VFRXY; FYWYU.

Александр Сильчищев г. Москва



### ToeJam & Earl in Panic on Funkotron

Некоторые пароли: 3. VF-42K1ZL19-; 5. PF-2E160Q00-; 6. RW-3E2LKQ083; 7. RWZ2EAT0TK; 9. VFALZ23-892; 11. MWFLK1K1K01K3; 13. VAWNZE60992; 15. P-yAEK6Z2T0Z

Александр Максимов  
г. Санкт-Петербург

### Last Battle

Если после окончания уровня (или игры в целом) вы нажмете А, В, С и "Start", вы продолжите игру.

Денис Шестукин г. Владивосток

### Gargoyles

Переключение уровней: АВ, вправо, АС, вниз, АВ, вправо, А. Восполнение энергии: АВ, вправо, АС, вниз, АВ, влево. Бессмертие: АВ, вправо, АС, вниз, АВ, вправо, влево.

А. В. Бородастов г. Москва

### The Lion King

Чтобы попасть в отдаленное меню, нужно в OPTIONS выделить Sound FX и ввести код: джойстик вправо, А, А, В и "Start".

Михаил Зорин г. Москва

### Mega Bomberman

Коды. 3352 — выход на босс. 8112 — 3-й этап. 8114 — 5-й этап.

Dark Wolf г. Хабаровск

### Pete Sampras Tennis

Если ввести код ZEPPELIN в "WORLD FOUR PASS WORD", вы получите две новые опции: HUGO TOUR и CRAFT TENNIS. Для старта в HUGO TOUR с 20-го места введите код PRLSML.

Slater c. Сепрокана, Дагестан



### Castle of Illusion

Бессмертие. На паузу нажмите одновременно А, В, С, затем "Start". Этот же прием позволяет отменить команду.

Варвара г. Москва

### Rocket Knight Adventures

Если вы хотите посмотреть в записи сыгранную вами игру, поставьте игру на паузу и нажмите 7 раз вверх, вниз, три раза влево, вправо. Когда слово PAUSE переворачивается, нажмите "Reset", продолжите демонстрацию и увидите свою игру.

K. S. Turbo, г. Рязань

### Noob Saibot г. Москва

Power Monger. Пароль на второй уровень: HOTAXX.  
Akon-3 г. Таллин, Эстония

### Red Zone

Коды (по 10 жизни): 2. АВА ССВВ ВСА ВА; 3. ACC CBC АBB СА; 4. AAC BCA CCA CC; 5. BAA АBB ВСС ВВ; 6. АBB ABC ААВ СА; 7. ВВА АBB САА АА; 8. АBB АBB ААВ АС.

Shawn Michaels г. Озерск,  
Челябинская обл.

### FIFA Soccer 96

Код для создания своего турнира. Войдите в OPTIONS, включите GAME SETTINGS и выберите ВАВ САВ ВАС ВАС САА ВА.

Sir Kabal г. Озерск-3

### Road Rash 3

Код последней гонки с самым лучшим мотоциклом 4НА100М.

Николай Харитонов г. Москва

### Sea Quest DSV

Пароль. 7 уровень — W674YRDYIWY; 3 уровень — LPPQM-S68CN3; 4 уровень — 9Y7XGWYQNB99; последняя миссия — 2LNVN4MQFSGH; копейка — S3NYFRLHF9V.

Михаил Гордичников  
г. Калининград, Московская обл.

### Pitfall

Обман. Просто Сергея в №23, ошибли! На экране START GAME наберите: С, С, С, А, влево, А, ВНИЗ, вверх, вниз — бесконечные продолжения. Вот этого ВНИЗ у Сергея и не было.

### Tiny Toon

Buster's Hidden Treasure. Выбор уровня: NGQQ WQWQ QKWQ QWWQ WGRY.

Dr. Vadim г. Тюмень

### Warlock

Если в первом уровне не убивать, а заиграть первого человека, он даст вам кучу полезных вещей.

Евгений Полух г. Руза,  
Московская обл.



### Protector

Выбор уровня. На заставке нажать влево, вправо, А, В, С, влево, вправо, А, В, С, влево, вправо, А, В, С, 70 жизней. На заставке на обоих джойстиков нажмите С, В, А, вправо, влево.

Ряблитов c. Фаустово,  
Воскресенский р-н, Московская обл.



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



Super Nintendo™

## Frantic Flea

Пароль:  
1-й уровень: 1.CLOCK; 2.ZMHTT; 3.GPPQW.  
2-й уровень: 1.DJOCT; 2.NLCSN; 3.RLIHQ.  
3-й уровень: 1.JMGVB; 2.NRWPC; 3.MDQJL.  
Исе г. Краснодар

## Zombies Ate my Neighbors

Прослушать замечательные звуки игры можно кнопками L (вопл) или R (лай). Эти кнопки нужно нажимать при появлении логотипа "Lucas Arts".

Killer Arthur г.Одиново,  
Московская обл.

## Battletoads Double Dragon

После загрузки экрана персонажей нажмите вверх, вниз, вниз, вверх, X, Y, "Start" — увидите экран выбора уровней.

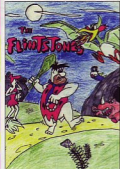
Андрей Суворов г.Москва

## ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

### Actraiser 2

Чтобы начать игру поединком с боссом первой версии, введите пароль Xxxx Yyyy Zzzz.

Killer Arthur г.Одиново,  
Московская обл.



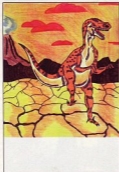
## The Flintstones. Part 2

Пароль:  
Redrok — BETTI; PICKS;  
BLUE; RIBS;  
Jungle — BAMBAM; MACES;  
SMOL; ROCKS;  
Volcanic — CLIFF; HIDES;  
HOT; JUISE.  
Алексей Черных г.Зеленоград

## Corporation

Выбор уровня. В режиме MUSIC DEMO прослушайте музыку до шестого уровня, а затем нажмите A, C, A, B. Вернитесь на титульный экран и доберитесь до экрана с уровнями. Теперь, держа B, нажмите вверх и выберите желаемый уровень.

МакМен г.Москва



## Dinosaurs

Коды всех уровней:  
2. H1KHDEOMXFO3;  
3. XVXBQMRSNSW6;  
4. V1O4KEWYXVAN;  
5. VSGJHWVWXG43N.

Александр Кокунин г.Москва

## Mega Man X

Чтобы начать игру с полным POWER-UPS, введите код: 8441  
2136  
4421

Макс г.Щелково-13,  
Московская обл.

## Mechwarrior 3050

Пароль на уровень:  
2. BMBRMN; 3. 65C816;  
4. 4.BIGND; 5. FSPRNG;  
6. YHWX11.

Александр Кокунин г.Москва

## Pilotwings

Секретное задание:  
пароль 408048.

Кирилл Сидоров  
г.Одиново,  
Московская обл.

## Rock and Roll Racing

Введите пароль BVJR CNZ3 3T3!, и вы попадете на планету Infesto.

Денис Субботин  
г.Одесса, Украина

## Dragon Strike

Пароль для золотого дракона:  
2. KHVJMG; 3. KHVNRD;  
4. KHVNFH; 5. KVNVCN;  
6. KHVNDJ; 7. KHVHJF;  
8. KVNNSB; 9. KNVNSW;  
10. KNVHLG; 11. KNVHJV;  
12. KNVHMR.

Астрахань планета — KNVHMR.  
Бездна — KNVHPO.  
Александр Фино г.Москва



## Earth Worm Jim 2

Чтобы поставить защиту Manpa, нужно нажать вверх+X. Это сделает Джима на несколько секунд неуязвимым.

Михаил Зорин г.Москва

## Killer Instinct

Если на VS-экране нажать "Start" и вниз одновременно, комбо-разрушители будут получаться чаще.

Red Fax г.Москва

## Mighty Morphin Power Rangers: Fighting Edition

Пароль: 2. 3847; 3. 5113; 4. 3904;  
5. 1970; 6. 8624; 7. 2596;  
1-й босс — 0411; 2-й босс — 1007; 3-й босс — 1212.

Hiltman г.Нарильск

## Pac-Man 2: The New Adventures

Пароль. BGMPOST — тест звука; MSPCMND — сыграть в старый Pac-Man; PCMNPTP — посмотреть все эмоции Pac-Man'a.

Virtual Guy г.Барнаул

## Uni Racers

Финальный экран игры. На экране с главным меню нажмите вниз и шифры L и R, затем нажмите B.

Денис Иванов г.Новосибирск

## ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

### Nosferatu

Остановитесь точно перед последним боссом, поставьте игру на паузу и таберите A, B, V, X, X, X. Вы станете кровожадным вампиром!

АСЕ г.Москва

## Prince of Persia

Введите пароль: CX1W9BID и попадете в последний уровень, где сразу будете сражаться с солдатом.

Роман Маслов  
г.Удомля,  
Тверская обл.



## Spiderman

На титульном экране нажмите: Y, A, X, B, A, вправо, влево. Вы попадете в таблицу выбора уровня.

Masters Group,  
г.Каменогорск,  
Выборгский р-н,  
Ленинградская обл.

## Barkley Shut up and Jam

С помощью этих паролей вы будете за SPIKE и STONEWALL:  
2. 3MNP C1ZZ; 3. 3MGH FIWG;  
4. 3MDF K1XH; 5. 3MKJ 21ZF;  
6. 3MST ?161; 7. 3MBC 3208.

Чтобы быстрее двигаться и сбивать противников, переключайтесь с зажатыми кнопками L и R. Чтобы сделать супер удар, войдите в двусекундную зону и с зажатыми L и R нажмите бросок (Y, B).

Сергей Лейзерович  
г.Санкт-Петербург



## Donkey Kong 2

Если вы прошли игру, то находясь на карте, нажмите одновременно L и R. Вы попадете на пьедестал почета.

Константин Комаров  
г.Москва

## F-22 Interceptor

Пароль финальной миссии:  
Russian Challenge — KSQSIN;  
Aces — MH01K1;  
Korean — B10BP;  
American — 6PGE02;  
Iraqe — GTGE8V.

Александр Прибылов  
г.Москва

## Michael Jordan.

Chaos in the Windy City  
Код 12345678999 — 73 жизни.  
Денис Макаров г.Москва

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation



### Crash Bandicoot

Супер-пароль, открывающий выход на все этапы и дающий куту полезные вещи:

▲▲▲▲▲▲▲▲  
▲▲▲▲▲▲▲▲  
▲●●●●●●●●

Агентр Кулер, ред.



### SimCity 2000

"Лимон" просто так: начал игру, зайдите в иконку "Бюджет" под иконкой "Информация" (см. картинку), на экране, показывающем бюджет, нажмите кнопку R1, наберите ✕ ● ▲ ■ отпустите R1. Затем зажав L1, наберите ✕ ● ▲ ■ отпустите L1. Зажав R2, наберите ✕ ● ▲ ■ отпустите R2. Зажав L2, наберите ✕ ● ▲ ■ отпустите L2. После этого ваш банковский счет увеличится на 1 миллион долларов.

Агентр Кулер, ред.



### Mortal Kombat Trilogy

Чтобы войти в недоступную ранее иконку "T", на экране options нажмите ВВЕРХ и кнопки L1, L2, R1, R2. Через две секунды экран тряхнет и вы сможете выбрать новые опции. Выбор декораций: на экране выбора игрока установите курсор на Соно и нажмите ВВЕРХ+START.

Агентр Кулер, ред.



### Final Doom

Все коды набираются в режиме игры. Неизменяемо: ВНИЗ L2 ■ R1 ВПРАВО L1 ВЛЕВО ●  
Все виды оружия и полный боезапас: ✕ ▲ L1 ВВЕРХ ВНИЗ R2 ВЛЕВО ВЛЕВО  
Завершение этапа: ВПРАВО ВЛЕВО R2 R1 ▲ L1 ✕  
"Прозрачные" стены: L1 R2 L2 R1 ВПРАВО ✕ ВПРАВО  
Полная карта: ▲ ▲ L2 R2 L2 R2 R1 ●  
Объекты на карте: ▲ ▲ L2 R2 L2 R2 R1 ●

Jason, ред.



### King of Fighters 95

Чтобы сыграть за скрытых боссов, на экране выбора игрока, зажав START, наберите: ВВЕРХ+● ВПРАВО+▲ ВЛЕВО+✕ ВНИЗ+▲

Jason, ред.

### Twisted Metal 2

В игре, помимо Sweet Tooth, о котором мы писали в предыдущем номере, спрятан еще один секретный игрок и целых три секретных этапа!



Итак, чтобы поиграть за огромный броневик Minion, введите на экране выбора машины следующий код: L1 ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО.



Если вы хотите попробовать себя на Swap Level, баллотной трассе, один к одному перенесенной из игры Jet Moto, на экране выбора трассы введите: ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПРАВО, R1.



Вторая скрытая трасса, Subway, выглядит так же, как и первой части ТМ! Для выхода на нее, на экране выбора трассы введите: ВНИЗ, ВВЕРХ, L1, R1.



Третья трасса представляет из себя Коопер (Нью-Йоркские крыши) из ТМ1. На экране выбора трассы введите: ВНИЗ, ВЛЕВО, R1, ВНИЗ - и вы там!



И под завичку одна мелочь: найдена еще один "секретный прием" для каждой из машин. Нажмите в игре ВПРАВО, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВВЕРХ, и вы исчезнете на некоторое время!

Примеч. Коды для игры на секретных этапах действуют только в 2-PLAYER GAME.

Jason, ред.

### Goal Storm

Супер команда от Konami: на экране "PRESS START" нажмите вверх, вверх, вниз, влево, вправо, влево, вправо, крест+круг.

Заур, г.Оренбург

Я думаю, что если бы сказали купить коробку мороженого или 5 журналов "Большой Дракон", и выбрал бы 5 журналов.

Андрей Катусов, с.Зем-Ауров, Аткарский р-н, Саратовская обл.

# ON STOP! Играем без перерыва!

О ЧЁМ РАССКАЗАЛ ВЕЛИКИЙ ДРАКОН В 28-30 ВЫПУСКАХ

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; (арх) — из архива журнала; ред. — сотрудник редакции

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок — Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Life

|   |  |  |  |   |  |
|---|--|--|--|---|--|
| <b>Addams Family</b><br>№30 с.88 (НП) Антон Маллер, г. Москва   | <b>The Bugs Bunny Crazy Castle</b><br>№29 с.88 (НП) Feanless Hero, г. Москва<br>№38 с.70 (O) G. Dragon, ред. | <b>Duck Tales</b><br>№30 с.88 (НП) Рома Кривоногий и Дима Мов, г. Минск, Беларусь  | <b>Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2)</b><br>№29 с.89 (НП) Алексей Новиков, г. Люберцы, Московская обл.  | <b>Little Samson</b><br>№30 с.89 (НП) K.S.Turbo г.Рязань                            | <b>Sowngor</b><br>№28 с.88 (НП) G.J. Max г.Екатеринбург  |
| <b>Addams Family 2</b><br>№29 с.88 (НП) Михаил Агасов г.Рязань, Екатеринбург  | <b>Burai Fighter</b><br>№28 с.88 (НП) Евгений Рудничий г. Екатеринбург                                       | <b>Dunk Heroes</b><br>№28 с.30 (O) Александр Артемьев, г.Торжок  | <b>Indiana Jones 3</b><br>№30 с.89 (НП) Александр Сидучев и Камелия, Вологодский р-н, Вологодская обл.   | <b>Lode Runner 2</b><br>№30 с.89 (НП) Nigma Ryukodan г.Иркутск, Московская обл.     | <b>Super Basketball</b><br>№29 с.89 (НП) Иван Саломандра, г.Ростов-на-Дону                     |
| <b>Bad Dudes</b><br>№29 с.88 (НП) Alex Gamber, M. Borys, Брагуля, г.Львово, Московская обл.<br>№29 с.6 (O) Александр Артемьев, г.Торжок<br>№30 с.89 (НП) Сергей Павлов, г.Санкт-Петербург | <b>B-Wings</b><br>№29 с.89 (НП) Владимир Баскин, г.Южно-Курильск   | <b>Earth Worm Jim 2</b><br>№30 с.72 (A) G. Dragon, ред.  | <b>Iron Tank</b><br>№29 с.89 (НП) Андрей, г.Москва   | <b>The Lone Ranger</b><br>№30 с.89 (НП) Андрей Дмитриев, г.Люберцы, Московская обл. | <b>Tiger-Hell</b><br>№30 с.89 (НП) Роман г.Лягачино, Московская обл. (Status)                  |
| <b>Batman &amp; Flash (Monster in my Pocket)</b><br>№29 с.88 (НП) Александр Баранов, г.Рига, Латвия   | <b>Cabal</b><br>№30 с.69 (O) Александр Артемьев, г.Торжок  | <b>Felix the Cat</b><br>№30 с.86 (НП) Space Meteor, г.Москва   | <b>J.J.War</b><br>№30 с.88 (НП) Роман Владимирович г.Козьмодемьянск, Московская обл.   | <b>The Mask</b><br>№30 с.88 (НП) Антон Шалов г.Москва                               | <b>TMNT Tournament Fighters</b><br>№28 с.88 (НП) Алексей Демьянов г.Москва                     |
| <b>Battle Ship</b><br>№30 с.88 (НП) Женя Б., г.Лобня, Московская обл.   | <b>Caesars Palace</b><br>№29 с.89 (НП) Рома Кривоногий и Дима Morig City, г.Минск, Беларусь                  | <b>Flinstone's The Rescue of Dino &amp; Hoppy</b><br>№29 с.89 (НП) А.Ефремов, г.Калужин, Наро-Фоминский р-н, Московская обл. | <b>Jurassic Park</b><br>№29 с.89 (O) G. Dragon, ред.   | <b>Metal Gear</b><br>№29 с.89 (НП) Павел Рудничкин, г.Елец, Липецкая обл.           | <b>Tom &amp; Jerry</b><br>№30 с.88 (НП) Ozy Spitter г.Москва (Екатерина Постыла)               |
| <b>Battle Tank</b><br>№30 с.77 (O) Eler Cant, ред.  | <b>Captain Planet</b><br>№29 с.14 (O) Eler Cant, ред.  | <b>Ghost Busters 3</b><br>№28 с.86 (НП) Сергей Пыльцов г.Тула  | <b>Kick Master</b><br>№30 с.88 (НП) Барска г.Москва  | <b>Mortal Komбат 3</b><br>№28 с.88 (НП) King и С.Болдырев г.Москва                  | <b>Top Gun 3</b><br>№30 с.88 (НП) Павел Манахов г.Львово, Калининградская обл.                 |
| <b>Battletoads</b><br>№29 с.88 (НП) Павел Рудничкин, г.Елец, Липецкая обл.<br>№30 с.88 (НП) Михаил Погорель при содействии Old Sub-Zero г.Артемовск, Московская обл.                      | <b>Chase H.Q.</b><br>№30 с.88 (НП) Рома Кривоногий и Дима Morig City, г.Минск, Беларусь                      | <b>G.I. Joe (Contra Fighter)</b><br>№29 с.87 (O) Eler Cant, Lord Harris, ред.  | <b>Kid Kool</b><br>№29 с.88 (НП) KabaI г.Москва  | <b>Mortal Komбат V Pro</b><br>№30 с.88 (НП) Дмитрий Бузавулов г.Москва              | <b>Twain Eagle</b><br>№29 с.88 (НП) Christ, г.Москва   |
| <b>Battletoads Double Dragon</b><br>№28 с.88 (НП) KabaI г.Москва  | <b>Chi-Zed Story</b><br>№29 с.6 (O) Eler Cant, ред.  | <b>G.I. Joe 2: The Atlantis Factor</b><br>№30 с.82 (O) Eler Cant, Lord Harris, ред.  | <b>Kiwi Kazi</b><br>№29 с.89 (НП) Feanless Hero, г.Москва  | <b>Panic Restaurant</b><br>№30 с.88 (НП) Sweet Dragon г.Санкт-Петербург             | <b>Ultimate Air Combat</b><br>№26 с.88 (НП) Василий Китаев с.Новосильский, Ставропольский край |
| <b>Big Nose</b><br>№29 с.88 (НП) Alex Gamber, B.Bois, M.Bois, г.Львово, Московская обл.   | <b>Climfanger</b><br>№28 с.88 (НП) Владимир Галушкин г.Москва  | <b>Gremlins 2</b><br>№30 с.86 (НП) Аладар Зайдулов г.Львово, Московская обл.   | <b>Konami World 2</b><br>№29 с.89 (O) Александр Артемьев, г.Торжок   | <b>Power Blazer</b><br>№29 с.76 (O) G. Dragon, ред.                                 | <b>Zanac</b><br>№28 с.88 (НП) KabaI г.Москва   |
| <b>Boogerman</b><br>№30 с.72 (A) G. Dragon, ред.  | <b>Contra Force (Super Contra 6)</b><br>№29 с.88 (НП) Алексей Демьянов г.Москва                              | <b>Highway Star</b><br>№29 с.88 (НП) Алексей Новиков, г.Люберцы, Московская обл.   | <b>The Lion King (Super)</b><br>№29 с.88 (НП) Рома Кривоногий и Дима Morig City, г.Минск, Беларусь<br>№30 с.72 (A) G. Dragon, ред.<br>№30 с.88 (НП) Павел Рудничкин, г.Елец, Липецкая обл. | <b>Punisher</b><br>№28 с.12 (O) Eler Cant, ред.                                     | <b>Математика (1 класс)</b><br>№28 с.7 (A) ред.  |

Ваш журнал — это нечто потрясающее! Без ваших подвохов, описаний игр геймеры просто не справились бы с игрушками. Великий Др — МОЯ планета! Mega Voban, г.Челябинск

Недалеко в "Mortal Komбат 3" Мотаро меня так отдубливал, что через день и сломал левую руку. А без руки-то как играть? К счастью, в это ужасное время я купил ваш журнал и теперь, читая его, как будто играю. И прожужу все игры от начала до конца. И так зачитался, что про руку забыл... Smok, ст.Кущевская, Краснодарский край

Классный у вас журнал. У меня есть все номера, начиная с 12-го. Особенно мне нравится такие бравые ребята, как агент Кулер, Big Boss и другие. Плоших корреспондентов в журнале нет! Вам надо погостить. Великий Дракон, большие кушай! 3D Кириха, г.Москва

## ИНОСТРАННЫЙ КАК РОДНОЙ

### Можно освоить чужой язык за три месяца?

Некоторые твои сверстники попробовали и убедились, что можно!

Авторская методика ЭМОЦИОНАЛЬНО-СМЫСЛОВОГО ОСВОЕНИЯ ЧУЖОГО ЯЗЫКА, практикующаяся вот уже 25 лет в ВУЗах, школах и на курсах под руководством Игоря Юрьевича ШЕХТЕРА, автора метода, члена-корреспондента Академии Гуманитарных Исследований, научного руководителя авторской школы, поможет ТЕБЕ в этом разобраться.

**Это не долгие и бессмысленные годы обучения языку в школе и институте!**

Это курс в три периода (3 месяца) по 100 часов каждый с перерывом между периодами в 1-3 месяца. Каждый курс снабжен комплектом авторских учебных пособий, текстами, иллюстрациями, аудио- и видео материалами и всем тем, что поможет ТЕБЕ погрузиться в творческий процесс освоения языка до совсем чужого языка.

**Тебе не придется заниматься дома!**

Метод не предусматривает систему упражнений и домашних заданий, нет экзаменов и зачетов. Есть только ТВОЕ желание и труд, и мастерство профессионального преподавателя.

ТЕБЕ исполнилось 16 лет! ТЕБЕ хочется понимать и быть понятым за пределами горячо любимой Родины?

**ПОПРОБУЙ!!! И перед тобой предстанет мир удивительных открытий.**

### АВТОРСКАЯ ШКОЛА ШЕХТЕРА

Ул. Космонавтов, дом 5 (м. "ВДНХ", 5 минут пешком)  
Тел. 751-27-70, 253-79-75, 283-06-69, 183-41-86

# Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

- Air Driver**  
N630 c.01 (HT) Константин Леминский, Даниил Наринел / Москва
- Alien Soldier**  
N630 c.90 (HT) Ed Davi, r. Москва
- Alien Storm**  
N630 c.01 (HT) Евгений Плоско, r. Уфа, Московская обл.
- Alisia Dragon**  
N630 c.89 (HT) Андрей Назаров, r. Москва
- Altared Beast**  
N630 c.91 (HT) Smitser r. Тюмень, Ленинградская обл.
- Another World**  
N630 c.90 (HT) Game Jim / Волгоград
- Asterix and the Power of Gods**  
N630 c.20 (D) Nikolai Evt. Cart, ред.
- Back to the Future 3**  
N630 c.90 (HT) Game Jim / Волгоград
- Batman Forever**  
N630 c.89 (HT) Евгений Плоско, r. Уфа, Московская обл.
- Batman Returns**  
N630 c.90 (HT) Александр Поклонкин / Москва
- Battletech**  
N630 c.89 (HT) Простой Сержант, ред.
- Battletoads**  
N630 c.90 (HT) Кирил Топарев, r. Санкт-Петербург
- Battletoads Double Dragon**  
N630 c.91 (HT) Смитсер / Москва
- Beauty and the Beast**  
N630 c.90 (HT) Masters Group, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Best of the Best**  
N630 c.89 (HT) Простой Андрей, r. Красноярск, Московская обл.
- Best of the Best 2**  
N630 c.90 (HT) Владимир Губинский, r. Лобня, Московская обл.
- Best of the Best 3**  
N630 c.89 (HT) Andrei Star, r. Киров
- Bloodshot**  
N630 c.89 (HT) Вадим Г. Москва
- B.O.B.**  
N630 c.89 (HT) Андрей Суворов / Москва
- Brats**  
N630 c.89 (HT) Андрей Суворов / Москва
- Brutus**  
N630 c.89 (HT) Андрей Суворов / Москва
- Bubby 2**  
N630 c.89 (HT) Простой Сержант, ред.
- Castlevania Bloodlines**  
N630 c.89 (HT) Евгений Плоско, r. Санкт-Петербург
- Cliffhanger**  
N630 c.89 (HT) Простой Сержант, ред.
- Comix Zone**  
N630 c.89 (HT) Dony Osbourne / Москва
- Duffy Duck in Hollywood**  
N630 c.91 (HT) Евгений Плоско, r. Москва
- The Great Circus Mystery**  
N630 c.90 (HT) Anton Lobachev, r. Москва
- Green Dog**  
N630 c.91 (HT) Judge Linkin, r. Москва
- Hammerhead**  
N630 c.90 (HT) Юрий Топарев, r. Санкт-Петербург
- Gunship**  
N630 c.91 (HT) Владимир Суворов, ред.
- Joe & Mac**  
N630 c.90 (HT) K.S. Turto, r. Рязань
- Judge Dredd**  
N630 c.89 (HT) Vasy Taylor / Москва
- Jungle Strike**  
N630 c.90 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Jungle Strike 2**  
N630 c.90 (HT) Дмитрий Коробкин / Москва
- Lawmower Man**  
N630 c.58 (D) ред.
- Lethal Enforcers 2**  
N630 c.90 (HT) Anton Nazarov / Москва
- Gun Fighter**  
N630 c.90 (HT) Простой Сержант, r. Москва
- LHX Attack Chopper**  
N630 c.90 (HT) Oleg Vladimirov / Москва
- Light Crusader**  
N630 c.24 (D) (продвинутая) Андрей Назаров / Санкт-Петербург
- Mario Lemieux Hooky**  
N630 c.90 (HT) Михаил Гордеевич, r. Калининград, Московская обл.
- Mega Bomberman**  
N630 c.90 (HT) Простой Андрей, r. Краснодарский, Московская обл.
- Mickey Mania**  
N630 c.32 (D) Роман Брехнев, ред.
- Mutant League Football**  
N630 c.91 (HT) Михаил Зорин, r. Калининград, Московская обл.
- NBA JAM**  
N630 c.91 (HT) Артем Козлов, r. Лобня, Московская обл.
- NBA Jam 2**  
N630 c.90 (HT) J. Caga, r. Москва
- NBA Jam 3**  
N630 c.90 (HT) Александр Баланов, r. Рязань, Пенза
- NBA JAM Tournament Edition**  
N630 c.87 (HT) Михаил Зорин, r. Москва
- NBA Live '95**  
N630 c.90 (HT) Alex Jay, r. Ленинградская обл.
- NHL '96**  
N630 c.91 (HT) ART Стреловский, r. Санкт-Петербург
- Ooze**  
N630 c.24 (D) Jason, ред.
- Pete Sampras Tennis**  
N630 c.91 (HT) Витя Топарев, r. Сургут, Волгоград
- Pirates of Dark Water**  
N630 c.91 (HT) Андрей Назаров, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Pocahontas**  
N630 c.91 (HT) Дмитрий Павлов / Москва
- Primal Rage**  
N630 c.57 (D) Arant Kuper, ред.
- Prince of Persia**  
N630 c.91 (HT) Jason, ред.
- Prince of Persia 2**  
N630 c.91 (HT) Александр Мещанин, r. Москва
- Prince of Persia 3**  
N630 c.91 (HT) Александр Мещанин / Москва
- Prince of Persia**  
N630 c.89 (HT) Alex Jay, r. Ленинградская, Краснодарский край
- Pro Wrestling**  
N630 c.90 (HT) Андрей Дмитриев, r. Лобня, Московская обл.
- Quack Shot**  
N630 c.36 (D) Дэнис Варбанов, Артем Анушев, Дэнис Харнов / Москва, Ленинград, Вологда, r. Балашиха, Английский Клуб, r. Грозный, Александр Артемкин, r. Москва
- Queen of the Road**  
N630 c.90 (HT) Тимур К., r. Архангельск
- Radical Rex**  
N630 c.90 (HT) Павел Васильев, r. Москва
- Ranger X (Ex Naraz)**  
N630 c.90 (HT) Сергей С. Ed. President, r. Минск, Беларусь
- Red Zone**  
N630 c.89 (HT) Константин Мещанин, r. Москва
- Red Zone 2**  
N630 c.90 (HT) Александр Мещанин, r. Москва
- Red Zone 3**  
N630 c.91 (HT) Sergei M. / Москва
- The Ren and Stimpy Show**  
N630 c.90 (HT) Anton Nazarov / Москва
- Riptide**  
N630 c.89 (HT) Александр Кузнецов, r. Москва
- Road Rash 3**  
N630 c.91 (HT) Panton, r. Якутск, Саха(Якутия) р-н, Якутия
- Robocop vs the Terminator**  
N630 c.89 (HT) Jovak / r. Гатчинский
- Rocky Knight Adventures**  
N630 c.91 (HT) Smitser r. Тюмень, Ленинградская обл.
- Rock'n'Roll Racing**  
N630 c.91 (HT) Дмитрий Брехнев, r. Пермь
- Shadow Dancer**  
N630 c.91 (HT) D. Yudin, r. Тюмень
- Shining in the Darkness**  
N630 c.30 (D) Polymorph / Санкт-Петербург
- Shinobi 2 (Super)**  
N630 c.91 (HT) Павел и Дэнис / Москва
- Shinobi 3**  
N630 c.90 (HT) The Shadow, r. Калининград, Московская обл.
- Skatolon Krow**  
N630 c.89 (HT) Павел Васильев, r. Москва
- Skatolon Krow 2**  
N630 c.91 (HT) Александр Мещанин / Москва
- Skitchin**  
N630 c.90 (HT) The Shadow, r. Калининград, Московская обл.
- Star Trek: Deep Space Nine**  
N630 c.91 (HT) Александр Колупин / Москва
- Star Trek: Voyager**  
N630 c.90 (HT) Андрей Назаров, r. Калининград
- Starc 2**  
N630 c.91 (HT) Андрей Назаров, r. Новосибирск
- Street Racer**  
N630 c.91 (HT) Sub-Zero / Новосибирск
- Streets of Rage 3**  
N630 c.91 (HT) Smitser, r. Тюмень
- Barz Knuckle 3**  
N630 c.90 (HT) Простой Сержант, ред.
- Sunset Riders**  
N630 c.30 (D) Land Herta, ред.
- Super BattleTank**  
N630 c.77 (D) Evt. Cart, ред.
- War the Gulf**  
N630 c.91 (HT) Александр Колупин / Москва
- Super Fantastic Zone**  
N630 c.91 (HT) Вадим Г. Москва
- Syndicate**  
N630 c.89 (HT) Руслан Боровой
- Tazmania**  
N630 c.91 (HT) Простой Сержант, ред.
- Tax in Escape From Mars**  
N630 c.91 (HT) Evt. Cart, ред.
- Thermo Park**  
N630 c.27 (D) Arant Kuper, ред.
- Time Gal**  
N630 c.89 (HT) Андрей Суворов / Москва
- Tin Head**  
N630 c.90 (HT) J. Caga, r. Москва
- Tiny Toon**  
N630 c.89 (HT) Anton Kravta / Москва
- Tiny Toon: Buster's Hidden Treasure**  
N630 c.90 (HT) С. Мещанин
- Toughman Contest**  
N630 c.91 (HT) Super / Москва
- Toughman Contest 2**  
N630 c.91 (HT) Евгений Плоско, r. Тюмень
- Toughman Contest 3**  
N630 c.91 (HT) Александр Колупин, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Toy Story**  
N630 c.89 (HT) Jason, ред.
- True Life**  
N630 c.90 (HT) Простой Сержант, ред.
- True Life 2**  
N630 c.91 (HT) Евгений Плоско, r. Новосибирск
- Turrican**  
N630 c.91 (HT) Nicoo Sabot / r. Тюмень
- Twinkle Tale**  
N630 c.90 (HT) Game Jim, r. Волгоград
- Ultimate Mortal Kombat 3**  
N630 c.91 (D) Arant Kuper, ред.
- Vectorman**  
N630 c.91 (HT) Андрей Васильев, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Warlock**  
N630 c.90 (HT) Judge Linkin / Москва
- World of Illusion**  
N630 c.91 (HT) Dony Osbourne / Санкт-Петербург
- X-Men 2**  
N630 c.89 (HT) Простой Сержант, ред.
- Zero**  
N630 c.89 (HT) Павел Садовников, r. Волгоград
- The Kamikaze Squirrel**  
N630 c.89 (HT) Alex Jay, r. Ленинградская, Краснодарский край
- Super Fantastic Zone**  
N630 c.91 (HT) Вадим Г. Москва
- Zombies**  
N630 c.89 (HT) Руслан Боровой / Москва
- Zombies Ate My Neighbours**  
N630 c.89 (HT) Alex Jay, r. Ленинградская, Краснодарский край
- Zool**  
N630 c.89 (HT) Андрей Суворов / Москва
- Зомбидад**  
N630 c.26 (D) Роман Брехнев, ред.

# Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Actrailer 2**  
N630 c.89 (HT) Михаил Зорин, r. Москва
- Aleddin**  
N630 c.92 (HT) Леонид В., r. Новосибирск, Московская обл.
- Another World**  
N630 c.91 (HT) Gleg S. / Москва
- Asterix & Obelix**  
N630 c.92 (HT) Kon Nardant, r. Москва
- Battle Cars**  
N630 c.91 (HT) Олег Ростовский, Александр Павлов, Сергей Чудинов, пос. Богородице, Балашихинская обл.
- Beauty and the Beast**  
N630 c.92 (HT) Мария Домкина
- Biker Mice From Mars**  
N630 c.91 (HT) Night Red / Подольск
- Cannon Fodder**  
N630 c.92 (HT) Иван Дмитриев / Москва
- Choplifter 3**  
N630 c.92 (HT) Sub-Zero and Smoke / r. Архангельск, Московская обл.
- Desert Strike**  
N630 c.92 (HT) D. Crazy
- Dinosaurs**  
N630 c.91 (HT) D. Crazy
- Donkey Kong 2**  
N630 c.92 (HT) Konig Quest
- Earth Worm Jim**  
N630 c.92 (HT) Андрей Суворов / Москва
- Earth Worm Jim 2**  
N630 c.92 (HT) Red Fox / Москва
- Final Fight**  
N630 c.91 (HT) Дэнис Савинский, r. Ульяновск
- Final Fight 2**  
N630 c.92 (D) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Final Fight 3**  
N630 c.92 (HT) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Final Fight 4**  
N630 c.92 (HT) Сергей Левицкий, r. Удомля, Тверская обл.
- Izzy's Quest for the Olympic Rings**  
N630 c.91 (HT) Tishay Guy / r. Барнаул
- Killer Instinct**  
N630 c.90 (HT) Алексей Давыдов, r. Рязань, Пенза
- Krusty's Super Fun House**  
N630 c.92 (HT) D. Crazy
- Mechwarrior 3050**  
N630 c.92 (HT) Jason, ред.
- Mega Men X**  
N630 c.91 (HT) D. Crazy
- Metal Falcon**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Michael Jordan**  
N630 c.92 (HT) Алексей Колупин / Москва
- Chaos in the Windy City**  
N630 c.92 (HT) Алексей Колупин / Москва
- Mighty Morphin Power Rangers: Fighting Edition**  
N630 c.92 (HT) Masters Group, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Mortal Kombat 2**  
N630 c.92 (HT) Loony / Москва
- NBA JAM**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин, r. Москва
- NHL '96**  
N630 c.91 (HT) Master Group, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Ninja Warrior**  
N630 c.91 (HT) Михаил Зорин, r. Москва
- The Peace Keepers**  
N630 c.91 (HT) Михаил Зорин, r. Москва
- Primal Rage**  
N630 c.91 (HT) Arant Kuper, ред.
- Primal Rage 2**  
N630 c.92 (D) Jason, ред.
- Prince of Persia**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Rise of the Robots**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Road Runner's Death Valley Rally**  
N630 c.91 (HT) Дмитрий Голанц / Москва
- Rocky's Modern Life**  
N630 c.92 (HT) Владимир Тарасов / Москва
- Samurai Spirits**  
N630 c.90 (HT) Arant Kuper, ред.
- Separation Anxiety**  
N630 c.91 (HT) Jason, ред.
- Shao Fu**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Shinobi 2**  
N630 c.92 (HT) Алексей Деменин, r. Москва
- Sim City**  
N630 c.92 (HT) Руслан Боровой
- Skyblazer**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Street Fighter Alpha**  
N630 c.8 (HT) Arant Kuper, ред.
- Street Racer**  
N630 c.92 (HT) Masters Group, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Super Bomberman**  
N630 c.92 (HT) Дэнис Савинский, r. Ульяновск
- Super Empire Strikes Back**  
N630 c.92 (HT) Nardant K., Pavel K., r. Москва
- Super Mario World**  
N630 c.92 (HT) Андрей Суворов / Москва
- Super Off-Road**  
N630 c.92 (HT) Masters Group, r. Калининград, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Super Protector**  
N630 c.92 (HT) Anton Еромолов, r. Лобня, Московская обл.
- Super Tennis**  
N630 c.92 (HT) Дашкин М., r. Санкт-Петербург
- TMNT**  
N630 c.92 (HT) Руслан Боровой
- Tournament Fighters**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Twisted Metal 2**  
N630 c.92 (HT) Павел Садовников, r. Волгоград
- Total Carnage**  
N630 c.92 (HT) Михаил Зорин / Москва
- Twain Bee Adventures! The Rainbow Bell**  
N630 c.90 (D) Land Herta, ред.
- Ultimate Mortal Kombat 3**  
N630 c.91 (D) Arant Kuper, ред.
- Urban Strike**  
N630 c.94 (D) Простой Сержант, ред.
- Virtual Bart**  
N630 c.66 (D) Владимир Суворов, r. Тюмень
- Vortex**  
N630 c.92 (HT) Александр Колупин / Москва
- Wizzard of Oz**  
N630 c.92 (HT) Владимир Терликов, r. Москва
- Wolfenstein 3D**  
N630 c.91 (HT) D. Crazy
- Zombies Ate My Neighbors**  
N630 c.92 (HT) Андрей Дмитриев, r. Лобня, Московская обл.

# Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- Crash Bandicoot**  
N630 c.19 (A) Arant Kuper, ред.
- Mortal Kombat Trilogy**  
N630 c.17 (A) Arant Kuper, ред.
- Revolution X**  
N630 c.18 (A) Arant Kuper, ред.
- Samurai Shodown 3**  
N630 c.18 (A) Артем Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Soviet Strike**  
N630 c.14 (A) Arant Kuper, Jason, ред.
- Tekken 2**  
N630 c.14 (D) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Twisted Metal 2**  
N630 c.16 (A) Jason, ред.

Прием рекламы  
по тел. 209-93-47,  
Селезнев Василий

**Золотой  
УгонОК**

Стандартный блок для  
рекламы 3x5 см стоит 100\$

**Игровые приставки  
SEGA, Panasonic 3DO,  
Sony Play Station,  
SEGA CD, картриджи,  
диски, а также диски  
к IBM PC  
только  
ОРИГИНАЛЬНЫЕ  
только в компании**

**Бука** Тел. 111-51-56

Адрес:  
Каширское ш.,  
д.1, корп.2



## КАРТРИДЖИ

НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!  
(проезд: м. Тушинская,  
далее авт.2 до "Радиорынка")

**место 84**

игры для SNES, Мегадрайва  
- продажа, покупка, прокат -

**место 129**

игры для SNES, Мегадрайва,  
Gameboy, 8-битных приставок, а  
также диски к SEGA-CD  
- торговля оптом и в розницу -  
- продажа приставок  
и аксессуаров -

**НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР**

**СПИСОК  
МАГАЗИНОВ,  
торгующих картриджами  
и приставками**

«Бука», тел.111-5156

«Делком», у м.Тульская,  
павильон "Видеоигры"

«Интеркоммерс», Центр,  
«Детский Мир» 1 эт. 5 лестница

г.Ковров, ул.Грибоедова,  
магазин Универсам 2 этаж

г.Ковров, проспект Мира,  
магазин «Детский мир»

Маг.«Меркурий», пр.Сапунова

Маг.«МИККИ», тел.158-6511

«Сервис Центр Техника»,  
г.Раменское, ул.Михаилевича, 18а

«Теллостар Ltd», тел. 237-6414

«Форвард-1», Братеево,  
Паромная, 7, маг.«Тамара»

«Элси-Центр», тел.952-0218

(Все ответы на английском языке.  
\*\* - пробел между словами)

# КРОССВОРД



**ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД №30  
(автор Дмитрий Баранов)**

По горизонтали.

15. TOP GUN
17. AMERICA
18. METROID
19. BOND
20. ECCO
21. ROBOCOP
22. BOMBER\*MAN
23. ALIEN
24. MORTAL\*
25. BARCELONA
26. SONIC
27. TINY\*TOON
28. SPORT
29. X-MEN
30. SPIDER\*MAN

По вертикали.

1. TENNIS
2. QUACK SHOT
3. CYBERNATOR
4. SOCCER
5. CONTRA
6. BOB
7. T2
8. BATMAN
9. MUTANT\*
10. LION KING
11. MARIO KART
12. BUBBA\*STX
13. JUNGLE\*STRIKE
14. BAFE\*KNUCKLES
15. TETRIS
16. NINJA

Автор: Александр  
Головин,  
п.Леоново,  
Всеголовский р-н,  
Ленинградская обл.

1. Urban ...
2. Самый толстый из игроков Wrestlemania Arcade Game
3. Боец МК3, чье имя переводится как "Ночной Волк"
4. Зона, в которую попал Скотт Тернер
5. Четырехрукий боец МК3
6. Знаменитый червяк
7. Игра, занявшая почетное 10-е место в хит-параде 16-битных

приставок в №28 в. Смысла из Tiny Toon: ACME All Stars 9. Кто сожрал моих соседей? 10. Американец с собакой из игры Samurai Spirits 11. Игра типа Doom (см. "Великий Дракон" №26) 12. Встроенная игрушка в МК3 13. Фирма - создатель таких шедеров, как MK и МК2 14. Перебитый боец с дубиной из игры Eternal Champions 15. Самый-прекраснейший босс из Aladdin 16. Фамилия сумасшедшего гения, создавшего здорового искусственного мужика 17. Главный герой самой вонючей игры 18. Игра, рассказывающая о том, как НЕ надо ездить на мотоциклах 19. Куда пошел Spot? 20. Друг и соратник Бэтмена 21. Планета, на которой живут Toejam и Earl 22. Один из "Солдат фортуны" 23. Имя представительницы слабого пола из племени полулюдей - полурыб 24. Игра о приключениях проныры - журналиста 25. Имя канарейки - обидка кока Сильвера 26. Фамилия актрисы, сыгравшей в фильме МК роль Сони Блейд 27. Титул льва из диснеевской игры 28. Название 13-го уровня из игры Spot Goes To ... (см. п.19) 29. Боец - лират из игры Killer Instinct 30. Боец Primal Rage

магазин  
**МИККИ**  
проезд-авт.2



Тел.  
158-6511

ВЕЛИКИЙ

**DOOM**  
для SNES

и другие  
ВИДЕОИГРЫ  
для всех типов  
приставок

**СУМАСШЕДШИЕ ЦЕНЫ НА ЦАРИЦИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!**



Палатки 33 и 18  
Широчайший выбор  
картриджей и  
приставок Sega,  
SNES, 3DO, PCX,  
восьмибитков.  
Ремонт приставок.  
Проезд:  
ст.м. "Царицыно"

**Тебе 16, а ты еще не водишь машину?**

Твои сверстники в других странах давно взяли  
в руки руль реальной автомашины и перед ними  
не виртуальная реальность, а настоящая дорога.

**Ты хочешь стать классным водителем!**

**Приходи в Автошколу СТМО**

**Петровка, 26 стр.2 тел.200-6812**

**Велозаводская, 8 тел.275-4387**

Ты все узнаешь об автомобиле, научишься управлять им,  
выучишь правила дорожного движения, сдашь экзамены здесь  
же в АВТОШКОЛЕ СТМО самому настоящему инспектору ГАИ!

**ПРИХОДИ! ИЛИ РАССКАЖИ СВОЕМУ ДРУГУ!**

**PANASERVICE** ltd

**Компьютеров,  
Видеокамер,  
Телефаксов,  
Копиров,  
Принтеров,  
Радиотелефонов.**

**РЕМОНТ**

Тел. 324-62-83  
323-18-84  
111-82-04  
943-44-17

# СПАСИБО

По техническим причинам в 30 номере журнала мы не смогли назвать имена тех читателей, чьи материалы использовались при его создании.

Это Александр Артеменко, г. Торжок, Михаил Зорин, г. Москва, Михаил Шестернин, г. Елец, Егор Рябов, г. Тверь, Дмитрий Сударушкин, г. Москва, Jackson, г. Челябинск, Игорь Лим, г. Санкт-Петербург, Gensy, г. Омск

Авторы рисунка "Final Fight 3" на последней обложке 30 номера — Александр Макаров и Артем Сафарбеков.

А теперь имена тех, чьи письма помогли редакции в подготовке 31 номера: Александр Артеменко, г. Торжок, V.I.P. г. Воскресенск, Московская обл., KUSFBacuda, г. Ульяновск, Вадим Шукин, г. Сергиев Посад, Московская обл., Александр Александров, г. Озерск, Владимир Злыднев, г. Москва, Костя и Данила, г. Санкт-Петербург, Антон Расенко, г. Когалым Тюменской области, The Destroyer, г. Астрахань

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступить с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

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

Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД**, д. 5  
Продажа в розницу и мелким оптом.

Телефон для оптовых покупателей: (095) 209-93-47



Так же журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу: Москва, Издательство АСТ, Звёздный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7.

### PARTNER

Тель-Авив,  
ул. Мазе 4  
тел/факс  
03-5256890

### ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

Компакт-диски, аудиокассеты,  
видео и компьютерные игры  
из России

более 1000 наименований

**ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РАСПРОСТРАНИТЕЛЬ  
ЖУРНАЛА "D" (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) В ИЗРАИЛЕ**

## Великий Дракон представляет: журнал «D»

боевики — фантастика —  
приключения в играх,  
обучающие игры, комиксы,  
детские рисунки и иные материалы  
детского и юношеского творчества

Учредитель ООО «КАМОТО»

Генеральный директор Леонид Потапов  
Управляющий делами Наталья Бантле  
Главный редактор Валерий Поляков  
Главный художник Зоя Жарикова  
Зам. главного редактора Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| Максим Алаев       | Валерий Корнеев   |
| Марат Асанов       | Александр Макаров |
| Виктор Базанов     | Алексей Пожарский |
| Павел Барыкин      | Артем Сафарбеков  |
| Александр Белов    | Павел Соболев     |
| Николай Виноградов | Сергей Спирин     |
| Роман Еремин       | Владимир Суслев   |
| Роман Ерохин       | Илья Фабричников  |
| Александр Казимцев |                   |

## Великий Дракон — почтой!

Без предварительной оплаты!

Цены существенно снижены!

Цена, включая стоимость  
пересылки, 15 тыс. рублей за номер.

Оплата по получении журнала на почте.  
Высылаем по почте номера с 21 по 30 (кроме 22).  
Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21  
(лучше — на открытке)

На открытие или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"  
Можно сделать заказ по тел. (095) 209-93-47

Компьютерная верстка "КАМОТО"

Зав. компьютерным бюро Алексей Филатов

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.

Зам. генерального директора по рекламе  
Василий Селезнев тел. 209-93-47

Адрес редакции: 117454 Москва а/я 21

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской  
Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность  
рекламных материалов, правильность  
указанных в рекламе адресов и телефонов.

Первый в России периодический журнал по  
видеограмм "Видео-Ass Dendy" был учрежден в  
1993 году "Издательским домом "Видео-Ass".  
Главный редактор "Видео-Ass" Владимир Боря.

**Журнал «D» (31)**

Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение  
—КАМОТО— Россия  
Финляндия

Печать  
Изготовление фотоформ  
Издательский центр "Техника-молодежи"  
Тел. 285-88-79, Факс 285-16-87

### Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак,  
принадлежащий ООО "КАМОТО"

© «КАМОТО»

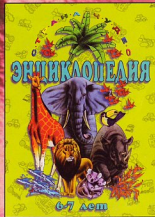
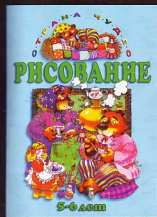
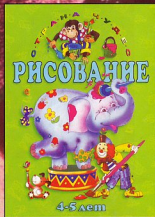
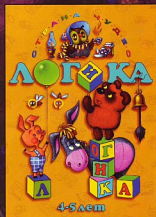
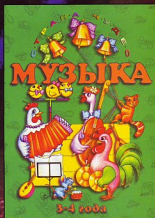
**КНИГИ СЕРИИ «СТРАНА ЧУДЕС»  
РЕКОМЕНДОВАНЫ МИНИСТЕРСТВОМ  
ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ И НЕЗАМЕНИМЫ  
ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ**

Адреса фирменных магазинов Издательства АСТ в Москве:

- ул. Каретный ряд, 5/10. Телефон 299-65-84
- ул. Арбат, 12. Телефон 291-61-01
- ул. Татарская, 14. Телефон 235-34-06

Заказывайте книги по телефону: 974-14-77

или почтой по адресу: 129085 Москва, Звездный бульвар, 21  
«Книги – почтой»



# НОВАЯ СЕРИЯ ИЗДАТЕЛЬСТВА АСТ

НЕВЕРОЯТНОЕ СТАНОВИТСЯ РЕАЛЬНЫМ!  
СОВРЕМЕННАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА  
ЛУЧШИЕ ОБРАЗЦЫ



# ИНДЕКС РЕАЛЬНОСТИ