

100% Игр Sega!

Sega Pro

• Номер 0 • 1996

• Saturn • Mega Drive • Mega 32X • Game Gear • Arcade

Это магия!

Три кролика
из шляпы
волшебника
Sega!

Virtua Cop
Sega Rally
Virtua Fighter 2



**100%
Игр!**

Saturn

Fighting Vipers
X-Men
Children of the Atom
Thunderhawk 2
Johnny Bazookatone

32X

Darxide

Mega Drive

Spot Goes to Hollywood
Earthworm Jim 2
Scooby-Doo Mystery

Коллекция угаров!

Обзор Victory
Boxing от JVC

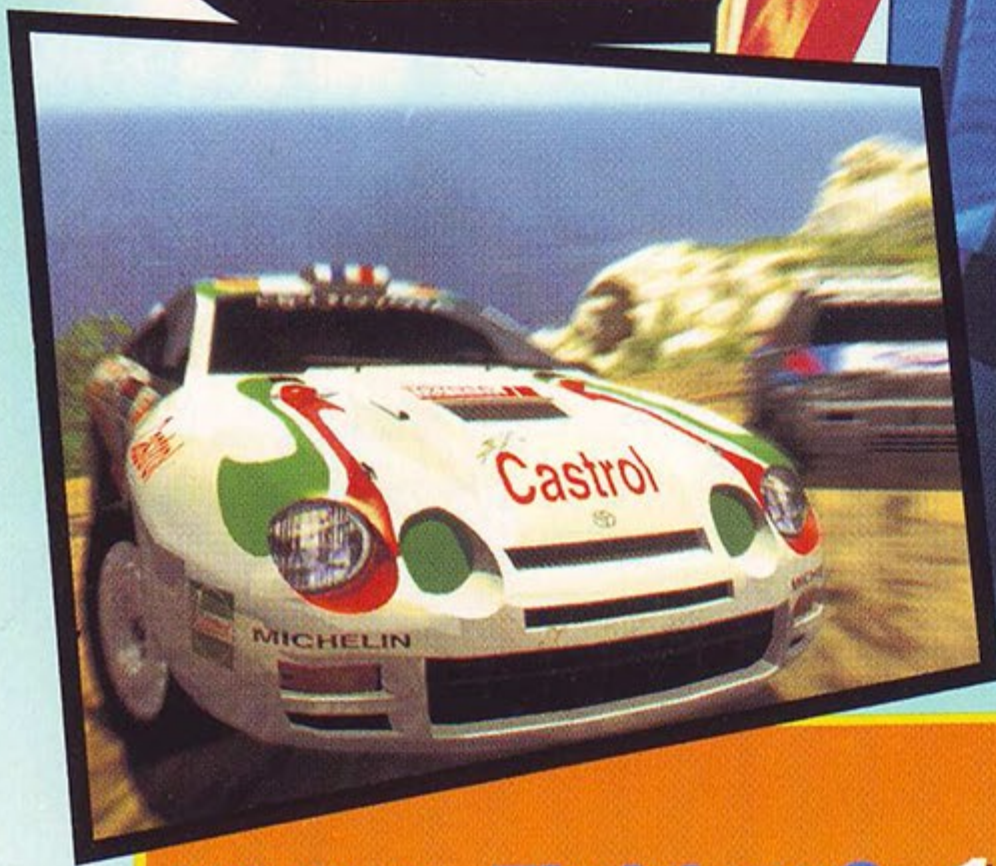
**Kellogg's
FROSTIES**

THEY'RE GREAT!

Проголодался? Позавтракай чудесными хлопьями Келлогс Фростиз, почитывая Sega Pro!



СОВА



Saturn

Virtua Fighter 2...14

Библиотека игр Sega полнеет. Эта конверсия из программы для игровых автоматов легла глазурью на праздничный торт, а это ой как вкусно!

Sega Rally18

В ближайшие месяцы она станет второй по величине разработкой Sega, и она – то, что нужно.

Virtua Cop18

Еще одна игра, конвертированная из аркадной, и на этот раз с клевым синим пистолетом на бедре!

Fighting Vipers...21

Johnny Bazookatone22

World Cup Golf...22

X-Men Children of the Atom24

Thunderhawk 2...26

Victory Boxing....32

JVC вступает в ряды спортивных компаний Saturn'a с классным полигонизированным боксом.

Hi-Octane36

F1 Live Information.....44

Blackfire48

Worms.....52

Virtual Open Tennis.....54

Romance of the Three Kingdoms IV55

Hang-On '95.....58

Hebereke's Popoitto.....60

Layer Section61



Game Gear



Garfield Caught in the Act.....47

Эта игра для толстого кота есть не только в MD-варианте, но также и в наших руках!

32X



Darxide20

Автор классики звездных войн Elite разработал захватывающую игру на 32X.

1996

Английский

Mega Drive

The Ooze 35

Spot Goes to Hollywood 38

Earthworm Jim 2 42

И вот возвращается наш друг Джим в игре, ставящей Mega Drive за пределы мыслимого!

Garfield Caught in the Act 46

Scooby-Doo Mystery 50

Scooby-Dooby Doo!

Чаепития в школьные времена были со Скуби совсем иными.

Maui Mallard 56



Pac-Panic 62



Дорогие читатели!

Перед вами нулевой номер Sega Pro на русском языке. Здесь вы найдете информацию как по играм, в которые вы уже играете, так и по новым – выпущенным или программируемым. Для вашего удобства названия всех игр даны, как в оригинале и отмечены курсивом. Удачи!



Look Back at 1995 28

Ник Робертс дает обзор 1995 года и игр, которые пришли и ушли. Как во времена наших бабушек (ну, он тоже, скажем, не молодеет)!

Регулярно

Frontline	6
Charts	11
Jap News	12
ProTips	64
ProHelp!	68
ProTest	70
Далее...	74



Волхвы!

Всего нас королей Востока три:
Один с Saturn'ом,
другой с Эм-Ди,
А третий насилует
джойпад Nomad'а,
Идя за своею звездой Sega!

Да, прошло Рождество, но у нас праздничное настроение. Пилки отступил во тьму, так что Вы остались наедине с тремя волхвами игр Sega... ах да, еще и с ее изначальным разработчиком Ником Трентом.



Ник Робертс

Когда Ника спросили, что он себе пожелал на Рождество, он просто ответил: "Мои два передних зуба", потому что, хотя они у него и есть, но они "не родные". Самым подходящим для него теперь было бы опустить ноги в таз с Радоксом: после того, как он в этом месяце отредактировал два журнала и еще и книгу, ему определенно самое время расслабиться.



Игра месяца:
Jet Set Willy на
эмуляторе Spectrum



Мэт Йео

Мэт в последнее время немного сверхурочно потрудился над Nintendo A-Z Book (приготовьтесь его за это увековечить). Основной причиной нежного обращения с ним была потребность в наличных. И тем не менее он выкроил время для анализа нескольких наших игр, и особую симпатию у него вызвал преобразованный *Virtua Fighter 2* от Sega на Saturn'e.



Игра месяца:
Virtua Fighter 2



Стив Харди

Рождество для Стива - это магическая сказочная страна сахарной ваты и лохматых бород. Он с еле дождался, пока в торговом комплексе башен Парагон откроется грот Санта Клауса. Он собирался попросить у славного старикаана комплект Scelextric'a и Барби на пони. Непонятная компания, Стив! Ты неординарный парень.



Игра месяца:
Maui Mallard



Цвет месяца Ника Трента!

Наш сверхскоростной разработчик (ну, скажем, если его скорость сравнить с возможностями Форда Кортины 1976 года) весь этот номер проныл. Он все спрашивал: "Ну что вы выставляете журнал на посмешище своими *Virtua Fighter*, *Sega Rally* и *Virtua Cop*?". Мы дадим Вам кучу его адресов, по которым Вы можете устроить ему разборку. Кстати, если это Вам интересно, его цвет месяца - бледно голубой.

Это - свеженн

ПРО

Фриби Фростиз!



Почитывая Sega Pro, позавтракайте Келлогз Фростиз, рекламу которого Вы уже определенно обнаружили на обложке нашего журнала (а если их у вас на завтрак нет, то это значит, что их уже кто-то схрумкал). Для освоения этого продукта необходимы три неотъемлемых элемента: тарелка, ложка и предельно холодное молоко. Какой зимний пейзаж! Снег, мороз - и пакет Келлогз Фростиз! В этом что-то есть.

Огромное спасибо тигру Тони за то, что он помог все это совместить. Это просто великолепно!



Final Arch

- Sega
- Arcade/Saturn
- БО (бюджет объявлен)



Это - новейшая игра в бейсбол при изощренном японском авторстве Sega. Складывается впечатление, что игроки отработанны в духе *Virtua Fighter 2* в том смысле, что хорошо видны детали изображения при должной мультипликации. В игре есть все, чего мы и ожидали от бейсбола, и в Японии для Saturn'a она выйдет в начале года.

Time

Toh Shin Den

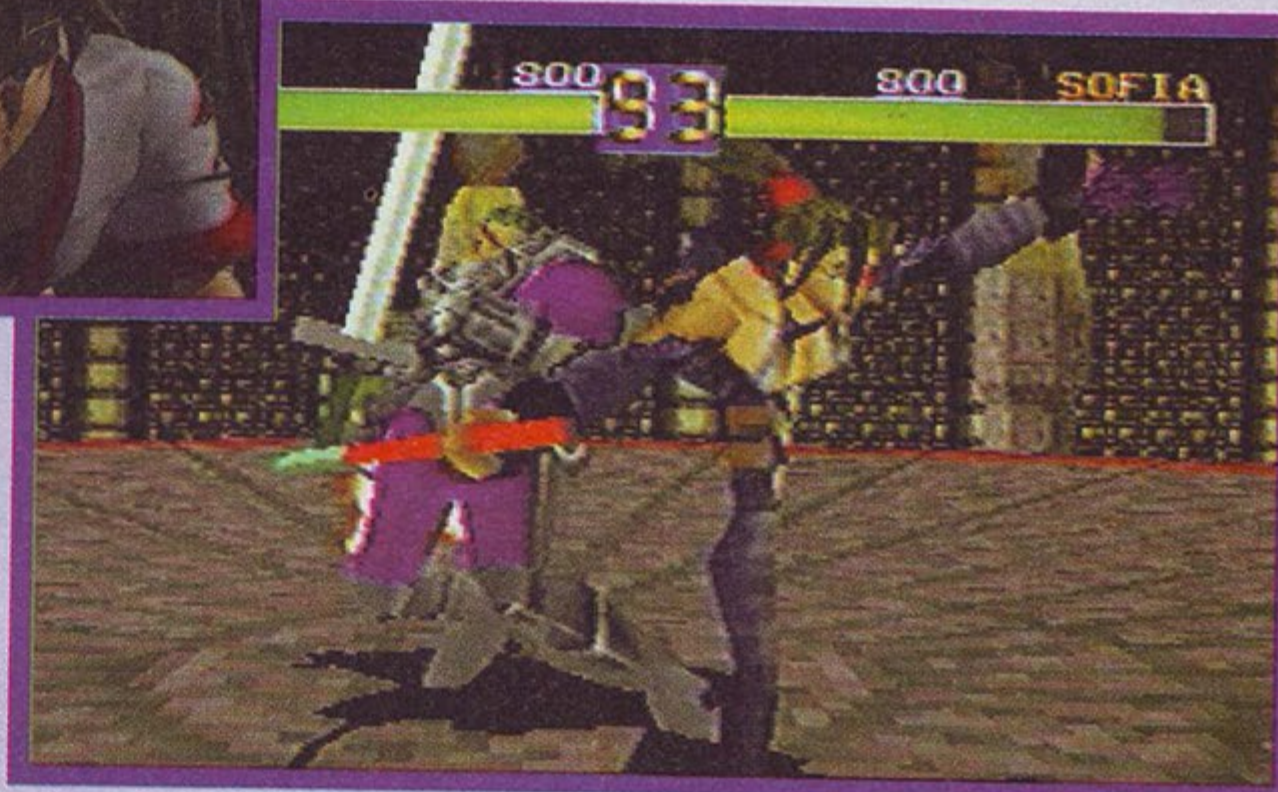
Эта программа начала свою жизнь на Sony Playstation, и все от нее были без ума, но теперь Takara конвертировала игру обратно в Saturn во всем ее блеске. Она работает также же быстро, в ней сохранены все специальные трюки, а кроме того в ней даже есть тайное новое действующее лицо, которое нужно отыскать и с которым можно играть!

Sega Pro до предела проникла в самые тайные рандеву игры с прежним вариантом программы, и она понравилась нам до последних мелочей. Теперь она осчастливлена также и прекрасно организованной последовательностью команд, показывая на что способны все ее персонажи, а это еще один момент,

- Takara
- Saturn
- Декабрь (импорт)

которого не хватало PlayStation.

Когда в начале следующего года *Toh Shin Den* причалит к этим берегам, он определенно столкнет противников носом к носу, поскольку это – первая игра, которая служит переходом от PlayStation к Saturn'у. Полный анонс этой великолепной игры будет дан в ближайшем выпуске журнала!



Vaku Vaku Animal

- Sega
- Saturn
- Декабрь (импорт)

Еще один шедевр Sega AM3! Да, вы правильно поняли: это игра AM3. Сразу же после того, как бригада AM3 завершила программирование аркадного варианта *Sega Rally*, она приступила к работе над аркадной платой *Titan*.

Это – игра в духе *Puyo Puyo* в которой на экране небольшие блоки с изображением голов животных и корма падают

сверху вниз, а внизу экрана они совмещаются. Если Вам удастся совместить голову животного с соответствующим ему кормом, возникает огромная голова этого животного, которое пожирает весь выставленный ему корм. Если Вы проигрываете, то огромная львиная голова разносит вдребезги все изображение на экране!

Представляется очевидным, что преобразовать игру из аркадной платы *Titan* в Saturn не стоило большого труда, и теперь у нас прекрасное аркадное преобразование! Это – толковая игра, и я просто не могу дождаться, когда заполучу ее окончательный вариант. Полный анонс в следующем номере нашего журнала.

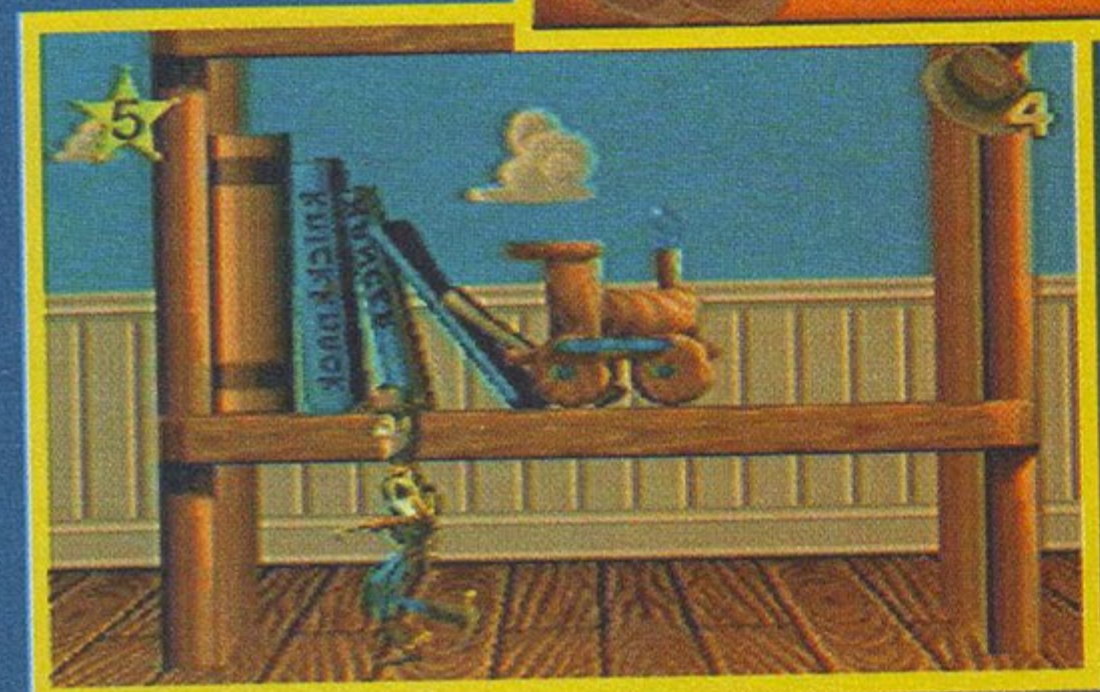


Toy Story

- Disney Interactive
- Mega Drive
- Январь

Toy Story – это новейшая забойная игра по Диснею и она, похоже, станет исключительно особым кинофильмом. Вместо обычных действующих лиц, создающихся элементами мультипликации, в Toy Story все будет точно

переложено на компьютер. Буквально все. Этот игровой фильм будет вскоре выпущен для Mega Drive, поскольку эта платформа является одной из звезд кинофильмовых платформ. Пока же Toy Story не вызывает, пожалуй, ничего кроме восхищения; это – в принципе мегадрайвовский эквивалент потрясающей Donkey Kong Country на платформе SNES. Она может стать совершенно особой программой, и мы будем держать Вас в курсе любых серьезных подвижек в отношении нее.



Декабрь '95

THE ULTIMATE GUIDE TO EVERYTHING SEGA SATURN!

100% Sega gaming!

SEGA PRO

Run for your lives!

REAL MONSTERS World exclusive!

Mortal Kombat II Saturn preview!

Two Soccer exclusives!

FIFA '96 on Saturn

Plus! Saturn Heart of Darkness, Sin City 2000, Custom Ace, The Duel, Rayman, Sega Drive, Donald Duck in Maui Mallard, Vectorman, Super Skidmarks

£2.50

Этот номер
Sega Pro
распространяла на территории СНГ компания "Мидас"

Мы не ошиблись в цене!

Вэто Рождество Sega выставила, пожалуй, правильные ценники на свою аппаратуру, а это значит, что всем нам самое время ее закупать. При цене на Saturn, сниженной до 299 фунтов стерлингов, это должно вызвать захватывающую битву на рынке против Sony с её PlayStation. В этот комплект Saturn'a игры не входят, но по поступлению в продажу в ближайшие же несколько недель Sega Rally, Virtua Fighter 2 и Virtua Cop будет из чего выбрать.

Если Ваша цель – это 32X, то у нас для Вас есть хорошие новости: её новая цена в 99,99 фунтов вместе с Mega-CD. Для обеих систем навалом готового программного обеспечения типа Virtua Fighter и Kolibri, и Sega предлагает пакеты компактв для Mega-CD по особо низким ценам, начиная всего с 9,99 фунтов! Никогда еще не было так выгодно переключиться на игры на



платформе Sega, и руководством для этого Вам служит Sega Pro.

Manga на Video CD

Недavno в продажу поступила видеоплата для Saturn'a, позволяющая смотреть массу кинофильмов с удобных компактв. Теперь мы сможем смотреть бесконечное количество насилия, забав и графики японской Manga, включая новинку Street Fighter 2: Animated Movie (мультик). Одним из важнейших выпусков на Video CD была высоко оцениваемая Akira, за которой последовали Appleseed и Ninja Scroll. Они поступили в декабре. Как только у нас будут какие-либо новости в отношении Manga/Anime на Video CD, мы тотчас же сообщим об этом в нашем журнале!



У ТСС есть Worms!

Сейчас по каналу The Children's Channel (TCC) (Детский канал) спутникового телевидения (английское сокращение TCC соответствует также русскому "б-р-р как холодно"). Поэтому в эти холодные дни от такой аббревиатуры становится еще холодней. Лучше уж подумать о Жареном цыплёнке из Кентукки) идут первые эпизоды из *Earthworm Jim: Серия комиксов*. Мастерски сделанный какими-то из мультипликаторов этой отрасли это комикс-шоу продолжает приключения прежнего Джимбо, пытающегося спасти мир от всевозможных природных, а иногда и неестественных, бедствий. В офисе Sega Pro нам удалось записать несколь-

ко эпизодов этой серии, и мы Вам скажем, что Вам с ними определенно стоит познакомиться!

Вы можете связаться с Джимом на странице Kids WB Интернета. Более подробную информацию Вы можете получить в разделе Net Watch новостей.



Какой ещё Джонни?

Любителям пинбола: в ближайшее же время фирма Уильямс намерена выпустить в продажу пинбольшую доску с фильмом о передовой технологии, а именно *Джонни Мнемоника*. Действие фильма, который вскоре поступит в продажу в Англии, разворачивается в 2021 году, когда миром уже правят гигантские корпорации, а специальные живые курьеры транспортируют информацию, введенную в микрочипы, имплантированные им непосредственно в мозг. Один из них и есть Джонни, но ему предназначено в ближайшие сутки умереть, а ему нужно доставить из Азии в Северную Америку исключительно конфиденциальную информацию и противоядие для спасения жизни. Все это здорово, а игроки для набора очков могут пилотировать пинбол между небом и землей, а также пользоваться перчаткой магнитоданных и киберматрицей.



Грязные слухи

Этот месяц может быть временем доброй воли, но в мрачных глубинах Грязных слухов бродят сплетни...

Первая всплывшая сплетня – это что фирма Williams на основе своего кассового фильма, похоже, разрабатывает аркадную машину *Mortal Combat*. Складывается впечатление, что этот фильм натолкнул на идею о *Street Fighter's*: игра в стиле кинофильма, в которой играют настоящие персонажи из самого фильма, может увидеть свет в начале следующего года. Послушайте моего совета, ребята: НЕ НАДОЕДАЙТЕ (Но, Мэт, я думал, что тебе она нравится. Ник). Об МК следует сказать, что в Интернете об *Ultimate MK3* ходит широкая молва. Эти информационные сёрферы несколько злы на усовершенствованную игру, поскольку теперь выясняется, что три скрытых персонажа – это Mileena, ErrMас и изначальный Sub Zero. А это значит, что Williams для экономии использовал некоторых актёров для создания порядка семи персонажей (таких как John Turk, который играл Скорпиона, Shang Tsung и практически чуть-ли не всех остальных). Любители этой игры считают этот усовершенствованный вариант игры мошенничеством, а то, что все уже отгадали её трёх скрытых бойцов, может, вероятно, говорить о том, что это пиршество кровопролития попало в полосу удачи...

В числе других новостей о фирме Williams фигурирует то, что её новый многоугольный объёмный боец их игры *War Gods* на недавнем показе аркадных игр AMOA в США попал в бурю (ха-ха). К сожалению, на сегодня представляется вероятным, что к нам заглянет лишь Ultra 64 после дебюта её отечественного варианта в следующем году.

Все из тех же старых добрых Штатов пришел шум, что розничники недовольны Sega, поскольку им было отказано в Saturn'ах, когда эта система была выпущена ранее. Лишь у известных фирменных магазинов на складах есть машина на 32 бита, а магазины поскромнее обошли. В ответ некоторые розничники возвратили аппаратуру 32X и программное обеспечение, поскольку теперь будет труднее сдвинуть с места эту гору слоновьего дерьма. Кстати, обязательно познакомьтесь с *Batman Forever* и *Judge Dredd*, когда они в начале года будут срочно выброшены в видеопрокат.

Вот такие дела, ребята. До встречи в следующем месяце, когда я еще буду отходить от похмелья, а за спиной у меня будет стоять Ник и пощелкивать кнутом, как если бы он все праздники и не выходил из офиса. Будет еще куча пикантных сплетен и новостей. Приветик!

В сети...

А теперь самое время снова побродить в прекрасном мире Интернета и посмотреть, что там происходит в этом месяце. Sega подготовила две классные игровые площадки, а Вы еще не знакомы с WB Kids?

Bug в системном режиме

www.segaa.com/bug



Теперь последний супергерой Sega обзавелся своей собственной сетевой площадкой. Она тоже исключительно классная: полна кадров, киноклипов, звуков и подсказок, а также и подвохов. В ней тоже целая куча высокока-

чественного иллюстративного материала Bug'a, знакомящего с каждой очередной страницей – ну, что лучше можно придумать для игрока на Sega. Да, неплохо бы поиграть Bug'a на Mega Drive!

Vectorman.com

www.segaa.com/vectorman



Что до игр на Mega Drive, то эта игра просто фантастическая с её главным героем из кучи шаров! У *Vectorman'a* даже более информативная сетевая площадка, с разбивками по каждому врагу, сюжету, и предпроизводственными набросками персонажей –

и надо сказать, что все это сущая правда! Попробуйте эту программу, киберсёрферы!

Kids WB

pathfinder.com/@yPVIUHEQcQIAQA9R/KidsWB



Animaniacs, *Earthworm Jim*, *Bugs Bunny*, *Tiny Toon Adventures* – все они на новой великолепной сетевой площадке Kids WB (а для Вас это Kids Уорнер Бразерс). Киноклипы квиктайм, стоп-кадры и звуковые эффекты – все это само собой разумеющееся, а последний штрих на все это накладывает определенный комиксный иллюстративный материал. Это – определенно та самая площадка, на которую стоит взглянуть.



Gargoyles

- Disney Interactive
- Mega Drive
- Январь

Мы познакомились ещё с несколькими кадрами этой потрясающей игры, которую планируется выпустить в продажу для Mega Drive. Действие разворачивается в обстановке средневекового замка и все наполнено призраками и таинственно. Серия *Gargoyles* диснеевского телевидения идет в Штатах успешно, и будем надеяться, что она будет столь же качественной в нашем оте-



чественном варианте. Следите за этой рубрикой нашего журнала!



Ноябрь '95

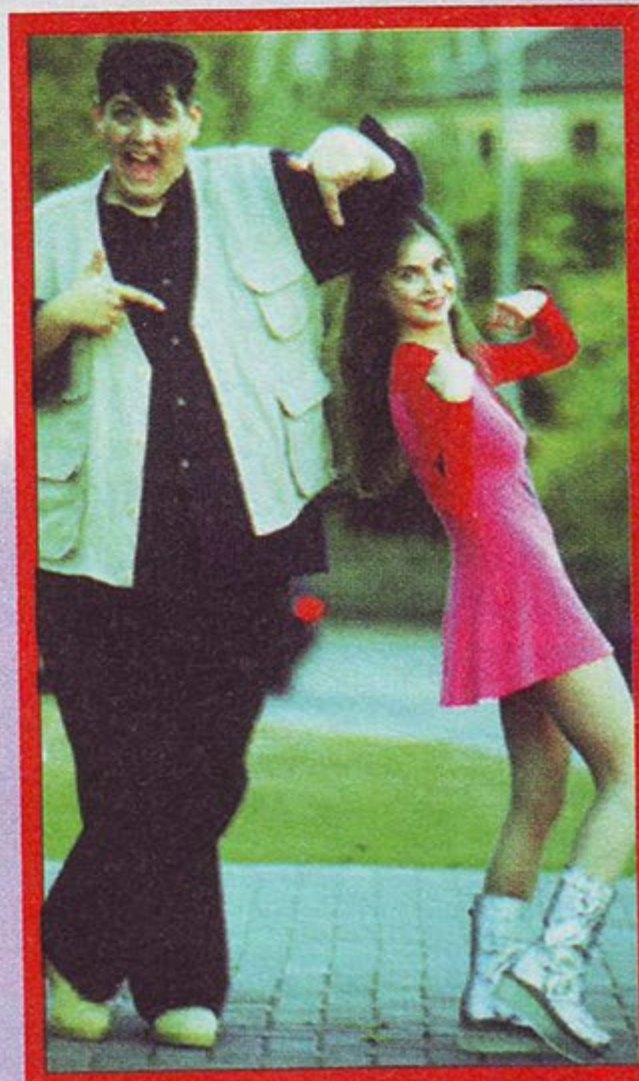


распространяла на территории СНГ компания "Мидас"

Талант на TV

TIGS – Полностью интерактивное игровое шоу. Идет в настоящее время по средам по Children's ITV. Его ведут Великан А и Малышка по имени соответственно Алекс Верри и Гейл Портер. Алекс Верри выступал в различных компьютерных шоу, в частности в роли Биг Бой Бэрри в серии Мир игр по телепутниковому каналу Sky One. Небезызвестная компания переработала это шоу в один из ведущих журналов.

Шоу состоит из интерактивных компьютерных игр, включая Joe Razz, в которой Joe управляется нажатием клавиш телефонного аппарата. В шоу есть также две игры: футбол и автомобильные гонки. Зрители могут также посылать сообщения, сплетни и входить в Интернет. Зритель может выиграть приз в том случае, если его шутка или сообщение уместны на большом экране. Ждите поступления!



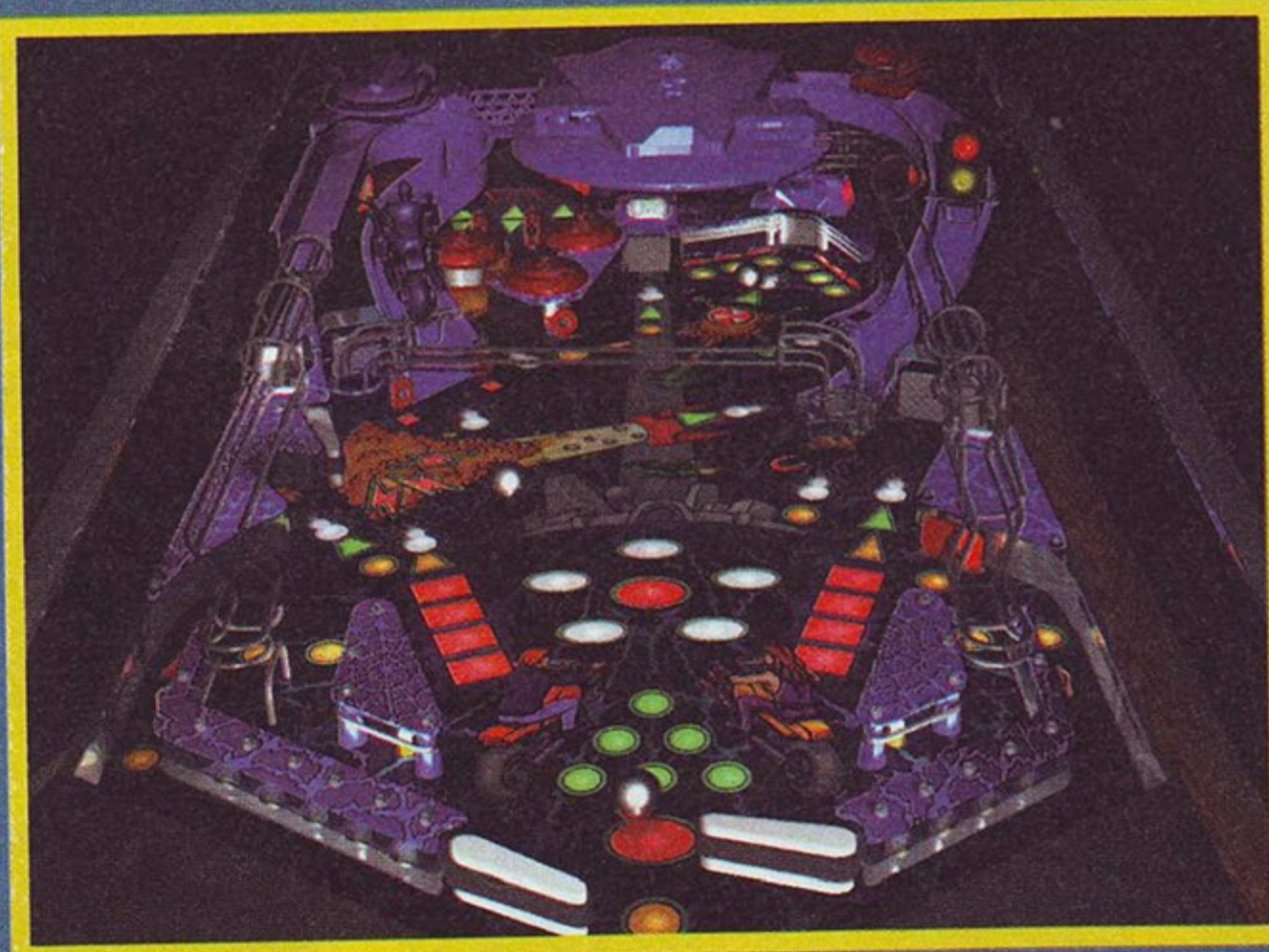
Pro Pinball

- Empire Interactive
- Saturn
- Весна

Приготовьтесь к тому, что может стать верхом пинбола на Saturn'e. *Pro Pinball* фирмы Эмпайр Интерактив – это серия пинбольных досок, которая будет постепенно поступать в торговлю. Первой из них будет *The Web* с

реалистической графикой Silicon (свыше 64 000 цветов) и, как обещают, с поразительной частотой в 60 кадров в секунду. А это ух ты как быстро.

Мы уже познакомились с несколькими выдержками из этой программы, и она смотрится пре-екр-расно! У нее будет 20 звуковых дорожек на компакт-диске со всякой невидалью, мигалками и кучей других примочек, цель которых – полностью воспроизвести реальный пинбол. Короче, она будет намного лучше вызывающего разочарование *Digital Pinball*.



Призраки по-прежнему шалят!

Внимание любителей Anime! *Ghost In The Shell* станет самым крупным мультфильмом после *Akira*, который вышел несколько лет тому назад. Он основан на серии книжных комиксов известного японского художника Масамуне Широу.

Действие разворачивается в 2029

году. Компьютерный преступник по имени *The Puppet Master* (Кукловод) занимается своими криминальными проделками, а именно: хекерствует в компьютерных сетях, незаконно собирает данные и совершает акты терроризма. И тут вступает элитная секретная служба Японии, а именно ее Отдел 9, задача которой – задержать этого злого гения. В *Gost In The Shell* использована новейшая и самая прогрессивная графика и жидкостная анимация. В Англии он идет с 8 декабря.



Wipeout на Saturn'e?

Всё верно! После месяцев размышлений и споров по сведениям из этой отрасли стало известно, что для Saturn'a в продажу поступят две игры в формате PlayStation: *Wipeout* и *Destruction Derby*!! Мы получаем массу писем с вопросом о том, увидят ли эти игры свет на машине Sega. В конечном счете это так и будет! *Wipeout* уже полностью готов, а работа над *Destruction Derby* приближается к концу. Мы просто ждем не дождемся, когда сможем наконец заполучить эти игры. Если Saturn сохранил все, что сохранила PlayStation, то мы заполучим потенциально самую лихую игру Saturn'a за весь этот год. Следите за новостями, ребятаки!



Gene Wars

- Bullfrog
- Saturn
- 1996

О *Gene Wars* стоит написать поподробнее и хорошо. Действие разворачивается в будущем: на одной и той же планете определено в полном согласии сосуществуют четыре разных расы. Они уже не воюют друг с другом, но кое-кто намерен сохранить себя и в будущем и укрепить свою расу. Игрок выступает в роли одной из рас и ему необходимо быстро разделаться со смутьянами, пока они на Вашей планете не возобновили очередную разрушительную войну. Другие расы для своей защиты стали создавать своих собственных креатур-убийц, а в итоге получается солидная игра в войну, несколько смахивающая на *Populous*. Если *Gene Wars* играется так же хорошо, как смотрится, то она может стать одним из крупнейших хитов 1996 года. Это уж точно!



Charts

Представлены Институтом общественного мнения Гэллапа



SATURN

- | | |
|-------------------------|------|
| 1. Daytona USA | Sega |
| 2. Robotica | Sega |
| 3. Virtua Fighter Remix | Sega |
| 4. Bug | Sega |
| 5. Myst | Sega |
| 6. Panzer Dragoon | Sega |
| 7. Pebble Beach Golf | Sega |
| 8. Virtua Hydlide | Sega |
| 9. Digital Pinball | Sega |
| 10. Shinobi X | Sega |

MEGA DRIVE

- | | |
|-------------------------|----------------|
| 1. Mortal Kombat 3 | Acclaim |
| 2. Micro Machines 96 | Codemasters |
| 3. FIFA Soccer 95 | E.A. |
| 4. Sonic The Hedgehog 2 | Sega |
| 5. Mickey Mania | Sony Imagesoft |
| 6. PGA Tour Golf 3 | E.A. |
| 7. World Cup USA 94 | US Gold |
| 8. Brian Lara Cricket | Codemasters |
| 9. Micro Machines 2 | Codemasters |
| 10. Sylvester & Tweety | Time Warner |

MEGA-CD

- | | |
|------------------------------|----------------|
| 1. Eternal Champions | Sega |
| 2. Soulstar | Core Design |
| 3. Mickey Mania | Sony Imagesoft |
| 4. Brutal: Paws Of Fury | Gametek |
| 5. Ground Zero Texas | Sony Imagesoft |
| 6. World Cup USA '94 | US Gold |
| 7. NBA Jam | Acclaim |
| 8. Sega Classics | Sega |
| 9. FIFA International Soccer | E.A. |
| 10. Earthworm Jim | Interplay |

GAME GEAR

- | | |
|----------------------------------|--------------|
| 1. Star Trek: Generations | Gametek |
| 2. The Lion King | Virgin |
| 3. Dragon | Virgin |
| 4. Sonic Chaos | Sega |
| 5. Dropzone | Codemasters |
| 6. Fantastic Adventures Of Dizzy | Codemasters |
| 7. Strider 2 | US Gold |
| 8. Sonic 2 | Sega |
| 9. Cosmic Spacehead | Code Masters |
| 10. Ren And Stimpy | Sega |



Ride вовремя!

В старом добром Blighty мы лишь открыли для себя прелести Sega World, Wonder Park Namco и других центров развлечения в форме видеоигр. Однако в Японии такие игры уже давно широко распространены. Компании-производители программного обеспечения зачастую берут эти тематические парки, обычно занимающие всего несколько гектаров дра-



гоценной земли (поскольку Япония — относительно маленькая островная страна, то и парки в ней такие же маленькие), для предпродажной обкатки своих аркадных программ. Молва обычно убеждает широкие массы потребителей, когда поступают такие крупные программы, как серия *Virtua Fighter*, Sega, прежде чем выставить на продажу готовую продукцию, учитывает мнение конечных пользователей такой продукции. Другие знакомые игровые заведения оформлены в виде многочисленных рядов связанных друг с другом пультов, что позволяет участвовать в играх *Virtua Racing*, *Daytona USA* и *Sega Rally* одновременно нескольким игрокам.

Но они не просто гордо красующиеся на своем месте игровые автоматы. Там можно встретить также и такие сложные современные машины, работающие в формате виртуальной реальности, как *ride-simulator AS-1* (имитатор прогулок) от Sega и новая *VR1 ride*. Эти платформы, благодаря своим сложным визуальным средствам, завязанным на мощные гидравлические систе-



мы, позволяют игрокам полностью ощутить погружение. В некоторых крупных залах типа нового забойного *Ghost Hunters* есть даже американские минигорки!

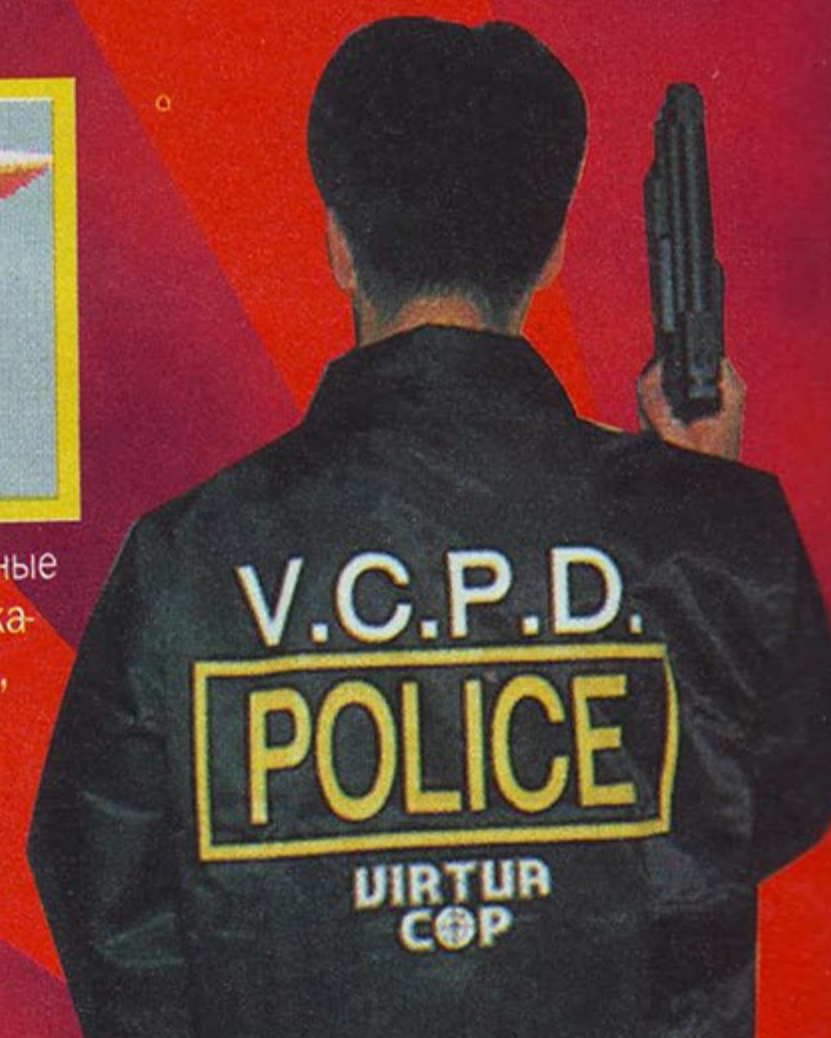
Все это для жителей Англии не потеряно, поскольку многие такие фирмы, как Mega Bowls признают необходимость в продуманных и хорошо поданных семейных тематических парках, и игроки компьютерных игр могут надеяться на быстрое появление в ближайшем будущем очередных новинок.

Игрушки...

Наши японские коллеги счастливчики. Они не только первыми получают доступ к новейшим видеоиграм и аппаратному обеспечению для них, но вот посмотрите сами на эти картинки. Как Вам это нравится? Не хило? Если Вам когда-нибудь удастся попасть в Токио, то ожидайте увидеть



некоторое из этих вещей: забавные куклы Бэтмен и Робин (жуть-то какая!), куклы РейЕрс и украшения, радиоприемники футбольного класса J, эксцентричные набивные игрушки Ультрамэн и Годзилла, действующих лиц Дарксталкеров и даже куртки с символикой *Virtua Cop*. Боже мой!



Высотные полеты



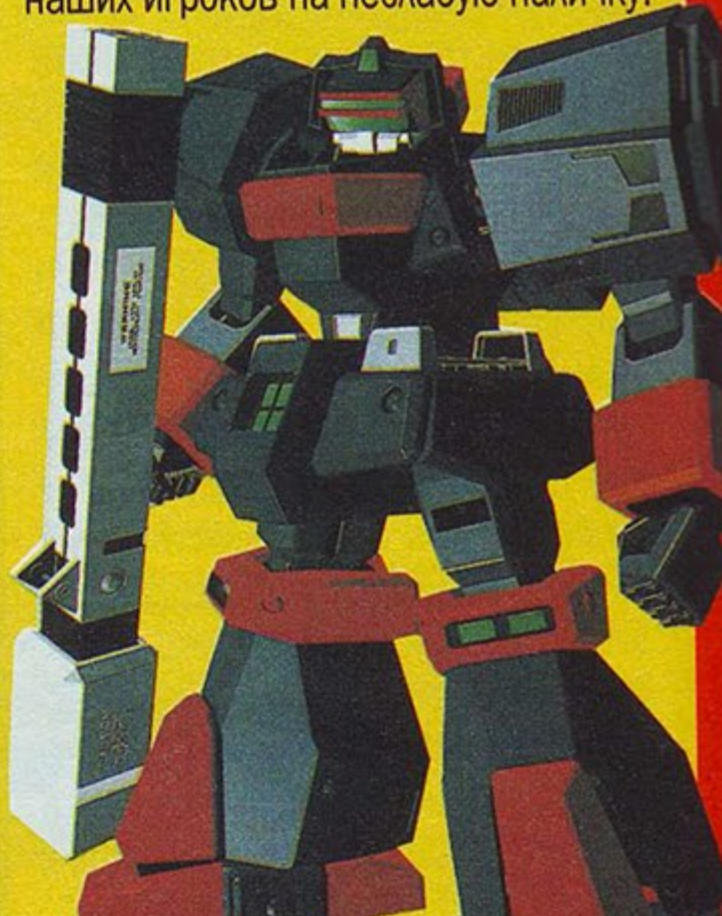
Взгляните, ребята, на небо. Оперативные разработчики AM1 для игровых автоматов выпустили на рынок свое новейшее создание — футуристичес-

кий имитатор полетов *Sky Target*. Он со своим гидравлическим сиденьем и самыми современными визуальными средствами в прошлом месяце пошел премьерой на аркадном шоу Jamma. Балдеющие игроки, уже устравившие в игровых залах очереди, могут рассчитывать на появление этой программы в Saturn'овом варианте где-то в следующем году.

AM3, чтобы не проиграть гонку за клиента, завершила разработку над потрясающей игрой битвы механоидов под названием *Virtual On*. В прошлом номере мы уже упоминали это-



го отчаянного бойца и стрелка, но увидев в этом месяце более широкие выдержки из него, пришли к убеждению, что когда этот парень причалит к берегам Англии, он нагнет наших игроков на неслабую наличку.



Blockbusters

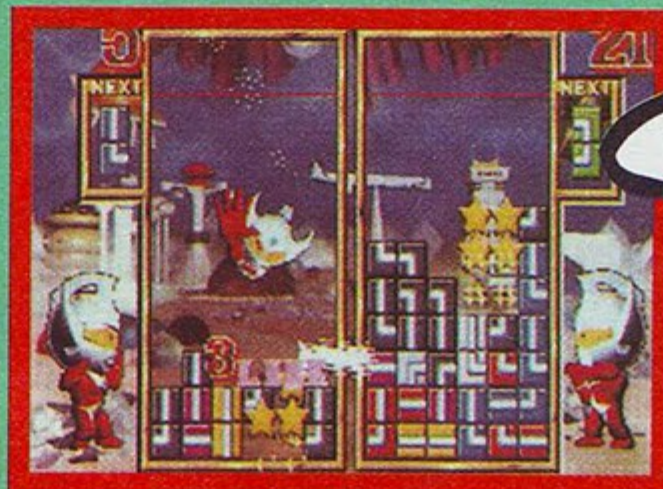
Е Такое впечатление, что в этом месяце в результате выпуска *Baku Baku Animal* для Saturn'a и стремительного выхода на рынок двух новых имитаторов *Puyo Puyo* игры-головоломки ну просто стали гвоздем сезона. Появились *Pappara Paoon* и игра *Ultraman* с аналогичными элементами головоломок, в которых игрокам предлагается попытаться расставить цветные

блоки в четыре или более рядов. Вот это да! Сколько раз можно повторять одну и ту же тему

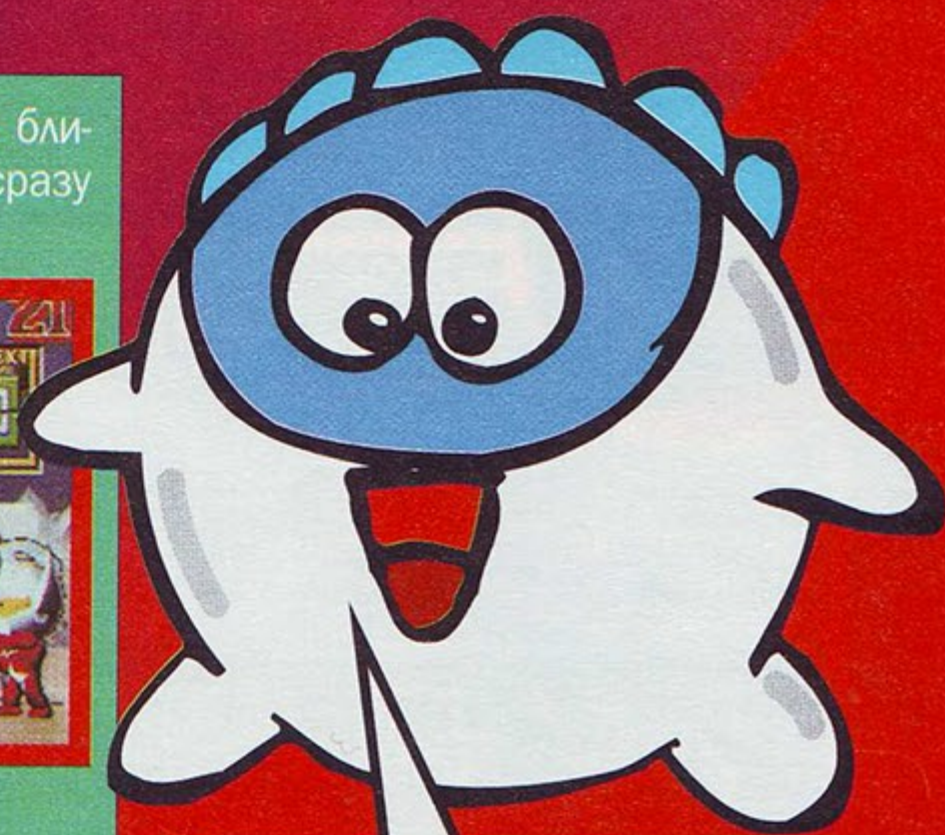
игры? К нам они поступят в ближайшее же время, и мы сразу же дадим по ним обзор.



Pappara Paoon



Ultraman puzzle game



МОЖЕТ ЛИ КТО-НИБУДЬ ХОТЬ ОТДАЛЕННО ПРЕДПОЛОЖИТЬ, КТО Я? РЫБА? ИЛИ НАДУТАЯ РЕЗИНОВАЯ ПЕРЧАТКА? Я НЕ ЗНАЮ. ОТВЕТЫ, ПОЖАЛУЙСТА, НА ПОЧТОВОЙ ОТКРЫТКЕ.

Сводка новостей



Father Xmas

И Любители Footie могут попробовать свои силы в новейшей игре Saturn'a *Hattrick Heros* (так в их написании, а не в моем), которая должна была выйти на орбиту ещё в 95-м. В ней будет фигурировать каждая международная команда, а все игра аранжирована аналогично серии *Super Side Kicks* фирмы SNK... Приз игры, задуманной, скорее всего, в крепком подпитии, достается в этом месяце

программе *Robo.Pit* на Saturn'e. Странные сферические роботы ведут друг с другом рукопашный бой, стремясь отхватить друг у друга части живой плоти. Ну и ну!

В прошлый раз мы обещали Вам кадр из *Father Christmas* Saturn'a, и вот, пожалуйста. В игре, основанной на феноменально успешных рассказах Реймонда Бриггза, играющий берет на себя роль помощника Санта Клауса в раздаче подарков накануне Рождества. Однако странная вещь: эта игра поступает лишь после Нового года. Х-м-м-м... В прошлом месяце наш журнал сообщил новость об объединении Sega и SNK. Кстати, слухи оказа-

Samurai Shodown



лись верными, и владельцы Saturn'ов могут надеяться на появление прекрасно преобразованных аркадных программ *King of Fighters 95*, *Final Fight 3* и ожидающейся *Samurai Shodown RPG*. И жизнь хороша и жить хорошо!



Robo.Pit



Hattrick Heros



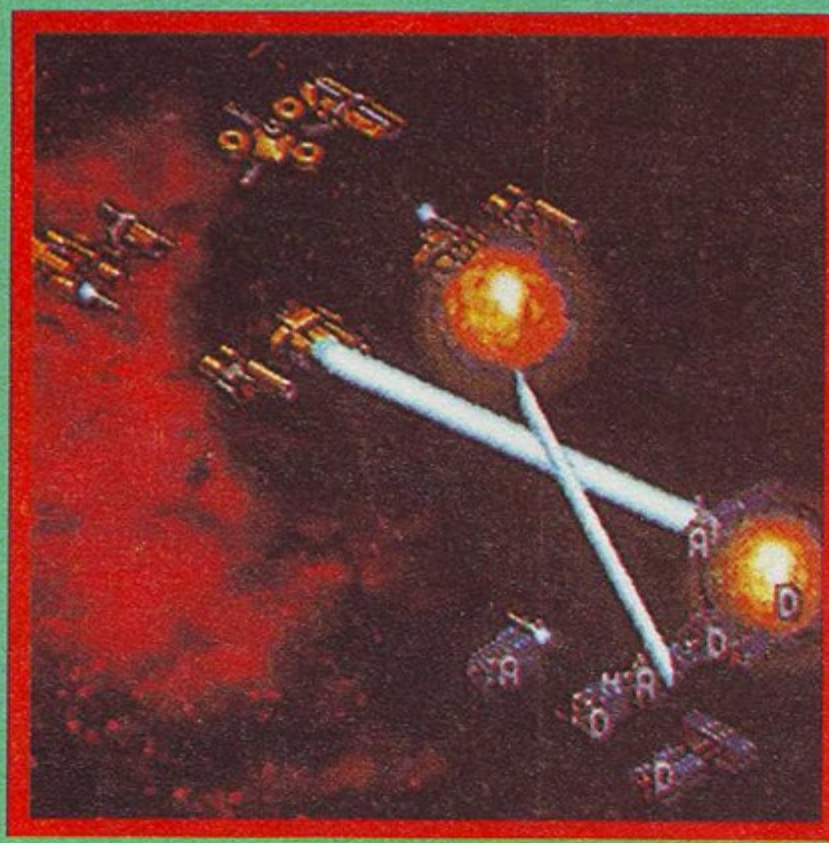
Final fight 3

Gobeckers

И Уже когда номер пошел в печать, мы получили кадры из боевика Saturn'a под названием *Gobeckers*. В этой игре, аналогичной теперь уже устаревшей форме Konami в *Night Striker*, яркие мультиплицированные персонажи воюют в самом разном окружении, пытаясь разнести друг друга невероятно мощным оружием. Уже судя по именам героев типа Мьюджин, Кэтти, Эйн и Фишер можно сказать, что игра после появления её в начале 96 года будет, скорее всего, очень эксцентрично.



Что еще за Q?



Э Есть ещё место на этой странице для пары слов о причудливом стратегическом боевике под названием *Quo Vadis*. Действие этой ожидающейся программы Saturn'a разворачивается в самых глубинах космоса; у неё великолепно отработанные сцены и впечатляющие внутренние визуальные средства. *Quo Vadis* поступит из-за рубежа ко времени выхода нашего следующего номера, так что мы сможем приглядеться к ней повнимательней.



Я - ЗЕЛЁНЫЙ МОНСТР. Я НЕ ЗНАЮ, ЧТО Я ДЕЛАЮ НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ КРОМЕ ТОГО, ЧТО ВЫГЛЯЖУ НА ЕЁ УГОЛКЕ НЕСКОЛЬКО УГРОЖАЮЩЕ. ВЫ ЕЩЁ НЕ ИСПУГАЛИСЬ, А?

Saturn

Review

● Sega ● £49.99 ● Декабрь

Virtua



Огромным кроликом №1, выпрыгнувшим из шляпы мага Sega, было ее почти безупречное аркадное преобразование – Virtua Fighter 2 – быстрая полноэкранный игра – приготовьтесь к волшебству!

В этом июле Sega решила выбросить на ничего не подготавливающий английский рынок Saturn – одновременно с неотшлифованным вариантом своей аркадной классики Virtua Fighter. Это было первой ошибкой.

Затем ей в догонку на рынок было выброшено ещё одно аркадное преобразование, а именно блестящая Daytona USA. У Saturn'ового варианта была проблема плохого отсечения графики и он использовал всего около 25% мощности. И это было второй ошибкой.

Аппарату необходимо хорошее программное обеспечение, а эти две игры ни в коем случае не служили примером того, на что способен Saturn. Но вот что там за кулисами ждёт своего выхода на сцену? А, это Sega

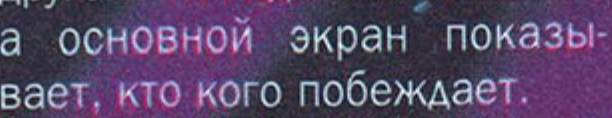
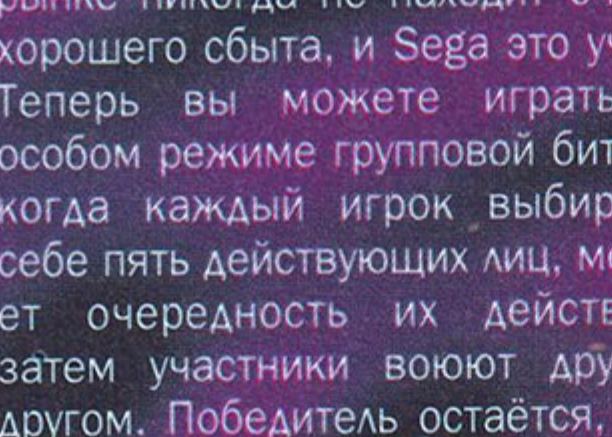
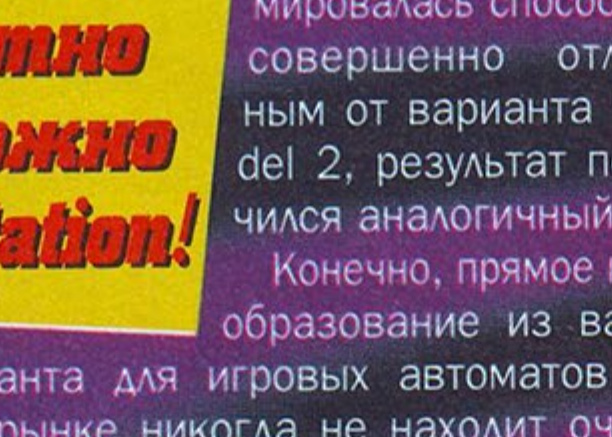
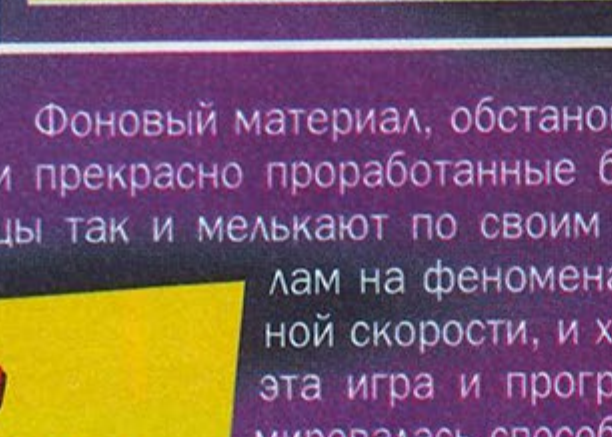
намерена исправить свои ошибки, предложив пользователям классный Saturn'овский вариант продолжения Virtua Fighter. Ура!

Эта игра – толковое дело. Она не только просто фантастическое преобразование аркады, но AM2 проделала с Saturn'ом такие технические вещи, которые всего несколько месяцев тому назад были просто немыслимы, и это абсолютно невозможно на PlayStation!

Это абсолютно невозможно на PlayStation!

Следите за действием...

Всегда трудно объяснить, как великолепно выглядят в игре особые приёмы и насколько плавная анимация. Поэтому чтобы себе помочь и устроить для вас, уважаемый читатель, интересный спектакль, мы приводим кадры из игры, показывающие заключительные секунды одного особо шокирующего боя.



Фоновый материал, обстановка и прекрасно проработанные бойцы так и мелькают по своим делам на феноменальной скорости, и хотя эта игра и программировалась способом, совершенно отличным от варианта Model 2, результат получился аналогичный.

Конечно, прямое преобразование из варианта для игровых автоматов на рынке никогда не находит очень хорошего сбыта, и Sega это учла. Теперь вы можете играть в особом режиме групповой битвы, когда каждый игрок выбирает себе пять действующих лиц, меняет очередность их действия, затем участники воюют друг с другом. Победитель остаётся, а основной экран показывает, кто кого побеждает.

● Что может быть лучше мощного сногсшибательного удара в голень девицы. Акира – неисправимый романтик!



● У каждого персонажа куча приемов, которым можно поучиться, много чего, что можно взять на вооружение.



● Старый Шан – странный старикашка-алкаш. После проведения приема он прикладывает к бутылке, а лицо его еще больше краснеет!



● Японские программисты проделали в этом преобразовании потрясающую работу.



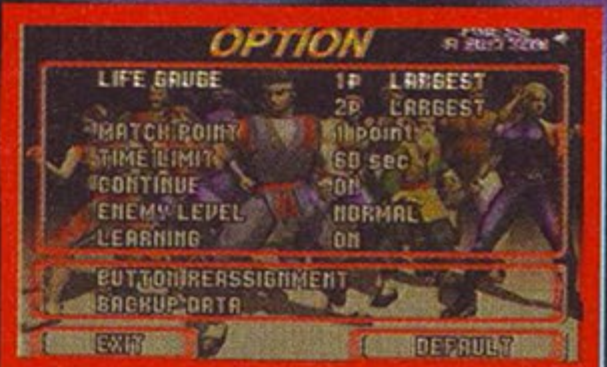
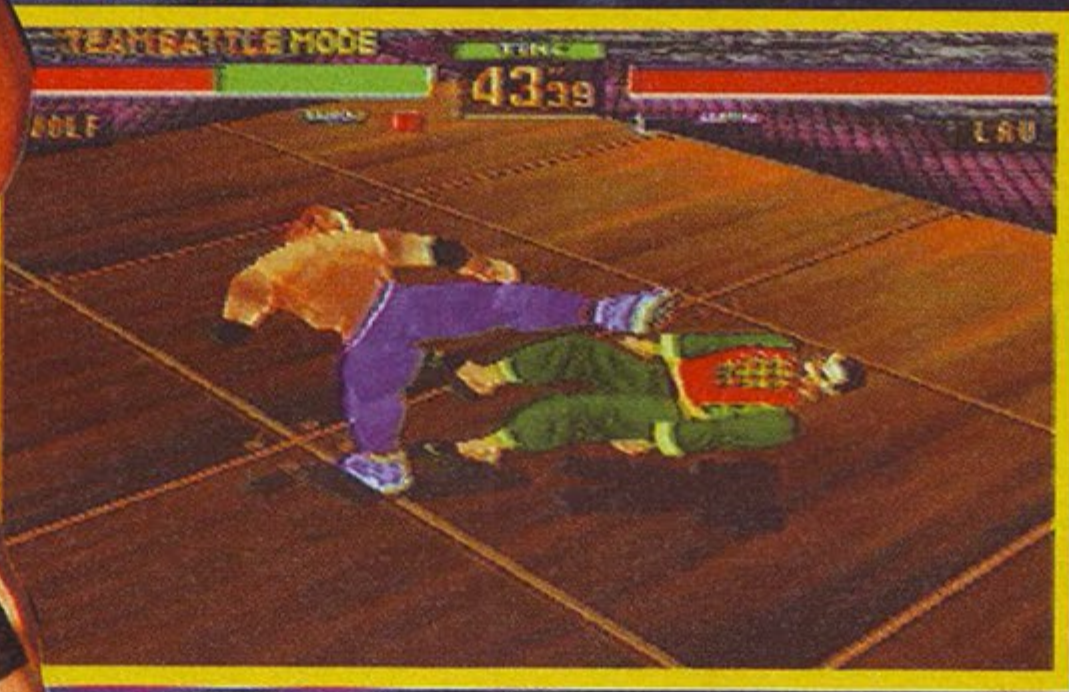
Fighters 2

Табло с таймерами!

Это – различные виды опций, и вам они, пожалуй, понравятся. Прежде чем идти в магазин и покупать игру, всегда приятно знать, что она может!



● Некоторые из этих бойцов просто не хотят дать вам настоящий бой. Старый Лау ухитряется наскоро вздремнуть!



TIME RECORD				
RANK	TIME	NAME	VER.	STAGE
1	00'00"00		2.0	
2	00'00"00		2.0	
3	00'00"00		2.0	
4	00'00"00		2.0	
5	00'00"00		2.0	
6	00'00"00		2.0	

● Пальмы – это позволяет расслабиться. Просто позор, что они здесь служат фоном для моря насилия. Звоните Мэри Уайтхаус!



● Возможно, Шан – самый пожилой боец на этом турнире, но он не из бывших. Один его удар способен уложить среднего быка!



Saturn

Review

● Ну, что там собирается учудить этот странный старикашка-пьяница? Его нужно под замок, а ключ выбросить! Сила алкоголя!

PLAYER SELECT 16

PROFILE

Name Kage-maru
Country Japan
Birth day June 6, 1971
Sex Male
Job Ninja
Blood type B
Hobby Mahjong



KAGE



VF2: Команда

Ничто так не согревает сердце холодным зимним вечером, как хорошая характеристика персонажей, поэтому взгляните...



Дата рождения 2 октября 1940
Пол Муж
Группа крови В
Рост 1.72 м
Вес 77 кг
Профессия Руководитель
Хобби Китайская поэзия
Страна Китай
Стиль боя Коэн-кен/
Система: Тигр и ласточка



Дата рождения 6 июня 1971
Пол Муж
Группа крови В
Рост 1.78 м
Вес 66 кг
Профессия Нинзя
Хобби Ма-джонг
Страна Япония
Стиль боя Хакагуре джиу-джитсу/Джиу-джитсу, стиль Хакагуре



Дата рождения 20 февраля 1957
Пол Муж
Группа крови А
Рост 1.83 м
Вес 111 кг
Профессия Рыбак
Хобби Рэгги-музыка
Страна Австралия
Стиль боя Борьба и бокс



В варианте игры на время ведется учет лучшего времени каждого персонажа, а также показывается, в каком варианте игры какое было набрано время (есть вариант 2.0 или 2.1!). Кроме того, есть и другие варианты: со счетчиком жизни (какой ущерб наносит каждый удар), с числом набранных очков, с ограничением времени и с указанием того, перенимает ли противник, управляемый компьютером, вашу технику ведения боя.

Этот особый вариант с обучаемостью очень гибок. После нескольких поединков компьютер раскалывает вашу технику ведения боя и по ходу игры может его вам усложнить. Эти данные можно также сохранить в памяти Saturn'a и, если захотите, использовать их в кругу своих друзей!

Так что по техническим и игровым показателям Virtua Fighter 2 поистине блестящ, и вы можете сами убедиться, насколько великолепна графика при наличии еще и особой подачи информации. Конечно, все любители аркадной машины сбегутся, чтобы занять свой собственный экземпляр игры, но я не могу не обратиться к таким играм, как Fighting Vipers и Toh Shin Den, тем более, что они уже поступили. Оружие, шаровые молнии и несколько новых лиц не пропадут.

И тем не менее мне надолго хватит сотни особых приемов, демонстрирующихся в Virtua Fighter 2. Непременная покупка – сделайте это уже сегодня.

● Ник Робертс

● Наконец-то, выиграл! Вы знаете, нашему эксперту по потасовкам Мэту достаётся!



● У кого-то утром будет болеть голова. Наверное, у меня со всеми этими надписями!



Дата рождения 8 февраля 1966
Пол Муж
Группа крови 0
Рост 1.81 м
Вес 110 кг
Профессия Борец
Хобби Караоке
Страна Канада
Стиль боя Проф. вольная борьба



Дата рождения 23 сентября 1968
Пол Муж
Группа крови 0
Рост 1.80 м
Вес 79 кг
Профессия Учитель кунг-фу
Хобби Кунг-фу
Страна Япония
Стиль боя Хаккуоку-кен/Рука восьми шестов



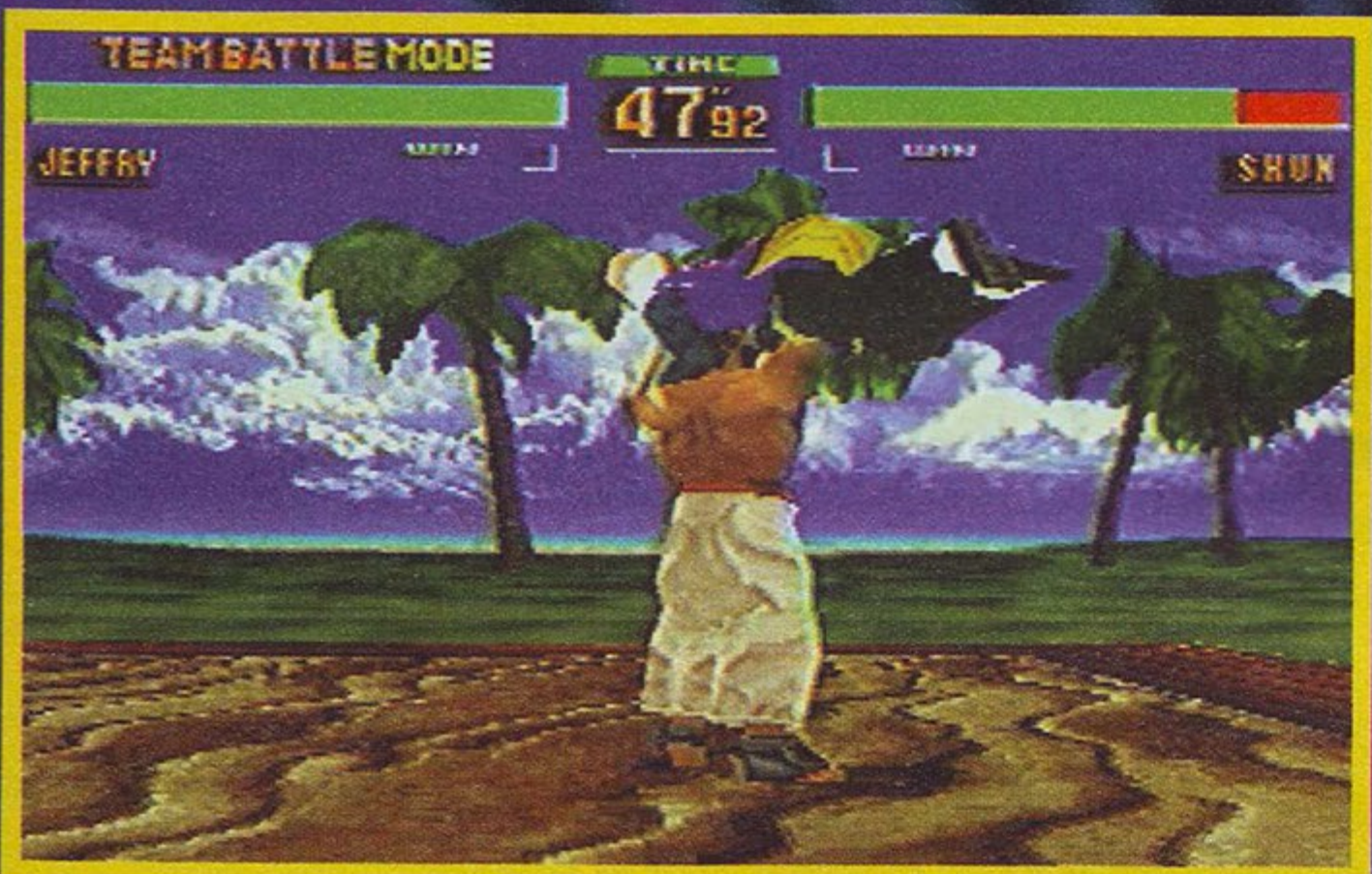
Дата рождения 17 мая 1975
Пол Жен
Группа крови 0
Рост 1.66 м
Вес 49 кг
Профессия Кинозвезда
Хобби Танцы
Страна Гонконг
Стиль боя Энсей-кен/Крыло белого журавля



● Смаживает на то, что эти ребята вместо своих бойцовых качеств решили показать брейк-данс. Г-м-м, мило с их стороны!



● Ну вот, у нас был *Street Fighter: The Movie* и *Mortal Combat*; ну, а как насчет забойного Голливуда на *Virtual Fighter*?



● Одно движение руки, и Джеффри может разорвать старого Шуна пополам – если только тот не применит против него какой-нибудь новый прием!



распространяла на территории СНГ компания "Мидас"



Дата рождения 2 января 1912
 Пол Муж
 Группа крови 0
 Рост 1.64 м
 Вес 63 кг
 Профессия Гомеопат
 Хобби Сбор целебных трав
 Страна Китай
 Стиль боя Суи-кен/
 Пьяная рука



● Она, может быть, и девушка, но дерется она лихо. Вам, пожалуй, не захочется затеять с ней разборки.



Дата рождения 28 августа 1970
 Пол Муж
 Группа крови А
 Рост 1.82 м
 Вес 75 кг
 Профессия Автогонщик
 Хобби Тренировки
 Страна США
 Стиль боя Секкен-до/
 Джит Куне До



Дата рождения 24 декабря 1979
 Пол Муж
 Группа крови АВ
 Рост 1.71 м
 Вес 61 кг
 Профессия Студент
 Хобби Оружие
 Страна Франция
 Стиль боя Тору-кен/Рука семизвездного богомола



Дата рождения 4 июля 1973
 Пол Жен
 Группа крови АВ
 Рост 1.73 м
 Вес 55 кг
 Профессия Студентка колледжа
 Хобби Парашют
 Страна США
 Стиль боя Секкен-до/
 Джит Куне До

Proscore

94

Просто самая впечатляющая драка из существующих для Saturn'a. Непременное приобретение.

Saturn

Preview Update

Sega



А-а-а! Она ещё не готова для обзора – эксперты из Sega заставляют нас ждать ещё месяц. Но Ник все равно её уже играет – у нас для подогрева Вашего любопытства есть её новая версия...

Saturn

Preview Update



А вот ещё одна классическая вещь Sega, ускользнувшая от обзора. И в этом случае полный обзор в Sega Pro мы дадим в следующий раз, а пока – взгляните на эти кадры...



Virtua Cop



Ну, что бы делала Sega, если бы у неё не было игровых автоматов? В ближайшие несколько месяцев для Saturn'a предполагается выпустить три крупных преобразования из вариантов для игровых автоматов. Для того, чтобы у себя дома устроить зал игровых автоматов, у Вас есть необходи-

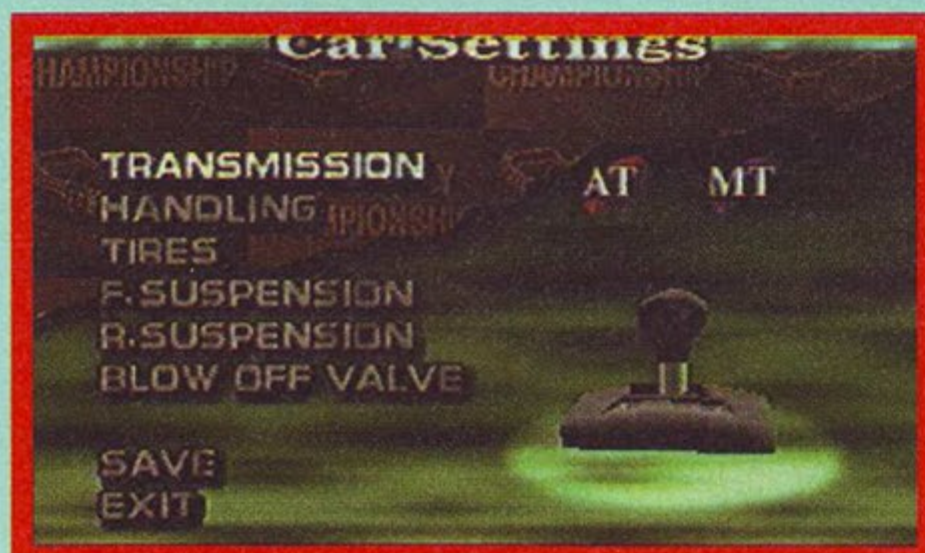
мый минимум: *Virtua Fighter 2* и *Sega Rally*, а теперь ещё и *Virtua Cop*. Если Вы, конечно, не помышляете отстегнуть несколько штук баксов на что-либо серьёзное!

Настольный вариант *Virtua Cop* поставляется со световым Stunner'ом (полицейским пистолетом) или без него, и это – полноэкранное преоб-

разование. У программы есть всё, чем мог гордиться её вариант для игрового автомата, плюс специальный тренировочный режим, в котором можно попробовать свою стрелковую подготовку, и новый пистолет для спецтренировки.

Поначалу я думал, что после при-

Rally



ках, то ощущение скорости и захватывающей динамики такое же.

Есть уже вариант для двух игроков с разделенным экраном – это настоящий кайф. Для повышения скорости пришлось несколько пожертвовать деталями на экране, но и всё равно, когда

Ну, что мне ещё Вам сказать в отношении *Sega Rally*? С того времени, когда мы демонстрировали её Вам последний раз, она стремительно распространяется. До этого графический локомотив смотрелся хорошо, а сейчас он вообще великолепен. Правда, его разрешение не столь высоко, как у варианта для игрового автомата, но когда участвуешь в гон-

идёт игра, этого совсем не замечаешь.

Самое лучшее в настольном варианте игры это то, что автомобиль можно скроить на свой вкус, что каждый раз дает новое ощущение. Можно выбирать шины, тормоза, передачи и даже продувочный клапан своего личного родстера – ничего себе опции!

Мне тоже однажды довелось впервые погонять эту игру на трассе Лейксайд – никогда не удавалось

проиграть её полностью в варианте игрового автомата. Она поистине сложна с массой своих виражей и поворотов. В финал можно выйти, если выиграешь первые три гонки. Для такого профессионала *Sega Rally*, как я, это не составило труда! Вызываю на состязание любого из Вас!

В следующем номере мы определенно осветим этот шедевр. Если только Sega не задержит игру ещё на парочку месяцев! Не улыбайтесь – это может случиться!



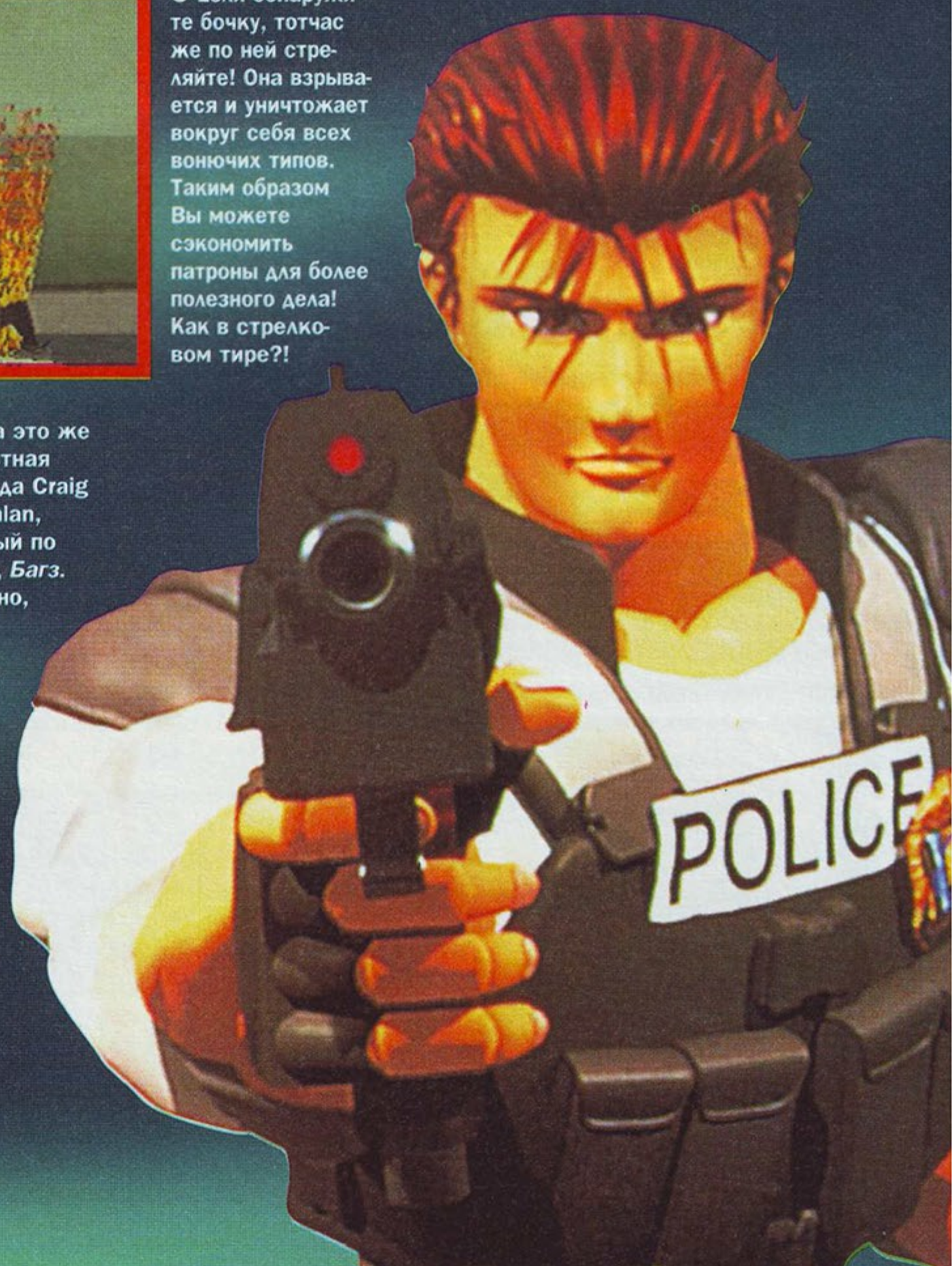
● Если обнаружите бочку, тотчас же по ней стреляйте! Она взрывается и уничтожает вокруг себя всех вонючих типов. Таким образом Вы можете сэкономить патроны для более полезного дела! Как в стрелковом тире?!



● Ба! Да это же та известная поп-звезда Craig McLaughlan, известный по Гриз энд Багз. Интересно, что он здесь делает?!

вычных всем нам прелестей согласованного отображения текстуры трехмерная полигональная графика покажется несколько устаревшей, но фирма удачно решила проблему и создала бесподобную игру.

В следующем номере нам обеспечен полный обзор, так что не волнуйтесь, читая патетическую писанину в других журналах, – бригада Sega Pro в должное время вынесет свой вердикт!





Work In Progress

В будущем человечество полетит к звездам, будет прокладывать путь к новым галактикам, встречать странных инопланетян и уничтожать ядерным оружием грязных подонков. Мэт Йео готовится к своей первой встрече с ними лицом к лицу...

Действие *Darxide* разворачивается в далёком будущем, и программа даёт игрокам возможность пилотировать сложный истребитель с расщеплённым крылом, обладающий страшной огневой мощностью сверхсовременного оружия, против далёкой расы инопланетян.

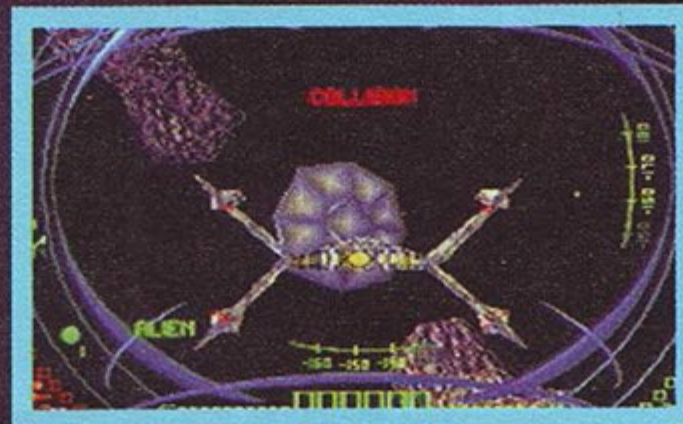
Страшные инопланетяне разработали безумный план запустить в нашу Солнечную систему пустотелье астероиды с целью захвата контроля над добычей ценных полезных ископаемых. Выясня-

ется, что на самом деле астероиды планируются использовать как пусковые базы для инопланетных захватчиков, и только лучшие пилоты Земли

(а это вы, ребята!) могут раз и навсегда остановить супостатов.

По примеру таких игровых классиков, как *Elite* и *Starfox* (о, Господи, Мэт все о своем Нинтендо – Ник), *Darxide* обещает стать ведущей перестрелочной игрой, предельно использующей графические возможности 32Х. По сути дела одним из разработчиков прог-

Завалить самых крутых любителей космических разборок



● В *Darxide* сверхсовременный истребитель ведёт скоротечные космические битвы. Уничтожьте инопланетян и спасите Галактику.

раммы является Дэвид Брейбен, самостоятельно создавший вышеупомянутую *Elite*! Он позаимствовал отсюда некоторые идеи и попытался превзойти свои же достижения средствами приставки Sega на 32 бита.

Представьте себе, что Вы летите в глубинах космоса, а мимо Вас неожиданно проносится гигантский астероид в согласованном отображении текстуры. Жуть! Но это лишь одно из зрительных лакомств из всего меню этой забойной игры. Цель программы – завалить самых крутых любителей космических разборок. Подождите до следующего раза, и мы дадим Вам пространный обзор, если Вам повезёт.

● Sega ● £ЦБ0*

● Январь

* Цена будет объявлена

Completion

1st Impressions

Приятно узнать о том, что 32Х наконец получает в этом номере некоторую серьёзную поддержку в виде прекрасных программ типа *X-Men* и *Darxide*. Они реализуют на высокоскоростной машине соответствующий уровень действия и стратегии и конечно же сочетают все эти элементы с определенной очень плавной графикой. Однако на данный момент нет кадровой музыки и отрывистой речи компьютеризированного пилота-напарника. Ждите приземления этой программы в 32Х в начале года.

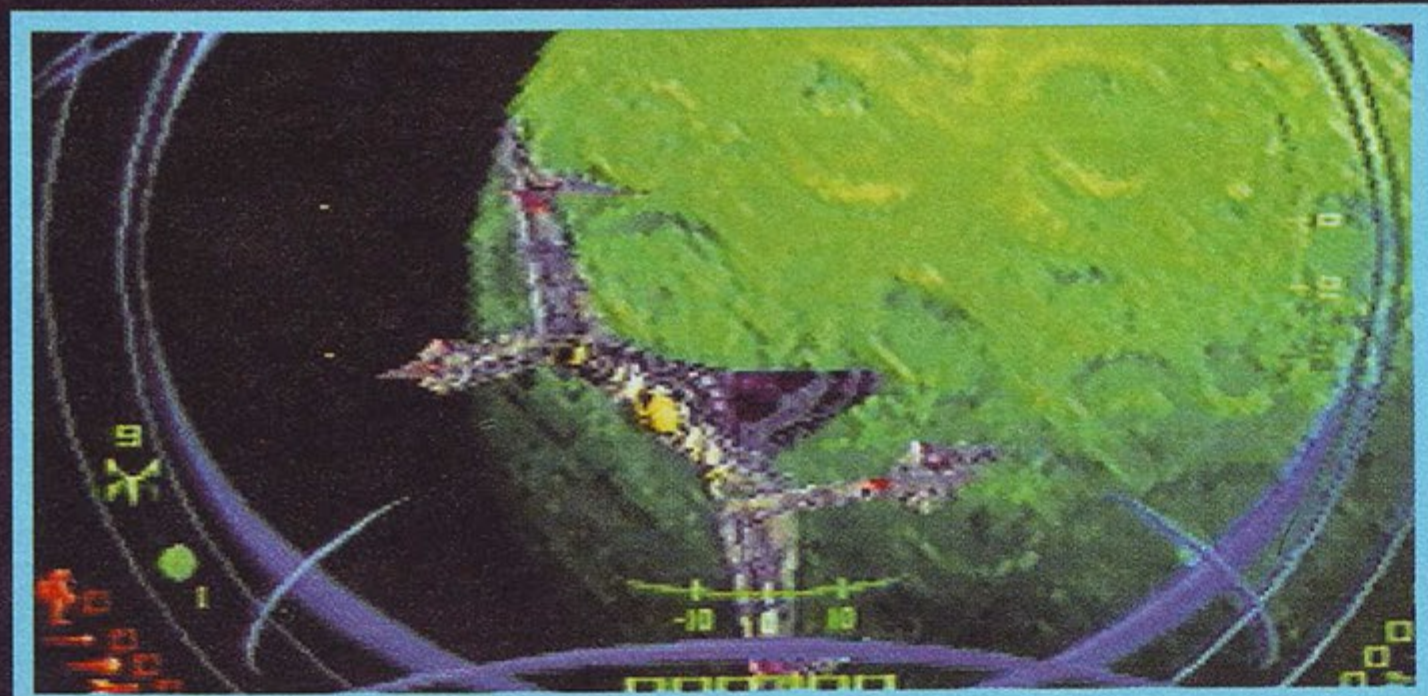
Darxide



● Получай смерть от обжигающего лазера, инопланетное падло! Оп-ля! Этак легко и забиться в этой лихорадочной перестрелке.



● В наши дни практически каждая игра для Saturn'a может похвастать исключительно плавной подачей информации. Просто удивительно: 32Х при запуске *Darxide* умудряется показать свой собственный мини-фильм.



● Попытайтесь сбить вражеских летчиков и уничтожить астероиды в определенный срок до успешного возвращения на базу. На последующих уровнях перед игроками ставятся еще более сложные задачи.

Разнесём НЛО, о'кей?

Вид из кабины космолетчика дает игроку всю информацию, которая ему необходима для борьбы с этими космическими гангстерами. Удобный радар даёт координаты астероидов, положение планет и, конечно же, вражеских космолетов. По мере расхода специального боезапаса экран показывает очередное состояние вооружённости космического истребителя.



● Sega ● £ЦБ0
● Лето '96

Work In Progress

Fighting

Vipers

Saturn



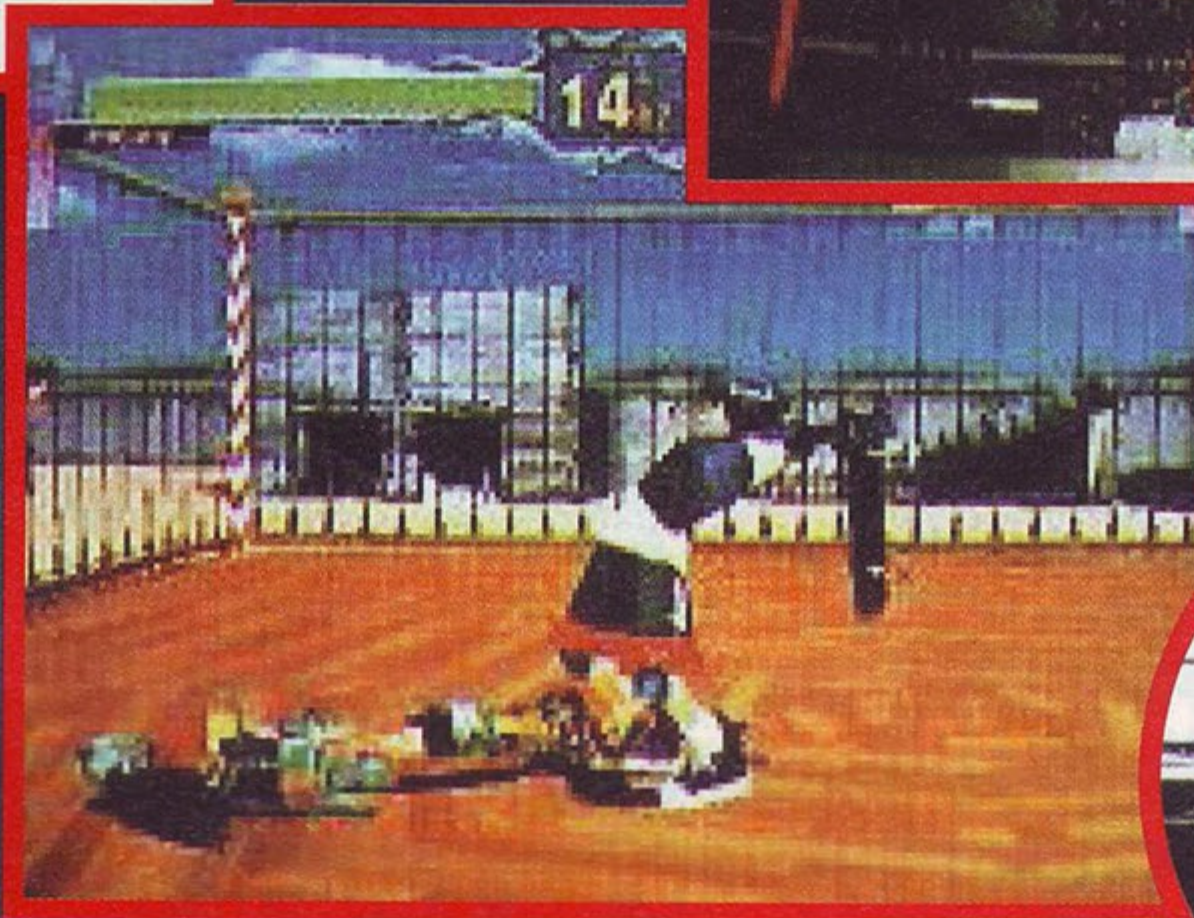
Это – официально. Двухмерные поборники себя уже изжили. Будущее за Virtua Fighter и его имитациями. Полигонизированный Мэт Йео анализирует очередное предложение Sega...



● Прямо из залов игровых автоматов поступает новейшее полигональное поборище Sega под названием *Fighting Vipers*. AM2 с использованием аркадной платы сделала игру, способную конкурировать с *Virtua Fighter 2*. Будущим летом ожидайте её преобразование для Saturn'a.



● В отличие от *VF2* бои происходят на огражденной арене, где стены позволяют проводить определённые приёмы.



● Большинство действий персонажей взяты прямо из *VF2*, так что игрокам легко их освоить.

● Достаточно острую конкуренцию *Fighting Vipers* составят выходящие в игровые залы *Tekken 2* и *Tohshinden 2*.



Персонажи игры



При таком количестве персонажей драк вы можете подумать, что разработать персонажи новой игры сложно. Это не так. В *Fighting Vipers* выступает поистине очень странный народец, в том числе наглый паренёк по имени Пики со своим скейтбордом, самурай Бан и выбракованная из *Gladiators* Грейс.

Сейчас, когда я пишу эти строки, для Saturn'a кодируется новейшая полигональная поборищная игра от Sega под названием *Fighting Vipers*, уже завоевавшая серьёзную популярность в игровых залах Японии. Этот продукт разрабатывается путем программирования основных кадров AM2 и должен попасть в магазины летом 96-го.

Надо сказать, что *Fighting Vipers* является рукопашным боем на огражденной арене. Каждое из её восьми действующих лиц носит под одеждой своего рода панцирь, защищающий его от ударов противника. Однако после некоторого числа ударов панцирь рассыпается, и ваш боец получает двойные повреждения.

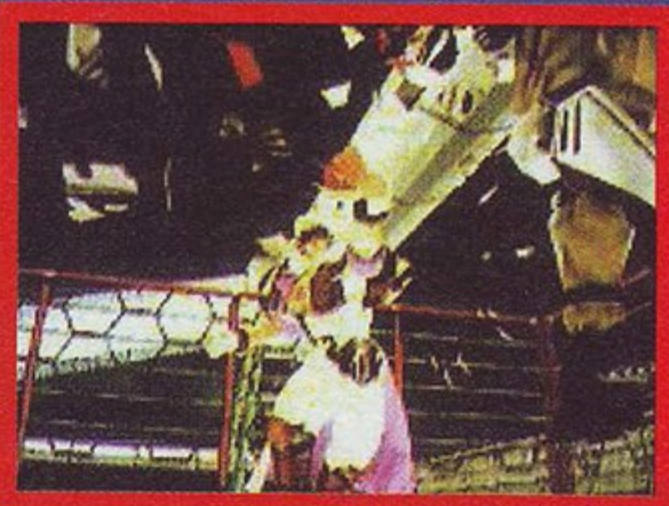
Проводить приёмы очень просто, поскольку они в основном взяты из VF

Проводить приёмы очень просто, поскольку они в основном взяты из *VF*, но у каждого бойца свои уникальные манеры нападения, например умение Пики использовать технику катания на скейтборде.

AM2 применила для *Fighting Vipers* графическую плату Model 2, и остаётся надеяться, что этот вариант будет удовлетворять любителей игр до тех пор, пока Sega не сможет работать в будущем *Virtua Fighter 3*. В отношении *VF 2* с её новыми программными библиотеками Sega, можно определенно сказать, что *Fighting Vipers* должна быть превосходным преобразованием. Когда работа над ней будет завершена, я дам полный предварительный обзор этой лихой игры.



● Пики попадает под град ударов, но его панцирь поглощает большинство из них. А без него – двойные повреждения.



● При такой графике хотелось бы знать, как Saturn умудрится справиться отображением объема.

Saturn



Preview

Johnny

Вот и Джонни!
Трехмерная
рок-звезда
ведет вас за

собой в грандиозной игре, где звук – один из самых-самых лучших. Стив Харди дергает его за чуб и вот что узнает...

Не часто в такой сногсшибательной игре можно найти по-настоящему оригинальный персонаж. Пока что мы не знаем точно, какой будет сюжет в *Johnny Bazookatone*, но уже сейчас можно сказать, что это будет одна из самых зрелищных платформных стрелялок на века и века!

Музыка играет в ней одну из главных ролей. Джонни со своим оркестром спел много первоклассных хитов, но у него есть соперник в лице мистера Дьябло, который посылает своих подручных разбить

все записи в магазинах и похитить любимую гитару Джонни – Аниту.

Все персонажи трехмерные и смотрятся очень смешно (примеры – в разделе Work In Progress № 51). Приходится Джонни сунуться в империю зла, где обитает мистер Дьябло, и биться с целыми ордами диких парней, чтобы выручить свою милую гитару – а это непросто!

Джонни сталкивается с чокнутыми профессорами, хирургами и свиньями...

Как герой сюжета, Джонни, ясное дело, сталкивается с чокнутыми профессорами, хирургами и свиньями-попрыгунчиками, к тому же начинен-



● Это просто старый хрыч. Он путается под ногами, когда Джонни хочет пройти.

– например, тюрьма, бальный зал или больница.

Я жду не дождусь, когда можно будет дать настоящий обзор по этому Saturn'овскому горячему пирожку. Он полон юмора, звуковая дорожка – другой такой нет, и вообще все смотрится роскошно. Движения гладкие, а уровни просто громадные!

ными яблоками. А после этого ему приходится иметь дело с гигантами-боссами. Один из них – мясник, который пытается расчленить Джонни своим топором. Ничего себе!

Наш Дж. может использовать гитару как оружие, чтобы пробиться через множество уровней, включая такие, от которых мурашки по спине



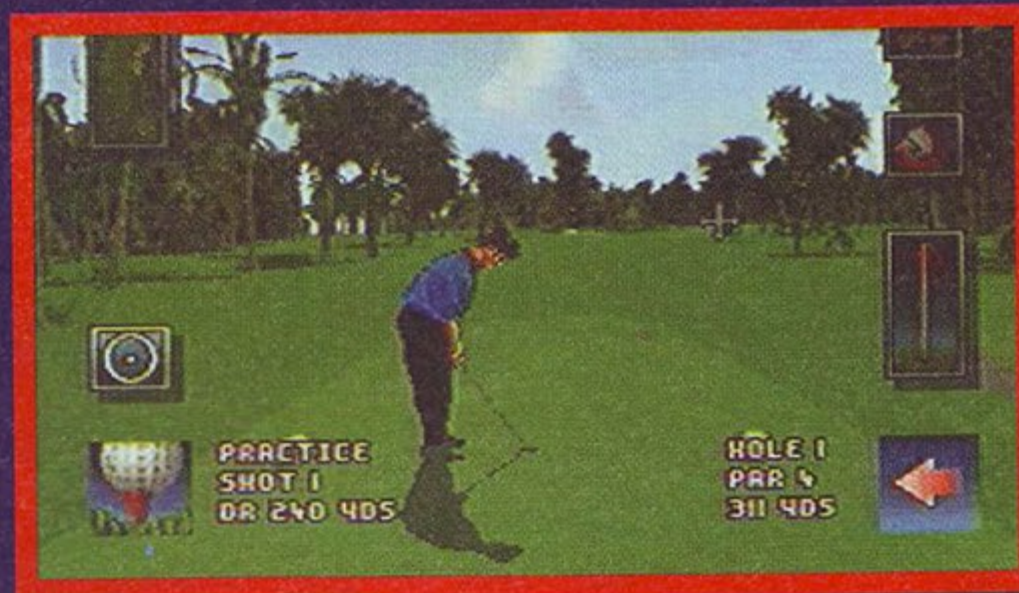
Saturn



Preview

Гольф – это знаменитое английское развлечение – одна из первых игр, попавших на Saturn. Как обнаружил Стив Харди, компания US Gold проделала неплохую работу...

● Сколько же может быть различных клюшек?



World Cup Golf



● Он сумел провести мяч по всему маршруту, и теперь между ним и Рубком вира всего пара футов. Эй, кто-нибудь, скорее кашляните и сбейте его!

Хм-м, гольф... Вы либо любите этот род игр, либо ненавидите. Кстати, один из моих первых печатных обзоров был как раз по гольфу, но это было еще на 8-битной приставке. А тут мы говорим о 32 битах! Как и с *Johnny Bazookatone*, компания US Gold приготовила еще одно пиршество для глаз в виде *World Cup Golf*.

Здесь, как и раньше, мощные

машины Silicon Graphics деловито жужжали, готовя трехмерные картинки, включая роскошную вводную часть.

Мы все знаем, как играют в гольф, так что это я опушу. А расскажу лучше, почему *World Cup Golf* – одна из самых впечатляющих домашних игр этого рода. От графики захватывает дух, и это еще слабо сказано. Игра передана реалистично и

Johnny Vazookatone

Быть боссом!

Надо обязательно сказать о спрайтах, которыми компания US Gold просто начинила этой свой Saturn CD. Не исключение – и эти два босса. Не заглядывайтесь на этот мясницкий топор слишком долго, а то отрежут не только чуб у Джонни!



● Вы только посмотрите, какой огромный экран! Хотел бы я посмотреть на нем EastEnders.



● А где Джонни? Хм-м, наверное, прячется где-нибудь за этими перилами. Чудак!



● US Gold ● £ЦБ0
● Рождество

Completion

1st Impressions

Все ждут не дождутся сыграть в Johnny Vazookatone, а ведь всего несколько месяцев назад о нем никто и не слышал! Компания US Gold не выпускала игру на люди, и теперь мы понимаем почему: у нее на руках – настоящий хит. Судя по тому, что мы видели, слышали и сыграли, эта игра не будет разочарованием. Она, наверное, станет еще интереснее в законченном виде. А до тех пор мы все можем только пускать слюни над этими прекрасными картинками. Но будьте спокойны – в следующем номере вас ждет обзор по первому разряду.

Через все поле к последней лунке!

Посмотрите на эти замечательные удары из вступления к World Cup Golf. А если бы вы могли видеть это живьем, когда камера сопровождает мяч по полю и пролетает мимо пальм и бункеров! И, кстати, все это гладко, как топленое масло!

Pro MOTION



● Детальность этой игры – что-то феноменальное. Классно, US Gold!

**комментарии
у каждой лунки
и анализ
каждого удара**

сопровождается комментариями у каждой лунки и анализом каждого удара. В результате получается – ну, как настоящий гольф, только на Saturn'e.

Ладно, все равно многие из вас дальше не станут читать. Гольф нравится не всем. Но тех, кто примет вызов и станет иг-

рать на одном из знаменитейших полей мира – Hyatt Dorado Beach – эта игра наверняка затянет.

Гольф ведь – один из самых популярных видов спорта, так что и этой игре суждена популярность. Играется она хорошо, выглядит просто фантастично, и в ней есть что-то расслабляющее. Наверное, надо прописать ее Нику в один из моментов нервного срыва!

● Со всего размаху, сынок!



● Перед тем, как ударить, можете выбрать всевозможные опции.

● Графика так хороша, что не отличить от фотографии!



● US Gold ● £ЦБ0
● Рождество

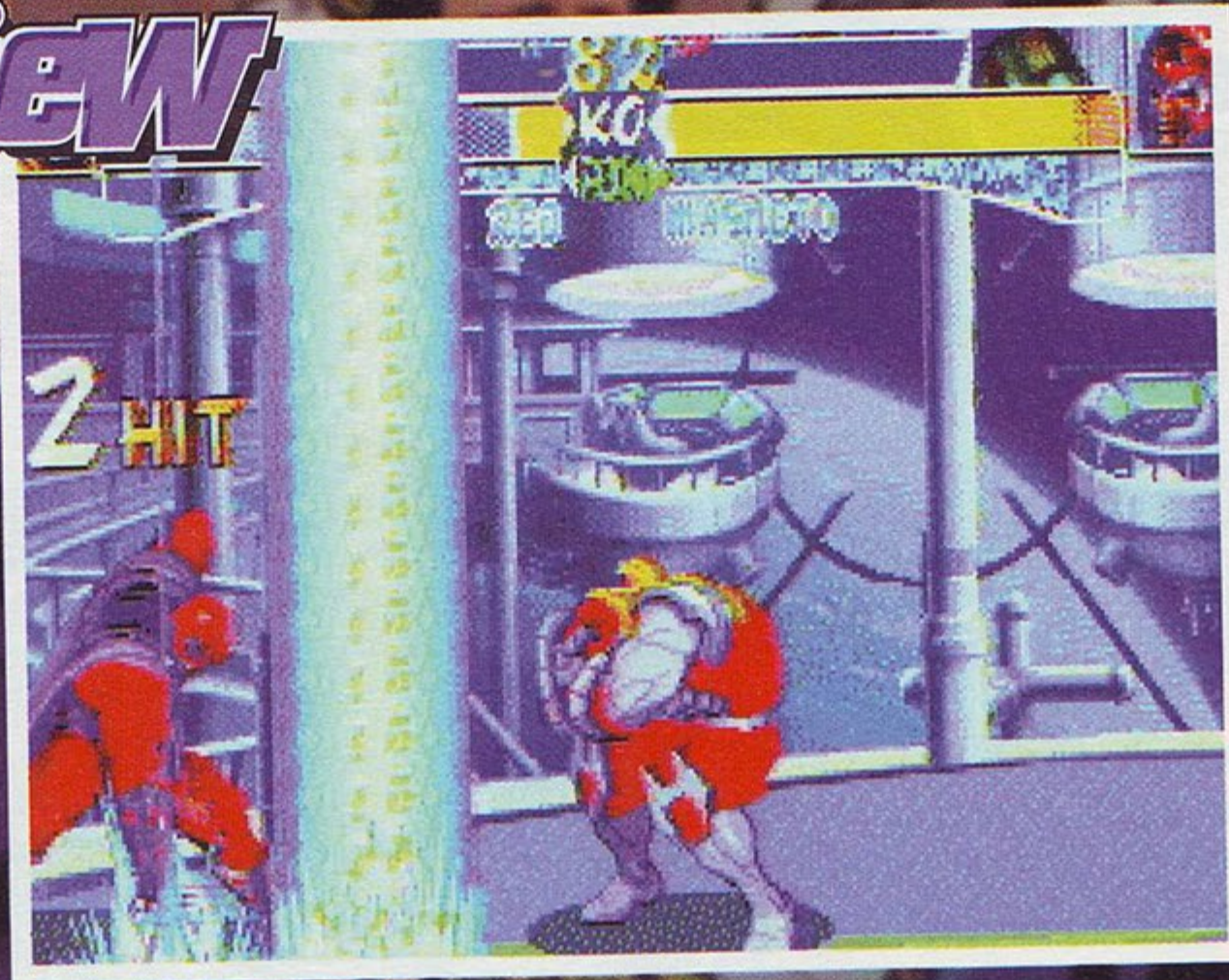
Completion

1st Impressions

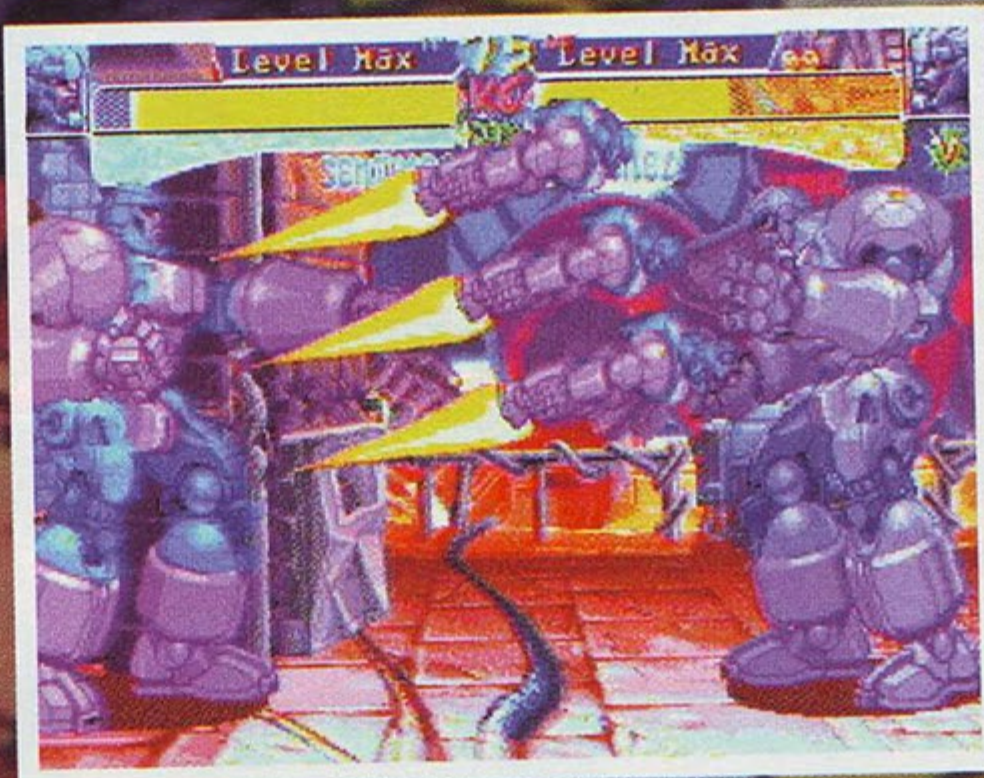
Много было симуляторов гольфа, но ни одного такого реалистичного и детального, как World Cup Golf. Буквально каждый вид на поле – фотография, и это действительно придает реализм. Все, что нужно для реальности и интереса происходящего – все впахнули в этот диск. Поверьте нам – очень интересно и показывает все стороны гольфа. Здорово смотрится!

Saturn

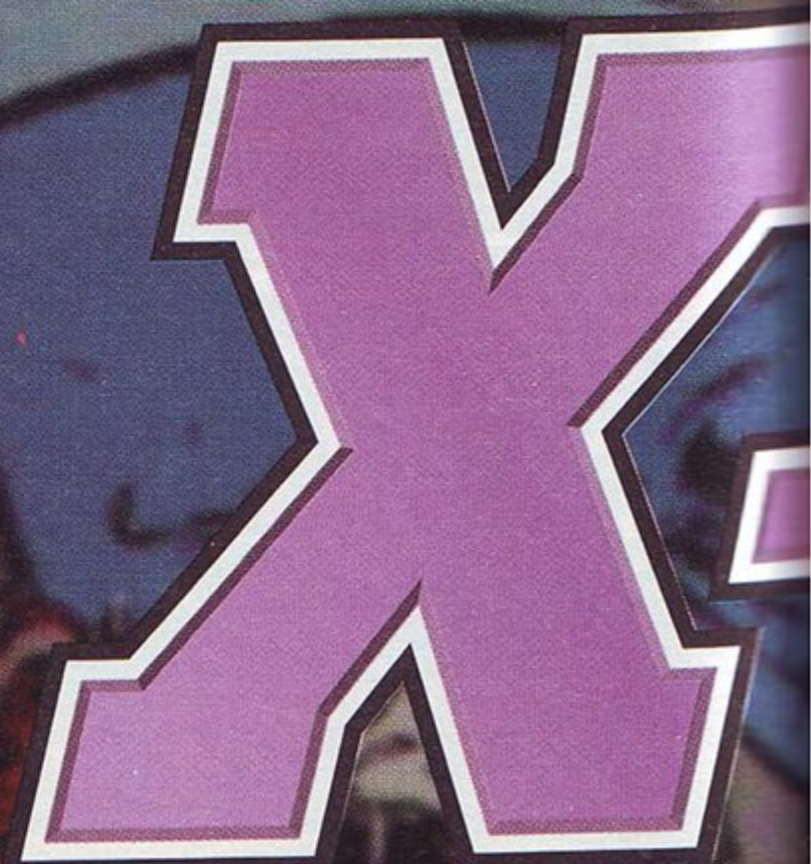
Preview



● Циклоп распарывает противника оптическим зарядом. X-Men: Children of the Atom – без сомнения, лучшая аркадная драка от Capcom за долгое время.



● Сентинел – самый большой персонаж в боевых играх, но движется он медленно. Из-за этого и своих размеров он уязвим для двойных комбинированных ударов.



Как создать из-з-зумительную драчку? Вставить парочку великолепных парней из X-Men – вот как! Ник Робертс выясняет, почему компания Acclaim помешалась на комиксах...

Эту игру для Saturn'a разработала компания Capcom, но Acclaim Entertainment быстренько перехватила у нее права. В аркадной машине было 300 мегабайт чистой мощности, и она с легкостью управлялась с огромными игровыми полями по многу экранов каждый и с многоударными связками.

Впрочем, все это Saturn'у ни причем. Наоборот, этот как раз тот тип игры, на котором он может себя показать. Пара процессоров Saturn'a легко справляется с двумерными драками, какими бы огромными ни были персонажи. А в этой игре они и вправду БОЛЬШИЕ!

Любимые персонажи из X-Men – Волверайн, Колоссус и Псайлок – входят в список бойцов, но не они, а боссы производят наибольшее впечатление. Джаггернаут и Магнето отпускают мощные

Все рисунки © Marvel Comics.

Персонажи: ВИД ВБЛИЗИ

Фэны X-Men точно одуреют от этой игры. У них, наверное, есть любимый персонаж среди вот этих. Вот их главные данные...

SILVER SAMURAI

Харада – Силвер-Самурай – глава клана Яшида. Это мощный мутант, он может направлять с помощью своего оружия огромную энергию. Стрёмно!

SPIRAL

Ее создал Мохо, сумасшедший продюсер многомерных фильмов. Среди прочих разнообразных талантов, Спирал умеет бешено действовать оружием, а также легко проникает сквозь пространство и время.

COLOSSUS



Одним усилием мысли Колоссус может превратить свою плоть в органическую сталь. В этом состоянии у него сверхчеловеческая сила, и он может не дышать!

ICEMAN



Этот парень умеет понижать и внешнюю, и внутреннюю температуру тела. Он создает из влаги в воздухе разные виды плотного льда. Ему ничего не стоит вас заморозить!

CYCLOPS



Это лидер команды X-Men. Его глаза излучают мощный свет. Он носит рубиновые линзы, иначе каждый раз, как он открывает глаза, из них изливается смертельная энергия. У Циклопа есть подготовка по боевым искусствам.

MEN

Children of The Atom

удары, а в движении оба затмевают все, что вы могли видеть раньше. Гигантские снежки, ледяные ураганы, бионические скачки и мистические вихри заполняют экран и производят полное опустошение, когда попадают в цель. А каждый раз, когда попадаете вы, происходит кое-что особое...

Под индикатором жизни есть пустой индикатор, который наполняется светящейся энергией, когда вы делаете специальный ход, бросок или попадаете в противника. Вы можете достичь разных энергетических уровней, и каждый раз, как это удастся, ноги вашего персонажа начинают светиться и вы получаете новые специальные ходы. Второй энергетический уровень дает X-ходы, а когда индикатор энергии заполнен до отказа, появляются хо-



каждый раз, когда попадаете вы, происходит кое-что особое...

бы уследить за ним. За противником в этот момент можно следить по отметке внизу экрана и шарахнуть его в момент приземления.

ды Гипер-Х, и это — полный отпад! В репертуаре есть также обычные комби и нированные удары, блоки и взмахи, а также супер-прыжки. При них ваш парень прыгает вдвое выше, так что игровое поле делает скроллинг, что



● Психический Омега-Ред получает от себя же двойной удар, а его противник пользуется металлическими кольцами.



● Acclaim ● £39.99
● Февраль

Completion

1st Impressions

Аркадная игра компании Acclaim во всех отношениях идеально перешла в игру для Saturn'a. Графика выше всяких похвал, а при наличии игровых полей высотой в несколько экранов вы можете исполнить по-настоящему высокие прыжки и впечатляющие специальные ходы. Если вы фэн Marvel-комикса или просто любите великолепные драки, вы на это западете!



● Джаггернаут — первый босс, с которым вы встречаетесь.



● Часто специальные ходы растягиваются на весь экран, но Saturn легко справляется с такими видеозффектами.

STORM



Эта дама по имени Шторм умеет мысленно управлять погодой. Но на ее силы влияют ее чувства. Она что-то вроде богини Земли, летает на ветрах и расправляется в врагами при помощи штормов.

OMEGA RED



Это суперсолдат из бывшего СССР. Психический Омега-Ред убийственен. Его щупальца из карбонидия несокрушимы, и он выделяет смертельный фермент, от которого все органы тела перестают работать.

PSYLOCKE



У Псайлок есть телепатические способности, и она может посылать заряды пси-энергии или изготовить психический нож, режущий и ум, и тело. Спирал сделала одолжение китайскому Мандарину и смешала гены Бетси с генами бойца-ниндзя.

SENTINEL



Такие Часовые были созданы, чтобы вселять манию преследования мутантов. Но они предохраняют человеческую психику. Эти громады обладают огромной силой и, имея разнообразное оружие, весьма эффективны!

WOLVERINE



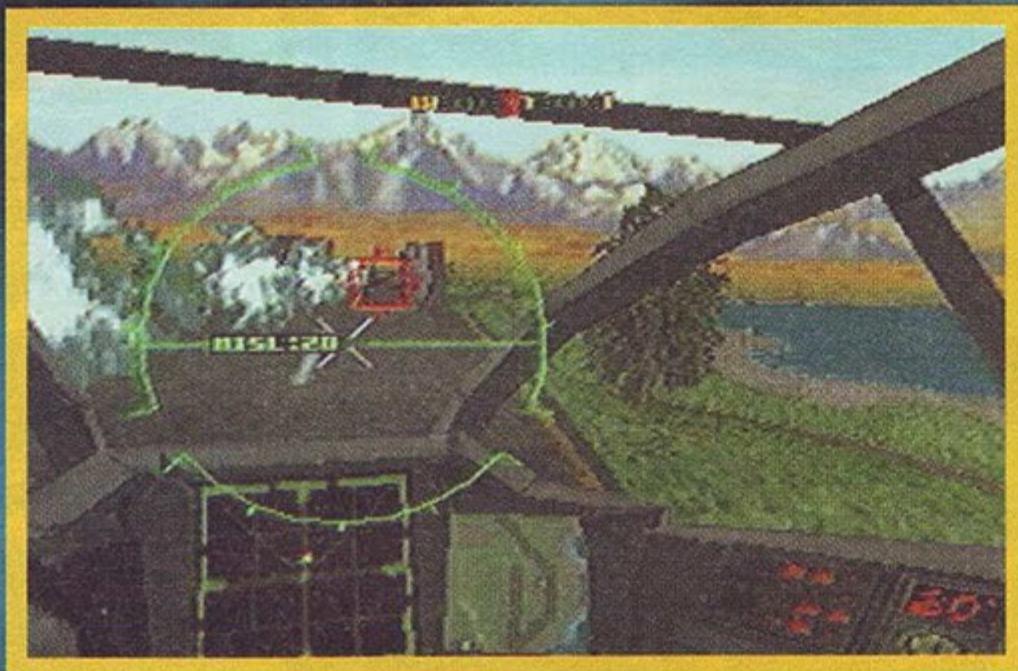
Этот продукт сверхсекретной канадской программы "Оружие X" обладает неразрушимым алмазным скелетом, острыми, как бритва, клешнями, и способностью исцелять мутантов... а также очень вспыльчивым характером.

Saturn

Preview

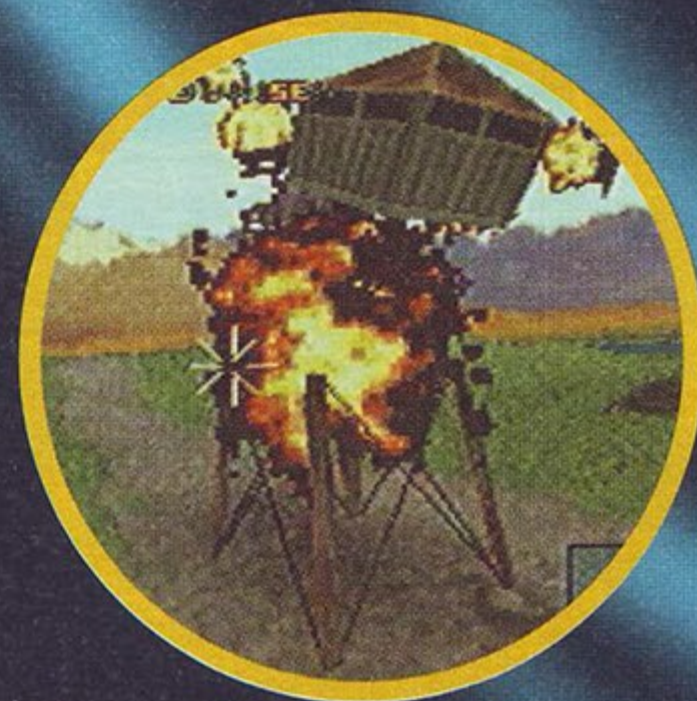


● Когда вы высоко вверху, возникает чувство превосходства над врагами, которые внизу. Но шутить тут нечего – вынимай пушку и разноси все, что видишь! А-а-а!



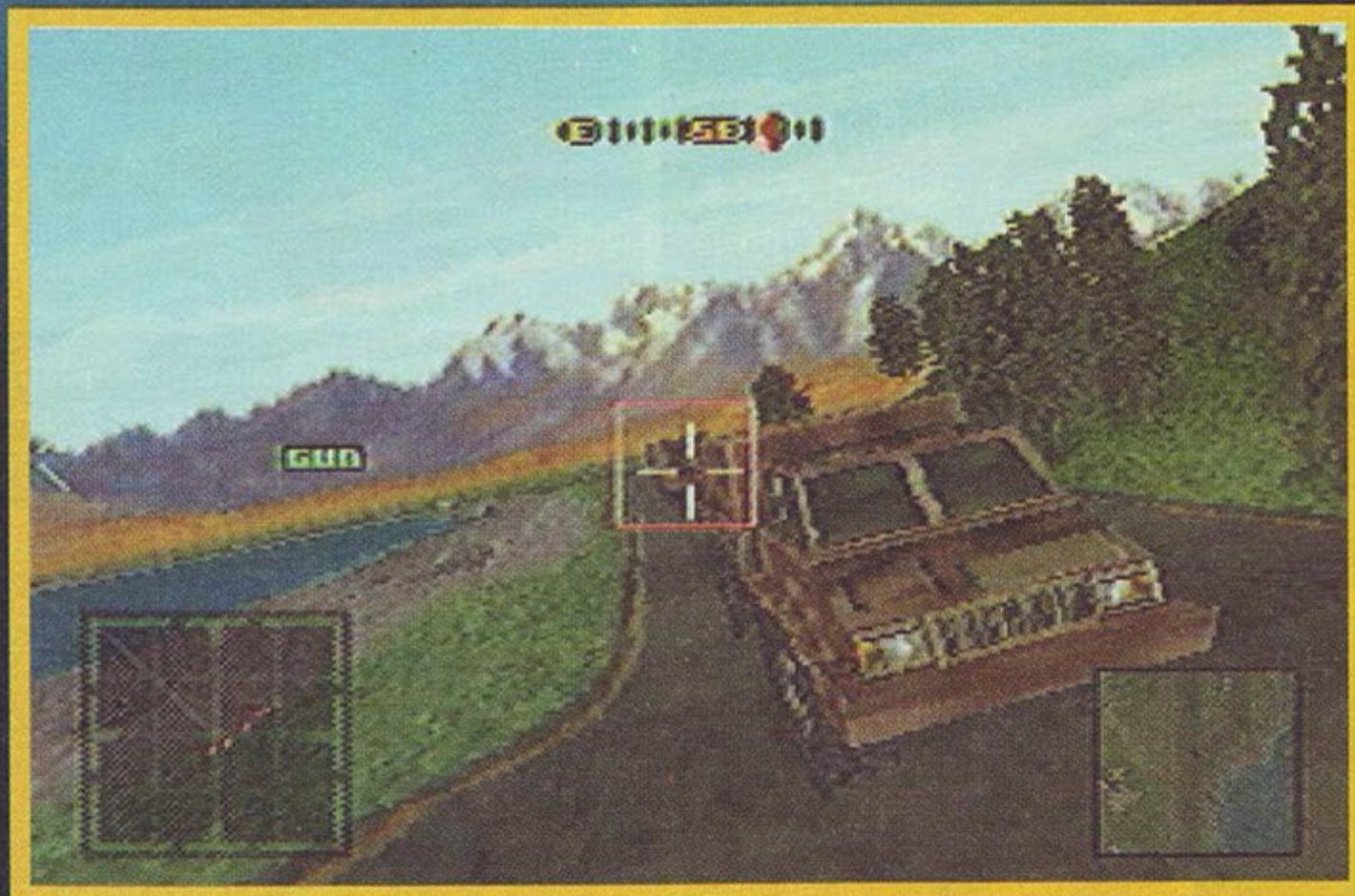
Поднять суперсовременный, суперскоростной вертолет в воздух для быстрой прогулки? Это что, развлечение? Или, может, Марк Пилкингтон был неподходящим летчиком? Совсем запутавшись, он спросил: “Кто-нибудь знает, где здесь руль?”

● Ха-ха-ха! Поглядите на этого парня, который пытается спастись. Мне все равно, боится он или нет – он обречен!



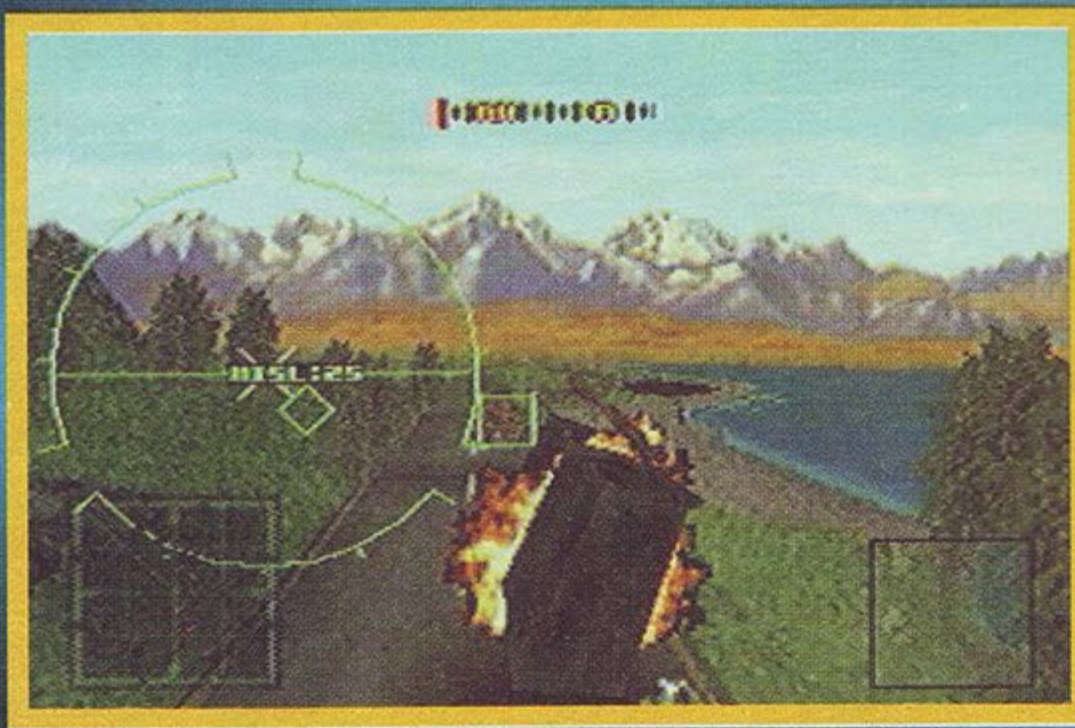
● Спорим, парни на этой вышке такого не ждали!

Firestorm: Thunderhawk



● Можно выбрать вид из кабины или полноэкранный обзор без всякого мелькания.

● Тихая дорога рядом с красивым озером, семья на воскресной автомобильной прогулке – они не знали, что дорога заминирована!



Владельцы Mega-CD могут проклинать свою неудачливость и махать кулаками на Sega, но я все же скажу: *Thunderhawk* – единственная приличная игра на этой несчастной приставке. Все остальное – сермяжные попытки перетащить игры с Mega Drive, добавив к ним малость звука там и сям. В любом случае, *Thunderhawk* захватил почти 80% рынка Mega-CD, и это доказывает, что люди умеют отличать хорошую игру от плохой.

Владельцы Saturn'a, наверное, начнут прыгать от радости и восхвалять Sega, читая это, потому что – слушайте! – *Thunderhawk* приобрел младшего брата, чтобы не было скучно. *Firestorm: Thunderhawk 2* выпущен на Saturn как раз к Рождеству и твердо намерен улучшить эпохальные трехмер-

ные трюки своего предшественника, сохранив интерес игры, который уже стал классикой. Может, это и удастся.

Я сыграл в предпродажную демонстрацию и могу честно сказать, что жду многого от следующего поколения вертолетных игр. Можно выбирать из трех точек обзора. Есть также так называемая “виртуальная кабина”, из которой дается 180-градусный обзор трехмерной панорамы уровней. Можно поворачиваться на все 360 градусов вокруг вашей машины.

В окончательной версии игры будет впечатляющий набор из 37 миссий, и я гарантирую вам, сосункам, что в вас будет торчать больше вражеского железа, чем есть под рукой у какого-нибудь боснийского генерала! Добавьте фантастическое речевое сопровождение действия, один из лучших вводных роли-

жду многого от следующего поколения вертолетных игр

Вид на жертву

Можно выбирать из трех разных точек обзора: с каждой из них играется по-разному...

КОКПИТ



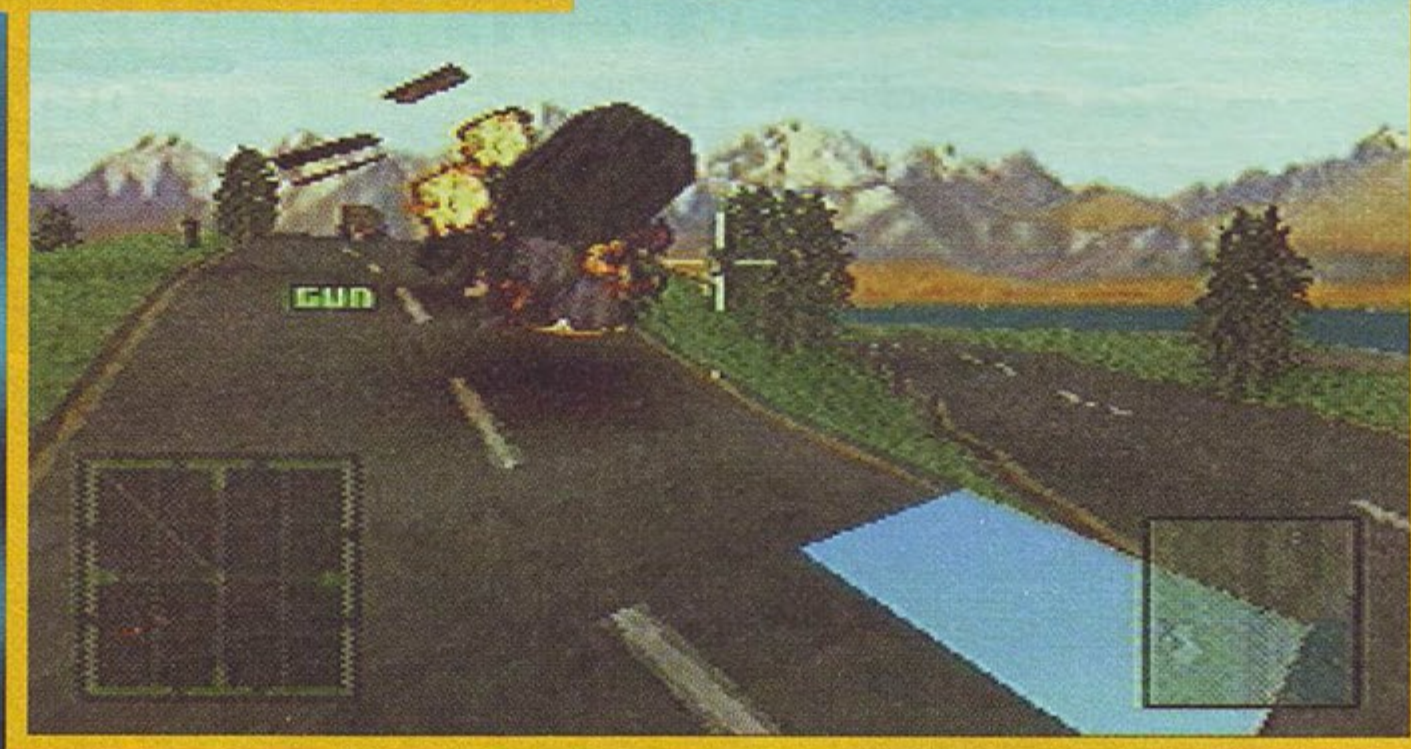
OUTSIDE



CHOPPER



● Все враги – с проработанной текстурой, и игра смотрится просто шикарно!



1st Impressions

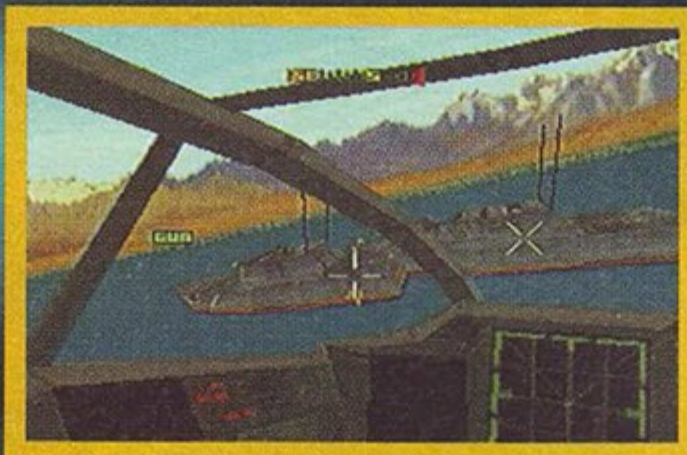
Первый *Thunderhawk* был образцом для игр на Mega-CD, и стыдно, что ни одна другая игра не догнала его ни по интересу, ни по графике. А продолжение, сделанное для Saturn'a, выглядит чертовски заманчиво, и если уж оно не станет классикой, значит, нет правды в мире. Масса соблазнительной трехмерной графики, куча врагов, которые прямо рвутся, чтобы их... ну, разорвали, – эта игра далеко пойдет!

● Чтобы по-настоящему управлять вертолетом, нужны все восемь кнопок Saturn'овского пульта.

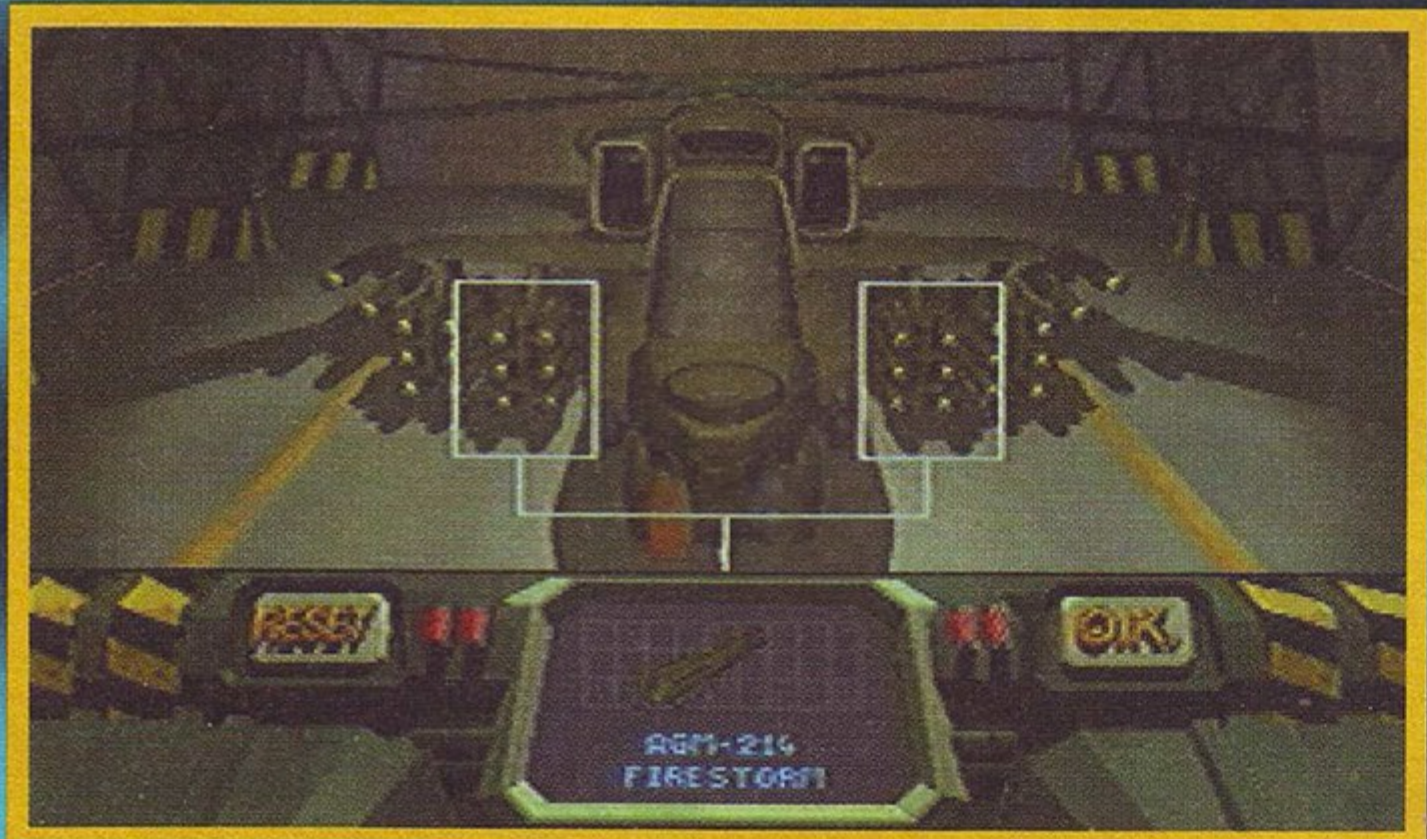
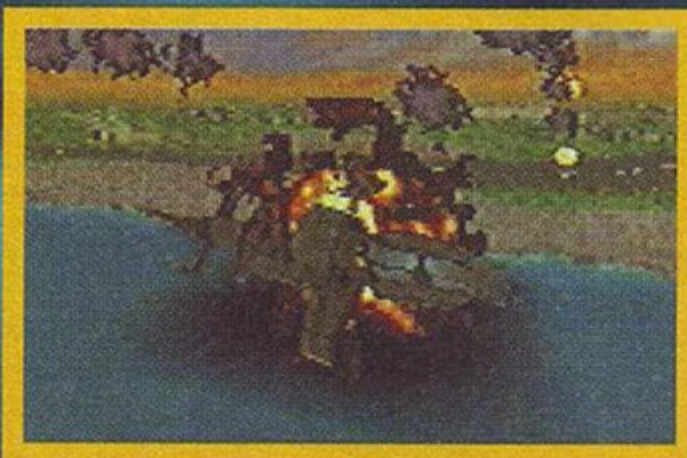
К 2

ков, какие я видел, и громкий рок музыкального ряда, и вот вам – Подарок № 1.

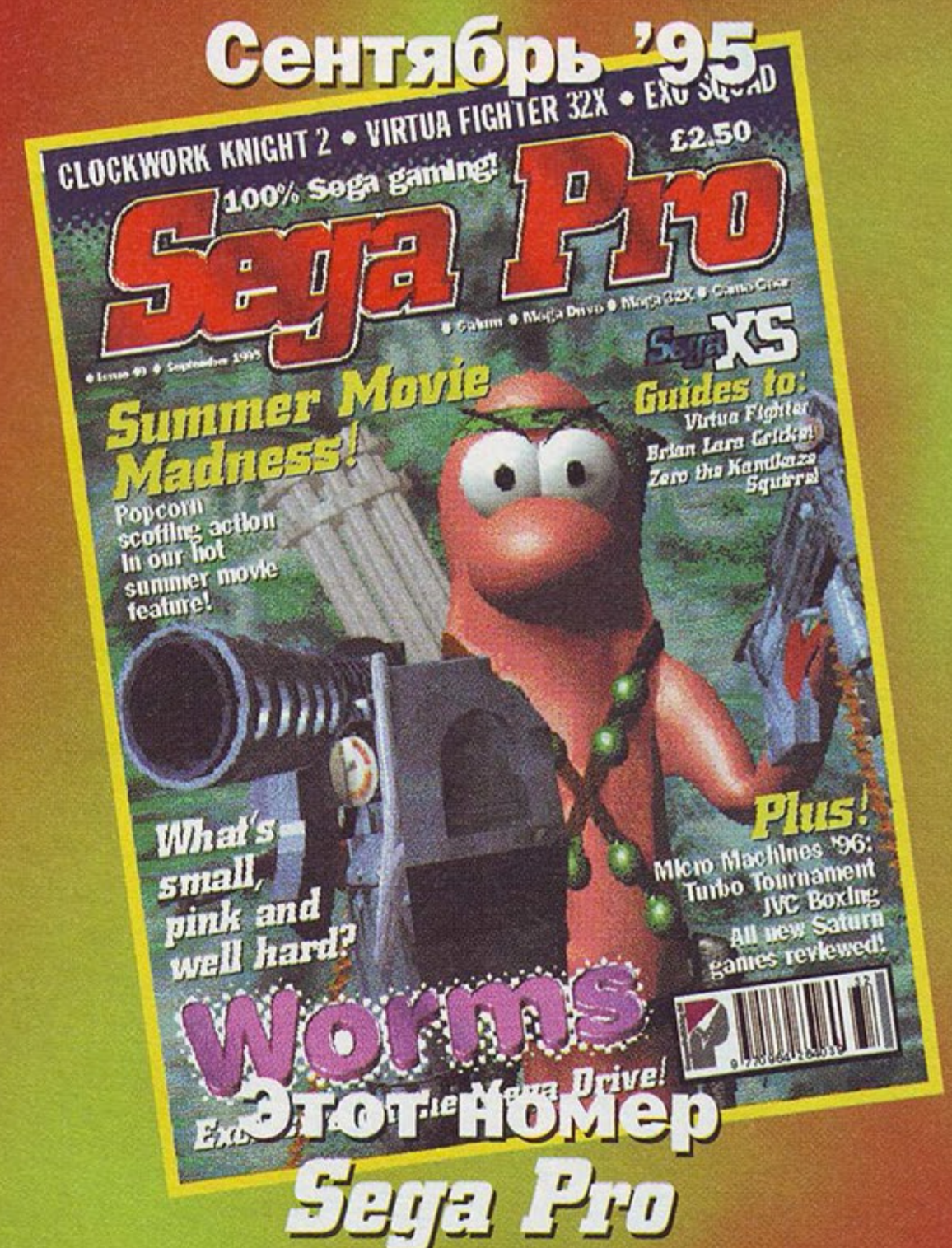
Так что готовьтесь разбираться с мировыми неурядицами (торговля оружием в Колумбии, террористы в Перу, нехватка карманных денег у Ника Трента) и становитесь героем для миллионов – в начале года, когда эта игра наконец попадет на полки магазинов. И ждите полного обзора!



● Не все же танки, танки, танки... Есть, знаете ли, и корабли!



● Жизненно важно правильно вооружить вашу машинку, так что не пробегайте мимо этого экрана. Что толку в боевой машине с бананами вместо ракет!

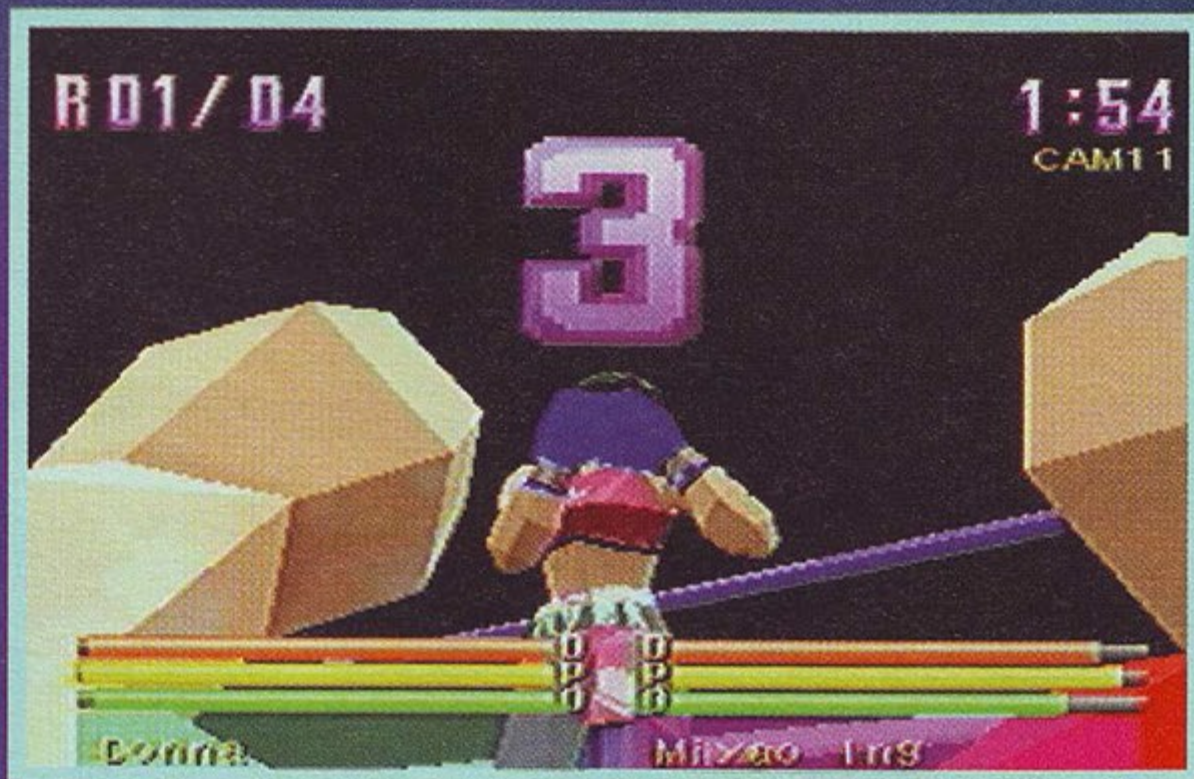


распространяла на территории СНГ компания "Мидас"

● Вид от головы боксера, когда он лежит и ему открывают счет. Неплохо!



● Ух! Ну и удар! Спорим, у него искры из глаз посыпались!

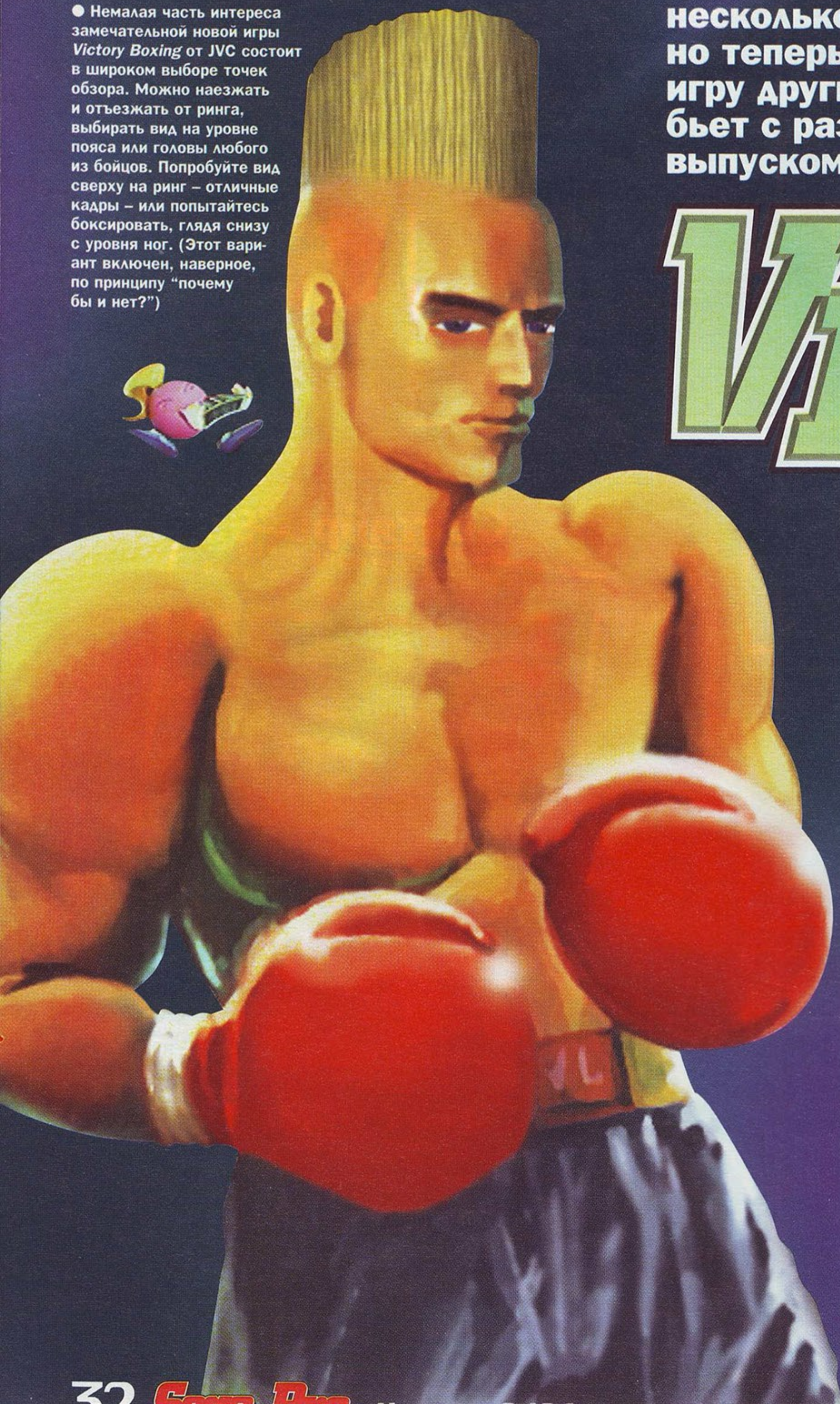


● Немалая часть интереса замечательной новой игры Victory Boxing от JVC состоит в широком выборе точек обзора. Можно наезжать и отъезжать от ринга, выбирать вид на уровне пояса или головы любого из бойцов. Попробуйте вид сверху на ринг – отличные кадры – или попытайтесь боксировать, глядя снизу с уровня ног. (Этот вариант включен, наверное, по принципу “почему бы и нет?”)

В Штатах спортивные игры – большой бизнес. Sega нанесла несколько ударов на Saturn'е, но теперь время вступать в игру другим компаниям, и JVC бьет с размаха своим первым выпуском для Saturn'a!

Pro Yo!

Victory



● В великой традиции боевых игр – когда оба игрока дерутся с помощью одного и того же персонажа. Хотел бы я увидеть это по телевизору!

SELECT BOXER

■ IMPORT

■ NEXT ↑

■ PREV ↓

■ JO K

■ EXIT

RED HUMAN

<p>Big Bertha</p> <p>HEIGHT 186 cm WEIGHT 112 kg</p> <p>HEAVY RANK 31 HAND: L</p> <p>SPEED: </p> <p>POWER: </p> <p>STAMINA: </p> <p>TOTAL: </p>	<p>VIC</p> <p>HEIGHT 178 cm WEIGHT 70 kg</p> <p>MIDDLE RANK 31 HAND: R</p> <p>SPEED: </p> <p>POWER: </p> <p>STAMINA: </p> <p>TOTAL: </p>
---	--

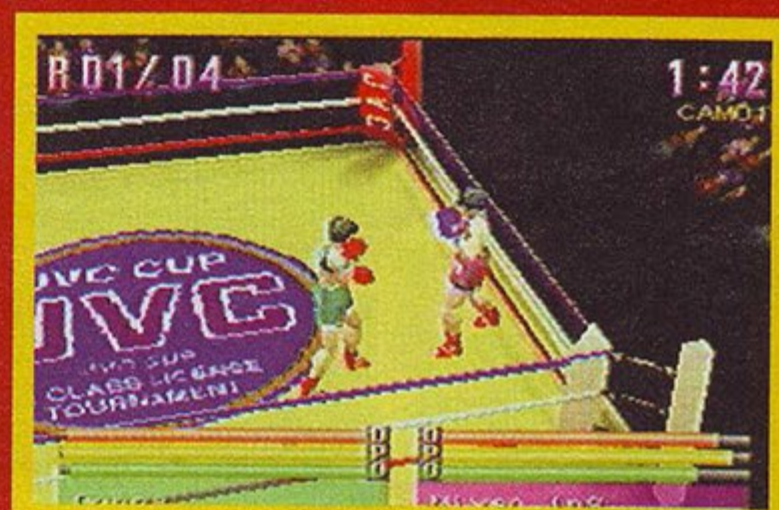
● Извините за имена боксеров, но это все Фил Кинг, экс-редактор Sega Pro и большой чудак.



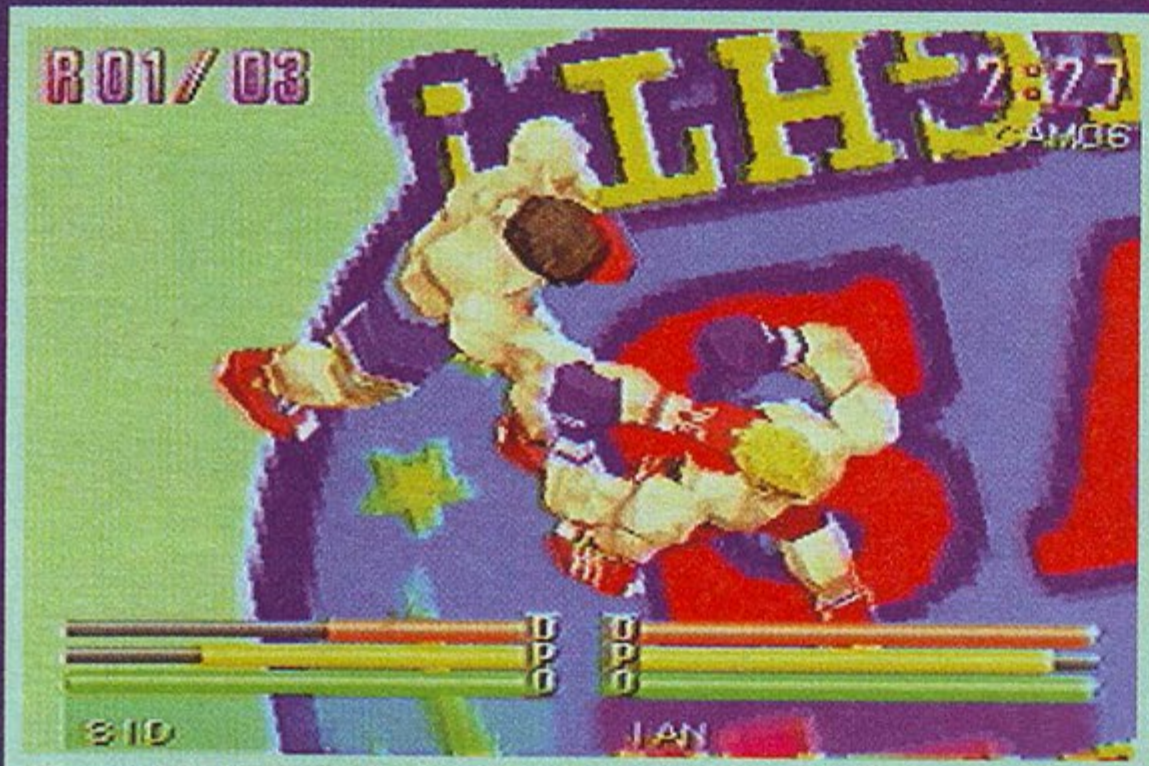
● На мгновение мне показалось, что тренер заменил одного из боксеров гигантским плюшевым мишкой. Надо бы проспать!

Сколько выбора!

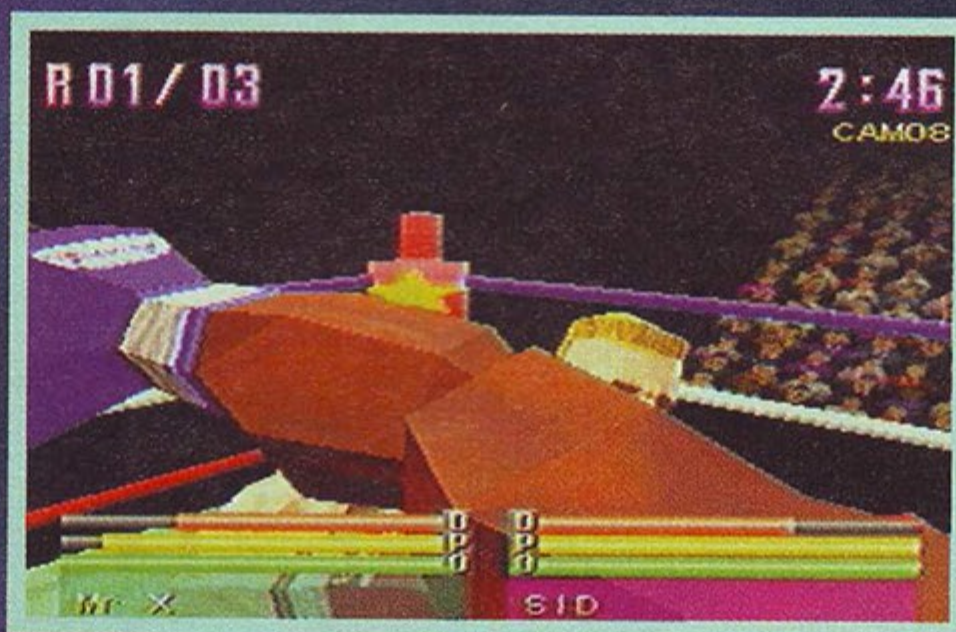
Только посмотрите на этот ассортимент различных точек обзора и прикиньте, какая лучше! Это дело личного вкуса, но я предпочитаю прямой вид на противника вблизи. А есть и довольно замысловатые виды!



● В-ж-ж! Получи! Как легко играть с этой уникальной точки обзора!



● Вид сверху отлично показывает удары. А также дает возможность спонсору выставить свою рекламу.

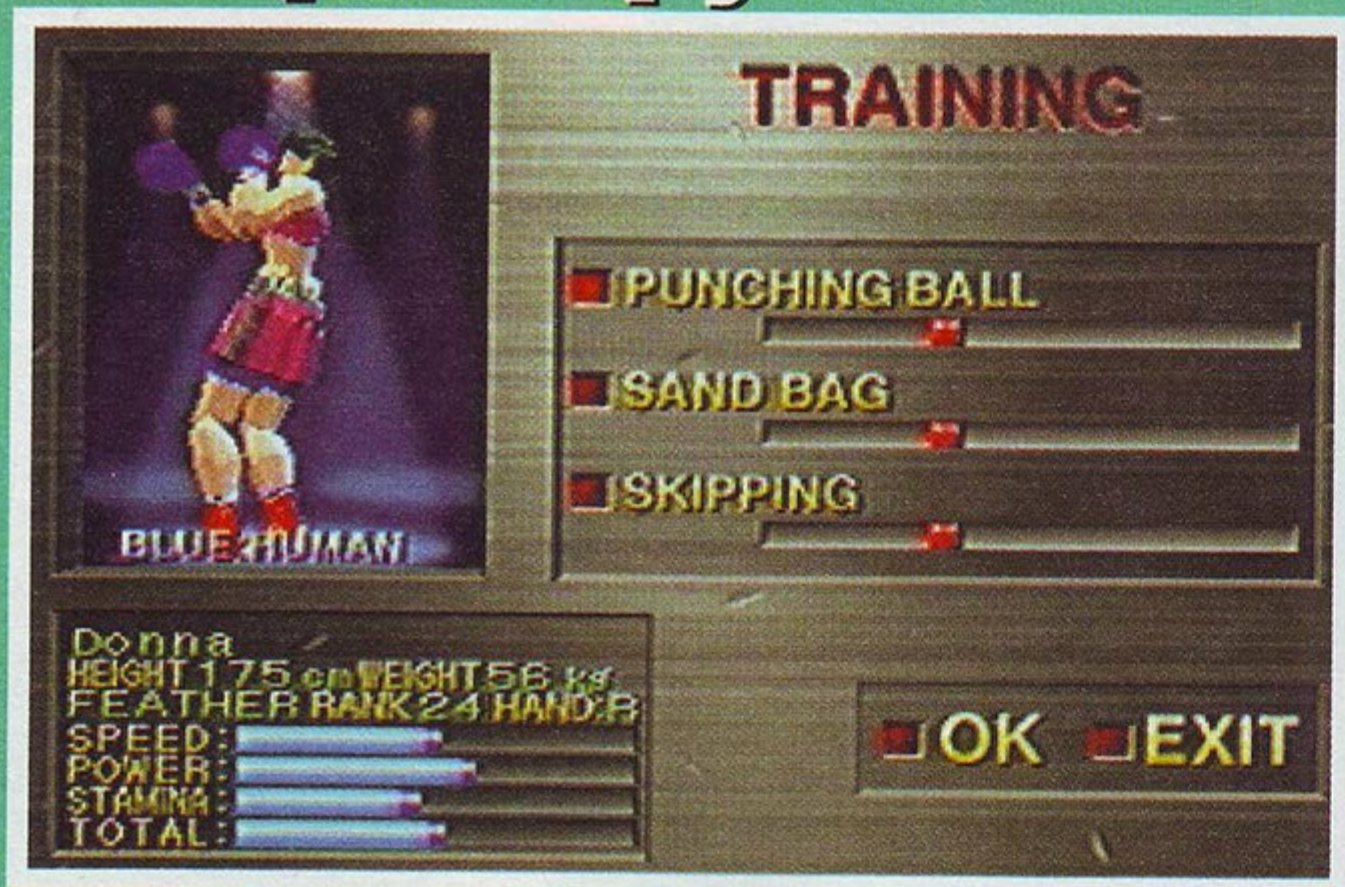


● Начало боя. Боксеры меряют друг друга взглядами – и разбегаются сломя голову!



Войдинг

Потренируй-ка их!



В каждой хорошей спортивной игре есть много экранов с опциями. *Victory Boxing* дает возможность подобрать силу боксера. Можно также тренировать боксеров и есть отличные ролики, показывающие их со спарринг-партнерами, скакалкой или грушей!

Что получится, если взять полигональную графику из *Virtua Fighter*, добавить большую горсть Frank Bruno и все перемешать с пряностями? Я скажу – *Victory Boxing* и не сокру!

В этом маленьком сокрушителе есть все чего может пожелать болельщик бокса – и куча добавок, чтобы поддерживать ваш интерес. Вы начинаете с единственного боксера и можете либо пробиваться в одиночестве через тридцать противников, либо перейти в режим определения боксера и создать свою собственную армию! В этом режиме вы можете задать все характеристики вашей призовой лошади – цвет кожи, рост, телосложение, вес, пол – и дать специальную кличку, так, чтобы вы знали, что это ваш

собственный герой.

Если вы предпочтете пробиваться с помощью маленького, медленного боксера, который вам дается в самом начале игры, за каждый выигранный раунд получите приз. Для начала JVC не дает вам почти никаких специальных ходов и снабжает наихудшим из возможных бойцов. Может, этим они и рубят сук, на котором сидят – люди подумают, что игра просто не справляется с необходимой скоростью и сложностью – но поиграйте немного, и в игре начнет появляться блеск.

На самом деле специальных ходов предостаточно. Двойные удары, апперкоты, а может, и удар ниже пояса – если наберетесь опыта! Чем дольше вы играете, тем

**Есть го-
бавочное
преиму-
щество
разных
точек
обзора**



● Выиграешь пару схваток – попадешь на первую полосу газет!



▶ больше вам дается новых возможностей – до тех пор, пока вы не пробьетесь на верхнюю ступеньку и окажетесь в первоклассном симуляторе!

Victory Boxing впечатляет внешне и играется не хуже. Есть добавочное преимущество разных точек обзора, которые можно менять во время матча. Они залезают в любую воображимую и невообразимую точку ринга, от вида сверху с птичьего полета до вида снизу с пола, так что можно проверить, меняли ли боксеры белье! А выберите уровень пояса или головы и посмотрите, что видит боксер, когда пропускает удар!

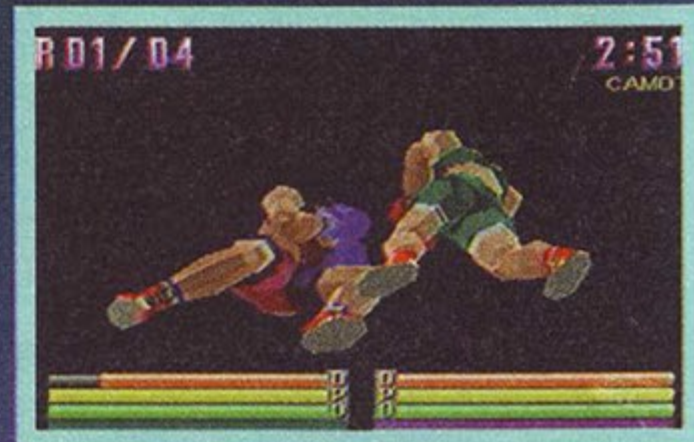
Не забыть бы про звук. Есть замечательные мелодии, крики толпы, мясистые звуки ударов! По большей части, боксеры движутся просто отлично, а экран ходит вокруг ринга вполне реалистично. У каждого бойца – свои особенности.

Рон Талай из Таиланда – боксер высшего класса, но так и норовит пустить в дело ноги, а Роза Дюби из Великобритании неутомимо атакует, и перед ней пасуют все остальные боксеры – мужчины. Кроме обычных прямых и апперкотов, каждый боксер имеет коронный Супер-смертельный Удар и вы-

Сделай сам!



Мало вам иметь, считай, все возможные на этом свете опции? Хотите изменить своего боксера? Это меню позволяет менять его силу, рост, вес, даже цвет кожи и волос. Неплохо?



● Пошел отсюда! Никто так не играет, правда?



● День-день! Скорее гонг! Не видите, что ли, что бедной Донне больно?

полняет его в зависимости от своего стиля.

Большое впечатление производят движения. Надо видеть, как боксеры отшатываются и пошатываются после серии ударов! Когда вы выиграли бой, можете переиграть все сначала, меняя точку зрения и увеличение, особенно в моменты ваших лучших ударов.

Все эти детали и делают *Victory Boxing* такой интересной игрой. Она особенно хороша при игре на двоих, когда каждый может обзавестись своим бойцом и пробиваться с его помощью к первенству.

Все, кто играл в эту игру в офисе Sega Pro, в восторге. А есть ли лучшая рекомендация?

● Стив Харди

Proscore

90

Victory Boxing сочетает реализм и затягивающий интерес. Эта игра тем лучше, чем дальше вы ее проходите. Настоящий нокаут!



● У-р-р-р! Грязюк налетает на плохого парня в защитном костюме. Но от этой слизи костюм не спасет!

The Ooze

● Ох, нет! Грязюка подстрелили, и он истекает слизью. Если он еще потеряет соки – это все!

Случались дни, когда хотелось лечь на дно? Считайте, повезло, что вас не превратили в лужицу ядовитой грязи и не спустили в канализацию!



● Это начало игры: Грязюк выбрасывается из сливной трубы!



● Конец игры! Неудачный день сегодня у этого парня!



● Грязюк защищается, обволакивая врагов насмерть слизью. Бульк!

The Ooze – одна из лучших и самых оригинальных идей в играх за этот год. Она начинается как комикс: герой – высоколобый ученый – работает где-то на химической фабрике. Он забредает в комнату, где хранятся совершенно секретные и очень опасные планы. Но входит какой-то парень с группой амбалов и быстренько впрыскивает ему какую-то дрянь, превращая бедного шатуна в живую лужицу грязи. После чего его спускают в туалет. Неплохая история, а?

Controlling The Ooze really is an experience

хранилище для отходов. Управлять Грязюком – незабываемое впечатление. Он движется примерно как лужица ртути. Все части слипаются, а если вы набредете на другие склизкие комки, их можно проглотить, и тогда размер главного героя увеличится – вроде T 1000 в Терминаторе-2. Это умно придумано: чем больше становится Грязюк, тем больше энергии. Если же беднягу поразят слишком сильно, он съжится и

в конце концов умрет. Бочонки с горючим загораживают проход. Их надо взрывать. Чтобы пройти некоторые уровни, надо избавиться от солдат. А Грязюк, на мой вкус, движется слишком медленно и уязвим для атаки.

Sega, похоже, не слезает со своего экологического конька и выдала на эту тему довольно интересную игру. Она была бы еще лучше, если бы на этих уровнях было побольше действия. Впрочем, игра достаточно трудна и непохожа на другие платформенные игры.

● Стив Харди



Грязюк начинает с хранилища для ядовитых отходов, куда его смыло. Его задача на каждом уровне – найти выход, используя любые предметы и местности, какие попадаются по пути. Противный зеленый комок не так беспомощен, как кажется, потому что может протыкать или ударять разных мутантов, как и солдат, патрулирующих

Что случилось?

Этот комикс (всюду они!) во вступлении к игре показывает, как нормальный парень превращается в отвратительный пузырящийся комок ядовитых отходов – и горит жаждой мести!



Proscore

81

The Ooze сочится оригинальностью и непроста, но местами довольно скучна. Все равно, попробуйте!

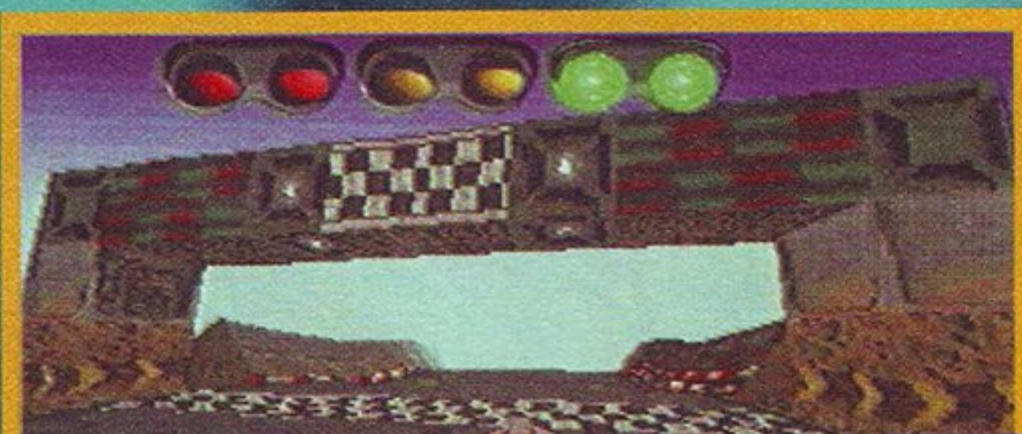
Saturn

Review

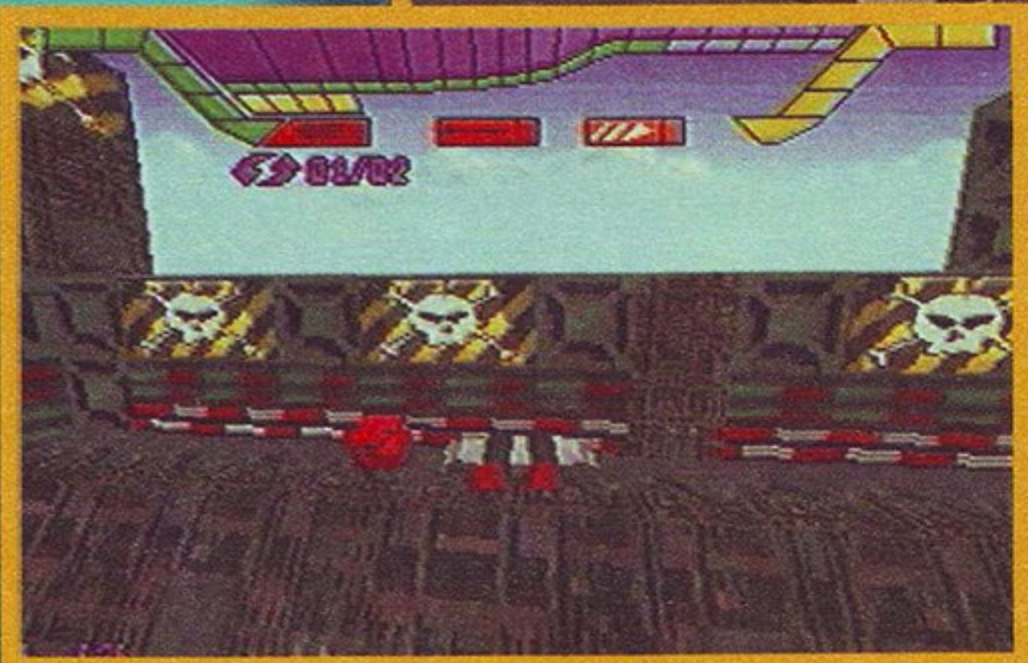
Electronic Arts • £44.99 • Декабрь



● *Hi-Octane*, гонка будущего от компании Bullfrog, врывается на Saturn как почти точный перевод с PC. Побьет ли она *Daytona*? Читай обзоры, лентяй!



Видели восторженные обзоры по игре *Wipeout* на PlayStation? Фу-ты ну-ты! Программисты-рекордсмены компании Bullfrog, может, имеют в заглавнике настоящую гонку!



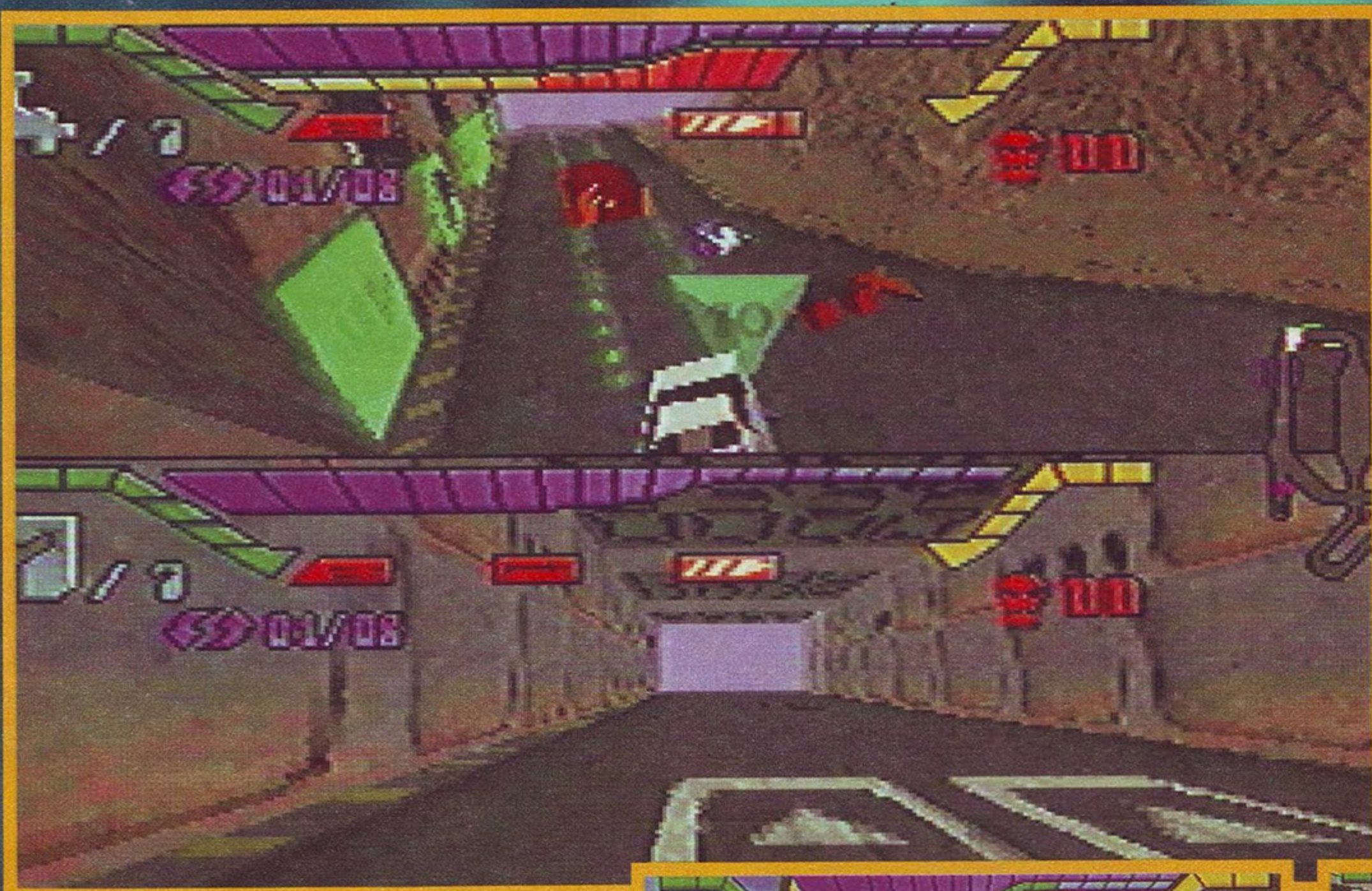
Hi-Octane

● Впечатляющая особенность *Hi-Octane* – удобный раздвоенный экран для пары игроков. Хотя при этом Saturn должен справляться с большим числом передвижений на экране, не видно потерь ни в скорости, ни в управлении, ни в графике. В этом режиме игроки стремятся помешать друг другу любыми средствами. Крутые ребята!

Эта игра будущего разворачивается в 21 веке. *Hi-Octane* пристегивает игроков ремнями к сиденьям саней на воздушной подушке и бросает их вперед на хитрые треки на головокружительной скорости.

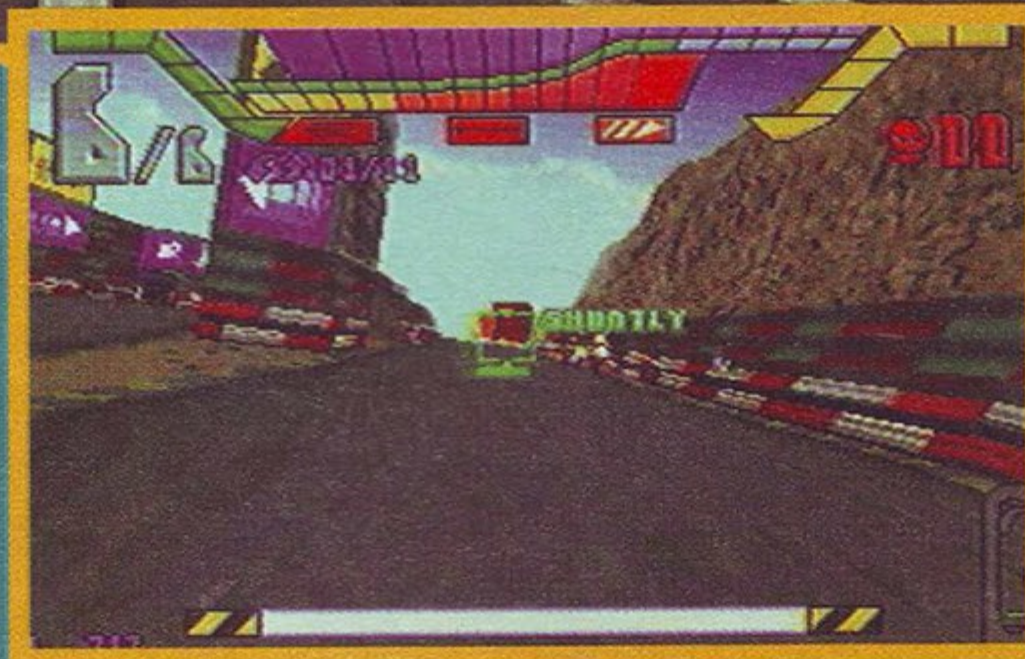
В этой игре масса удобных опций, например разные виды гонок: чемпионат, одиночная гонка, массовая гонка, дуэль – и еще раздвоенный экран для двух игроков. Можно выбирать из девяти трасс, каждая – со своими немислимыми узлами и смертельными прыжками. Выиграть можно либо пройдя первым линию финиша, либо разбив всех соперников.

Да-да, каждые сани вооружены парочкой пушек и пусковых установок, чтобы дать урок соперникам. Лучшее время можно запомнить в оперативной памяти Saturn'a. До восьми человек могут участвовать в заезде Hot Seat, где игроки по очереди проходят трассу, стараясь улучшить



Санки-танки

В *Hi-Octane* можно выбирать из шести саней на воздушной подушке – каждая, как вы догадались, со своими характеристиками: скоростью, вооружением, броней и огневой мощностью. Выбирайте подумавши, ведь это, быть может, разница между тем, чтобы прибыть к финишу целым или попасть в отсек интенсивного лечения!



● Если отрулишь слишком далеко от своей дорожки, твоя машина подставится, как под молоток, под машину соперника.



1. **Beserker**



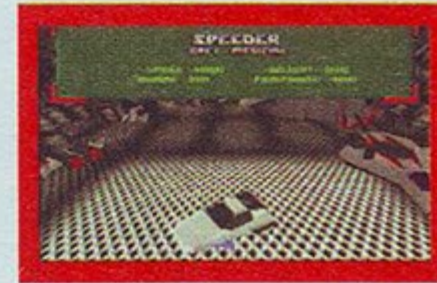
2. **Camion**



3. **Flexiwing**



4. **Outrider**



5. **Speeder**



6. **Vampire**

Дорога в никуда

Взять любую из девяти трасс, причем верхние уровни – для профессионалов с высоким содержанием адреналина. В режиме одиночной гонки можно ехать по любой трассе, но в режиме чемпионата попадаешь на следующую трассу только пройдя предыдущую первым.



1. Amazon Delta



2. Ancient Mine



3. Artic Land



4. Death Match



5. New Chernobyl Central



6. Shanghai



7. Slam Canyon



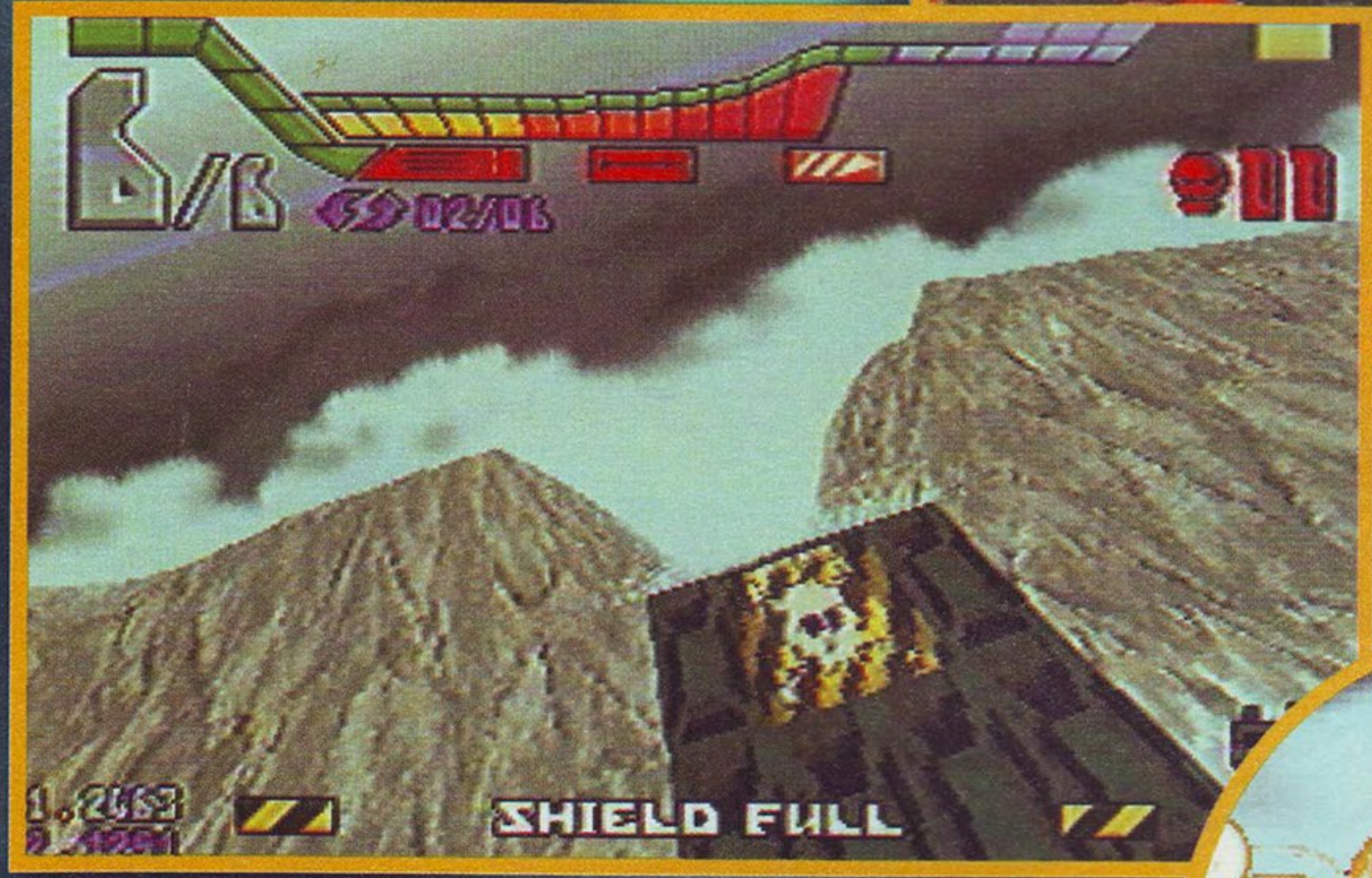
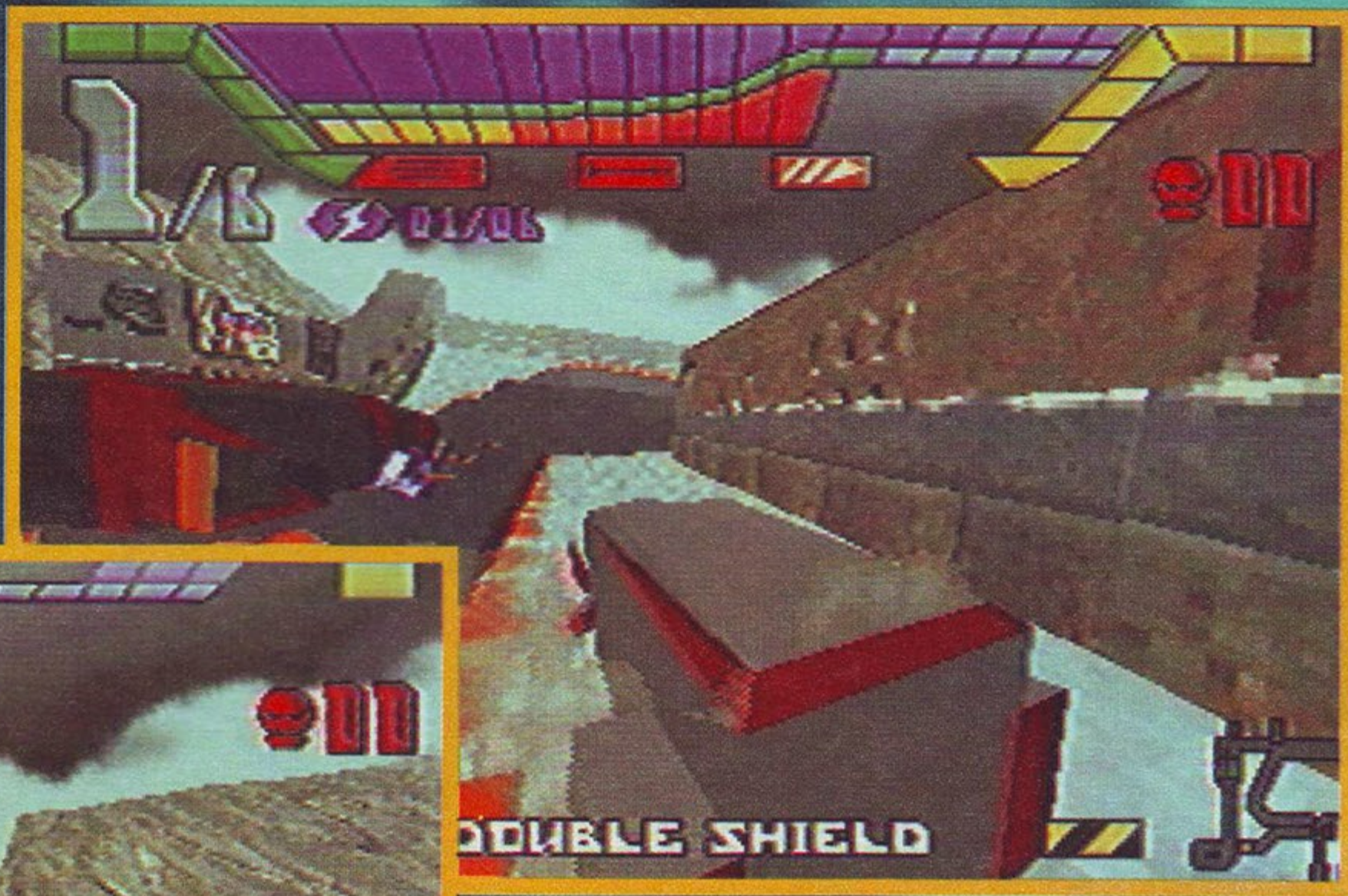
8. Thrak City



9. Trans-asia

Hi-Octane

● Можно набирать очки, выполняя головокружительные трюки – слетая на полной скорости с пандусов, поворачиваясь на 360 градусов или что угодно другое, что может выкинуть *Dukes of Hazzard*.



● Тщательно обыскивайте каждый уровень на предмет особого оружия, дополнительной защиты и боеприпасов.



● Следует постоянно следить за уровнем топлива, боеприпасами и вооружением.



● Накрой противника точным снарядом и ухмыляйся как обезьяна, глядя, как он взрывается, становясь клубом металла и огня.



● Игроки могут использовать одну из трех точек обзора. Есть хитрый обзор из кабины, другой – сзади машины, третий – сверху-сзади.

время друг друга.

Должен признаться, внушает уважение то, как компания Bullfrog переводит свои лучшие игры на Saturn: *Theme Park* уже выпущен, и даже внушающая почтение игра *Magic Carpet* уже не за горами. Компания больше известна своими играми для PC, но, видно, отдала должное графическим возможностям нового поколения приставок и хочет перенести на эти будущие платформы свои лучшие игры.

При всем этом, остается только удивляться, сколько можно возиться со своими пакетами программирования для Saturn'a. Хотя пресс-релиз утверждает, что *Hi-Octane* "еще улучшится с

новой технологией, предлагаемой Saturn'ом", где эти усовершенствования? Версия для PC работала точно с той же скоростью, и при "новой технологии" Saturn'a несколько удивляют скачки графики, выпадающие полигоны и лоскутный стеганный фон.

Тем не менее, *Hi-Octane* играется с большим интересом. Даже при двух игроках скорость практически не падает, и это делает парную игру настоящим удовольствием. К сожалению, на подходе *Sega Rally* и, возможно, версия *Wipeout* для Saturn'a, так что, чтобы удержаться, *Hi-Octane* может потребовать доработок.

● Мэт Йео

Сколько можно возиться со своими пакетами программирования для Saturn'a?

ProScore

79

Вполне приличный перевод классической игры для PC, но без настоящих скоростных эффектов и усовершенствований для Saturn'a.



● Это что, камин? Что, если паренек войдет в него? Наверное, там секретный уровень?

● Spot Goes to Hollywood наполнен платформными перипетиями, где уровни основаны на кинофильмах. Можете сказать, на каких?



● Кто угодно загрузит в таком головном уборе, по моему. Я точно видел одного такого в Games Master на прошлой неделе!



Талисман компании Virgin, вдохновленный безалкогольными напитками, возвращается на Mega Drive в облике платформной игры. Темные очки. Бесплатный 7-Up!

После вечности, проведенной в чистилище для платформных игр, Cool Spot компании Virgin с триумфом возвращается на Mega Drive. Для него планируется большое будущее в мире приставок следующего поколения, но его корни — в 16-битной земле, и туда он и возвращается для полного действия изометрического приключения не где-нибудь, а в самом мишурном Голливуде.

Для тех, кто слегка запутался (а будем глядеть правде в глаза, это большинство из вас), этот выход Спота на сцену — третий, поскольку он появился также в какой-то непонятной игре для NES, которую лучше позабыть. А первый выход был в Cool Spot (MD-вариант), разработчик — легендарный Дэйв Перри, прославленный Earthworm Jim.

В этот раз программировали



Кладезь боссов

Естественно, каждый уровень имеет собственного стража, которого непросто победить. Сложность в том, что надо думать трехмерно. Короче

говоря, вы можете атаковать под почти любым углом. Для вас это кажется просто? Тогда взгляните на этих мужичков!

Devil boss



Pumpkin boss

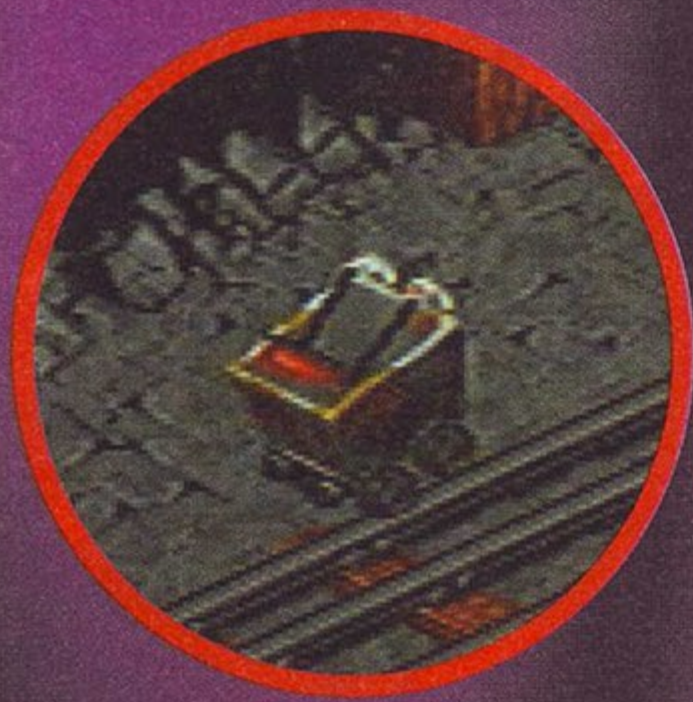


Underwater boss



● Обезьяна! Спот увиливает от фруктометательных приматов, изобилующих в заросшем джунглями древнем храме.

Spot Goes to Hollywood



● Зомби появлялись в *Dawn of the Dead*, *Zombie Flesh Eaters* и *Scooby Doo*.

талантливые ребята из Eurocom, у которых на конвейере куча игр для Sega. Эта трехмерная изометрическая игра смахнула Спота в Голливуд, где он пробирается сквозь уровни, навеянные фильмами. Каждый уровень делится на четыре подуровня со своими сценариями в духе таких фильмов, как Т2, Звездные Войны и Индиана Джонс.

Проведите Спота через это приключение, обманывая врагов, находя секретные комнаты, и собирая достаточно очков, чтобы вас пропустили на выход. Когда собрано достаточно этих красных кружочков, вы получаете доступ к уровням-бонусам, где можно заграбастать ценные дополнительные жизни. В конце последнего уровня всегда стоит крутой страж, с которым можно справиться, только рассчитав момент и точно стреляя.

Спот – хорошо анимированное маленькое создание со множест-

вом причуд. Например, оставьте его в покое на несколько секунд, и он начнет болтать по радиотелефону – точно как Ник! Он может совершать простые прыжки, бежать и стрелять. Есть отметки на полу и удобная система паролей. Это сводит раздражение от трудных уровней к минимуму, но все равно, боссы собирают обильный урожай жизней.

В общем, *Spot goes to Hollywood* – первоклассная игра-платформа со множеством секретов, закоулков и хорошей анимацией персонажей. Но малое число уровней может стать для него роковым.

● Мэт Йео

Спот - хорошо анимированное маленькое создание



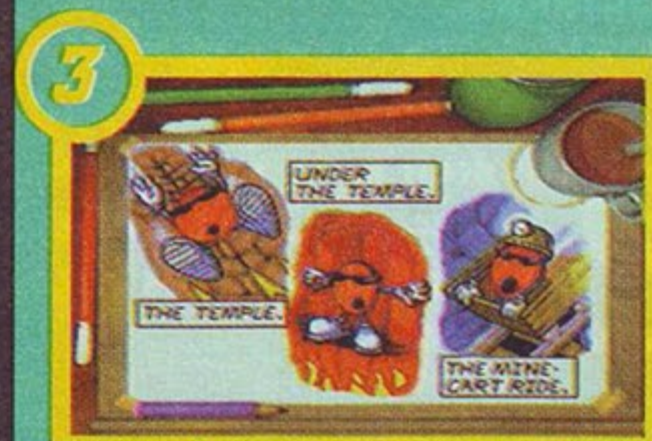
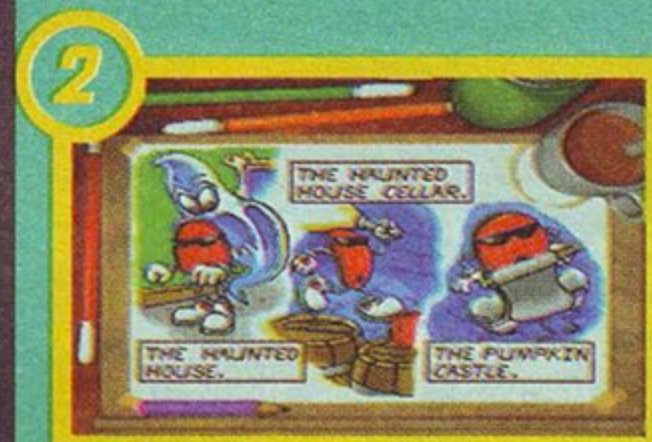
● Предстоит рубка, мой мальчик! Бедный Спот встречает железяку с исключительно дерьмовым чувством юмора.



● Ни в коем случае не буду подшучивать над крабами. Или другими членистоногими. Кроме омаров.

Кино-магия!

Каждый уровень в *Spot goes to Hollywood* хитро слизан с какого-нибудь знаменитого фильма. Можете угадать, с какого?



● Стремно! Спот прогуливается по Дому с Привидениями, и знаете что? Точно, везде яростные привидения. Держитесь подальше: этих духов нельзя убить. Лучше всего подождать, пока они превратятся в дым, проскользнуть, собрать все добро, и поскорее сматываться на выход.

Ба! Это прямо сцена из X-Files, правда? Ловите кайф!

ProScore

85

Достойное продолжение первоначального *Cool Spot*. Дает уникальное трехмерное представление нашего героя.

Супер 30

The great SEGA PRO Christmas Board Game!

Вообразите себе: Рождество, все ОК. Папа и мама принесли вам новенький Saturn, и вы предвкушаете, как будете на нем играть. Но только вы начали открывать коробку – несчастный “Дед Мороз” Эдмондс выскакивает на экране телика и просит родителей пожертвовать рождественские подарки бездомным детям всего мира. Догадываетесь? Они решают пожертвовать вашу новую приставку!

Короткий спор, затем шлепок по уху, и вот, вы тоскуете, посматривая на экран, где опять повторяют Moresambe & Wise и полистывая номер Sega Pro. Ну и Рождество вышло на этот раз! Но тут вам приходит идея. Она может навсегда изменить ваш взгляд на Рождество без подарков: собрать всю семью и сыграть в бесплатную (да-да!) игру от Sega Pro!

Правила

- 1 До 8 игроков могут развлекаться одновременно. Годится что угодно – фишки, цветные лоскутки, конфетные фантики...
- 2 Нужен шестигранный кубик, чтобы решить, кто ходит первым и на сколько клеток.
- 3 Вы начинаете слева-снизу и должны первым дойти до конца. Смотря по тому, куда вы попадаете, надо сделать несколько ходов вперед или назад, бросить кубик еще раз, пропустить ход, просто остаться на месте.
- 4 Если вы попали на ту же клетку, что и партнер, он должен уступить место и отойти назад на одну клетку. Ха-ха-ха! Готовы!

СТАРТ

Ага, похоже, в стране Sega Pro наступает еще один замечательный день!



Обеденное время! Марк и Стив убежали в пивную! Чтобы узнать, в каком состоянии они вернутся, бросьте кубик. Если выпадет четное число, продвиньтесь на клетку вперед, если нечетное – назад.

Мэт заглядывает в Макдональдс на полчаса, чтобы перехватить наскоро. Пропустите ход.

Ник Трент говорит: “Договорились! Развлекайся!” и велит вам пройти вперед на клетку.

Иен Кеньон, дружественный нам издатель, поздравляет нашу команду с еще одним первоклассным номером. Бросайте еще раз!



35

36

37

КОНЕЦ

Молодцы! Все-таки дошли до конца. Вы – победитель, хотите верить, хотите нет. Везунок! Можете самодовольно пляться на партнеров и говорить, что вы в десять раз лучше их. Только заметьте, что Sega Pro не несет никакой ответственности за воздаяние. С праздничком!

34

Марк случайно пролил на Saturn свое какао. Бр-р! Назад на две клетки.

Марка называют самым ненавистным прозвищем – Пилки. "Не называйте меня Пилки!" Пропустите ход.



33

32

31



Вся команда направляется после обеда в Sega World, где все игры – бесплатные! Вперед на две клетки.

Стив скрывается в прихожую и возвращается весь в следах поцелуев. Старый лис! Бросайте еще раз.

25

30



26

28

29

В офис приходит последний выпуск Sega XS Classics, но в выходных данных не указан Марк. Тьфу! Назад на четыре клетки.

Ник Трент один занимается делом, остальные весь день играют в Micro Machines '96. Пропустите ход.

27

GOODIES

Стив получает любовное письмо от читательницы. Падает в обморок. Бросайте еще раз.

16

15

14

13

12

11

Ник получает по почте еще одну бесплатную майку. Вперед на две клетки.



9

10

Стив просвещает нашу команду: знаете, колибри не могут ходить, им приходится висеть в воздухе, чтобы попасть в гнездо! Бросайте еще раз.

6

7

8

Марк опоздал на работу. Остаток дня он приходит в себя после особо легкомысленной ночи в городе. Назад на старт!



Сбей ворон, Gynpor (без шуток)! Это долгожданное продолжение одной из самых впечатляющих

игр за много лет скользнуло прямо на Mega Drive!

Ну и ну! В этом месяце Ник дал мне для обзора отличные игры, и *Earthworm Jim 2* — одна из лучших. Этот вьюн вернулся, чтобы продолжить свои выходы на платформах и нырнуть в дикий мир уродцев, чудовищ и слизи в своих поисках Божественного Откровения. Хуже того, его девушку похитил ворон Psycrow и собирается на ней жениться — деревенщина!

Так что Джим — на Планете Монстров, и перед ним самые извращенные уровни, какие вы видели. Сохранен весь юмор, включая несравненную анимацию самого Джима, и есть куча новых персонажей и боссов — поищите! Кстати, Psycrow спер также выводок из 600 щенят Питера-Щенка, и тот не совсем доволен! К счастью, Джим вооружен своим обычным бластером, а еще у него есть сопля, то есть такая штука из упомянутого материала, которая разворачивается вроде клейкой веревки!

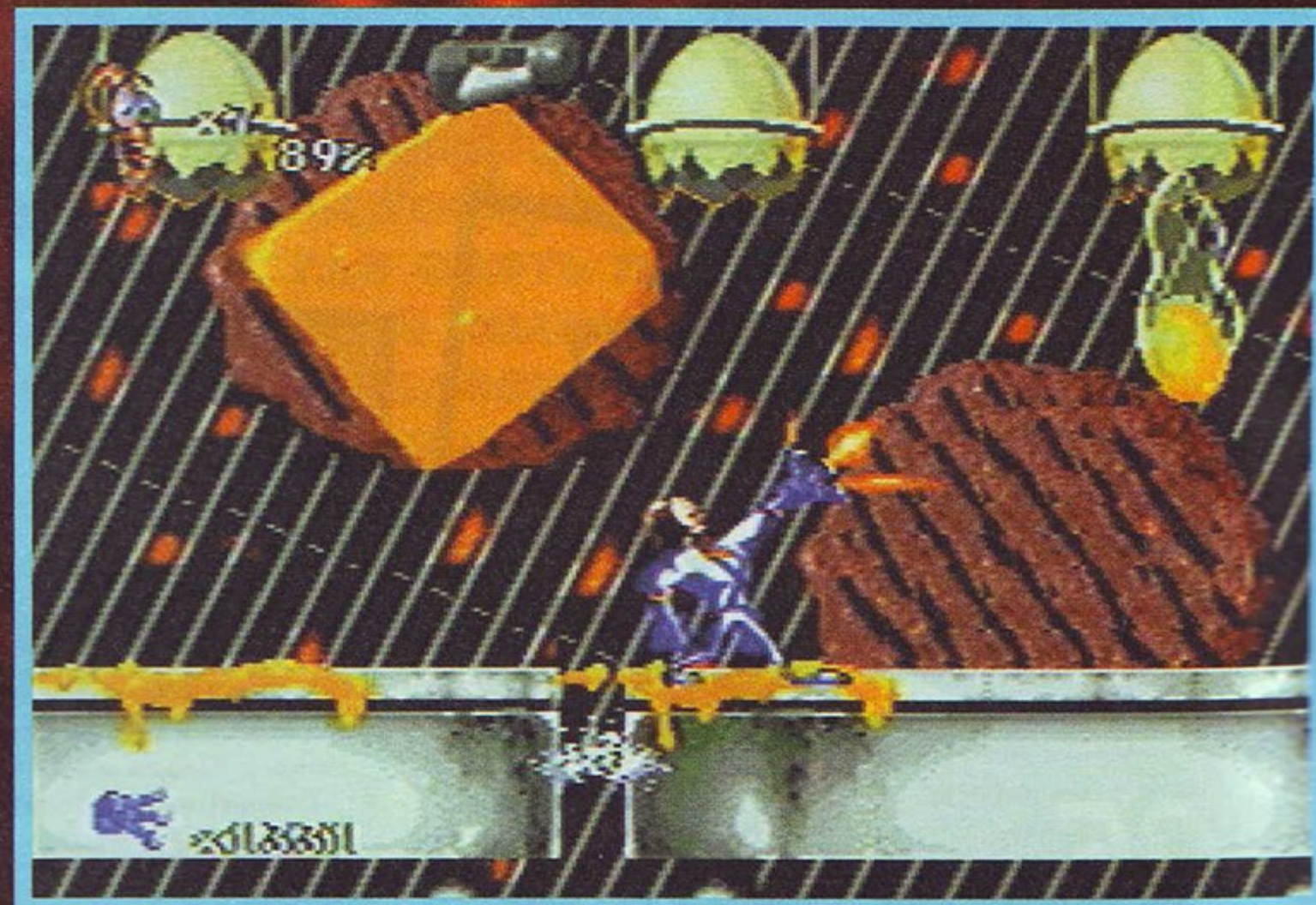
Каждый уровень без исключения принципиально отличается от предыдущего, причем первый — обычная стрелялка. Потом действие переходит под землю — в Почвы Лоренцо, где Джим должен выстрелами пробивать себе путь. Пройдите это, и Джим надевает костюм саламандры для путешествия по чему-то вроде

**нет более
визуально
впечатляющей
платформной
игры**

игры в шарик внутри чьих-то кишок. Звучит безумно, но каждая минута игры — наслаждение! Немного спустя Джим берет Кота Зло в Луна-парк, сражается с Межгалактической налоговой полицией, пробивается через гигантский

уровень, наполненный гамбургерами, кетчупом и острыми вилками, и возвращает коров в хлев для дойки, прежде чем их украдут корабли пришельцев!

В общем, всего не перескажешь, но поверьте на слово, *Earthworm Jim 2* — невероятная игра. Она лучше оригинала во всех отношениях. Звук чистый, простые мелодии сопровождают действие. У Джима целый набор криков и воплей. Берегитесь бабусь, которые падают на Джима, колотят его зонтиками и кричат: "Опять!" Если это не дико, тогда не знаю, что.



● Когда нет людей (или червей), чтобы следить за его талией, Джим останавливает игру на предмет бутерброда с салом.



Графика улучшена с помощью новой техники Animation 2, и она смотрится здорово. Я даже скажу, что на Mega Drive нет более визуально впечатляющей платформной игры. *Vectorman* был хорош, но в сравнении с этим — кисловат.

Впечатляет? Нас да — это сумасшедшая, веселая и интересная игра с начала до конца. Она развеселит любого — с гарантией. Хоть Мэт и прошел ее со второго раза — не так это сложно!

● Стив Харди

● Эти Блестячки безумны, но их любят в хороших играх. Интересно, из какой этот?



● Не роняйте коров головой вниз — это больно!



● Я чувствую голод от одного взгляда на этот экран. Где мой банан?

Сумасшедшие бабуси и говорящие коровы!

Вот несколько этих странных, но замечательных персонажей из мира *Earthworm Jim 2*. Поглядите внимательно — кто знает, что придет им в голову на Представлении Блестячков?



Медведь Джим 2

Скользкие щенята!

Рippy Love – в сущности, игра-бонус с очень простым заданием: Джим должен поймать всех щенят, которых в него кидает Psycrow, с помощью желе, и перебросить их Питеру-Щенку, который находится на другом конце. Осторожно: если уроните трех щенков и они вмажутся в землю, Питер-

Щенок рассердится, а когда он сердит – ну, это не очень приятно!



● Свиньи весят немало – носили когда-нибудь? Это не развлечение!



● Отдайте коров, противные пришельцы! Прости, Джо, мы не могли их спасти.



● Это, пожалуй, один из самых сложных уровней в платформных играх для Mega Drive. Почва осыпается и скользит, пока Джим пробивается с помощью своего ружья. А это значит, что компьютер должен все время пересчитывать форму поверхности, по которой идет Джим!



Pro Yo!

Proscore 93

Earthworm Jim 2 – штука блестящая, со всеми свойствами оригинала, но с лучшей графикой, поразительным звуком и странными уровнями. **Покупайте!**

Супер Диск 43

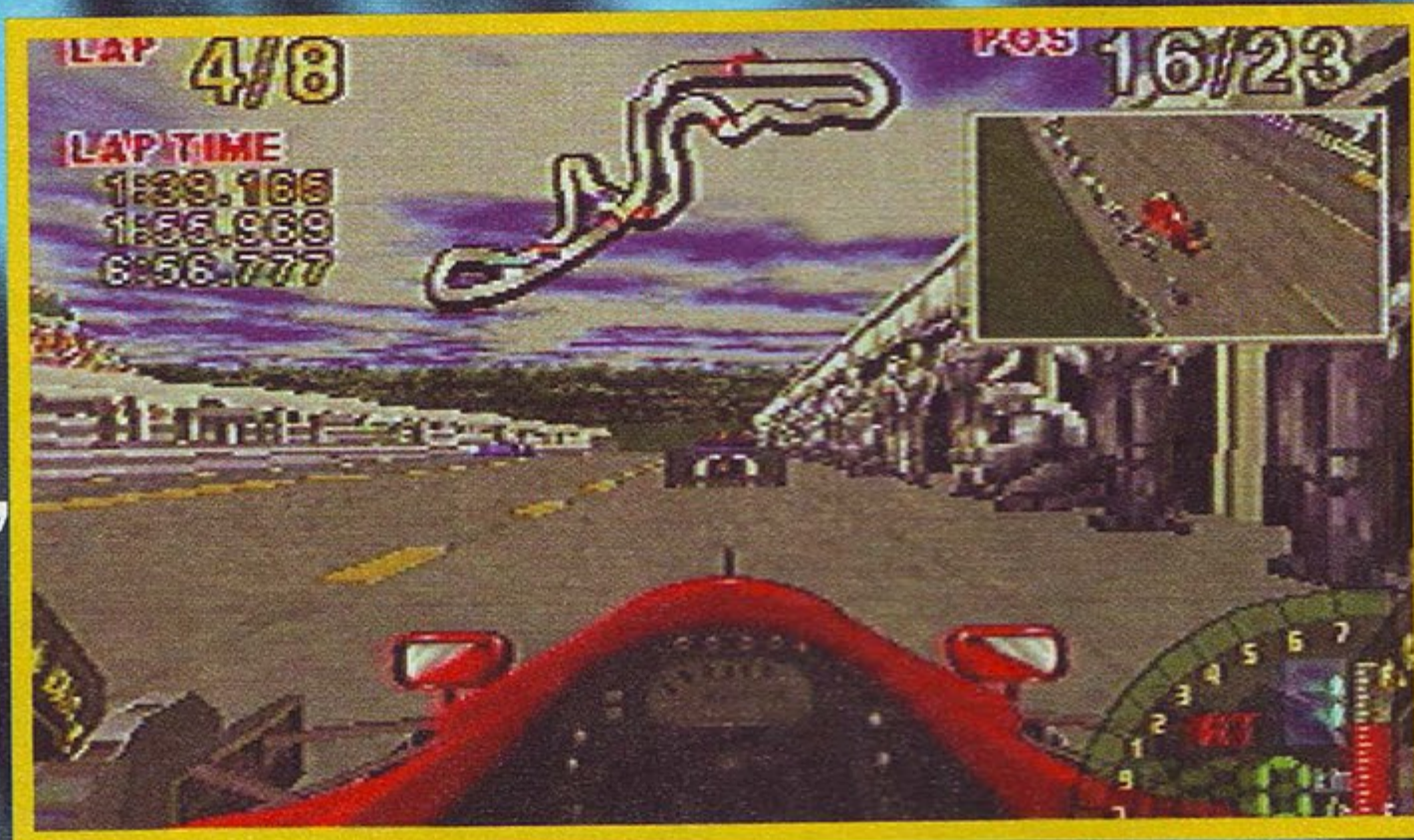
Saturn

Review

● Sega ● £59.99 ● Выпускается



Сплошные полигоны в гонках теперь известны, как свои пять пальцев! Японские бешеные гонщики-программисты разобрали их по косточкам – посмотрите на эти картинки!



● На пит-стопе: шуткари-механики утащили ваши шины. Как теперь гонять?

F1
Live



● Удивительное ощущение скорости, когда ваш болид проносится по треку. Не могу дождаться официального выпуска, чтобы купить подешевле!



Мы терпеливо ждали появления *Virtua Racing*, острили насчет гонок на нашем Saturn'e, и вот откуда ни возьмись – *F1 Live Information* из Японии. Может, у нее не самое динамичное название, но это возмещается с лихвой в самой игре.

Эти парни-разработчики, видно, потихоньку берут в свои руки всю мощь Saturn'a, потому что все в этой игре гладко и профессионально. В заставке Феррари красиво проносится мимо; экран опций доступен и приятен на вид.

Можно выбирать настоящих гонщиков, их машины и команды, так что можно наконец-то почувствовать себя Деймоном Хиллом и посмотреть, по размеру ли вам эта роль. Все болиды и треки крутятся на экране выбора и показывают все свои возможности.

До гонки есть время подогнать крылья, шины, запас бензина – все с помощью легко перемещаемой точки зрения. А от этого, может быть, зависит выигрыш или проигрыш, так что смотрите, как бы не перегрузить машину!

Наконец, гонка. Можно вы-

Можно выбирать настоящих гонщиков, их болиды и команды

Эти великолепные ребята

Мы с удивлением увидели пятерых ведущих гонщиков мира на экране выбора автомобиля. Не знаем, давали ли они согласие Sega

на использование своих имен и машин, но выбрать Деймона Хилла в партнеры по гонкам – мечта многих болельщиков!



1. ХИЛЛ



2. ШУМАХЕР



3. ХАККИНЕН



4. КАТАЯМА



5. АЛЕЗИ

Подгоните машину

Прежде, чем броситься вниз головой в гонку, попытайтесь подогнать характеристики вашего болида. Это может улучшить ваше время и даже вывести на первое место – если повезет!



Information



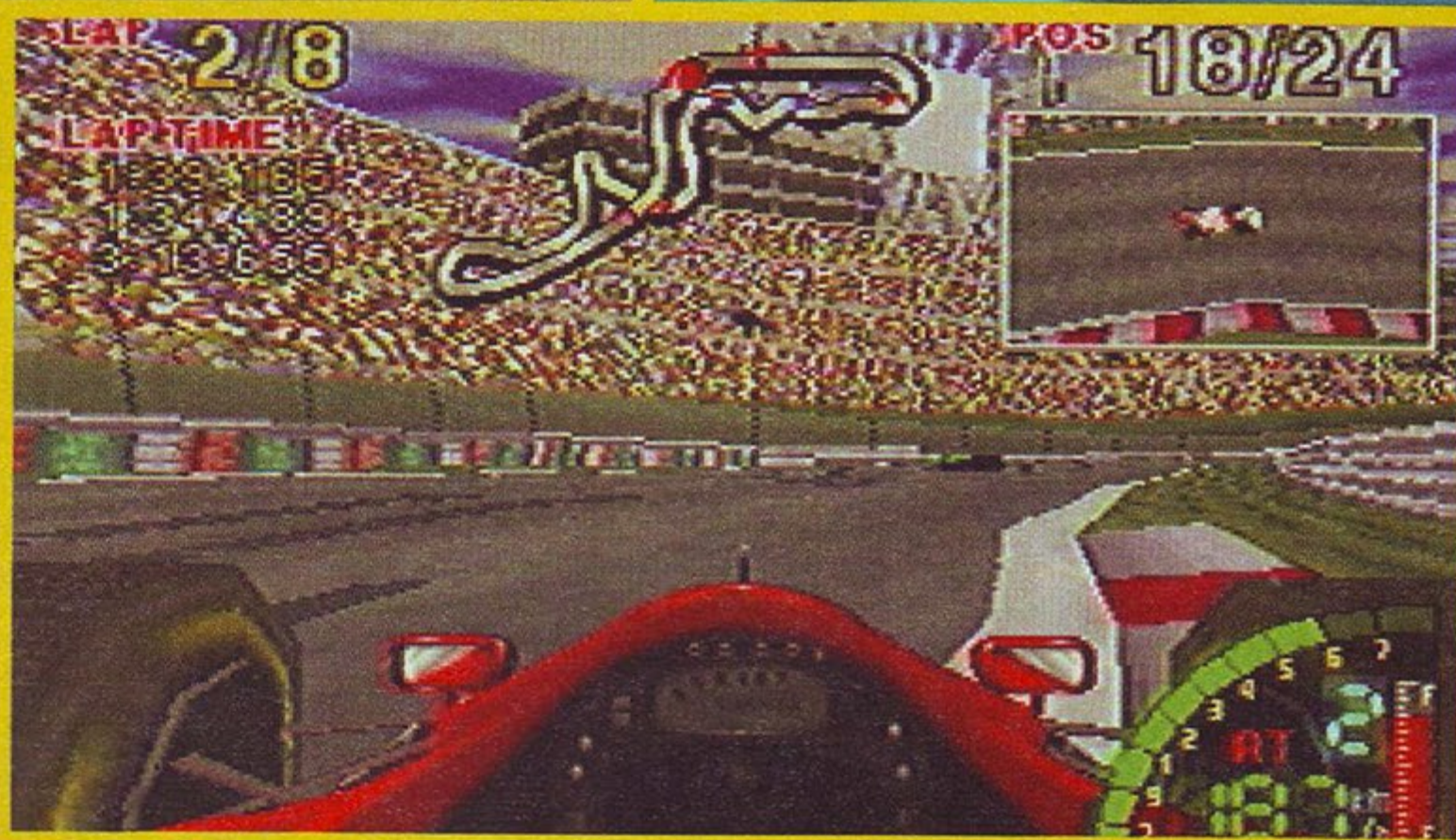
● Sega Rally – классный симулятор, но если вы любите гонки на твердом покрытии, а не в грязи, тогда надо хватать F1. Наконец – красивая игра для Saturn'a!



● Раз это гонка от Sega, конечно, есть выбор точки обзора. Эта – сзади машины, если вы сразу не поняли.



● Треки кружатся в великолепном трехмерии, пока вы их выбираете. Вот чего мы хотели от игр на Saturn'e!



брать гонку на время, один заезд или полный Гран-При. Полный вариант самый впечатляющий. Вы летите по трекам, слышите полный комментарий этих сумасшедших японцев, видите живую схему гонки на маленьком экранчике справа вверху – с увеличенными авариями и пит-стопами.

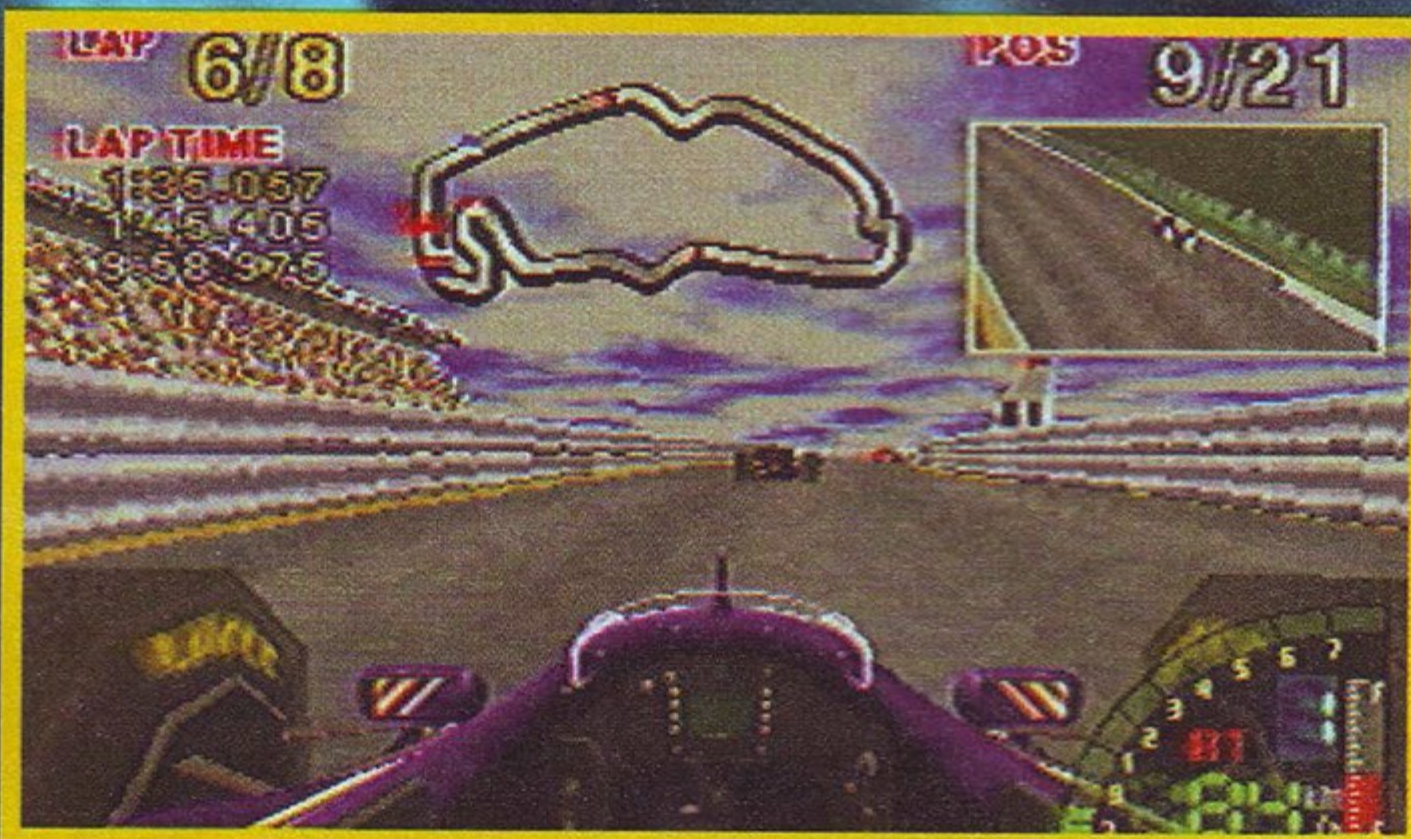
Это ошеломительно! Я никогда раньше не видел хорошего комментария к гонкам – но F1 Live Information делает это стильно. Лишь бы они упростили Мюррея Уолкера сделать английский комментарий, когда игра попадет к нам весной.

Я большой любитель Sega Rally, но эта игра вскружила мне голову. В ней все, что вы можете пожелать, и к тому же здорово составлено. Отличная игра от Sega из Японии!

● Ник Робертс



● Лучше не ездить по траве. При этом выпускаешь пропасть дыма да и шины страдают. Но уж если вы решили ездить с Хиллом – придется это осваивать. Ох, уж эти разборки!



● Что-то пустует трек. Может, потому что вы догоняете остальных? Обратите внимание на маленькую врезку на экране – она показывает все главное.

Proscore 90

Это первая гонка Формулы 1 на Saturn'e. Она задает неплохой стандарт разработчикам Virtua Racing!

Контакты по тел. 01202 527314.



Толстый кот вернулся в страну компьютерных игр – на этот раз со всей мощностью Sega.

Garfield

Caught in The Act

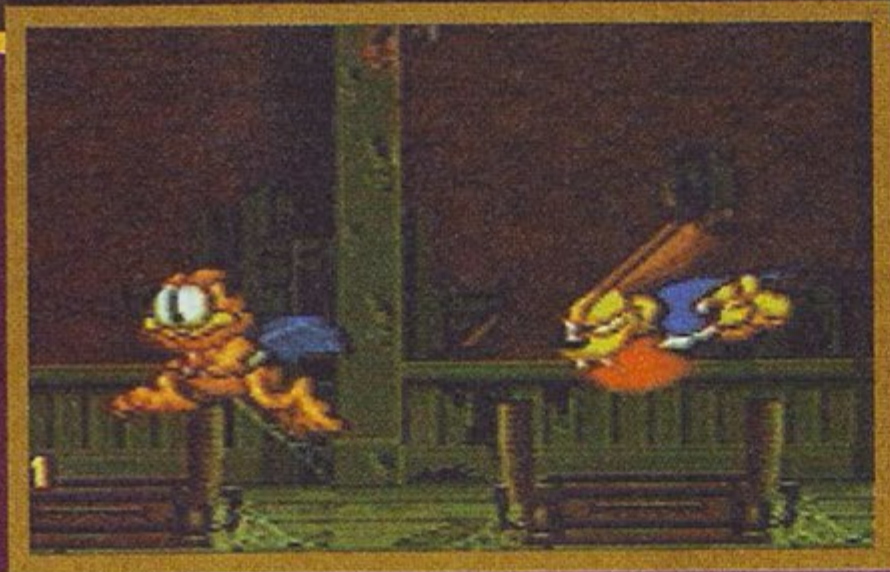


● В начале каждого уровня Гарфилд пробирается по телевизионному кабелю. Он застрял в убийственном телевизионном кошмаре из классических фильмов. Посмотрите только на эти искры!



● Гарфилд заслуженно отдыхает на мрачном кладбище под своим любимым медвежонком Пуки.

● Справа: злой граф Дракула налетает на Гарфилда в конце каждого уровня. Да постойте, может, это пес Оди?



Так что же это неряшливое кошачье существо подельвало, а? Ну, мы все знаем, что Гарфилд любит бездельничать, посматривая телевизор и пожевывать. Вступительный ролик в виде комикса показывает, что Гарфилда как-то засосало в телевизор, и теперь он должен вырваться из этого кошмара и вернуться в уютный дом своего хозяина Джона Арбакля, где его ждет любимая мягкая игрушка – мишка Пуки.

Это порождает массу платформных уровней со всем юмором и весельем, из-за которых Гарфилд так популярен во всем мире. Каждый уровень сделан на тему и в стиле одного из фильмов. В первом Гарфилд сражается с привидениями, монстрами и вампирами во владениях графа Слобула, который оказывается Оди! На доисторическом уровне Гарфилд добывает пару зубов Саблезубого Тигра. В стране гангстеров, называемой

● На пещерном уровне Гарфилд (может, он пещерный кот?) достигает новых высот с помощью надутой рыбы!

Catsablanca, весь уровень для настроения сделан черно-белым.

По дороге наш оранжевый герой может собирать еду для поднятия энергии – как будто этот толстяк еще нуждается в пище – и средства передвижения, переносящие его к боссу. Не забывайте про медведя Пуки: он отмечает точку продолжения игры. Графически игра выглядит прекрасно.

Гладкая анимация и детальный фон, куча персонажей из мультяшек, слоняющихся там и сям, секреты – в ассортименте. Любители Гарфилда, а их миллионы, будут без ума от этой игры – она намного лучше слабеньких версий для Amiga и Game Boy, которые мы видели несколько лет назад. У нее все данные отличной платформенной игры, но есть и парочка проблем.

Во-первых, играть очень трудно, и иногда невозможно сообразить, чего надо избегать, а на что надо прыгать. Хуже всего, что враги появляются опять спустя несколько секунд после того, как их убьешь. Фу-уу!

Если вы любите трудные платформенные игры, тогда *Garfield: Caught in the Act* – то, что надо, но запаситесь терпением. По мере игры черты мультфильмов о Гарфилде выступают со всем своим блеском.

● Стив Харди

Pro MOTION

Пора проглядеть замечательный комический ролик-вступление, которое Sega при-

лепала к началу игры. Теперь такие ролики станут обычной темой в журнале, потому что программисты тратят на них все больше времени и достигают иногда неординарных результатов!





● Страх! На кладбище наш толстяк сталкивается со скелетом. И вы не можете убить смерть: она поднимается опять после каждого удара. А посмотрите еще на эту острую ограду!



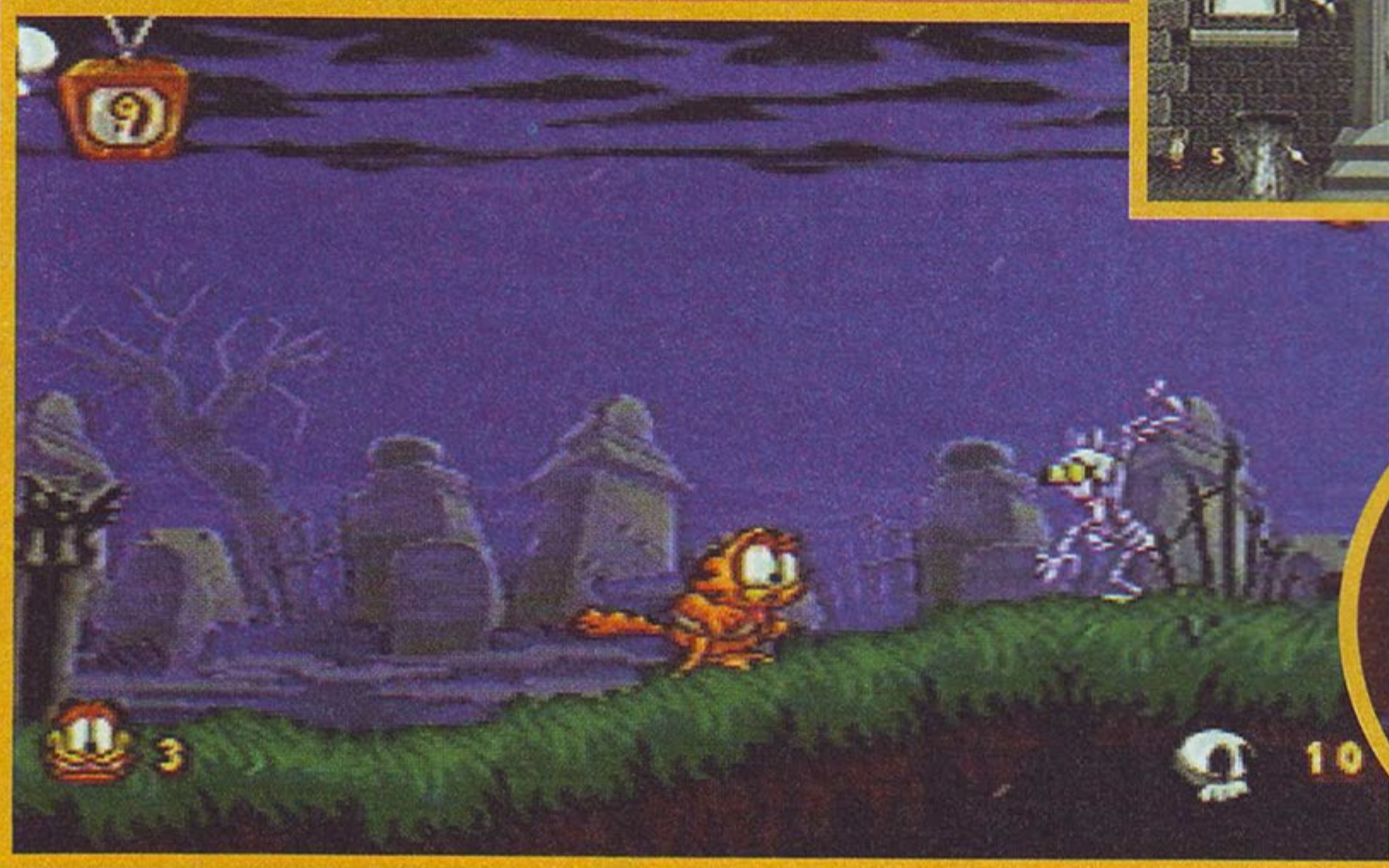
● Стоять на надутой рыбе – не дело. Спросите маму!



● Египетский уровень весь такой – могильные лабиринты со множеством противных колючек!



● На уровне Catsablanca только Гарфилд цветной.



Proscore

85

Garfield: Caught in the Act – классная платформенная игра. Она выглядит, звучит и играется отменно. Но иногда становится слишком трудной.

● SEGA ● £29.99 ● Ноябрь

Garfield Caught In The Act

Review



Владельцы Game Gear, успокойтесь: игра высшего класса – Гарфилд – выходит на ручных приставках. Это, к тому же, первый 8-мегабитный картридж! Это, детки, прорва памяти! Играется так же хорошо, как в варианте для Mega Drive, хотя экран порядочно дергается во время прыжков Гарфилда. И все-таки это классная вещь – выглядит и играется замечательно!

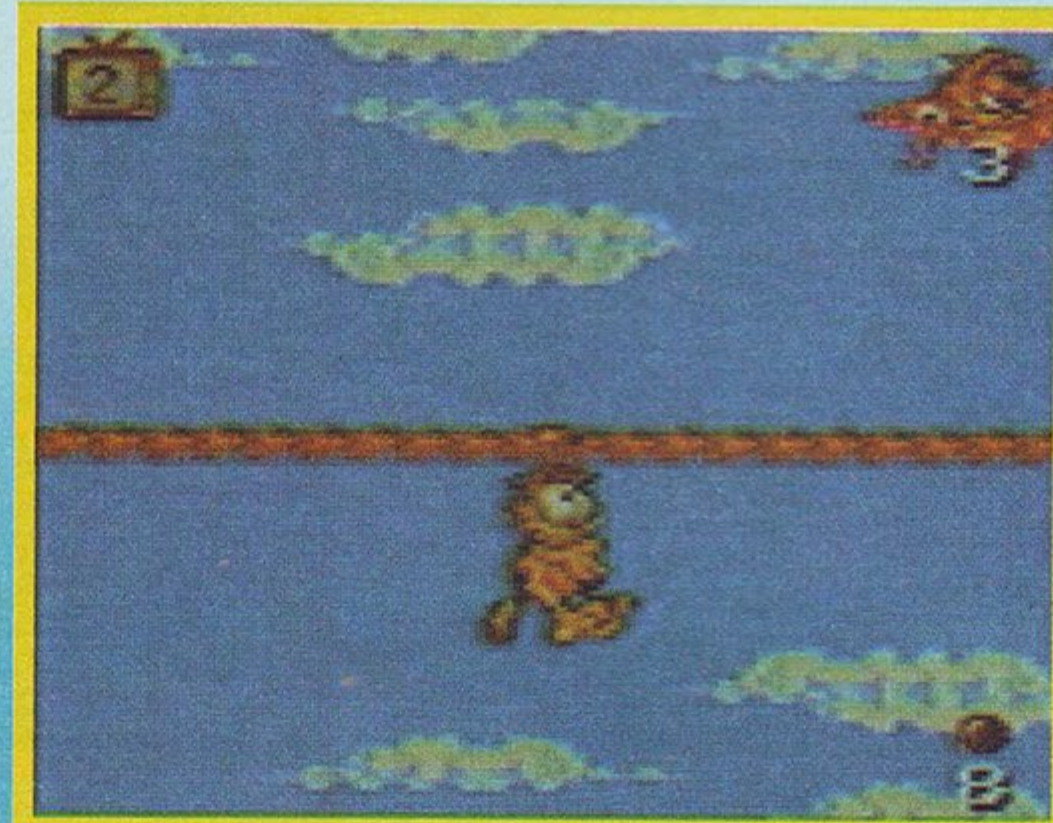


● Чего не ожидал найти на верхушке дерева, так это сэндвич с мясом!

● В джунглях скрываются всяческие ловушки для толстого кота, а также и гамбургеры!



● На этом уровне Гарфилд перепрыгивает с машины на машину. Не таков он был в мультяшках и комиксах, правда? Он был толстый и ленивый!



Proscore

83



Говорят, война – это ад. Но это и развлечение. Поднимайтесь в небо для полета, от которого у вас закружится голова и появятся боевые раны и мозоли на пальцах от курка.

Невозможное задание

Каждая миссия начинается с графического представления целей в сопровождении сладкого голоса какой-то бабенки. Но вы послушайте, у нее есть что сказать, и это может спасти вашу шкуру в самых крутых заворотах.



Владе

Симуляторы полета обычно обитают в царстве PC и популярны в основном у грустных типов, которым нравится пробираться через толстенные тома описаний в надежде воспроизвести ощущение полета. А приставочникам надо ощущать всей шкурой бой, в котором вооружения достаточно, чтобы уничтожить небольшую латиноамериканскую страну.

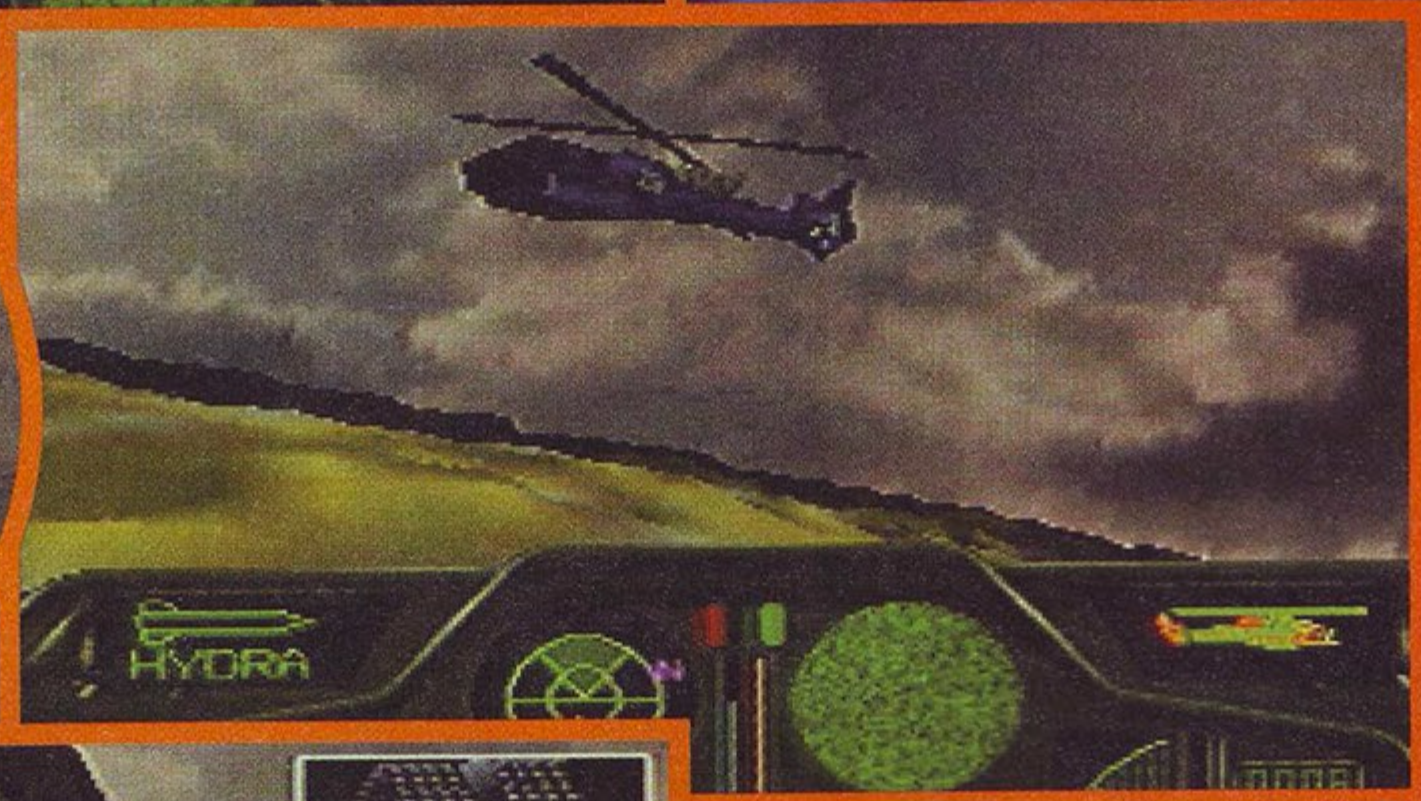
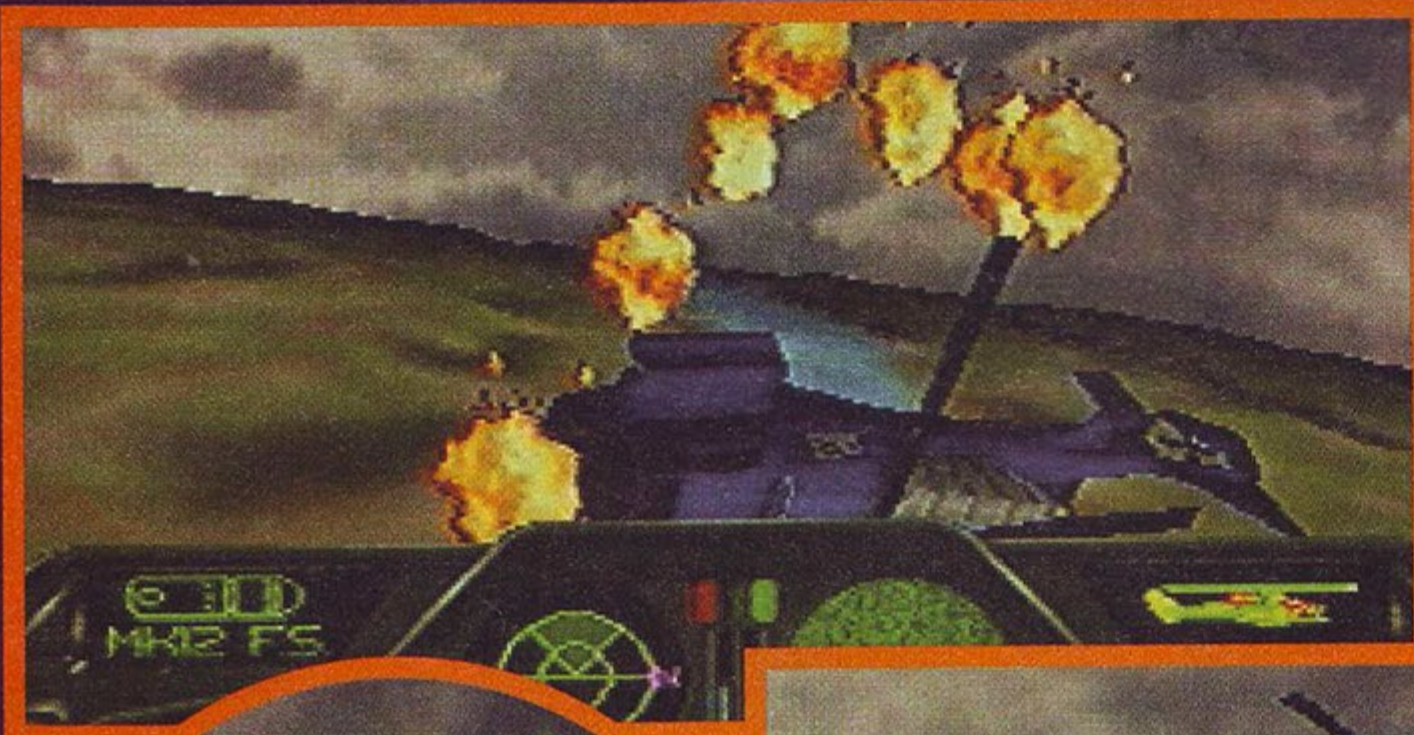
Blackfire создана Sega'шной командой US Away Team. Это — вертолетная игра действия, и она

дает возможность участия в боевых заданиях типа "ударил – беги", где восстанавливается справедливость с помощью спускового крючка, который так и щекочет палец.

Что до вашей верной машинки, то этот вертолет последнего поколения, и шутки с ним плохи.

Он вооружен до зубов ракетами "Гидра", снарядами с тепловым наведением, убийственным пулеметом, автоматическим и ручным наведением на цель с удобным показом на экра-

правильное сочетание стратегии и действия



● Прошу внимания у класса! Буду потом спрашивать! Выслушайте брифинг перед тем, как отправляться на задание.



Pro MOTION

● Поглядывайте на радар: вражеские точки светятся на нем красным. Прижимайтесь к земле, жмите на акселератор и ждите, когда радар захватить цель. А тогда разнесите врага на кусочки!

Вступление в *Blackfire* – это плавный трехмерный ролик, изображающий вражеские вертолеты, которые заняты бессмысленным разрушением. К счастью, когда нужно, поблизости всегда есть герой



Игра

● Когда-нибудь представляли себя в роли героя-вертолетчика? Нет? Ну ладно. Смотрите, *Blackfire* для Saturn'a – лучшая из вертолетных игр, так что не ошибитесь. Она бьет одной левой игру *Thunderhawk* – старый вариант для Mega CD. Вот так...

не, и он извергает смертельное пламя на врагов – как воздушных, так и наземных.

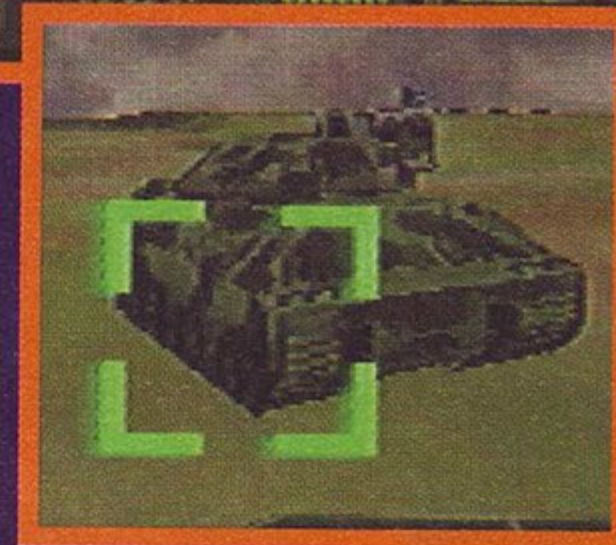
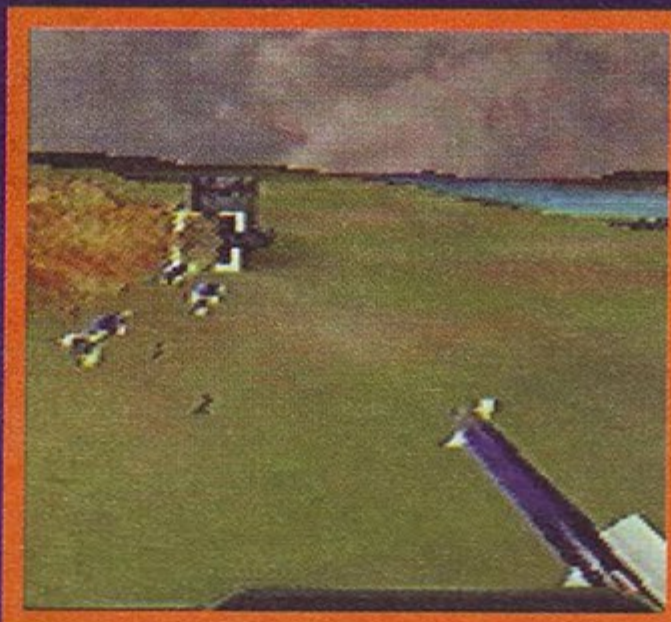
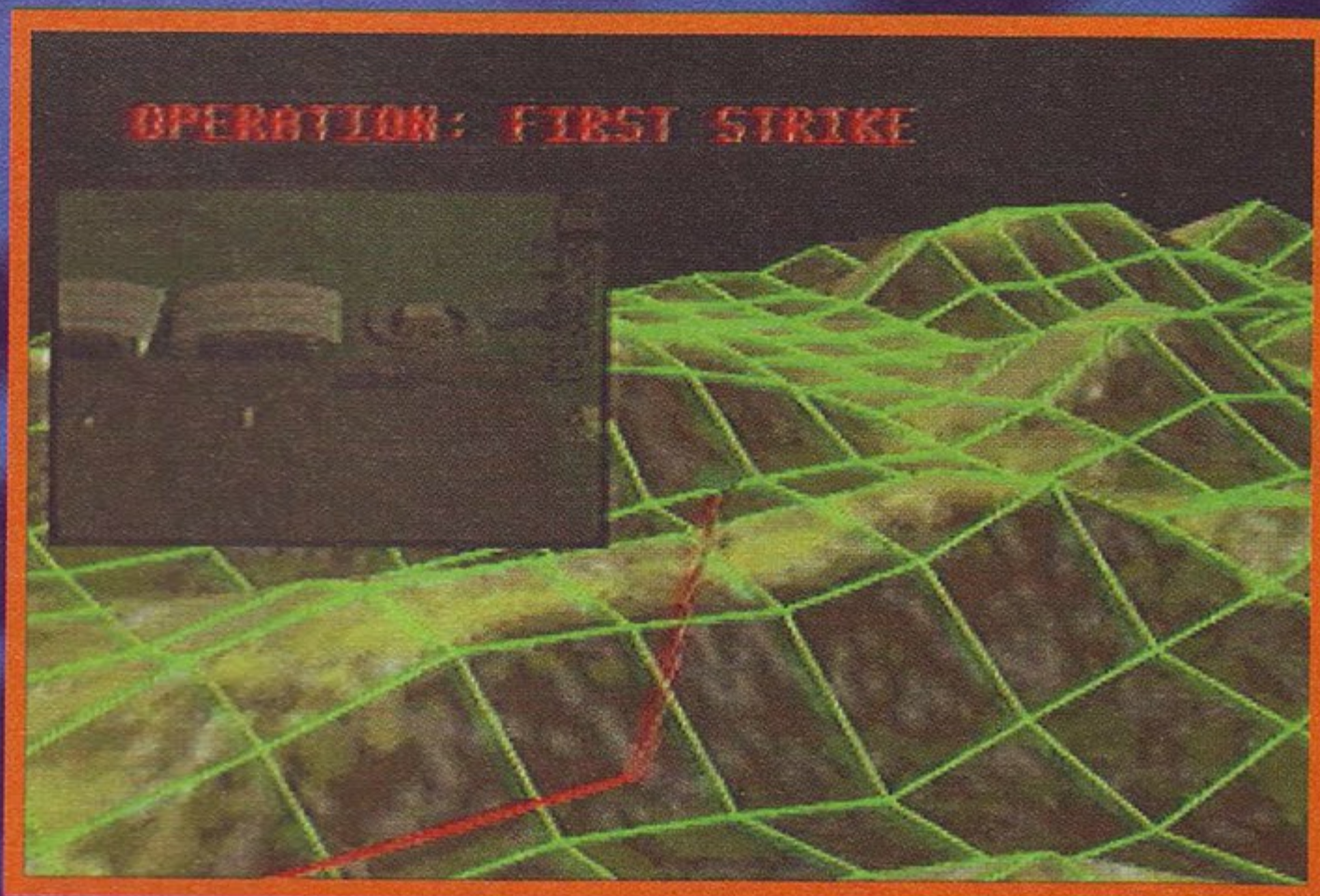
В начале каждого задания появляется компьютерная карта, построенная по спутниковым данным и показывающая расположение врага. Чувственный женский голос уточняет план атаки и, где необходимо, сообщает параметры задания. К счастью, время загрузки сведено до минимума, и пилоты отправляются прямо в гущу событий.

Каждая миссия происходит на весьма разнообразных пейзажах с гладким текстурным фоном и реалистичным освещением, так что

возникает чувство присутствия. Я, правда, никогда не пилотировал настоящий боевой вертолет, но вы поймете, что я имел в виду.

Конечно, скоро появится *Thunderhawk 2* для Saturn'a, но ему придется трудно, потому что *Blackfire* уже увел часть его громов и молний. Обе игры – замечательные вертолетные симуляторы, и победитель определится правильностью сочетания стратегии и действия. В этом смысле *Blackfire* на высоте, хотя я бы пожелал ему более точного управления. Впрочем, надеюсь, что это исправит следующая версия.

● Мэт Йео



● Нажмите кнопку Z: она активизирует самонаведение запускаемой ракеты. Вперед, Гидра! Поджарь их!

● На первых уровнях точность не очень важна, так как ракет еще много. Поливаете ими врага!



● Рассмотрите вертолет с трех углов зрения. К сожалению, нет вида со стороны.



ProScore
80

С гарантией превращает самого миролюбивого владельца Saturn'a в сдвинутого красноглазого воюку. Наверняка доставит беспокойство вашим родителям.

См. Стр. 40



Mega Drive

- Acclaim ● £49.99
- Выпускается



The Haunted House

Scooby



TAKE LOOK OPEN PUSH EAT
GIVE TALK SHOT PULL USE

● Шегги всегда был хитрым шатуном в команде, правда? Всегда у него слабые ручонки, и всегда он сидит со Скуби в глубине кузова и делает неведь что!



● Помните эпизод с покинутым балаганом? Все это есть в игре вместе с противным клоуном. Давай, Скуби, раскрой секрет, я боюсь!

Scooby, Scooby-Doo, где ты? Нужна твоя помощь! – Спорим, это классическая игра действия в виде комикса?



Скуби, Шегги, Зельма, Фредди и, конечно, по-настоящему симпатичная девчонка Дафна, которую любят все, кроме, может быть, девчонок. Классическая сыщицкая команда! Куда бы они ни двигались – на пикник или в гости к дядюшке Джорджу – всегда налетают на какого-нибудь жулика, одетого привидением, чтобы всех распугать.

Но спустя пару закусок для Скуби и несколько приколов, когда Фредди сдерет с негодея маску и покажет его истинное лицо, карты будут открыты. Да свершится правосудие! Больше дядюшка Джордж не потребует своей части наследства...

Лучшее в Scooby-Doo – то, что в конце зло всегда говорит: “У меня вышло бы, если бы вы, ребята, не путались под ногами”. Не забывай об этом, дядюшка Джордж! Больше не связывайся с рыцарями без страха и упрека – командой Таинственной Машины. Скажи спасибо, что в этом выпуске

The gang is trapped out on the pond!



Контакты по тел. 01202 527314.

Приколы!

Несомненно, лучшее в Scooby Doo – рожи, которые строят персонажи, и то, как они пугаются. Шегги и Скуби в страхе обнимаются, когда выскакивает чудовище. Блондин всегда гуляет где-нибудь с парой девчонок, неизвестно зачем. Шегги всегда говорит: “Ну, Скуб, старина, приятель...”, прежде чем предложить Скуби его закуску. Зельма склонна терять свои типичные медицин-



ские очки по крайней мере дважды за эпизод, а Скуби ухитряется вступать в сложные беседы со всеми встречными с помощью простого “Р-р-р... Р-р-гав!”



● Вся непревзойденная анимация игры могла бы выйти из рук самих Ханна и Барбера. Это здорово!



Doo



● Все пейзажи нарисованы замечательно и выглядят точно как в комиксе. Фэнам это понравится!



Can't you just make us a quick hamburger?
I NEED a pizza fix real soon!
Some cook you are, leaving poor kids to starve!

● В разговоре с людьми вам дается выбор из нескольких ответов.

Mystery

для Mega Drive нет Скрэппи! Ну и с-с-собачка, уноси ноги!

Фэны будут рады узнать, что *Scooby-Doo Mystery* точно такая, как комикс. Ленивый шаг Шегги тут как тут, негодяи угрожающе смешны, симпатичная девчонка мила как всегда, хоть и нечасто видна. Игру выгодно отличает от ее чисто коммерческих собратьев, во-первых, верность оригиналу, а во-вторых, необычность во всем.

Если вы играли в *Secret of Monkey Island*, вы знаете, что вас здесь ждет. Тем же управлением вы двигаете по экрану Шегги (Скуби не управляется — у-у, фу-у!), открываете, берете, съедаете разные штуки. Штуки, которые для этого подходят, подсвечиваются, когда вы проходите по ним курсором.

Одно точно — *Scooby-Doo*

● Да, это остатки банды. Теперь они, которые вечно портили Скуби и Шэгги весь кайф, полностью не у дел!



стоит своих денег хотя бы потому, что вы получаете два приключения по цене одного. Есть ведь еще Цирк Ха-Ха, где горят огни, но никого нет, и

Отель Блейка, где дядюшка таинственно пропадает! Оба заставят вас изрядно поломать голову, но ключи пойдут в изобилии, и вы скоро ухватите нить. Беда в том, что

я, например, быстро устал и разочаровался из-за хитрого метода управления. С другой стороны, когда вы раскроете головоломку, поймаете ни с чем не сравнимый кайф! Эта штука — либо для терпеливых, либо для фэнов Скуби. *Scooby-Dooby-Doo!*

● Марк Пилкингтон

Ну и с-с-собачка, уноси ноги!



seems pretty interested in that video game he's playing.

TAKE LOOK OPEN PUSH EAT
GIVE TALK SHOT PULL USE

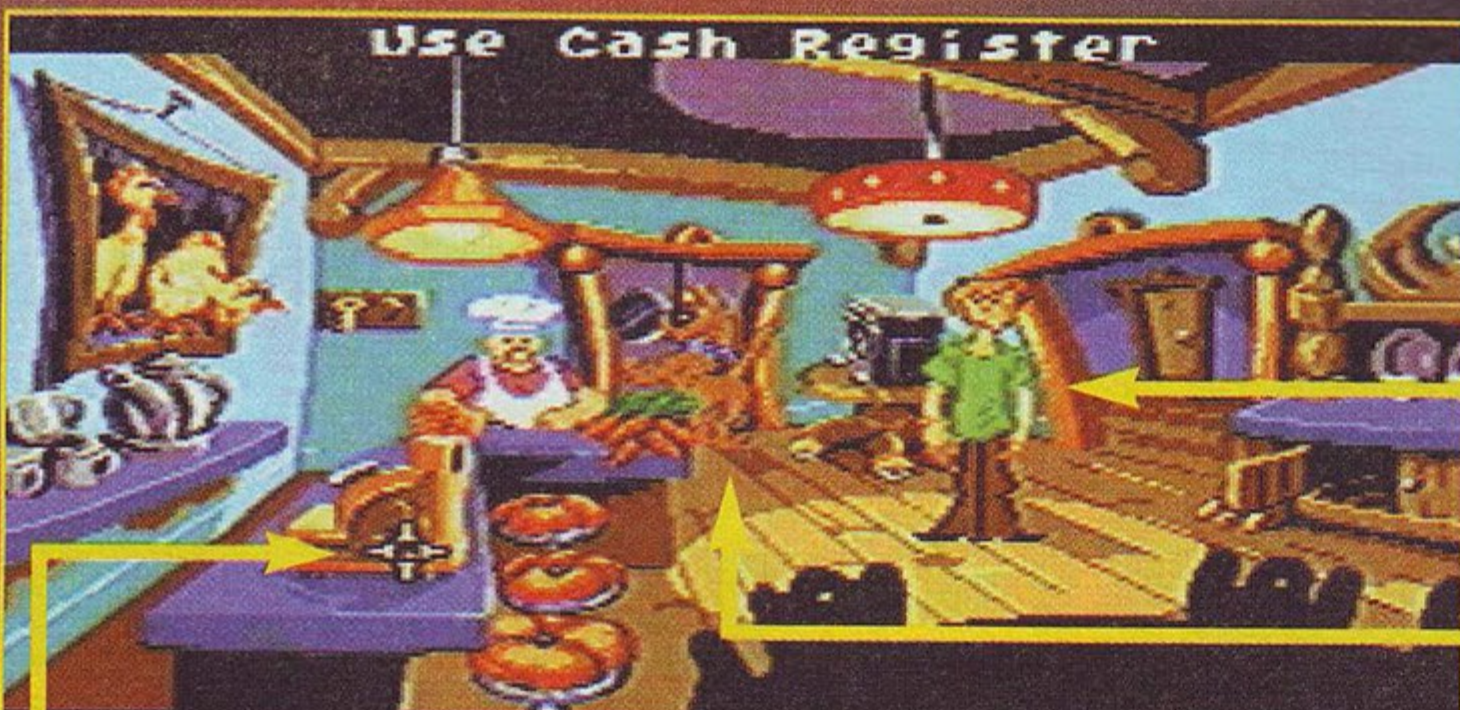
● Выберите слово — любое. Потом какой-нибудь предмет, и вот у вас целая фраза!



Boy, they sure look like they're having a good time.

TAKE LOOK OPEN PUSH EAT
GIVE TALK SHOT PULL USE

● Если вы разгадаете головоломку, Скуби может даже заработать себе закуску!



Use Cash Register

TAKE LOOK OPEN PUSH EAT
GIVE TALK SHOT PULL USE

**Что делать?
Что делать?**

Не знали, что в офисе Sega Pro есть парень в точности как Шегги? Честно, без балды!

Добрый старый Скуб найдет вам путь, вынюхав главные ключи.

Кнопка С показывает вам наличный инвентарь.

Угадайте, для чего это? Точно, это ваш дружелюбный курсор!

Щелкните на этих командах, и Шегги будет знать, что делать.

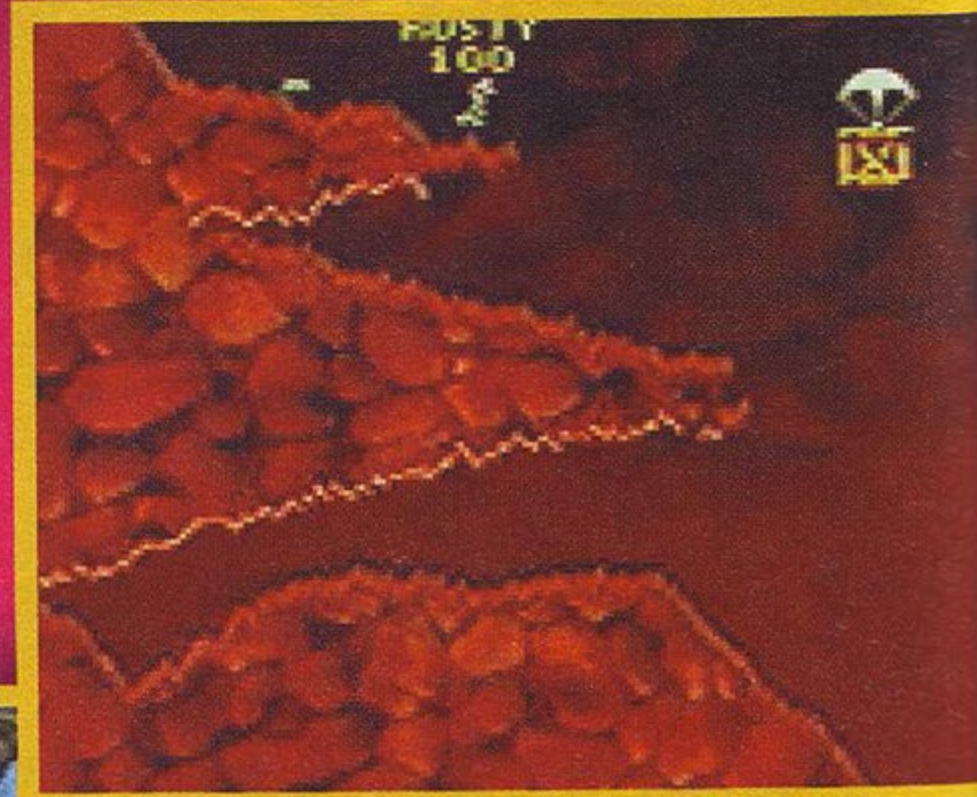
ProScore

81

Хороший вклад в серию комиксов. Вы, наверное, встали в тупик на самых хитрых головоломках, но потерпите, и награда будет велика.



Самые большие, злые и подлые черви по эту сторону земли! Они прибыли, и это всерьез! Эта игра – Lemmings для взрослых!



Когда появились *Lemmings*, это произвело фурор в видеоиграх, ведь они были такие интересные и увлекательные, хоть и ползали по экрану в виде малюсеньких спрайтов. А сейчас *Worms* от компании Team 17 продолжают с того места, где остановились *Lemmings*, и добавляют еще малость!

Можно сказать, *Worms* – самая оригинальная по замыслу игра за многие годы. Задачи, которые перед вами стоят, так просты, но игра затягивает вас за пару минут, не больше! Для тех, кто с ней незнаком, скажем: каждый игрок – один или два – командует группой из четырех червей, снабженных самым смертоносным оружием, какое можно вообразить. Уровней, где разворачиваются бои, сотни – каждый со своими препятствиями и опасностями. У червей могут быть особые имена. Каждый из них может решить исход сражения, вступив в него со своим оружием.

Черви-противники такие же крутые, и тут уж – кто кого! С

помощью курсора каждому червию можно назначить свое задание или свое оружие. За что тут хвататься первым? Оружие включает снаряды с самонаведением, базуку, кластерные бомбы (сметающие всех червей с лица земли), автоматы Узи, и даже огненные кинжалы для ближнего боя!

Worms заслуживает любых похвал!

Курсор управляет углом наклона оружия, а индикатор показывает его дальность. Представляете, как здорово играть вдвоем? У каждого червя 100 единиц жизни, и вы выигрываете, когда противник потеряет всю свою энергию.

Есть еще особое оружие, которое падает сверху в ящиках. Оно включает взрывающуюся овцу! Все опции можно изменять в начале игры, при этом боевые зоны случайно перетасовываются. В игре происходит очень много событий, но все очень дружелюбно к пользователю. Если дела идут плохо, можно и сдаться. А еще лучше, пошлите червя-камикадзе, чтобы взорвал всех противников. Невероятно!



У всех червей есть небольшие отрывки анимации и движения, в которых изрядная доза юмора. Это дело рук сдвинутого дизайнера Энди Дэвидсона, который живет здесь – в солнечном Борнмуте. В общем, это одна из самых приятных и невероятно увлекательных игр, какие я только видел. Игра *Worms* заслуживает любых похвал!

● Базука отлично уничтожает целые команды червей, что тут и произошло. И при этом действует с любого расстояния!

● Стив Харди

ММО



● Взрыв мощного снаряда раздирает джунгли, а Расти и Джаспер (внизу) наступают на вражеские укрепления (то есть, на старую банку из-под Кока-Колы).



● Динамит не выглядит впечатляюще, но имеет максимальную взрывную силу. Бросили его – и бегите со всех ног, только не в тупик, как эти двое!



Приветствуйте Червя!

Pro MOTION

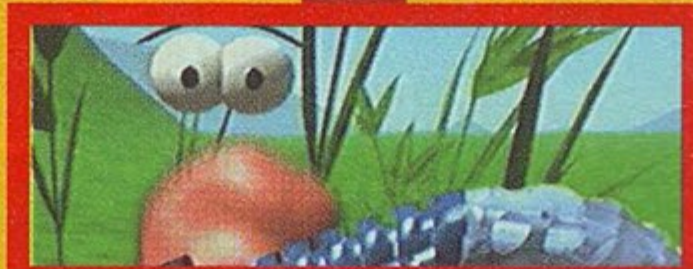


● Двое из этих червей имеют полный запас энергии, как показано над их головами. Когда в них попадают, это число уменьшается.



● Червь Скуби только что снял парочку беспечных часовых. В игре вы увидите еще много таких взрывов!

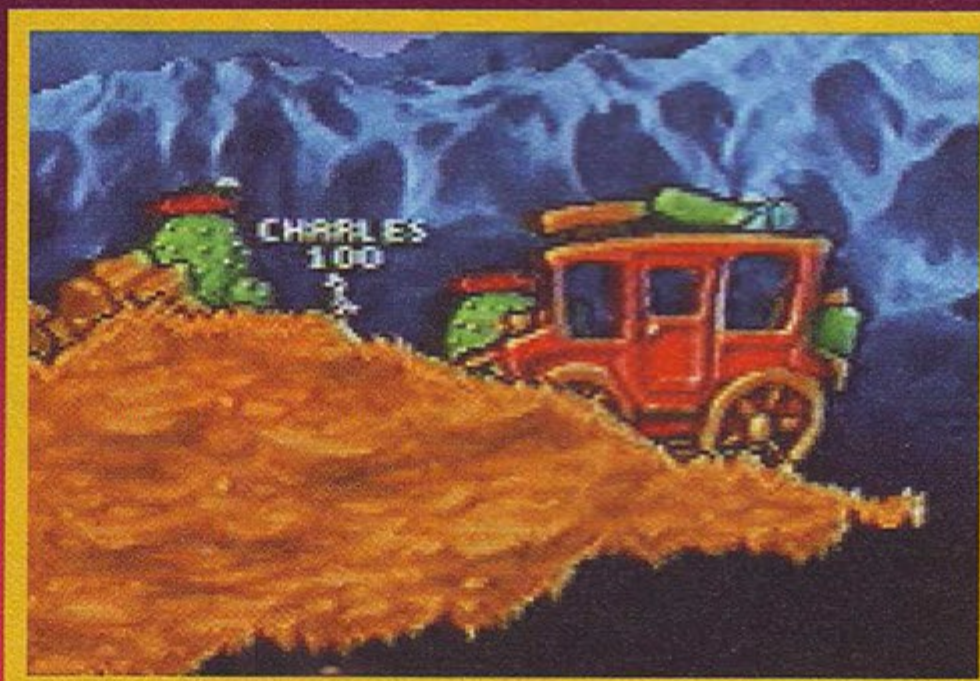
Давай, Джим! Эти сценки – один из самых впечатляющих вступительных роликов, какие я видел. Поглядите на резиновые носы этих червей! Мы смеялись до колик.



● Выглядят они неплохо, со своими большими глазами и резиновыми носами, но они смертоносны. Этим не возьмешь на наживку для рыбы. Только посмотрите, что они натворили!

WORMS

● Они будут драться даже в адском пламени! Эта вилка – препятствие, но заодно и укрытие от атаки с воздуха.

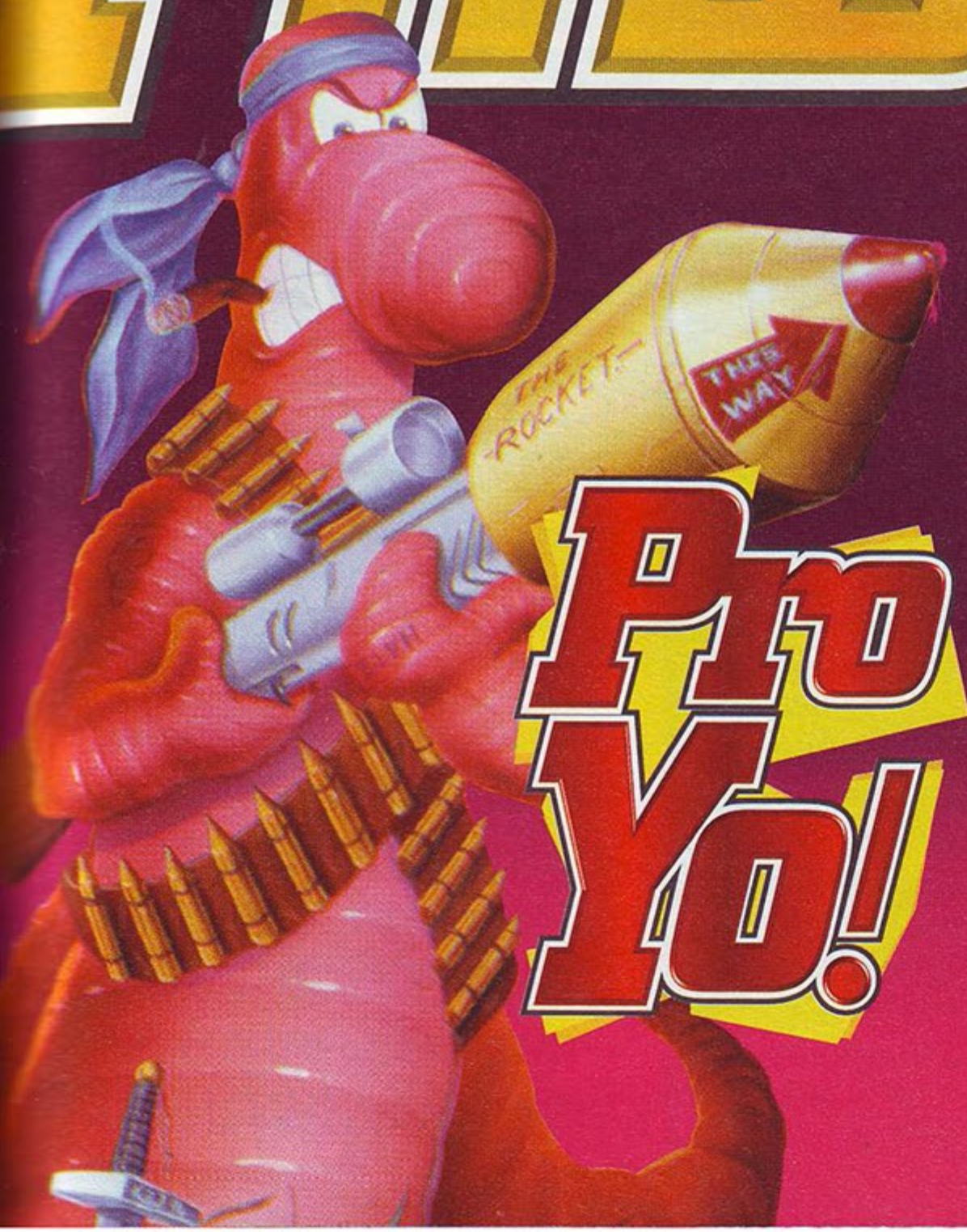


● На каждом уровне – свои замысловатые препятствия, например этот дилижанс. Теперь червь полностью защищен, разве что вы используете снаряд с тепловым наведением!

Proscore

93

В игре Worms практически нет недостатков, масса опций и увлекательнейшее действие. Это – обязательный ассортимент для Saturn'a!



Pro Yo!

Saturn



Review

Imagineer • £59.99 • Выпускается

Virtual Open Tennis

● Теннис. Очень зеленая игра, не так ли? Здорово смотрится в картинках с экрана.

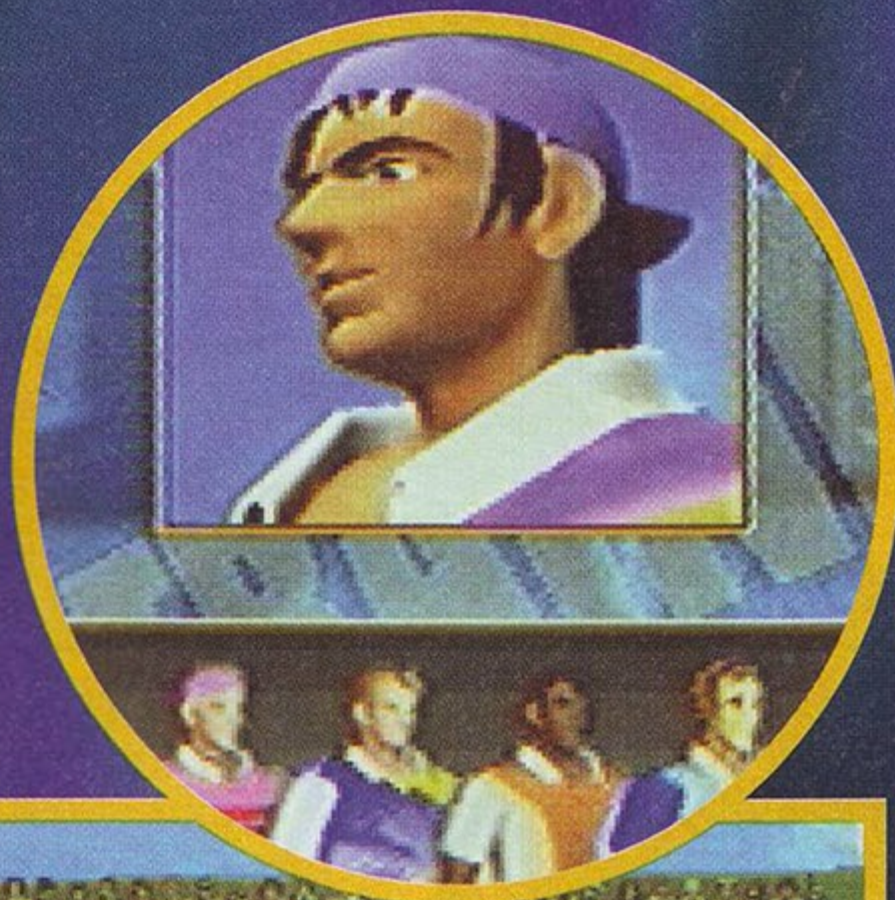
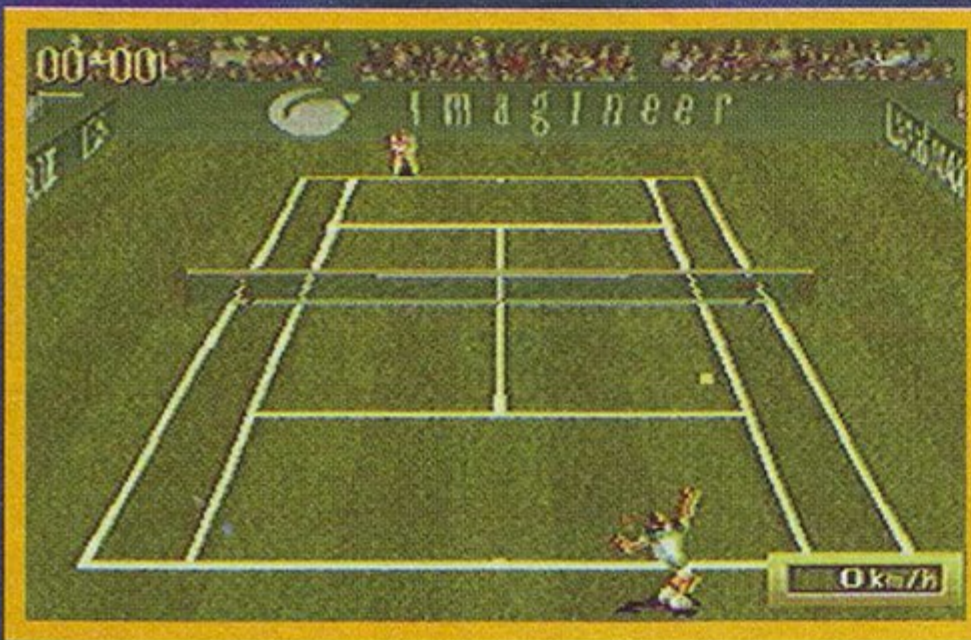


● Да, можно переигрывать удары хоть до вечера.



Tennis

● Режим тренировки хорошо подходит для новичков.



Каталог спортивных игр Saturn'a увеличивается: *Victory Goal*, *NHL Hockey*, *Virtual Volleyball*, а теперь и *Virtual Open Tennis* – дальше значит лучше?

Pro MOTION

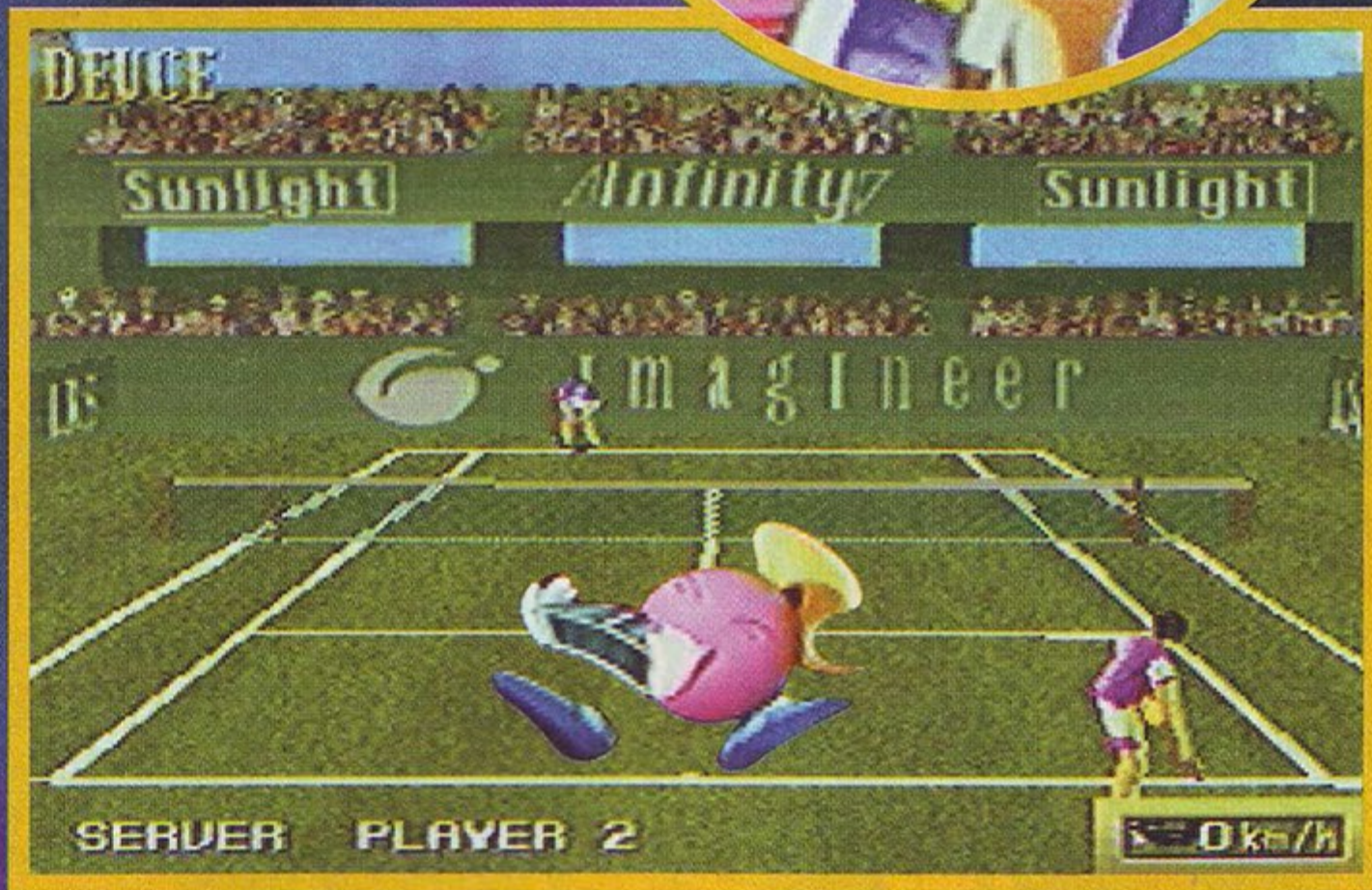
Ну да, вы угадали, это из стартового ролика игры – прекрасные картинки теннисного матча и всего корта, с отличной прорисовкой. Замечательно!



Ладно, теперь мы все знаем, что такое теннис на видеоиграх – в любом формате. Но у Saturn'a свой специальный *Virtual Open Tennis* – он использует полигоны, которые мы так часто видели в серии *Sega Virtua*.

Как и в большинстве спортивных игр для Saturn'a, матч можно наблюдать с разных точек зрения, включая и "виртуальные ощущения" – *Virtual Feel* – где вы оказываетесь прямо в гуще игры. Можно выбрать из 8 персонажей – где тут британские теннисные асы, а? – и тренировку или игру с противником. Вот где машина пуляет в вас мячами, так что можно попрактиковаться в отбивании, в подаче, а заодно и привыкнуть к управлению. Кстати, управление – единственное, на что можно пожаловаться в этой игре.

Игроки *Virtual Tennis* хорошо прорисованы и реалистично



Матч можно наблюдать с разных точек зрения

двигаются, даже ныряют, но чуть-чуть медленно. Это раздражает, когда играешь с сильным противником, который отвечает на любой удар. Обычно ваш игрок ближе к вам на экране, но иногда точка зрения перебрасывается на другую сторону, удваивая трудности!

В любом случае, *Virtual Open Tennis* – не такая потеря времени, как был *Virtual Volleyball*, он, конечно, сподручнее. Все варианты, каких только может пожелать теннисный болельщик, там есть, и просто стыд, что управление игроками такое бедное. Попробуйте и представьте себя королем тенниса!

● Стив Харди

Proscore

75

Еще одна отличная спортивная игра для Saturn'a. Хорошо воссоздает теннисную атмосферу. Но есть недостатки.

Контакты по тел. 01202 527314.

Romance

Of The Three Kingdoms IV



КОНТКТЫ по тел. 01202 527314.

Пришло время для войны и старинных маневров (интереснейшая штука!). Думаете, действие разворачивается на Фолклендах? Нет, в древнем Китае!

Теперь на Saturn'e есть, пожалуй, все жанры видеоигр. Virtua Fighter – для фанатиков драк, Clockwork Knight – для любителей платформ, а теперь вот Romance Of The Three Kingdoms IV – стратегическая игра-тяжеловес для мыслителей.

Это вам не средненькая видеоигра, полная насилия. Это для воинов-стратегов, которые любят в игре напрягать мозги.

Игрок командует целой армией китайцев, а задание такое: обучить солдат, захватить территорию, победить врагов в битве и стать самым могущественным в мире.

Это, быть может, звучит вдохновляюще, но учтите, кровавых батальных сцен здесь нет, хоть в весьма восточном вступительном ролике размахивают мечами и летают драконы. Поначалу идея игры была непонятна, но внимательное чтение инструкции вернуло нас на путь истинный. Поскольку эта игра – одно из многих продолжений Romance, многие уже знакомы с управлением и механизмом игры. Я думал, что пройду эту игру в два присеста, но был разочарован.

Большая часть Romance – экраны выборов и карта, отмечающая ваши продвижения и завоевания. Если хотите увеличить свои силы, добыть припасы или завербовать новых офицеров, для этого есть соответствующие опции. Но ничего такого, что могло бы долго поддерживать интерес к игре. Надо отдать должное: есть такие, кто любит этот тип игр. Здесь много оригинальности, и потребуются месяцы, чтобы пройти все до конца. Но этого ли мы ожидаем от Saturn'a?

● Стив Харди



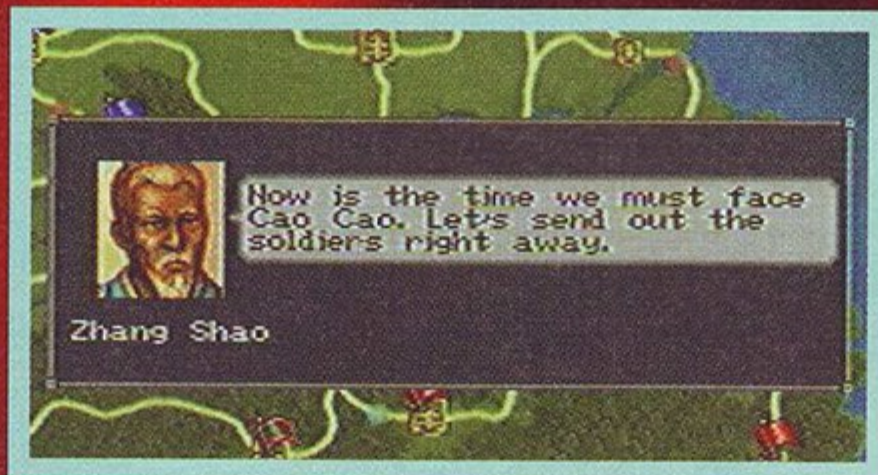
● Это Правитель. Воздайте ему хвалу и отдайте вашего первенца!



● Это что – э-э – кусок веревки? Разберитесь, кто-нибудь!



● Хорошая карта. Зеленая, и немного голубенького.



● Пора бы улыбнуться и повеселиться!



● Это был бы интересный кадр – вчера.



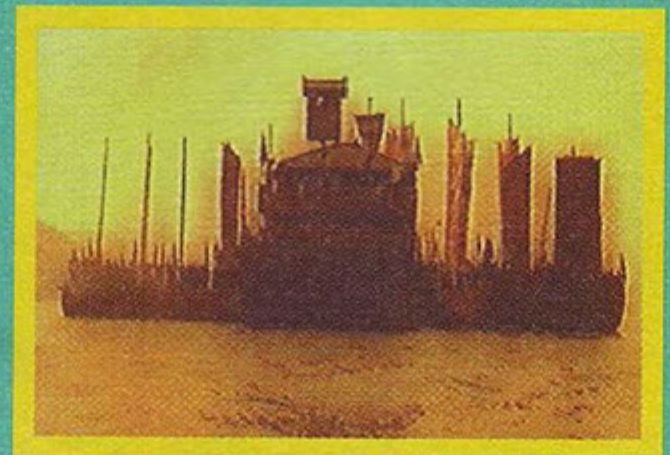
Поначалу идея игры была непонятна



Это мужик на лодке!

Никто здесь не понял, что означает это ползучее вступление, но выглядит оно

таинственно – пожалуй, лучше всего остального в этой игре.



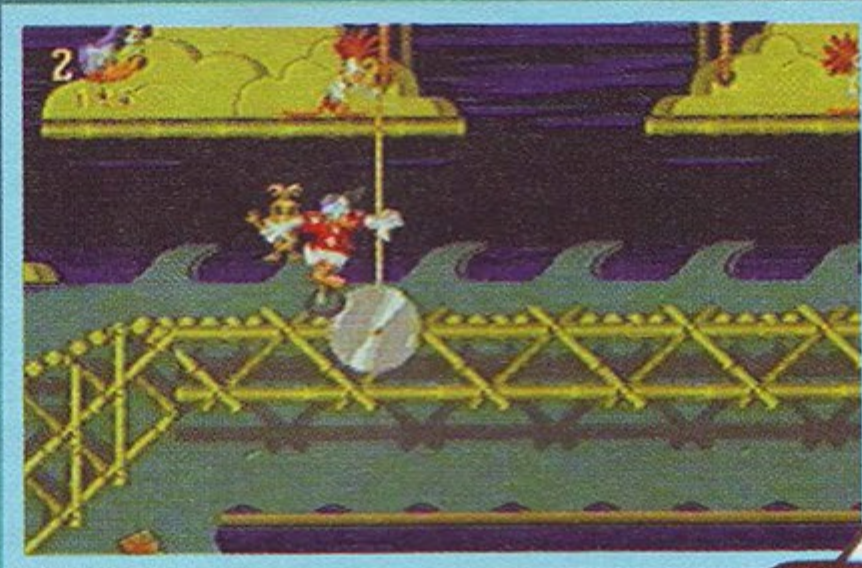
Proscore

59

Тут нужен ворох стратегического мышления. Игра трудная, но скоро может наскучить.



● В свое время по Диснею были созданы отличные игры.



Мауи

Забудьте про тельняшку – Дональд Дак теперь ниндзя, и всерьез!

В платформных играх по мотивам мультиков старый добрый Mega Drive – чемпион. Посмотрите только на игры по мотивам Диснея, попавшие в верхнюю десятку: *Castle of Illusion*, *World Of Illusion*, *Quackshot*... В каждой из них главный герой – из фильма Диснея, на его основе создана отличная платформная игра. Теперь вот Дональда возвращается на третью экскурсию по Mega Drive в поисках пропавшего Мохо-идола!

Со многими завсегдагатаями платформ придется столкнуться этому эксцентричному утенку на каникулах (вот почему он носит цветастую рубашку) – это самое трудное из всех его приключений. В поисках пропавшего идола Шабум-Шабума он посещает дом с привидениями, ярмарочные скачки, деревни диких племен, тренировочный лагерь ниндзя. Начиная со второго уровня, Дональда превращается в Мауи Мамарда – с виду утку-ниндзя – и получает особые возможности,

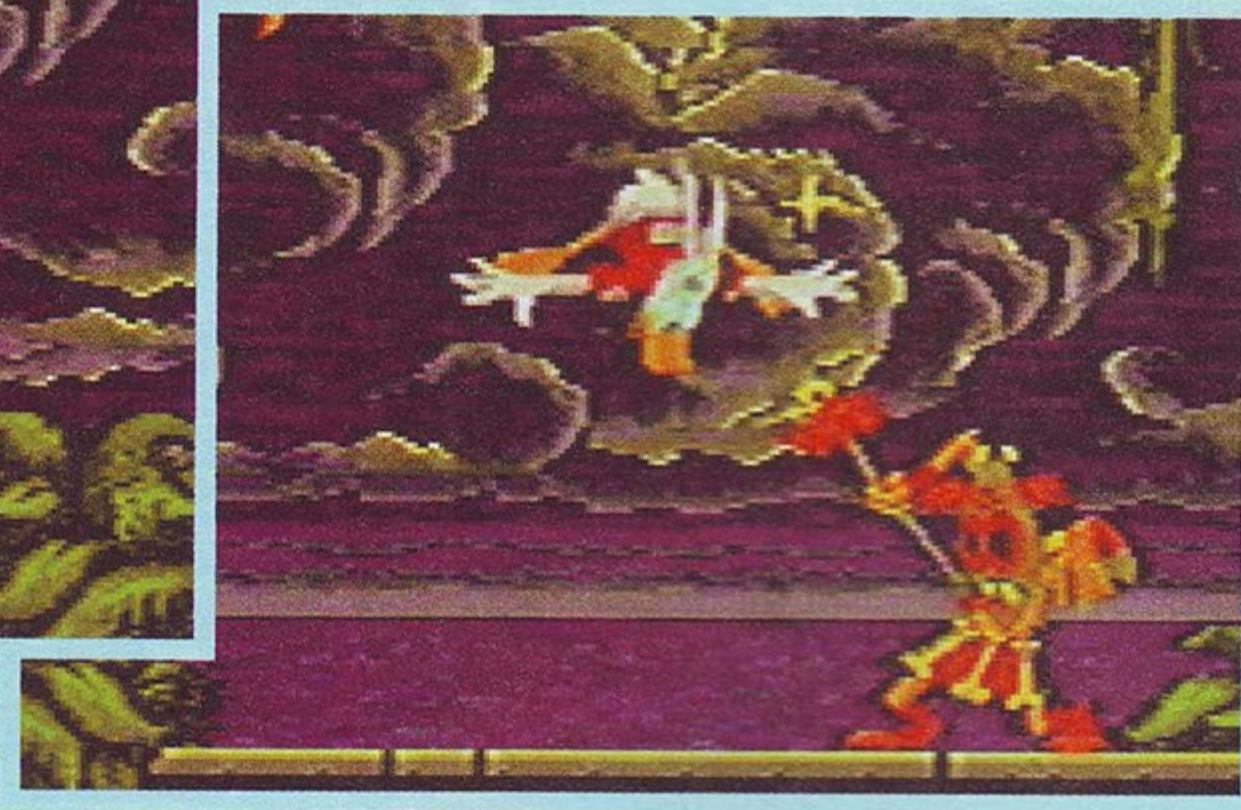
● Анимация в *Maui Mallard* – сказочная. Команда Disney Interactive тесно сотрудничала с диснеевскими мультипликаторами в Америке, чтобы все было по-настоящему. Дядя Уолт и не потерпел бы, если бы это вышло по-другому! Видеть такую игру на Mega Drive – приятное разнообразие. Мы видели много "игр по фильмам", вроде *Aladdin*, *The Lion King* или теперь *Pocahontas*, но старый добрый Дональд Дак внес освежающую перемену.



● Гигантский орган – не очень-то безопасное место, особенно для уток.



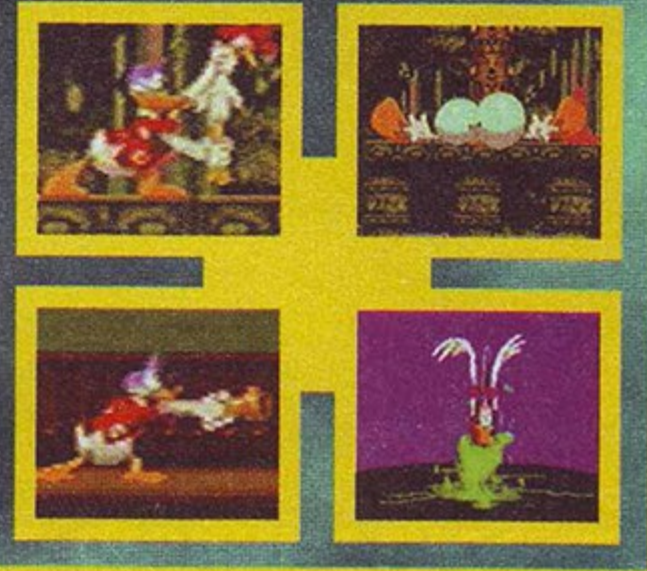
● Этим славным ниндзя не нужны руки. У них есть большие палки, чтобы показать, кто тут босс.



● Программисты создали совсем особые эффекты как фон игры. Надо поиграть, чтобы понять, что мы имеем в виду. Прекрасно!

Полный крик!

По всей игре разбросаны эти отличные маленькие анимации. Дональд (или Мауи?) достает резинового цыпленка и иногда поглядывает на карту. Ну же, смейтесь! Это полезно для здоровья.



Мауи



● Все в этой игре источает стиль. Диснеевский стиль – нужны ли еще слова?

которые помогают ему преодолевать гористую местность, а также боссов.

Как и большинство диснеевских игр, *Maui Mallard* полна фантастической анимации и юмора – особенно когда Дональд замирает на мгновение. Звуковые эффекты и музыка замечательные. Есть много чистых мелодий, а также отрывков в стиле фанки. Только послушайте, как крикает Дональд, когда в него попадают! На первом уровне музыка подходящая – страшненькая, как будто ее играют на каком-то диком органе. Дальнейшие уровни становятся все труднее но вы пробираетесь все дальше и дальше, и новые способности



Мауи помогают вам преодолевать препятствия и ловушки.

Конечно, в конце каждого приключения вас ждут боссы, чтобы сразиться с вами. Они прорисованы очень детально. Победить их нелегко. Спасибо за пароли – это последнее путешествие Дональда, определенно, самое непростое.

Не смотрите на то, что это по Диснею, – игра – вызов для любого игрока.

● Стив Харди



● Если события разворачиваются слишком круто, Дональд может впрыгнуть в гигантский утиный скафандр!



● Берегись! Он сзади! Эти упавшие идолы – такая морочка! Ну ясно – с такими зубами, как у них!



● Наш Дональд не всегда ниндзя. В начале игры у него шикарная пятнистая рубашка и кепка!

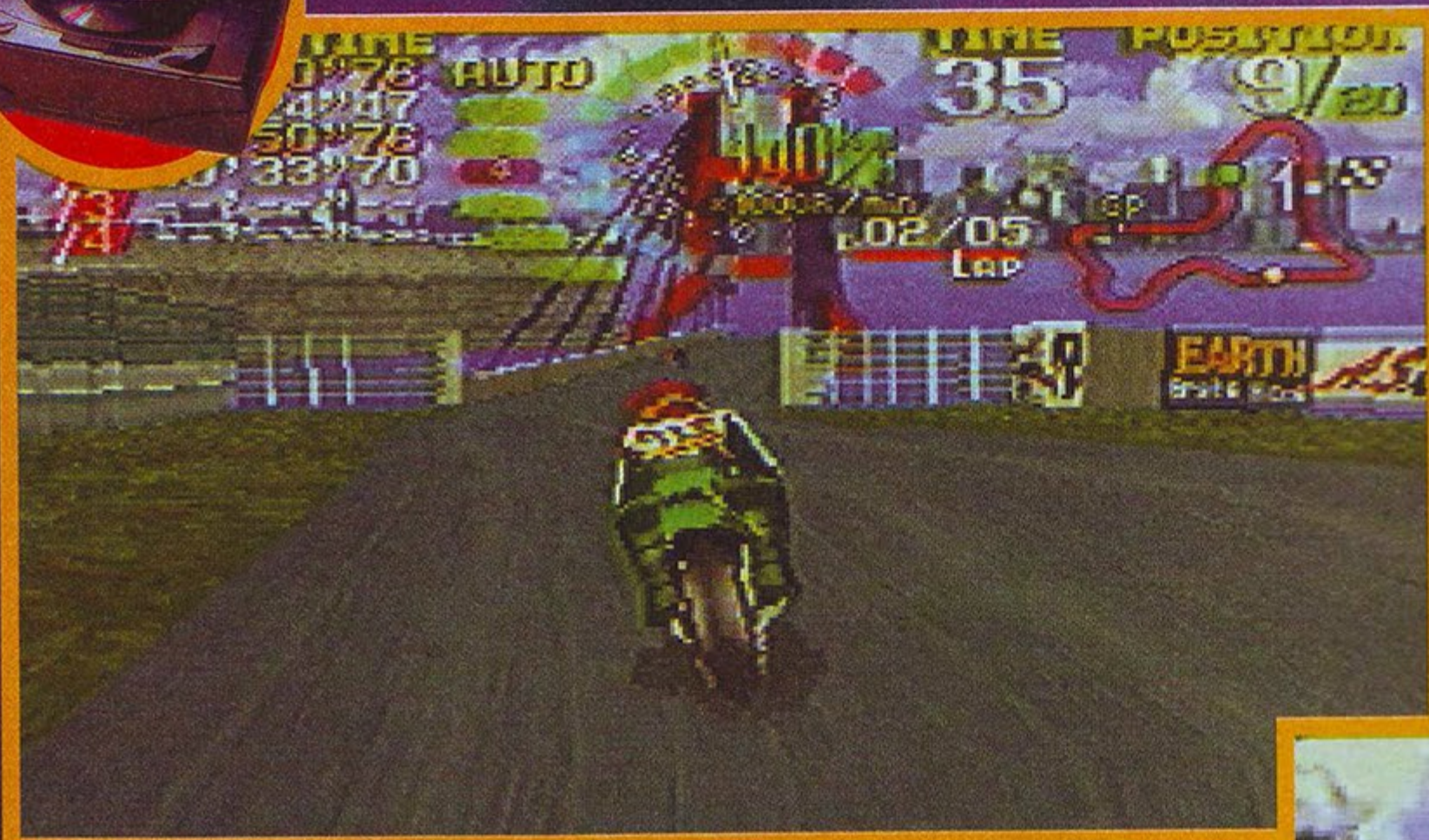


ProScore

89

Платформенная игра уровня выше среднего. Игруется отлично и полна диснеевского юмора.

Стив Харди 57



Hang-On

● Только представьте – врезаться в мост на скорости 140 км/час. Головная боль утром обеспечена, да еще получите ванну!

Откройте шкаф с Sega'шными аркадами, и что вы видите? Кучу классических машинок, из которых вышли бы отличные игры для Saturn'a. Но, может, лучше их не трогать?

Что вы ели сегодня на завтрак? Яйца с беконом, тосты, кашу? Во всем этом полно волокон, нитей, которые составляют основу любого меню. Если поискать нить – основу в меню Saturn'a, это будет бесконечный ряд гонок, которыми Sega кормит своего младенца с ложечки.

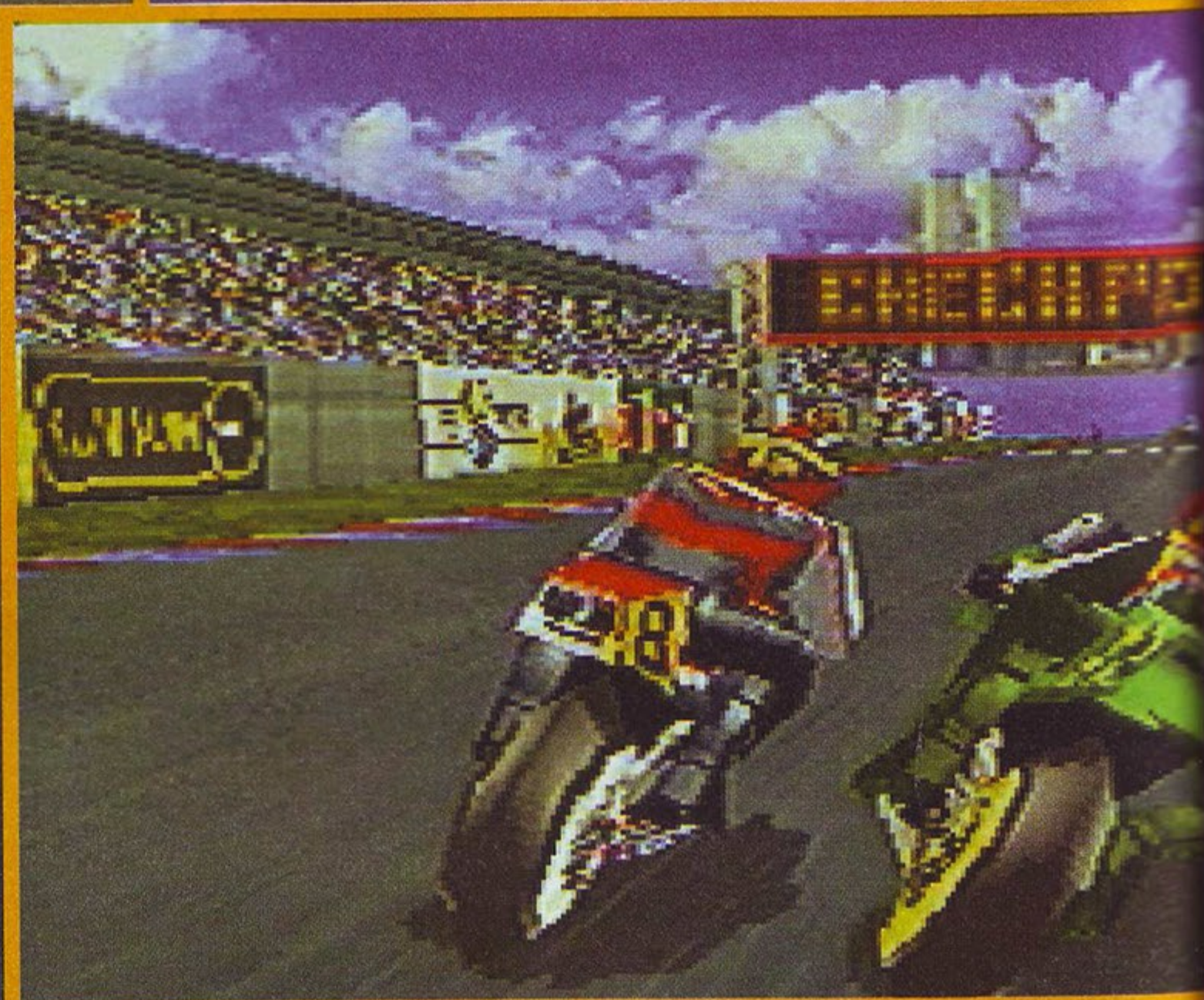
За *Rad Mobile* последовала *Daytona USA*, потом *Cyber Speedway*, а есть еще, конечно, *Sega Rally*. Теперь очередь мотоциклов – новая версия аркадной классики восьмидесятых – *Hang-On*. Полигоны так и летают, три трека с текстурой со свистом проносятся мимо – крутая игра!

Беда с гонками в том, что они просты. Выбираешь тип игры – на время или на приз – потом один из пяти мотоциклов, наконец, один из трех треков, которые крутятся вам на радость, и – пошел! Ну и конечно, как везде теперь, есть три точки наблюдения за гонкой.

Звучит довольно возбуждающе, правда? Увы, все портится, когда начинаешь играть.

Управление джойпадом – дерганое до смешного. Поворот – и мотоцикл врезается в землю, а вы судорожно пытаетесь исправиться. А вот Sega'шный руль работает прилично, хотя – вспомните, какой он был в *Daytona* и еще хуже – в *Bug!*

Управление джойпадом – дерганое до смешного



Графика тоже не больно хороша для 32-битной приставки. Пейзаж чуть-чуть обрезаются, и разрешение не такое, как могло быть на Saturn'e. Может, пожертвовали ради скорости? Кто знает? Я знаю только, что это средненькая гонка, что долго играть не хочется, и что она в подметки не годится *Sega Rally*.

● Ник Робертс

● Ну и кадр! Вот вам пример замечательной графики в этой игре.



● Вид с водительского места вашего мотоцикла – если вам захочется реализма.



● Стоп! Даже мотогонщики то и дело тормозят до отказа. Правда, хотел бы я видеть, как это они сменяют колесо за 10 секунд!

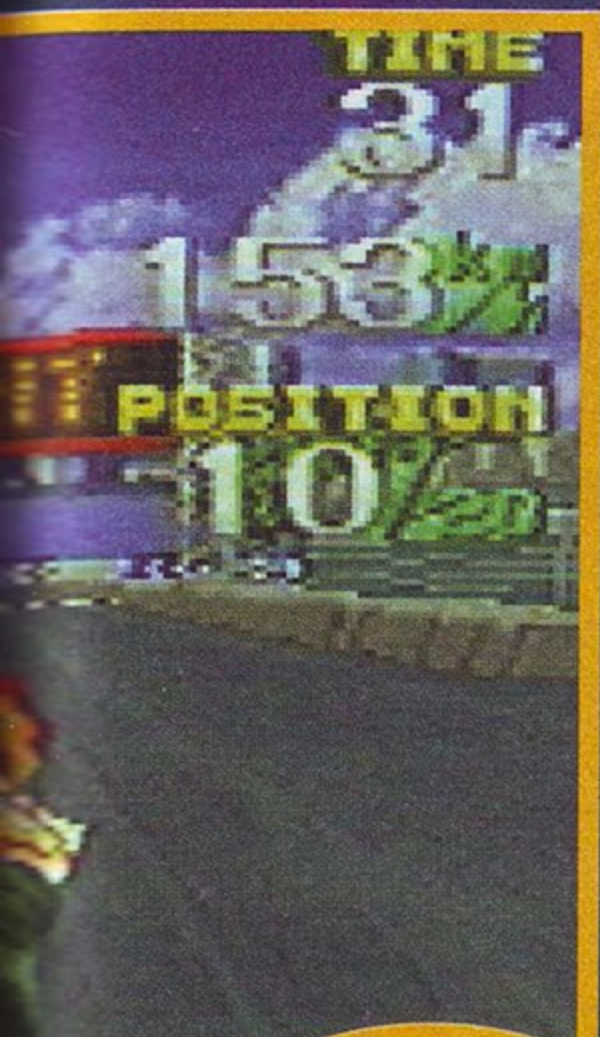
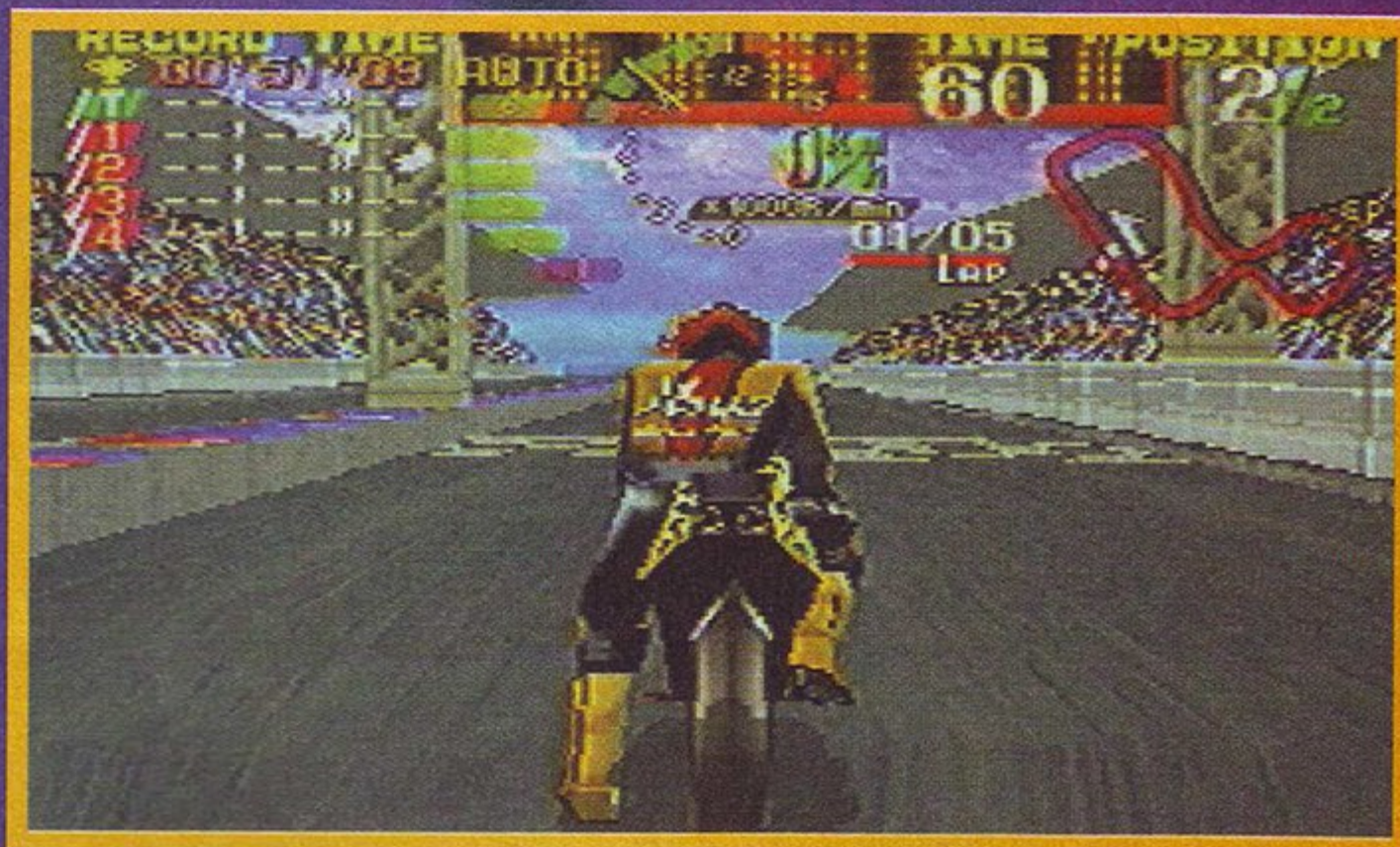
Колесные чудеса!

Если вы склонны к механике, вы тщательно изучите ускорение, скорость и прочие премудрости управления каждым типом мотоцикла. Но если вы вроде меня, вы выберете машинку поярче, чтобы лучше гляделась на экране!

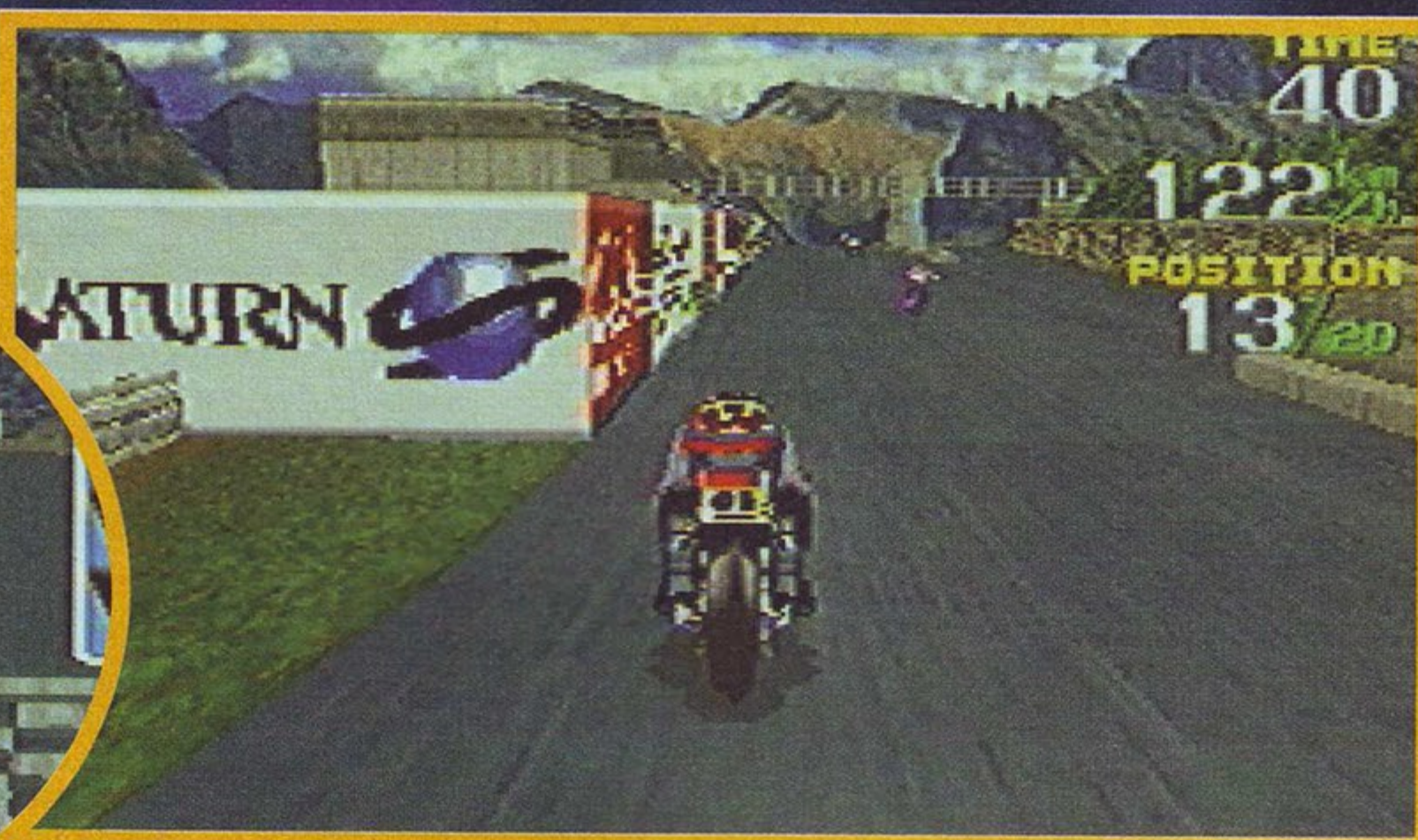


Hang-On

● Для любителей мотогонок: Hang-On '95. Попробуй-ка промчатся со стартовой позиции без завалов по всей трассе!



'95

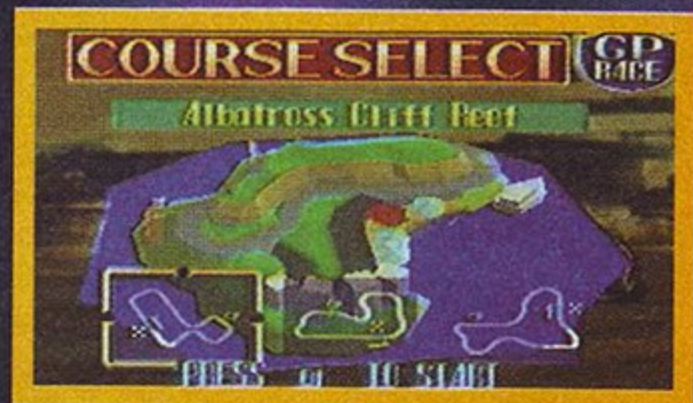


● Чуть-чуть бесплатной рекламы – ничего страшного. У Sega – все лучшие плакаты вдоль трассы.

● Если бы сзади сидел помощник, он крикнул бы: "Осторожно, маяк!"



● Финиш! Но не торопись – это же мотогонки, а не...



Proscore

79

Средняя мотогонка – не о чем вопить. Держитесь лучше Sega Rally.

Sega Rally 50

Saturn



Review

• Sunsoft • £39.99 • Ноябрь

Hebereke's Popoitto

Что такое Hebereke? Что такое Popoitto? Эти вопросы и другие подобные головоломки решаются прямо на этой странице...



● Чудесный мир Popoitto! Но что это значит? Ответы – на открытках, пожалуйста.



Если бы два часа назад вы упомянули название Hebereke's Popoitto, я, наверное, надорвал бы животик от смеха. Но не хихикайте там, за спиной, потому что я поиграл до отказа в эту игру – одну из лучших головоломок за долгое время – и в ней нет ничего смешного. Она начисто затягивает.

Видите ли, это японская игра, в ней полно дурацких кривых кроликов, привидений в тенях и ребятишек, одетых енотами. Можете даже получить гигантскую зеленую рыбку с капющими из угла рта слюнями!

Не знаю почему, но японцы сходят с ума по таким вещам.

Hebereke's Popoitto вдохновляется такими играми, как Mean Bean Machine, Columns и Tetris, и больше всего похожа на



смесь из них всех. Вы начинаете с экрана, набитого разноцветными существами, которые бегают туда-сюда, мешая друг другу. Надо поставить группы из двух случайных лиц, падающих сверху экрана, против лиц такого же цвета. Конечная цель – связать вместе четыре лица, взорвать их, набрать очки и пустить новых на противника.

Успеваете следить? Если вы сумеете взорвать все лица до того, как они заполнят экран, переходите на новый, более трудный уровень. Для разнообразия можете связывать лица рядами или просто касаясь друг друга.

Можете играть в одиночку или с другом, хотя надо сказать, что вдвоем игра куда труднее. Конечно, чем дальше вы проходите, тем игра быстрее и неистовее! Если не обращать внимания на, смею сказать, довольно глупую тему, это один из редких классических примеров, которые нравятся всем возрастам. Чутьку легковато для одного игрока, но возьмите только второй пульт и пригласите партнера!

● Марк Пилкингтон

Японцы сходят с ума по таким вещам



● Кто делает игру? Вот эти сдвинутые персонажи.



● Наверное, этот знак означает, что кто-то что-то выиграл – не знаю только, что.



● Не давайте этим бобам взрываться – потом не разберетесь!



Сдвинутые ребятки!

Proscore

84

Может, это смотрится и звучит странно, но под этой внешностью – одна из самых затягивающих головоломок!

Layer

● Taito ● £59.99 ● Выпускается

Review

Saturn



Section

Контакты по тел. 01202 527314.

В этом номере Sega Pro – настоящий аркадный ренессанс. Теперь – очередь классических драк уровня забегаловки. Со-сиску в тесте мне, пожалуйста!

● Естественно, боссы в конце уровней большие – и это лучшее в них! Просто выстрелите в них чем угодно – и готово.



Араки – прародитель всех видеоигр. *Space Invaders* обрушили лавину, которая катится уже много лет и вторглась в жизни миллионов. Они – в виде игровых автоматов – в пивной, прачечной, и даже в торговых галереях, и глотают столько монеток, сколько в них помещается.

Теперь компания Taito осчастливила Saturn переводом своей сумасшедшей стрелялки *Layer Section*, и, должен сказать, смотрится это довольно печально для 32-битной игры! Удивительно, за что ее все так любят? Смотрится она не особо, но быстрое и яростное действие это возмещает. Подонки, накачивающиеся из космоса волна за

волной, сметаются тяжелым оружием, которое вы должны собирать. А некоторые боссы заставили меня переменить джинсы – а я-то видывал гигантских пришельцев в свое время!

Но не волнуйтесь, тут не просто космические корабли и лазерные пушки. Мощь Saturn'a хорошо использована для создания фона с различными углами перспективы и стильными цветовыми и теневыми эффектами. А число продолжений, которое вам предоставляется, дает хороший шанс пройти всю игру.

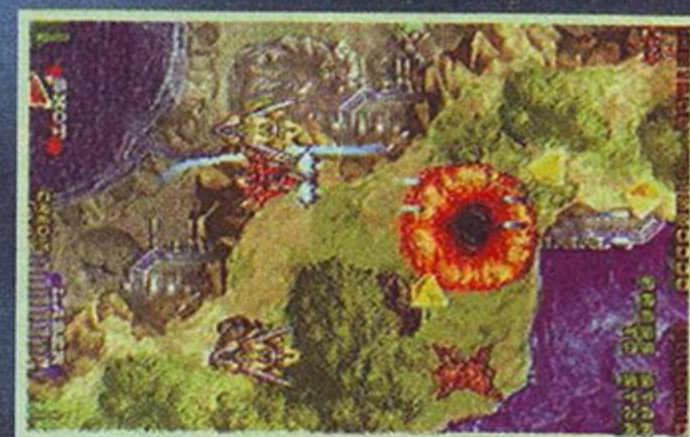
Это интересная стрелялка, но *Layer Section* – не так игра, на которой можно хвастаться Saturn'ом перед друзьями.

● Ник Робертс

● Бросать бомбы на пришельцев приятно, как всегда. Но ведь они заслужили это, правда?

Смотрится довольно печально для 32-битной игры!

● Какая милая девушка. Милая и сильная.

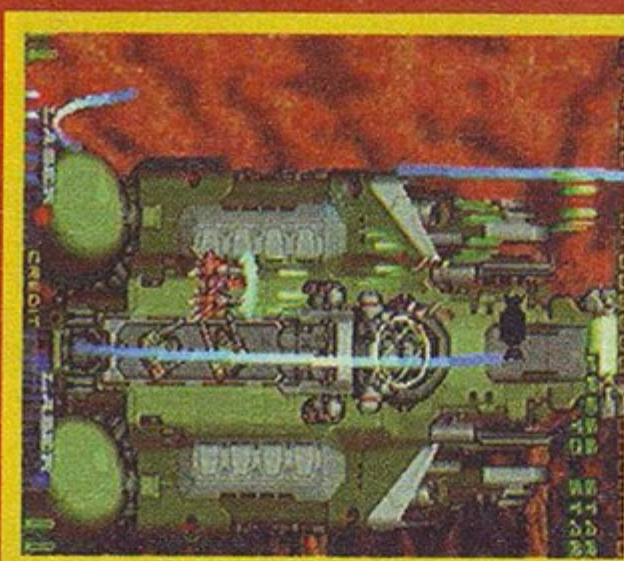


● Посмотрите на этот взрыв. И берегите барабанные перепонки!

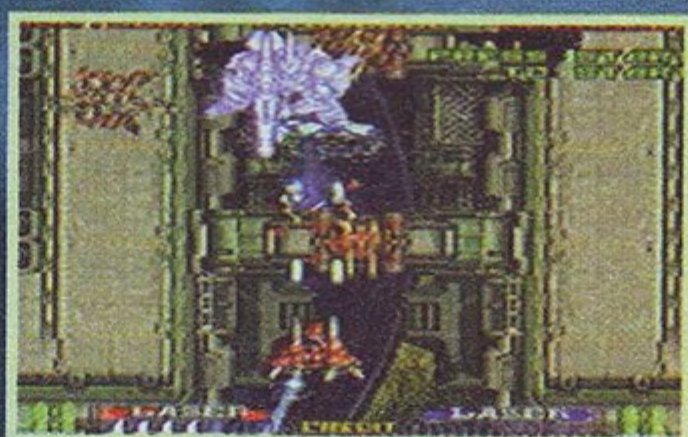
Вот головная боль!

Эти добрые души из компании Taito дают два режима игры в *Layer Section*. Левая – Saturn'овая, где все проплывает по экрану сверху вниз. Другая – аркадная, где

все движется горизонтально, так что игра поворачивается на 90 градусов и заставляет вас вывихнуть шею. Правда, всегда можно повернуть телевизор на бок!



● Стрельба идет вверх – значит, это версия для Saturn'a.



● Только фон использует всю мощь Saturn'a.

Proscore

77

Классическая аркадная стрелялка, увлекательная, но рядовая по зрительным и звуковым эффектам.

Mega Drive

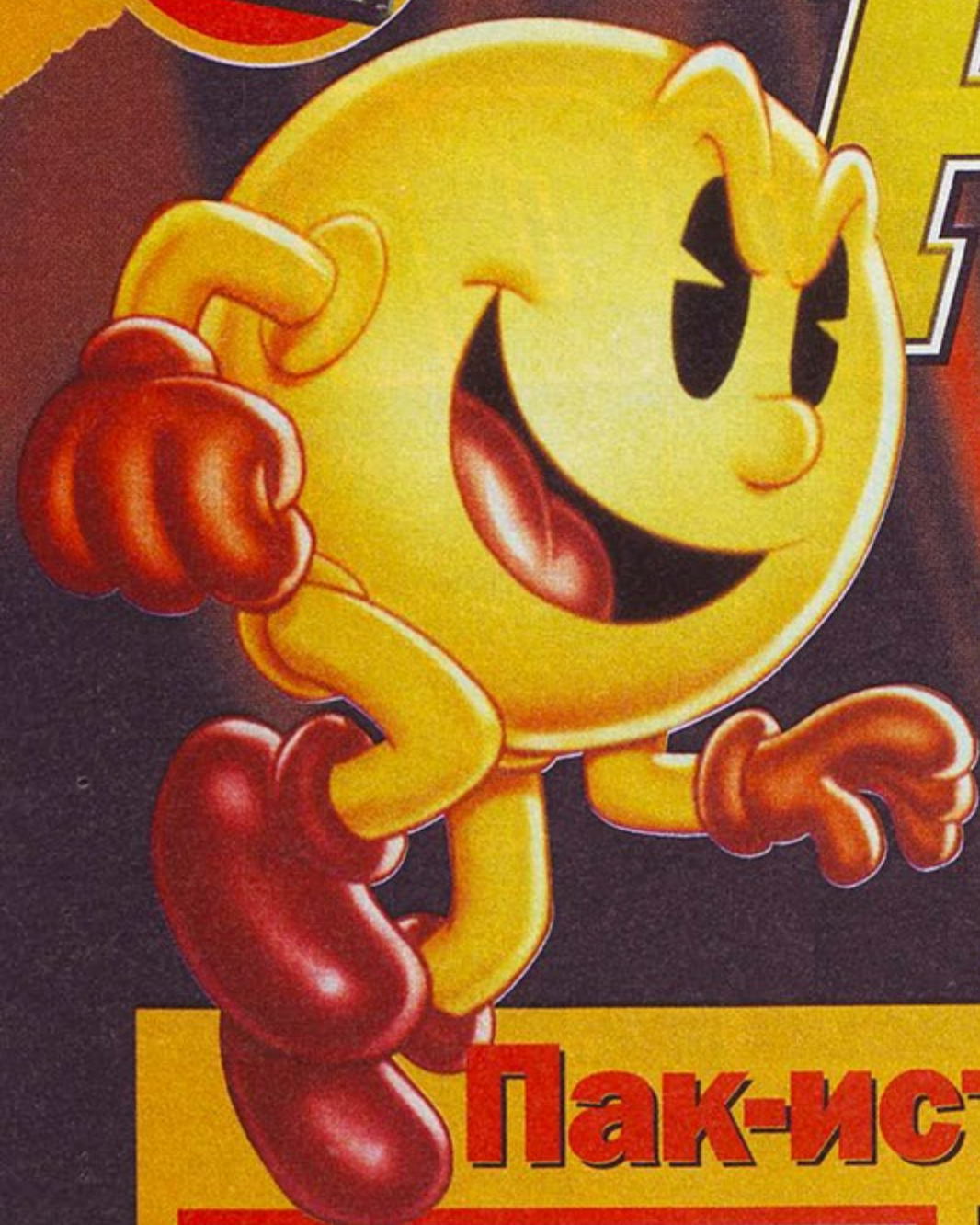
Review

• NAMCO • £19.99 • Ноябрь



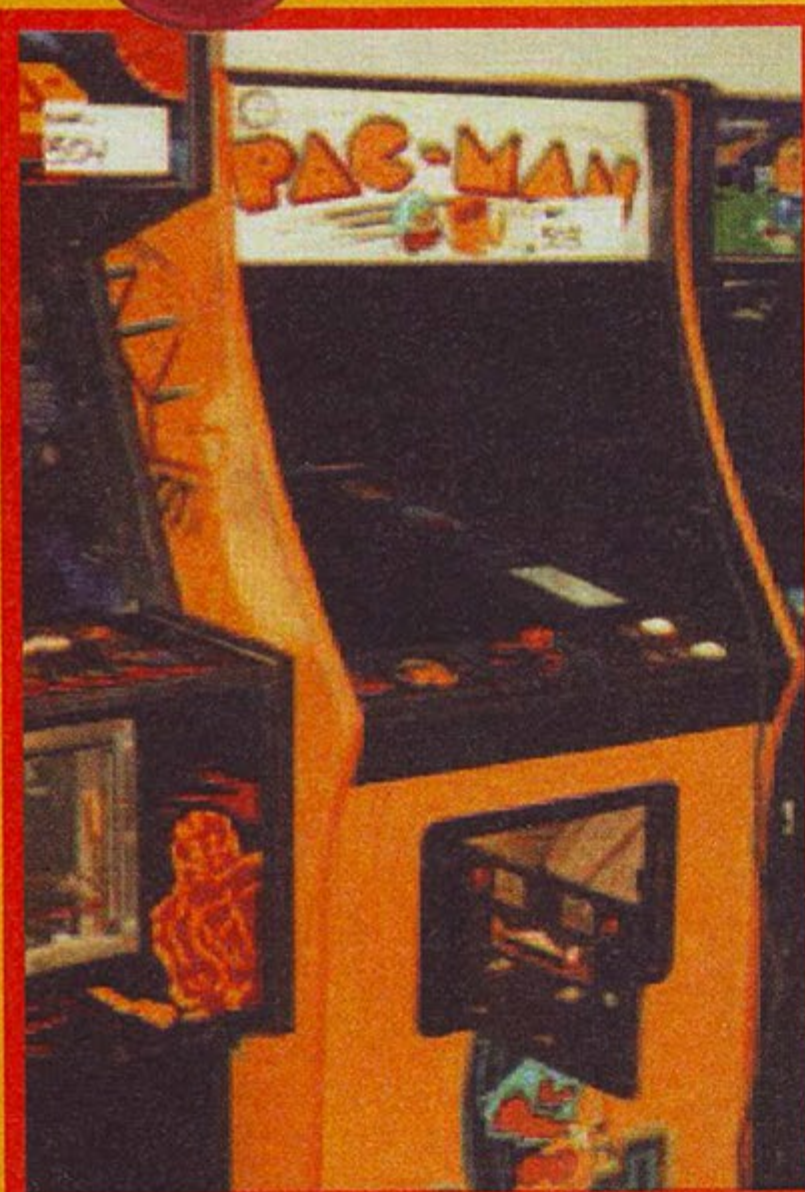
Рас-Рас

Этот нахал Пак вернулся! После многих лет фантомного прозябания Рас-Ман вернулся из отставки и блещет в своей собственной игре-головоломке!



● Хм-м, это милые маленькие картинки. Видите ли, мы срезаем расходы, а маленькие картинки печатать дешевле, чем большие, на которых весь экран.

Пак-история



Рас-Ман – один из древнейших персонажей видеоигр, а может, и древнейший! Он появился впервые в одной из самых первых аркад, где цель была простая – съесть побольше желтых точек в лабиринте и при этом избежать привидений! Это элементарно, но все равно интересно! Потом пришло продолжение – *Ms Pacman*, где блистала женщина – Пак с маленькой розовой лентой. С тех пор он появлялся в аркадах-платформах типа *Pac Land* и в собственной серии карикатур!

Без сомнения, *Pac-Panic* – игра-головоломка в стиле *Tetris* или, новее, *Hebereke's Poropon*, или *Pac-Attack*, которая появилась год назад. Примечательно, что *Pac-Panic* создавалась в расчете на более юных игроков!

Есть три различных режима игры. В Стандартном режиме разноцветные блоки и привидения падают сверху экрана, и если их правильно выстроить, они пропадают. Однако эти противные привидения мешают выстраивать блоки, так что дальше все усложняется. К счастью, под рукой Пак, чтобы помочь бесплатно избавиться от привидений! Чем привидений больше, тем больше их Пак может съесть и тем больше очков принести. Это очень просто, но затягивает!

Режим Лоб в Лоб еще лучше: оба игрока могут посылать на экран противника привидения, приводя друг друга в неистовство. А если хочется трудностей, попробуйте режим Головоломки, особенно на сверхскорости! Здесь дается пара Пак-ков, и надо очистить каждый уровень от привидений, прежде чем переходить на следующий. Кажется легко? А уровней-то сто! В

Чем привидений больше, тем больше их Пак может съесть!

целом, *Pac-Panic* – первоклассная головоломка для молодого игрока, но в нее введено достаточно трудностей, чтобы напрячь и мастеров, не исключая и специалистов по Рас-Ман.

● Стив Харди

● Поглядите только на этих беспечных маленьких привидений! Хр-р, ну-ка сюда к папаше Паку!



● Возьмите большую горсть *Mean Bean Machine*, добавьте чуть-чуть Рас-Ман, и получится что-то вроде этой игры. И это неплохая маленькая головоломка!

ProScore

80

Рас-Рас не так уж оригинальна, но все равно приятно видеть возвращение Рас-Ман в такую веселую и интересную игру.

**Гарантируйте себе
ежемесячное
что-то...**



**и Вы сможете
каждый месяц
читать первый
профессиональный
журнал, направленный
на приставку Sega!**

**Подпишитесь
сейчас и Вы
больше не
будете скучать!**

Звоните (095) 210-63-10!

Sega Pro

Я хочу знать все о новых играх на Sega, так что я решил подписаться на Sega Pro. Пожалуйста, срочно пришлите мне следующее:

ПОЖАЛУЙСТА, ОТМЕТЬТЕ КВАДРАТИК С ВАШИМ ВЫБОРОМ

ПОДПИСКА НА SEGA PRO

Вы можете подписаться на год или полгода и будете получать журнал ежемесячно

Полугодовая подписка - \$ 25.00 Годовая подписка - \$ 48.00

СВЕДЕНИЯ О ВАС

Я хотел бы начать свою подписку с номера
Если Вы хотите подписаться сами или подарить кому-нибудь подписку на Sega Pro, заполните, пожалуйста, нижеследующие графы:

Имя Подпись

Адрес

.....

.....

Индекс..... Телефон.....

**Способ оплаты - обратитесь в фирму
Мидас Лтд. за информацией**

**Если Вы хотите подарить подписку кому-либо еще,
заполните, пожалуйста, нижеследующие графы
сведений об этом счастливице:**

Имя

Адрес

.....

.....

Индекс..... Телефон.....

Если у Вас возникнут вопросы – свяжитесь с издателем этого журнала – “Мидас Лтд.”
Необходимую информацию Вы найдете на последней странице журнала.

Мы также будем крайне рады получить любые письма в наш адрес – лестные и критикующие. Напишите нам, что Вы думаете о нашем первом журнале и что бы Вы хотели увидеть в следующих выпусках.



ProTips

Попрощаемся с Марком Пилкингтоном, который, увы, покидает нас через пару недель, чтобы работать в журнале по Интернету. Он привносил в Sega Pro одновременно юмор и хаос и отдал ей много часов, минус перекуры и выпивка. Это его последняя колонка подсказок, так что поклон, Пилки (Sega Pro 37 – Sega Pro 53).

Специальный мешок с лакомствами от Sega Pro выставляется для вас в этом номере. В нем больше...э-э... добра, чем вы можете вообразить. Если хотите попробовать его выиграть, посылайте ваши подсказки и ключи по адресу: **ProTips, Sega Pro, Paragon Publishing, Paragon House, St Peter's Road, Bournemouth BH1 2JS.**

GOODIES

Mortal Kombat 3

Подсказки

Как и обещали в прошлом выпуске, мы разобрали *Mortal Kombat 3* на части и нашли тонны высшего класса ключей для вас! Посмотрите эти подсказки и сглотните слюну...

Играй как Smoke



Чтобы выбрать ускользящего кибер-ниндзя, дождитесь, пока появится логотип МК3 и быстро введите следующий код: А, В, В, А, вниз, А, В, В, А, вниз, вверх, вверх. Если введете правильно, экран из черного станет коричневым. Теперь на экране выбора персонажа станет доступен Smoke, как при одном, так и при двух игроках. Его ходы такие:

- Копье:** В, В, LP
- Телепортация с ударом:** F, F, LK
- Невидимость:** удерживая Block + нажать U, U, Run (если повторить все, опять станешь видимым)
- Бросок в воздухе:** Block (пока в воздухе)
- Смерть от взрыва земли:** (Full screen) держать Block, нажать U, U, F, D, отпустить Block

- Смерть от внутренней бомбы:** (Sweep) держать Run + Block, нажать D, D, F, U
- Дружба:** (Full Screen) Run, Run, Run, HK
- Превращение в ребенка:** D, D, В, В, HK
- Превращение в быка:** (Outside sweep) D, F, F, Block
- Сбрасывание:** F, F, D, LK

Превращение Shang Tsung в Smoke



Когда введен секретный код, Shang Tsung может также превратиться в Smoke. Нажмите D, В, В, LP. Ходы такие же, как выше

Код для драки: выключение таймера



Первый джойпад: LP x 6, BLK x 6, LK x 7
Отменяет лимит времени на драки.

Режим проверки на прочность

Похоже на режим турнира, спрятанный в SNES-версии МК2. Позволяет двум – четырем игрокам драться друг с другом по правилам, напоминающим салки. Будучи в главном меню, держите А + В + С и нажмите Start. Вы увидите четыре башни, представляющие четыре команды. Игроки могут выбирать желаемого персонажа левыми и правыми стрелками. Кнопка А – выбор, В – случайный выбор, вверх + Start – случайный выбор команды. Во время игры игроки переходят в команды друг друга по одному: новый боец вступает, когда предыдущий боец потерпел поражение.

Код босса

Да-да! С помощью этого классного кода игроки могут выбрать двух главных боссов в МК3. Введите код, когда на экране меню: С, вправо, А, влево, А, вверх, С, вправо, А, влево, А, вверх. Появится меню кодов убийц, подсветите его и нажмите Start, чтобы выбрать из кучи появившихся возможностей. Выберите Bosses Op, и у вас появятся новые игроки. Если хотите, можно тут же наскоро сыграть в *Galaga*.

Ходы босса

- Motaro**
- Схватка и шлепнуть:** F, F, LP
- Огненный шар:** F, D, В HP
- Телепортация:** D, U
- Стелать хвостом:** В + LK

Shao Kahn



- Хлопок плечом:** F, F, LP
 - Удар вверх:** F, F, HP
 - Молот:** В, F, HP
 - Огненный шар:** В, В, F, LP
 - Смех:** D, D, HK
 - Кекалка:** D, D, LK
- (Замечание: ни один из этих персонажей не может использовать Run, но они так проворны, что этого и не нужно!)

Меню секретов

Ух ты! Введите на экране меню: В, А, вниз, влево, А, вниз, С, вправо, вверх, вниз – и появится еще одно меню. Там выключите таймер, если хотите, и загляните на картинку выигрыша каждого из персонажей. Можете также выбрать любую боевую зону.



Street Fighter: The Movie

● Играй как Akuma



Этот рыжий парень спрятан почти в каждой новой игре от Capcom, так что неудивительно, что они заткнули его и в эту довольно среднюю Saturn'овскую драку. Быстро введите следующий код на экране выбора персонажей: вверх, В, вниз, Z, вправо, X,

влево, Y. Если это удалось, появится размытый персонаж. Это он. Оба игрока могут выбрать Akuma, но надо вводить код как можно быстрее.



Ходы Akuma:

Огненный шар: D, DF, F, удар.
Красный огненный шар: B, BD, D, DF, F, удар.
Удар дракона: F, D, DF, F, удар.
Пиннок урагана: D, DB, B, пиннок.
Ближняя телепортация: F, D, DF, F, все три удара.
Дальняя телепортация: B, D, DB, B, все три удара.
Огненный супер-шар: два раза код огненного шара, удар.

Comix Zone

● Просмотр заключительного ролика

Если верить Симону "Соцца" Персивалю из Уилмслоу, этот ключ несложный. Все, что надо, – выйти на начальный экран, выбрать Options и, удерживая А, В и С нажать

Start. Теперь смотрите заключительный ролик.



Theme Park

● Миллионы фунтов!

Читатель К. Е. Джеймс из Гвинедда сумел накопить больше 60 миллионов фунтов, покупая и продавая свои тематические парки. Умница! Он достиг этого, взяв пароль после продажи парка и

переставил трех последних персонажей так, что их числа стоят в обратном алфавитном порядке. Тогда счет в банке увеличивается до максимума, соответствующего этому паролю. Поздравляем, К.Е.!



**Этот номер
Sega Pro
распространяла на
территории СНГ
компания "Мидас"**

HACKS/TIPS/CHEATS/CODES WIN AT CONSOLE GAMES WITH

- 0891-318-400INFORMATION LINE & INDEX
- 0891-318-401SONIC 3, FULL SOLUTION & CHEATS
- 0891-318-402BATMAN FOREVER
- 0891-318-403THE STORY OF THOR
- 0891-318-404GOLDEN OLDIES, GAMES OVER 6 MONTHS OLD
- 0891-318-405SONIC II & I HINTS, TIPS, CHEATS
- 0891-318-407NEW RELEASES LINE, CHEATS HELP TIPS
- 0891-318-408MEGADRIVE CHEATLINE (LOADS OF GAMES HELP HERE)
- 0891-318-409SEGA SATURN/CHEATS, TIPS, HINTS
- 0891-318-410CANNON FODDER ALL THE CODES
- 0891-318-411PLAYSTATION, CHEATS, TIPS, HINTS
- 0891-318-413MORTAL KOMBAT 3, CODES, CHEATS, TIPS & MOVES
- 0891-318-416PLAYSTATION, CODES, CHEATS, TIPS

NO MUSIC, WAFFLE & TIME WASTING, JUST STRAIGHT TO THE HELP
PLEASE HAVE PEN & PAPER READY FOR INFO
IF YOU ARE UNDER 18, PLEASE ASK PERMISSION TO USE THIS SERVICE,
CALLS COST 39P CHEAP & 49P PER MIN PEAK
**HOME GROWN PRODUCTIONS LTD, PO BOX 193
HAYES, MIDDX.**



Rayman глядится мило и кажется просто яркой, цветной, прыгучей игрой, но под этим фасадом – крепкий орешек и больше скрытых загвоздок, чем вы можете вообразить. Это настоящий горячий пирожок. В прошлом выпуске его рейтинг был 92%! Но мы с этим справимся, а, парни?

Ну, ясно, мы не можем рассказать вам, где все секретные места и подъемники, но можем дать несколько советов о всех этих хитростях и поможем справиться с чуврылами в конце каждого уровня. Читайте и радуйтесь!

Первый уровень – Лес Снов

Первый мир – просто чтобы приучить вас к ловушкам и врагам и познакомить с особыми возможностями Рэймена. Но и там есть свои трудные места.

Этот мужик с ружьем сильно мешает. Он пробивается либо в момент, когда кладет ружье, либо броском и нырком. Первым способом вы попадаете ему в



спину, так что Рэймен не пострадает. Увы, этот кадр встречается везде. Когда он вытирает ружье тряпкой – значит, собрался стрелять!

Маленькие голубые иконки не просто дают Рэймену дополнительные жизни. Некоторые вызывают скрытые подъемники. Если видите кучу таких иконок, соберите все. Если вы высоко, а рядом в воздухе плавают



иконка, возьмите ее. Есть шанс, что она откроет подъемник либо платформу, которая ведет Рэймена на новые уровни.

Гигантские сливы, висящие на деревьях, могут отправить вас

в места мало-доступные, а не то – перенести Рэймена через воду или шипы-убийцы. Если стукнули ее слишком сильно и улетела – подождите, вернется через пару секунд.

Босс – Москит

Этот мерзкий маленький хозяйчик – просто гигантский комарик. Он налетает на вас вдоль низа экрана, и тогда держите ухо востро. Можно определить, откуда он полетит, по направлению его жала. Есть еще один такой попозже в игре, и он куда круче.



Третий уровень – Голубые Горы

ПОЛНОЧНОЕ УЩЕЛЬЕ:

Здесь дикие скалы – чудовища принимают множество обликов. Одни бросают камни, и они взрываются. Другие ударяются об землю и испускают волну энергии. Ударьте их один раз, но по-настоящему, вместо нескольких ударов друг за другом. За некоторыми уступами – отнюдь не обрыв. Ищите маленькие голубые шарики, плавающие в воздухе. Они означают, что можно безопасно спуститься. Некоторые из них ведут к подъемникам.

БЕГИ, БЕГИ!

За вами гонится огромный каменный маньяк – мистер Стоун. Секрет таков: держитесь справа по экрану и замечайте, где острия и валуны перекрывают вам путь. Перепрыгните их или перелетите с помощью волос Рэймена, либо же быстрыми ударами разбейте валуны. Если Рэймен у вас умеет рас-

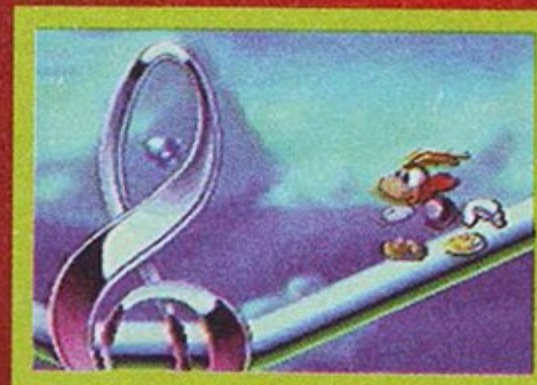


Второй уровень – Страна Оркестров

В этом музыкальном мире множество опасностей. Многие платформы скользкие, так что в разных местах Рэймен слушается управления по-разному. Только не бегите слишком быстро!

БАРАБАНЫЕ ХОЛМЫ:

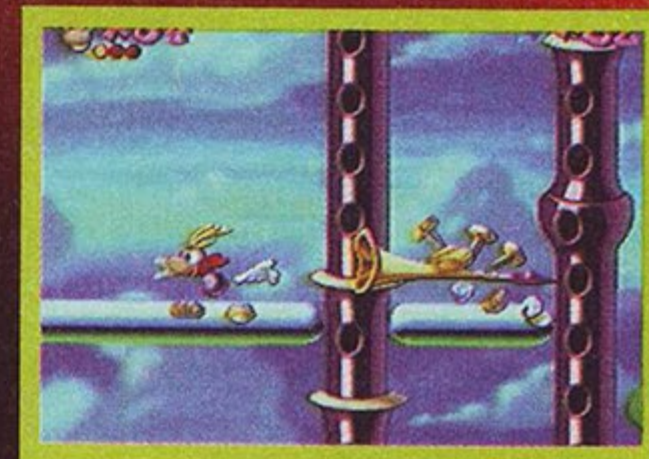
В большинстве зон этого уровня вы едете на движущихся платформах, стараясь избежать опасностей. Берегитесь тех, кто бросаются молниями и стараются раздавить вас. На следующем уровне полно колючих музыкальных нот, но их можно избежать нырком или спрыгнув с



облака, когда оно на них падает. Научитесь распознавать, где острия, и вы сообразите, когда прыгать или нырять. На одном уровне надо проехать на платформе вверх по экрану, и опять-таки, для прохождения важно понять, где вас ждут пики. Надо просто практиковаться!

АЛЛЕГРО И ПРЕСТО:

Платформы тут скользкие, а игл еще больше. Надо рассчитать и нырнуть – проскользнете прямо под ними. Обязательно бегите, тогда вы сможете перескочить некоторые острия и провалы.



Следующая зона по-настоящему хитрая, и в ней нужно искусство. На участке с трубами надо взобраться на верхнюю платформу, но если сдует – начинай все сначала. Когда наберешь скорость, взбираться будет легче и можно приземляться прямо на платформы (а они становятся все меньше). Если труба сду-

вает Рэймена, прыгните, и когда приземлитесь во вращении на платформу, прыгните еще раз, чтобы попасть повыше. После нескольких попыток вы освоите этот номер. Это единственное место, достойное упоминания, а вообще-то пройти – нечего делать.

ВЫСОТЫ ГОНГА:

Еще один очень трудный уровень. Здесь легко упасть с платформы – и конец. Здесь много мужиков, похожих на монахов. Они жонглируют платформами, поднимая их над головой и опуская. Подождите, пока опустят – тогда можно будет прыг-



качиваться, можно еще использовать голубые кольца, плавающие в воздухе.

ЗАМЕЬТЕ: здесь Рэймен может бежать с помощью кнопки А. Это поможет вам продвинуться побольше.

ХАРД-РОКС:

Здесь еще больше игл. Надо оставаться на плывущем облаке и ударами убирать с пути ядра-ежи. Сообразите, когда прыгать, в зависимости от скорости ядер. Чтобы выйти из уровня, нужно умение раскачиваться.



ПИКИ МИСТЕРА СТОУНА:

Ага! Похоже, время для подзарядки! Именно так, Рэймен получает здесь зелье, которое позволяет летать сколько угодно с помощью пропеллера – волос.

Быстро нажмите кнопку С и можете передвигаться по высоте. Здесь надо избегать всяких игл. Но легкими нажатиями кнопок вы сможете провести Рэймена по усеянному иглами коридорам.

Четвертый уровень – Город Картинок

Ну, это для профессионалов или для тех, кто проводит за игрой день и ночь в безумном порыве все-таки пройти ее. Что там обычные платформы! Тут у нас острые карандаши, ручки, ластики, точилки и лужи черных чернил. Скверно!

РАВНИНЫ ЛАСТИКОВ:

Везде на этом уровне карандаши, по которым надо перебираться через чернила. Некоторые ходят



целыми связками вверх-вниз, так что важно попасть на них в подходящий момент. Подпрыгните над чернилами, повисите, а когда покажутся карандаши, приземляйтесь и бегите!

КАРАНДАШНОЕ ПЯТИБОРЬЕ:

В первой зоне все просто, пока не попадаешь на линию больших розовых ручек. Если Рэймен приземляется на них, он отскакивает назад, а если про-



КРАТЕР КОСМИЧЕСКОЙ МАМЫ:

Еще круче! Теперь вы должны были уже привыкнуть ко всем препятствиям. Первая часть легкая, но потом за Рэйменом будут опять гоняться эти штуки на сковородках. Дальше нужно опять раскачиваться на розовых кольцах. Прыгните в нужный момент, и Рэймен пролетит прямо над иглами к следующему кольцу. Поняли? Это легко, если уметь.



махнулся, не может за них зацепиться.

Ищите точилку, которая подойдет как платформа, и стойте там, пока она не дойдет до верха. Потом вы встретите некоторые очень странные штуки, вроде обезьян верхом на сковородках, которые целыми группами преследуют Рэймена. Тут лучше убежать, чем драться. Теперь вдохните поглубже. Эта зона – одна из самых трудных и доводит до ярости. Теперь Рэймен может летать все время, но по узким коридорам с иглами, и к тому же должен разбираться со всякими ост-



Босс – Мистер Скопс

С большей частью хозяев уровней помогает просто упорство и тренировка. Но мистер Скопс покруче, так что надо бы объяснить, как одолеть этого полукраба-полускорпиона.

Когда он просыпается и ударяет об землю, одна из пяти платформ падает. Тогда он выбрасывает вперед клешню. В этот момент подпрыгните и повисните. Повторяйте это, пока не доберетесь до выступа, где засел Скопс, и он отступит. Когда он опять выбросит клешню, упадите и хватайтесь за выступ. Еще два раза он выстрелит клешней и топнет. Подпрыгните, и он опять отступит. Тут вы увидите платформу – прыгайте на нее и гоните за Скопсом. Хватайте розовые кольца – и на выход!

рыми препятствиями. В общем-то, к каждому из них надо подходить осторожно. Голубые платформы бодаются, да к тому же они обычно под иглами. Вот где пригодится способность летать! Можно также в нужный момент прыгнуть и приземлиться в зазоре между иглами.

Пятый уровень – Пещера Скопса

Темные пещеры полны ловушек и узких туннелей с иглами. Ух! Злобный мистер Скопс ждет Рэймена в конце уровня... если пройдете. Да что там! Конечно, пройдете, только следуйте нашим полезным советам!

ХРУСТАЛЬНЫЙ ДВОРЕЦ:

Тут нужно еще больше точно рассчитанных качаний, особенно там, где иглы.

ЗАМЕЬТЕ: вы увидите кучку голубых шаров в форме вопросительного знака. Соберите все, и появится подъемник. Осторожно с верткими кольцами красного цвета: они падают через секунду-две после того, как на них повиснешь, так что по-



торапливайтесь!

В следующей зоне полно платформ, которые мечутся вверх-вниз по экрану и попадают на гнезда игл. Спрыгните с них и висите, как это умеет Рэймен, перебираясь через иглы на следующую платформу. А там – ну да, легко догадаться – опять раскачивания и парочка облаков для верховой езды.

ПОБЕДАЙТЕ У ДЖО:

Возьмите у Джо светлячка. Он поможет вам видеть в темноте на этом вонючем уровне. С облаками для езды здесь легко справиться. Далеко вперед не видно, так что ударьте, и огонек светлячка последует вперед за кулаком, освещая путь.



СТАЛАКТИТЫ МИСТЕРА СКОПСА:

Вначале внизу видно несколько облаков. Они ведут к подъемнику, но не приземляйтесь на него: он на иглах. Ударьте его, когда Рэймен еще на облаке. Надо будет еще покачаться чуть-чуть, и будет несколько скверных маленьких красных платформ с острыми иглами – не пытайтесь на них повиснуть!



С мистером Скопсом придется встретиться еще раз, но здесь он не так крут. Просто отражайте его лазерные выстрелы обратно в него же.

И, считай, все! В самом конце игры есть еще мистер Дарк Дэйр, но этого мы пока не прошли! За вами сквозь целый уровень с множеством всяких сладостей будет гнаться злой двойник Рэймена. В следующей зоне мистер Дарк меняет управление Рэймена на обратное, ну а дальше мы не сумели добраться. Не забывайте, что главная задача – набрать 100%, найдя все скрытые подъемники и тщательно исследуя уровни. Если наберете 100%, почему бы не сообщить нам об

этом в Sega Pro? Вы, видно, такой мастер, что можете поработать с нами! Ну, если нет, мы, по крайней мере, пошлем вам кое-что. Вперед!

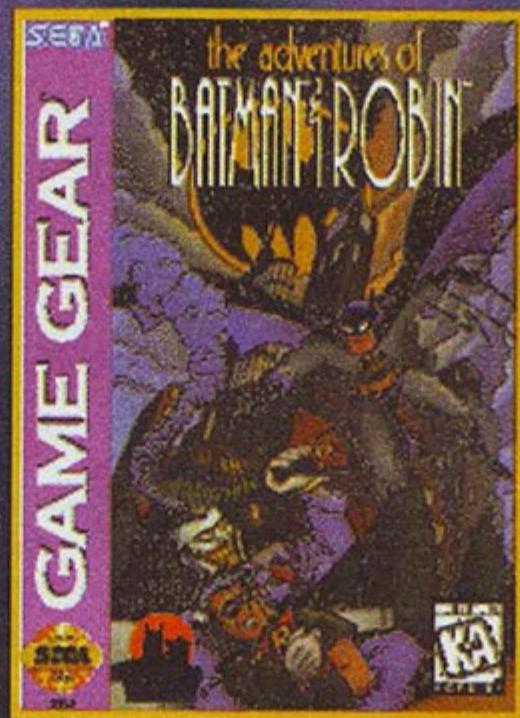
РюшHELP!

**На помощь!
Полиция!
Помогите!
СОС, то есть
Мэйдэй!
Кстати, вы
знали, что
Мэйдэй
происходит от
французского
M'aidez?
Согласно
моему
блестящему
французскому,
это значит
"Помоги мне!"
Британцы
придумали это
слово много
лет назад,
когда до них
дошло, что
оно звучит
точно как
французский
аналог. Но это
ладно – вам
ведь нужно не
это, а хорошая
порция
ProHelp'a!
Шлите все
ваши беды и
заботы по
адресу:
ProHelp, Sega
Pro, Paragon
House, St
Peter's Road,
Bournemouth
BH1 2JS.**

Рычаги к Game Gear

Q: Дорогой ProHelp!
Буду очень благодарен, если ответите на вопросы по Game Gear.

1. Есть ли какая-нибудь информация об МКЗ для Game Gear?
 2. У меня есть *Sensible Soccer* для Game Gear, и я слышал, что *FIFA Soccer '96* на подходе. Если нет, какую игру типа soccer можете порекомендовать?
 3. Советуете ли вы брать *Arena* для Game Gear?
 4. Будет ли когда-нибудь *Мировой Чемпионат по Регби – 1995* на Game Gear?
 5. Какая драчка на Game Gear – лучшая и самая игровая в эти каникулы?
- Эндрю Робертс, Лланголен, Клайд.



A: 1. В компании Acclaim нам сказали, что классическая аркада для Game Gear поступила в продажу в декабре, так что поставьте ее в свой список рождественских покупок!

2. Мы ничего не слышали о *FIFA Soccer '96* для Game Gear, но компания T•HQ работает над игрой *FIFA*, так что ждите известий.
3. Ага, это класс! В моем обзоре, который вы наверно, успели прочитать немного раньше,

эта игра получила высший балл. Не смотрите на образцы картинок с экрана – это здоровская игра!

4. Опять-таки, в последнее время мало что было для Game Gear, так что не особенно ждите регби.

5. Ну, судя по похвалам в адрес *Mortal Kombat 3*, наверное, она – когда выйдет. Но посмотрите и *Batman*, *Zoop*, *Earthworm Jim*. Это все высший класс!



Бешеные CD!

Q: Дорогой ProHelp!
Я новичок в царстве Mega Drive и решил написать в надежде, что вы ответите.

1. В выпуске 49, в разделе Protest, Энди Роуз спрашивает, почему нет июльского выпуска CD Sega Pro – вы что, перестали их выпускать? Раз вы начали делать демо-CD для Saturn'a, значит ли это, что у владельцев Mega-CD больше не будет демонстрационных игр?
 2. Есть ли какие-нибудь ключи для *Prince Of Persia* на Mega-CD? Все, что я видел, – пароли для последнего уровня.
 3. Есть ли в планах Sega еще CD-сборники, вроде диска с классическими аркадами, и выпускают ли на CD *Batman Forever*?
 4. Почему *Batman Forever* на картридже стоит 50 фунтов в Future Zone, но 60 фунтов в WH Smiths?
- Д.Хилтон, Болтон.

A: 1. Ну конечно, у владельцев Mega-CD не будет демонстраций: никто ведь не выпускает новых игр для Mega-CD! Мы напишем о Saturn'e, как только получим эти CD, но это будет, наверное, в специальном Saturn'овом журнале. Мы не виноваты – такова жизнь!

2. Ключи есть для всех версий, кроме, кажется, Mega-CD. Мы не нашли ни одного!

3. Мы ничего не слышали ни о CD-сборниках от Sega, ни о *Batman Forever* на Mega-CD, который, вообще, не самый последний хит.

4. У большинства магазинов своя ценовая политика. WH Smith – оптовик, так что может повышать цены. Future Zone, Game и т.д. – специализированные компании, так что могут держать цены на уровне пониже (и продавать побольше). Попробуйте быть специалистом и ломить запредельные цены!

Потерял коробку!

Q: Дорогой ProHelp! Как бы узнать, где купить коробку и инструкцию к Street Fighter 2 и сколько они стоят?

С.Сэндифорд, Бэри

A: Как это у вас остался только картридж? Нелегко

найти упаковку и инструкцию отдельно. Street Fighter делает в Америке компания Capcom – вряд ли вы захотите платить за пересылку через океан! Наилучший шанс – поместить объявление в нашей бесплатной читательской колонке. Может, что и подвернется – или попробуйте Интернет, если есть



выход туда. Там море информации!

Mega Drive на Saturn'e?!

Q: Дорогой ProHelp! Ответьте, пожалуйста, на мои вопросы.

1. Я думаю перейти на Saturn, так стоит ли оставлять мои Mega Drive и Mega-CD?

2. Стоит ли ждать, пока цена упадет?

3. Как бы вы оценили в процентах PlayStation в сравнении с Saturn'ом?

4. Будут ли на Saturn'e идти игры для Mega Drive?

5. Почему, ну почему выпускают дерьмовые игры для Saturn'a?

Пожалуйста, напечатайте это письмо: я поспорил с одним на десятку, что

напечатаете.
Келвин Томпсон, Коулвилл

A: 1. Слушайте, в конце концов это ваши деньги, и выбирать вам, но помните, что Mega-CD не так популярна, как раньше. Можно продать ее, чтобы накопить денег на Saturn, но это ваше дело, приятель.

2. Конечно! Saturn упадет в цене как раз к Рождеству, а нет, так к началу года!

3. Чего? Что это за вопрос? Не зря кто-то там решил, что ваше письмо не напечатают. PlayStation не хуже Saturn'a. Обе приставки замечательные, с большими возможностями. Проценты – это надо же!

4. Это было бы здорово, осо-

бенно для тех, кто как раз перешел с Mega Drive на Saturn. К сожалению, единственное назначение разъема для картриджа на Saturn'e – для карт памяти или Универсального Адаптера.

5. Вы правы. Как и на большинство приставок, на Saturn стараются загнать побольше игр, особенно пока он популярен. К несчастью, это означает, что игры производства всяких темных лошадок попадают на Saturn. Правда, в общем, большая часть игр впечатляет – не такое полное разочарование, как мы ожидали.



Мгновенное расслабление

Расслабьтесь и погрузитесь в глубины полного и абсолютного блаженства, где нет бесконечных забот, стресса и проблем, потому что эта колонка позволяет Вам мгновенно и полностью расслабиться.

Первая проблема этого месяца сложилась у Стивена Джонса из Белфаста, который хочет знать последние два пароля к Red Zone на Mega Drive. Они следующие: Миссия 7: ВАААВВССАААА, Миссия 8: АВВАВВССАААС.

Следующий на очереди Саймон Питерз из Тидворта (я там живал!), который определенно хочет знать все трюки для Taz: Escape from Mars. Для входа в трюковый экран: на заставке Sega одновременно нажмите А и В на одном джойпаде, а затем одновременно В и С на другом джойпаде. Теперь запустите игру, а когда захотите воспользоваться трюками, сделайте паузу в игре и нажмите А.

Даррэн Хобсон хочет знать трюки для Sonic Spinball. Выберите уровень, войдите в опции и нажмите А, вниз, В, вниз, С, вниз, А, В, вверх, А, С, вверх, В, С, вверх. Выйдите из опций, нажмите А и Start для уровня 2.

Чтоб било в глаза!

Q: Обращаюсь за помощью: я разрабатываю компьютерную игру для своего проекта. Ваши ответы могут мне здорово помочь.

1. Моя игра – драка один на один. Это правильный выбор?

2. С какими играми мне придется конкурировать, и какие из них лучшие?

3. Для каких приставок мне ее делать?

4. Как лучше всего рекламировать новую игру с учетом затрат?

5. Какие особенности игры драки важнее всего?

6. Сколько персонажей нужно вводить?

Тим Фарли, Ромфорд

A: Тим, ваше письмо – одно из многих подобных писем, полученных нами за последние недели. Всегда приятно помочь будущему разработчику игр.

1. Драки один на один популярны всегда. Вы только посмотрите на первую аркаду Street Fighter – куда она ушла за последние годы. А Mortal Kombat!

3. В общем, сейчас самые

популярные приставки – Saturn и PlayStation. О них говорят больше всего, особенно по телевизору. На них игры смотрят куда выигрышнее, так что их, наверное, покупают больше, чем другие приставки. Очень просто!

4. Реклама по телевизору очень дорогая. О вашей игре узнает больше людей, если рекламировать ее в специальном журнале вроде нашего, и это куда дешевле.

5. Хорошая игра должна бить в глаза и иметь детальную графику. Но главное, что определяет отзывы о игре, – интересно ли в нее играть. Что толку в красивой внешности, если она проходится за пару дней? С другой стороны, драки не должны расхолаживать своей трудностью – это все надо учесть. Сделайте ее такой оригинальной, как сумеете: введите побольше новизны, ошеломительные новые движения или удары. Введите побольше персонажей – пусть игрок подберет их под свой личный вкус. Посмотрите, сколько персонажей в Super Street Fighter 2!

Удачи вашему проекту! Ну а что до вашей просьбы набраться опыта практической работы, то Ник упадет в обморок!



Этот номер
Sega Pro
распространяла на
территории СНГ
компания "Мидас"

Protest!



Ваши письма!

Ваши ка

Protest

Email: nickr@paragon.com

PROTEST
SEGA PRO
PARAGON HOUSE
ST PETER'S ROAD
BOURNEMOUTH
BH1 2JS



STAR
LETTER

Вам что?

ЗАМЕЧАНИЕ: письмо печатается, как в оригинале – грамматика автора!

Дорогая Sega Pro!

Это письмо из Одессы, с Украины. Меня зовут Андрей, я фэн Sega. Я случайно достал 49-й выпуск Sega Pro (или не совсем случайно, если учесть, как я люблю Sega MD). Там я нашел очень важную информацию об игре *Landstalker*.

Я играю в эту игру уже полгода и зашел в тупик. У меня японская версия, так что я начал изучать японский язык. Но это очень долго, так что я теперь ищу английскую версию. Но, кого бы я ни спрашивал, никто и не слышал о *Landstalker*.

Так что я был счастлив прочесть в выпуске 49, что у Марка Брауна те же проблемы. Пожалуйста, дорогая Sega Pro, помогите мне связаться с ним, я ведь не знаю, удастся ли мне достать следующий выпуск Sega Pro. Может, кто-то прочтет это и поможет мне.

Пожалуйста, дорогая Sega Pro, помогите! С благодарностью, Андрей Фадеев из Одессы. Мне 11 лет.

До свидания, дорогая Sega Pro!

Андрей Фадеев,
Украина

Ух, какое вежливое письмо. Ну вот, ребята, Андрею нужна помощь, так что если кто-нибудь, включая Марка Брауна, может послать нам все ключи или путеводители по *Landstalker*, мы передадим их Андрею.

Большие Вопросы этого месяца: что лучше – Saturn или PlayStation? Хм... Правда ли, что Sega ведет себя по-свински, когда дело доходит до ремонта приставки? Выпустят ли Wipeout для Saturn'a? Будем надеяться! Какая игра самая кровавая? Похож ли Марк Пилкингтон на Балдрика из Blackadder? Погодите еще минуту! Вам надо высказаться? Есть замечания, рекомендации, пожелания, какие картинки вы хотите видеть в вашем любимом журнале? Если есть – шлите по обычному адресу. Можете даже получить приз!

32-битный Jim?

Дорогой Protest!

1. Какая приставка лучше – Saturn или PlayStation?
 2. Будет ли *Earthworm Jim* для Saturn'a?
 3. Годится ли *Vertigo* для Saturn'a?
 4. Переведут ли *Wipeout* с PlayStation на Saturn?
 5. Будет ли книга по демонстрахам для Saturn'a?
- Дерри Дженнер, Сэндвич



1. Ох, кончите вы, ребята, когда-нибудь пререкаться, что лучше? По-нашему, в гонках на производительность они идут ноздря в ноздю. Saturn лучше справляется с одними играми, PlayStation – с другими. Первая

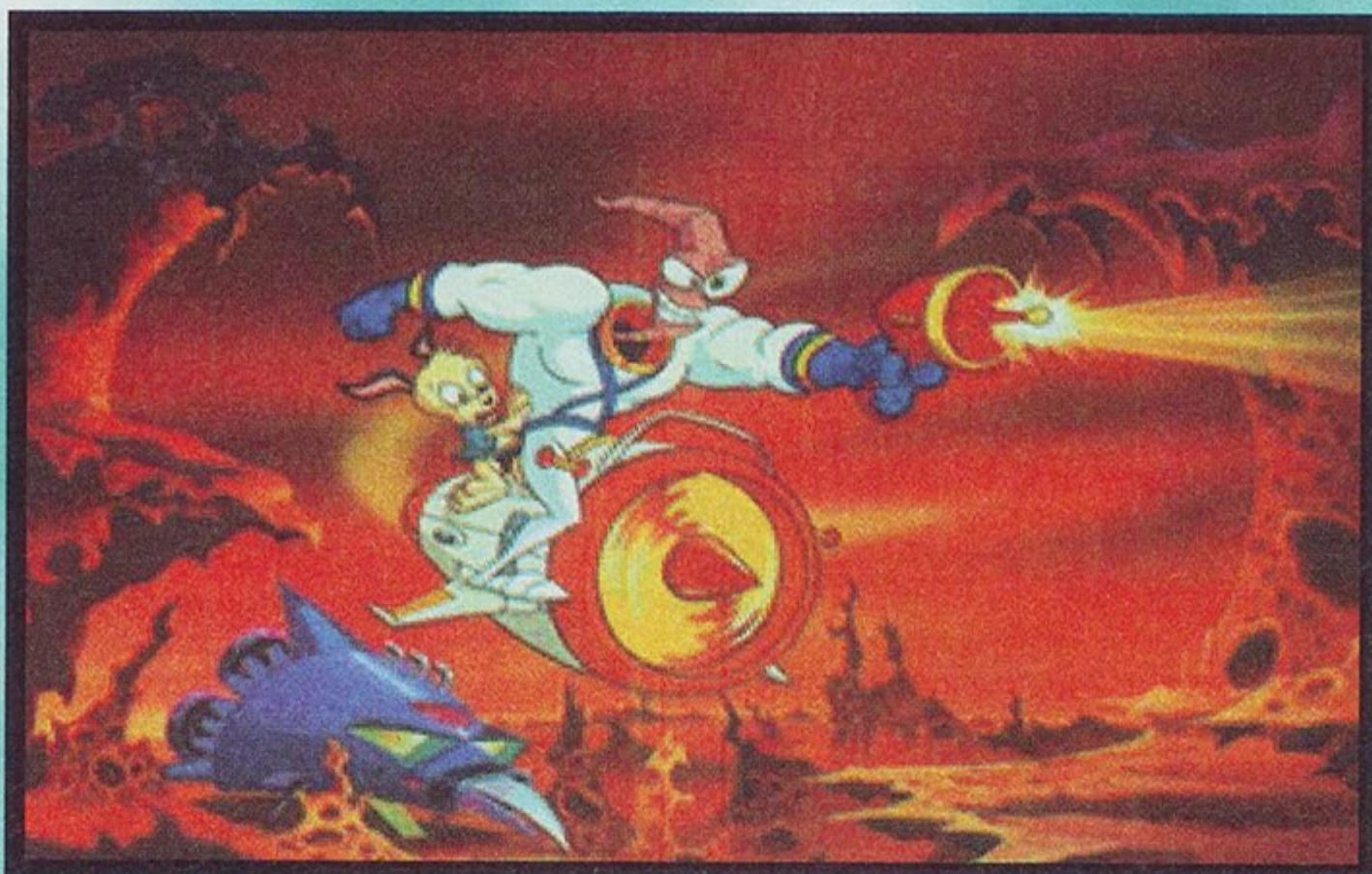
порция игр всегда выглядит лучше на машинах Sony, потому что там легче программировать. Дайте время высоколобым, и игры на Saturn'e будут смотреться лучше всех.

2. Да, по крайней мере, так говорит Мэт Йео. Как вы, верите ему?

3. Она еще даже не закончена. Подождите полного обзора в будущих номерах Sega Pro.

4. Psygnosis, прежде чем превратиться в компанию из группы Sony, сообщила нам, что *Wipeout* планируется для перевода на Saturn. Но теперь – кто знает? Но у нас же есть *Sega Rally!*

5. Вы о чем? Уже есть! Называется Total Saturn Experience и приобретается в любом книжном магазине по самой выгодной цене – чуть меньше тысячи фунтов! Или это враки – как вы думаете?



ИНКИ!



Грустно!

Дорогая Sega Pro!

Я малость грущу. Не могу решиться, что купить – Saturn или PlayStation. Машинка от Sony на сотню фунтов дешевле, и к тому же в моем магазине дают к ней пять ваучеров по десять фунтов каждый. Saturn – тоже хорошая штука.

Если бы Sega снизила цену на Saturn до примерно 300 фунтов, было бы легче решиться. (Nintendo не куплю ни за что.) Видите ли, в наше

время люди не могут бросать деньги на ветер, разве что выиграют в лотерею. Я – фэн гонок, но тут у Sega дела не слишком хороши. Еще я регулярно играю в аркады и думаю, что Daytona намного лучше, чем Ridge Racer, хотя версия для Saturn'a во многом другая.

Я не предатель! Я лоялен к Sega, но просто думаю, что 400 фунтов – это за предел.

Джонатан Белл, Белфаст.

Не беспокойтесь, мы кончили эту чепуху с Главным Предателем Месяца. Ваше письмо – одна из многих жалоб на цену Saturn'a, и мы больше не

будем их печатать, потому что это становится скучным! Цена Saturn'a начала падать перед Рождеством, и в Новом году появится несколько замечательных игр – прогляньте этот номер и посмотрите сами.



Sony – свиньи!

Дорогой Protest!

Главное разочарование этого года в индустрии видеоигр, по-моему, что вообще не будет игр Psygnosis для Saturn'a. А как здорово бы смотрелись Lemmings 3D или даже Wipeout!

Вот еще интересная вещь, которую я нашел, играя со словом Psygnosis. Меняя буквы местами несколько раз, получаем Sony's Pigs – Sony-свиньи. Потому что Sony – кучка фермеров, а ребята из Psygnosis стали свиньями в их свиномарнике. Не ужасно ли это? Хрю-хрю!

Вот я и нашел ужасный



скрытый смысл Psygnosis.

Йорг Титтель, Тервурен, Бельгия

Кстати, будет ли Paragon издавать журнал по Saturn CD в будущем? И будут ли демонстрации Saturn CD на Sega Pro CD?



Э-э, да, здорово подмечено насчет анаграммы Psygnosis, Йорг. Сейчас пришло несколько писем от разочарованных людей, которые хотели бы видеть что-то подобное Destruction Derby или Wipeout на Saturn'e. Были слухи недавно, что эти игры скоро переведут.

Бешеные гонки

Дорогая Sega Pro!

Хотелось бы, чтобы вы ответили на такие вопросы:

1. какая лучшая игра для Mega-CD (не считая ролевых игр)?

2. Хочу купить Virtua Racing для MD, но сначала надо узнать, выходит ли вторая версия – VR2? Если да, когда она появится?

3. Какая лучшая гонка для Mega Drive, не считая Street Racer?

Спасибо, и делайте свое замечательное дело!

Михаил Иоаннов, Никосия, Кипр

Ну, Стив думает, что Sonic CD лучше всех, Ник думает, что Switch, Мэт – что Eternal Champions, а Марк – что Thunderhawk. Мы ничего не знаем о продолжении Virtua Racing для Mega Drive, а для Saturn'a Virtua Racing уже выпущена. Вне всякого сомнения, лучшая гонка для Mega Drive – Micro Machines-96. Проверьте!



А-а-а! Jaguar!

Дорогая Sega Pro!

Во-первых, позвольте поздравить вас с новым замечательным обликом, хотя из-за отсутствия жесткого хребта журнал легче повредить. Я понимаю так, что у Sega есть лицензия на игры Atari, так значит ли это, что можно ждать на Saturn'e или 32X такие замечательные игры, как Blue Lightning и Alien

Vs Predator? Будут ли такие игры, как Killer Instinct, Starblade, Donkey Kong Country для какой-нибудь версии Sega?

Как получается, что в США все игры появляются на несколько месяцев раньше, чем в Европе и Южной Африке? Например, журнал Game Players описывает 42 игры с их ценами для 32X, а майский номер Sega Pro – только 13 игр.

Что касается вас – так держать!

Мэтт Беник, Витбанк, ЮАР



Рады, что вам нравится наш новый вид, но таких ведь было уже несколько номеров. Что до сохранности новых номеров – почему бы не держать их в папке? По крайней мере, мы сами так делаем!

Ни одна из упомянутых вами игр не появится ни для какого варианта Sega. Две из них – только для Nintendo, а что касается Starblade, то кто знает...

Почему США получают игры раньше нас? Наверное, потому что там рынок больше, чем в маленькой старой Англии или ЮАР – двух местах, которые, как считается, еще не до конца

помешались на видеоиграх. Даже если это мнение совершенно неверно, мы все равно вторые в очереди. Не забывайте, что все большие игровые компании – либо из Японии, либо из Штатов, так что этим странам и полагается получать игры первыми.



Победители

Аа-да, мы еще раз подмели и пропылесосили свой офис и нашли еще парочку счастливцев – победителей. Если ваше имя здесь – поздравляем! Призы получите в течение нескольких недель – как только Марк найдет свою карту. Бай-бай! Пилки.

Действие и анимация Compo - Выпуск 50

5 победителей полно-экранного видео в **Speed:**

В. Ливингстон, Спроустон;
Роберт Кирби, Олд Кулсдон;
Стюарт Смит, Элсекар;
Дж. Пэлфри, Сент-Эндрюс;
Джеймс Батт, Вудкот.

5 победителей в **Robosop** на видео:

А. Хаммард, Шотландия;
Крэйг Джонстон, Брайтон;
Ричард Прайс, Девон;
Хелен Мирром, Дорсет;
Тэйлор Трент, Дербс.

5 победителей в **The Flintstones** на видео:

Джейсон Хоноли, Дублин;
Майкл Робсон, Уигэн;
С. Лоулард, Бэзингсток;
Р. Босворт, Лимингтон;
Крис Тэйлор, Уорвик.

2 победителя в **The Lion King** на видео:

Джордж Хасбро, Кент;
Рэйчел Спенс, Гримсби.



Краккин' Комбат Comic Compo - Выпуск 50

Фантастические картинки и отвратительные убийства – вы ребята и правда способные. Спасибо всем участникам – и вот всего несколько лучших:

По нашему мнению, лучше всего был Gobsmacker Джона Скаррата из Саффолка. Шао Кан довел до совершенства этот удар, проткнув копьем и горло, и голову противника!

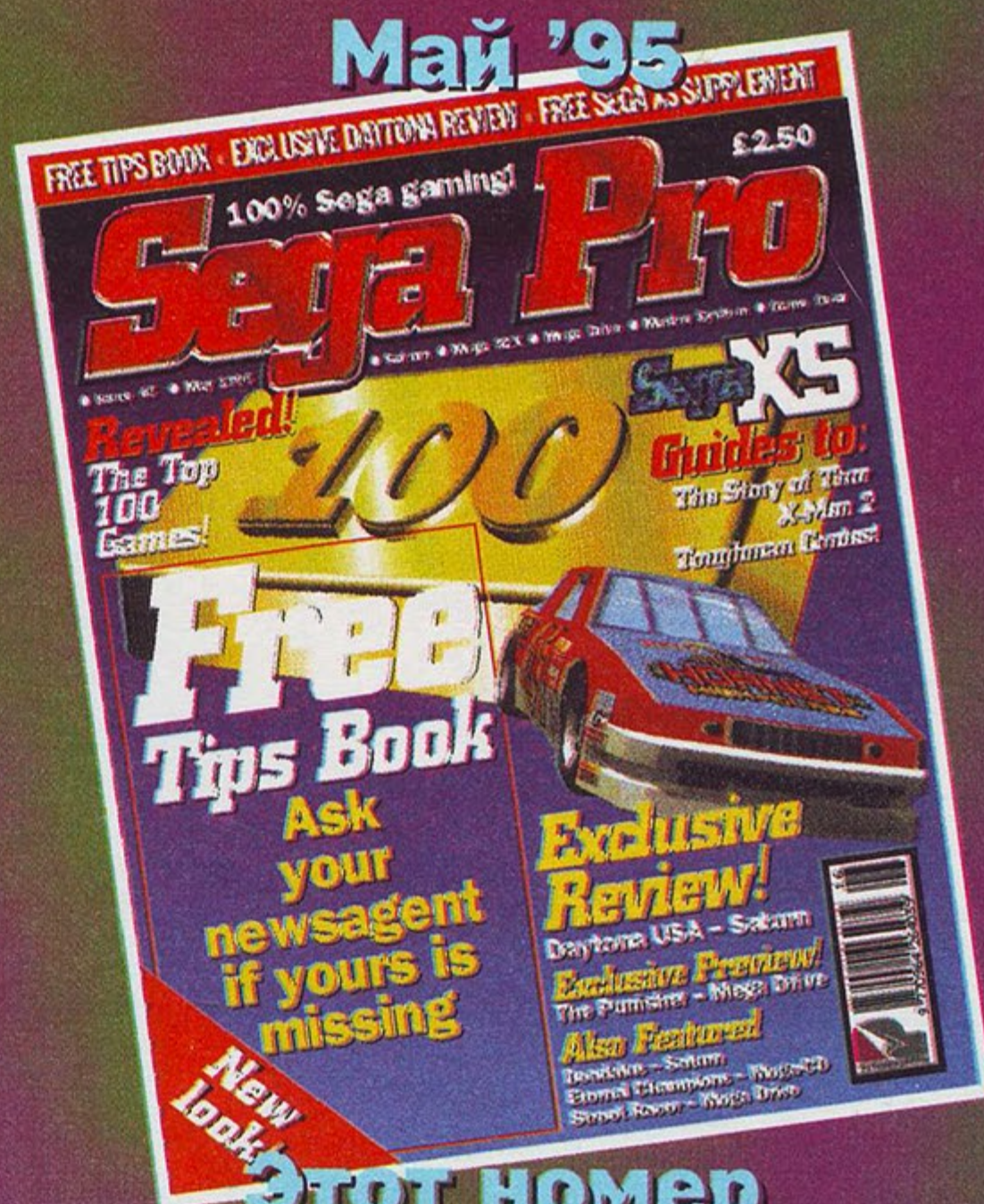
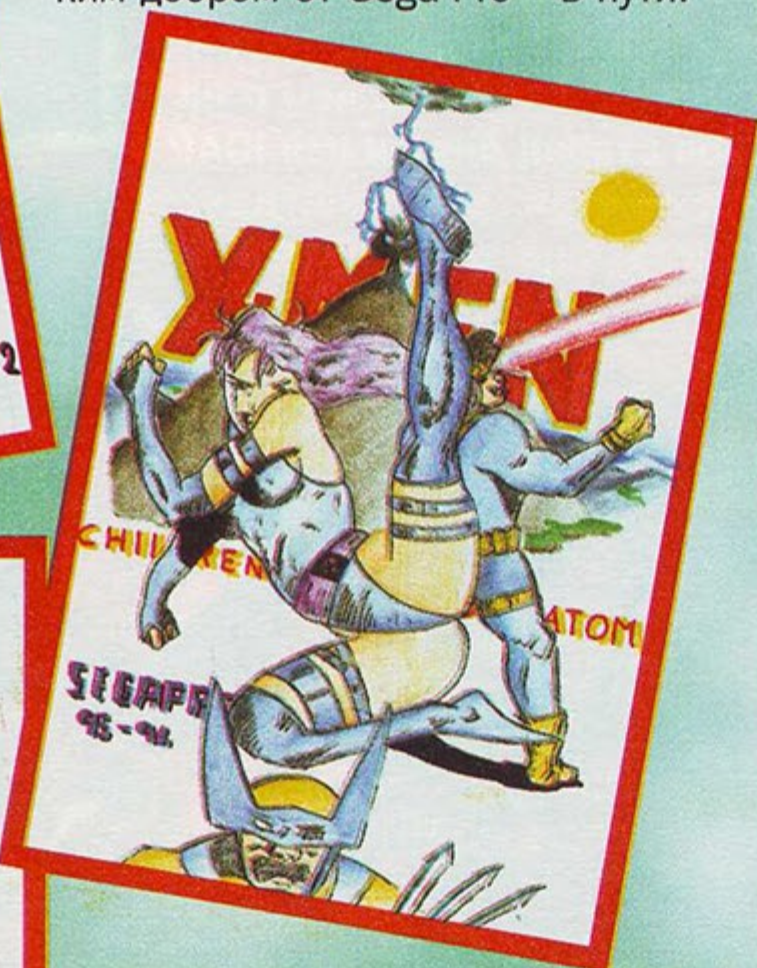
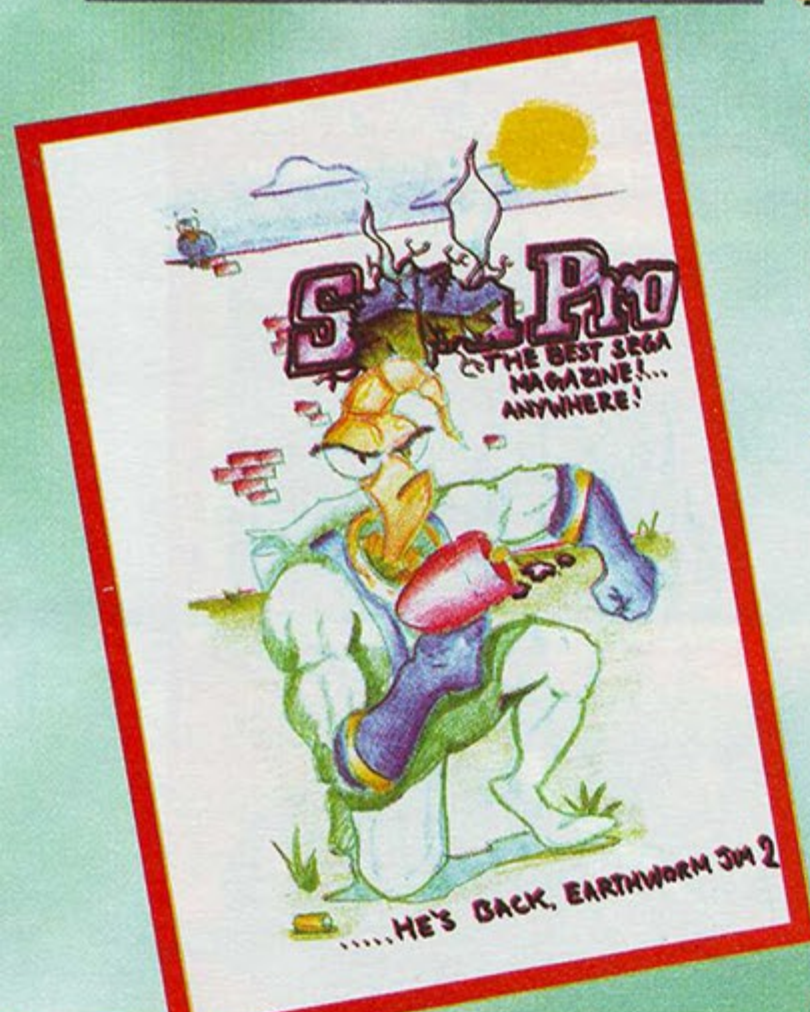
Вот еще один отвратительный убийственный удар – от Карла Деметриона. Это было блестяще, Карл, но у нас вроде бы нет вашего адреса, так что сообщите его и получите приз!

Два убийственных удара от Мэтью Кина из Хай-Уикомба – мы считаем, что его Sub Zero – лучший из двух, там он превращает противника в замерзшую статую. Замечательный рисунок!. Другой, для Скорпиона, называется The Nightmare Skull – этот кошмарный череп влетает в голову противника, раздувается и лопается! Ого-го!

Убийство Горо хоть и без рисунка, но достаточно отвратительное – прямо в горло противнику. А виноват Стивен Дуглас из Портадауна.

Ваши рисунки

Дэррен Николс из Блетчингсли сделал с этими тремя картинками что-то неправдоподобное. Большая часть картинок Proart, которые мы получаем – как бы сказать... не очень вдохновляют. Но эти – то, что мы всегда искали. Здорово, Даррен, и посылка со всяким добром от Sega Pro – в пути.



Этот номер
Sega Pro
распространяла на
территории СНГ
компания "Мидас"

Далее...

Sega Rally

Saturn Обзор

Sega Pro

Номер 0 '96

Редакция: 125422, Москва,
ул. Костякова, д. 17,
кор. 2, ком. 16.

Тел./факс (095) 210-63-10.

Офис "Мидас Лтд.": 127322,
Москва, ул. Милашенкова,
д. 11, кор. 1, ком. 67.

Редактор
Sega Pro на русском языке
Геннадий Попович

Эксклюзивные права от британского
издательства Paragon Publishing Ltd.
на издание журнала Sega Pro
на русском языке и распространение
его на территории СНГ принадлежат
компаниям Мидас Лтд.

Регистрационное свидетельство №014560
выдано 12 марта 1996 года Комитетом
Российской Федерации по печати.

Paragon Publishing Ltd
Paragon House
St Peter's Road
Bournemouth BH1 2JS
Tel: 01202 299900
Fax: 01202 299955

Редактор
Ник Робертс

Обозреватели
Мэт Йео
Стив Харди

Дизайнеры
Ник Трент
Колин Найтингейл

Журналист
Марк Пикакингтон

Продажа
Кейт Уильямс (менеджер)
Алан Уолтон

Производство
Франческа Джаннели
Аллегра Ги
Клер Логги

Менеджер производства
Джейн Хокинс

Системный администратор
Алан Рассел

Подготовка к печати
Крис Рис
Тед Диарберг
Стюарт Тейлор
Джейсон Уоррен
Стив Готобед

Издатель
Йен Кеньон

Ответственный редактор
Стюарт Уайн

Менеджер по маркетингу
Майкл Робинсон

Художественный директор
Марк Кендрик

Директор по изданию
Пэт Келли

Директор по производству
Ди Тавенер

Директор по менеджменту
Ричард Монтейро

Предупреждение
Sega Pro – полностью независимое
издание. Выраженные в нем взгляды не
обязательно совпадают со взглядами
компаний Sega Enterprises, Sega Europe
или Sega UK. Признаются все копирайты
и торговые марки.

©1995 Paragon Publishing Ltd.
Sega Pro: ISSN 0964-2641

Специальная благодарность:
Мистеру М из Sega
The Video Game Centre 01202 527314

ABC 25,350

Бука

Обращаясь к **“БУКЕ”**,
Вы из первых рук получаете
компьютерные и видеоигры
**ОРИГИНАЛЬНОГО
ПРОИЗВОДСТВА**,
приставки и аксессуары
самых “крутых” форматов:

SEGA MEGA DRIVE II

SONY PLAYSTATION

SUPER NINTENDO

SEGA MEGA CD-2

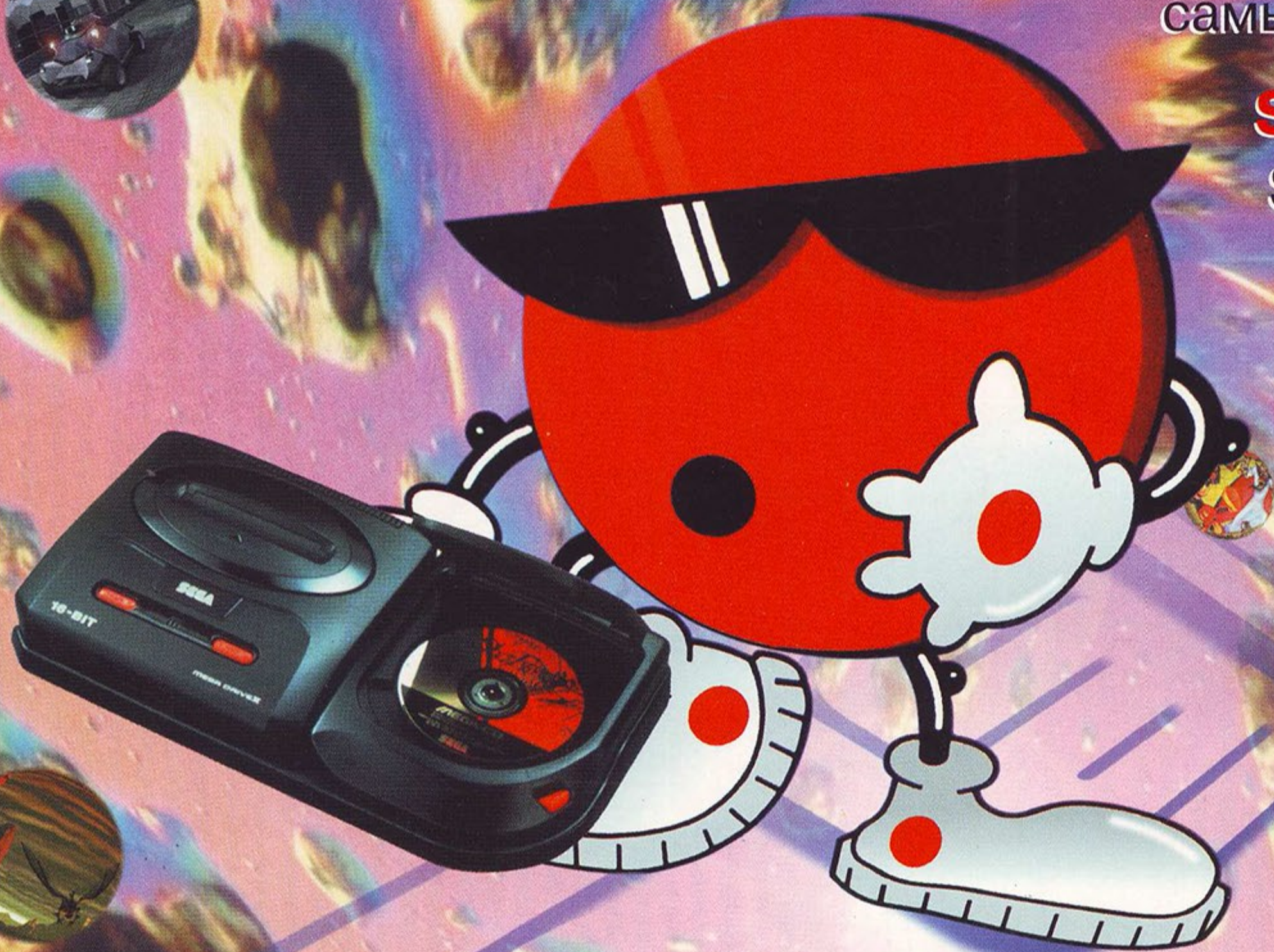
SEGA GAME GEAR

SEGA SATURN

SEGA 32X

PC-CD

3DO



Компания **“БУКА”** — официальный дистрибьютор SEGA, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN, SONY E.P.L., ACCLAIM, GAMETEK, INTERPLAY, AMERICAN LASER GAMES, OCEAN, PANASONIC B.S., 3DO Ltd. и других.

Помните, что оригинальная SEGA MEGA DRIVE-2 должна быть только в черной коробке, логотип SEGA нанесен не только на самой приставке, но и на джойстике и сетевом адаптере. К сожалению, появились поддельные приставки, внешне очень похожие на оригинальные. На оригиналах, в отличие от подделок, логотип SEGA нанесен на штекере подключения джойстика к приставке, ножки приставки выполнены из резины, а не из пластмассы.

© Design ROLAND studio, 1996

ГППО «Детская книга». Зак. 4340. Тир. 16000 экз.

Компания **“БУКА”**: Москва, Каширское шоссе, д. 1, кор. 2
Тел. (095) 111-51-56, факс (095) 111-70-60

