



# ИД ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

25 =

## Книга рекордов Великого Дракона



Elemental Gearbolt  
Batman & Robin  
Pocket Fighter  
Skullmonkeys  
Parasite Eve  
Pro Pinball



Sea Quest  
Animaniacs  
Pirates! Gold!  
Izzy's Quest  
For The Olympic Rings  
Rocket Knight  
Adventures

**Впервые!  
Хит-парад  
героев игр!**

Porky Pig's  
Haunted Holiday

Micro Machines  
American Gladiators

**WARHAMMER**  
The Dark Omen

**Мир Anime**  
ФАЙТИНГИ  
стр. 12

**Game Boy**  
стр. 72





# Книга рекордов Великого Дракона

40 — круглое число, потому мы решили провозгласить 40-й номер журнала юбилейным и рассказать о «самом-самом», что было в предыдущих выпусках.

8 bit

Самыми-самыми первыми играми в самом первом выпуске журнала (июль 1993 года) стали

**8-битные** Mach Rider, Operation Wolf и «визитная карточка» фирмы Nintendo — Super Mario Bros.



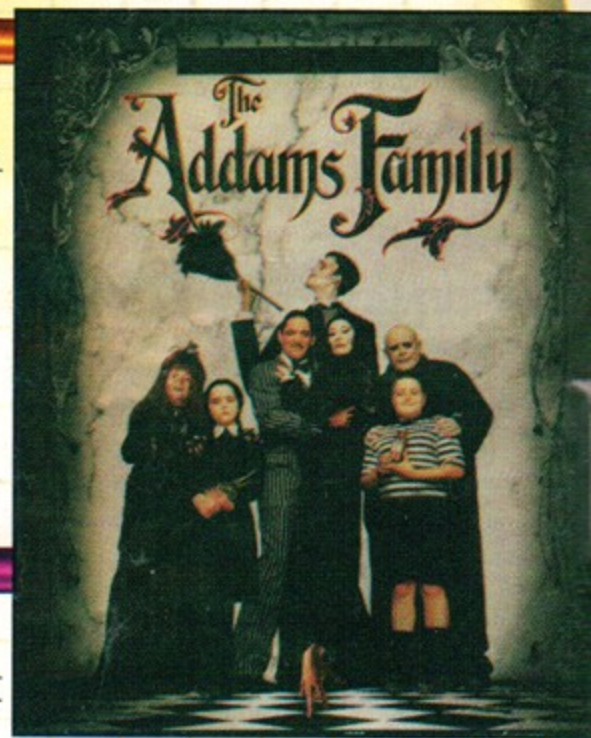
Mega Drive

Игры для **MegaDrive** появились с шестого номера (апрель 1994 года), и первыми были: Desert и Jungle Strike, Golden Axe, Kid Chameleon, Toejam & Earl и легендарный Sonic the Hedgehog



SUPER NINTENDO

Рубрика **Super Nintendo** стартовала с 14-го номера (декабрь 1994 года) сразу семью играми: Addams Family, Alien 3, Desert Strike, Mortal Kombat, Pinball Dreams, Super Mario World, Wing Commander.



PlayStation

А игра Tekken 2 в 29-ом номере (ноябрь 1996 года) открыла рубрику **Sony PlayStation**. Хотя о самой приставке мы написали гораздо раньше — еще в 20 номере (сентябрь 1995 года).

Всего же с 1-го по 39-й номер нашей редакцией совместно с читателями было «сыграно» в 1340 игр (8 бит — 451 игра; MegaDrive — 420; Super Nintendo — 245; Sony PlayStation — 224 игры). Общее количество публикаций по играм — 3302 (в среднем 82 на номер), из них читательских — 2458 (61 на номер).



# ИГРЫ-ДОЛГОЖИТЕЛИ

Список 8-битных (да и всех!) игр-долгожителей возглавляет **Contra**. Впервые появившись в первом выпуске, она вызвала огромный читательский интерес, который не исчез и до сих пор — последний (на данный момент) совет по этой игре напечатан в 39(!) номере. Всего же публикаций по этой игре было 10.

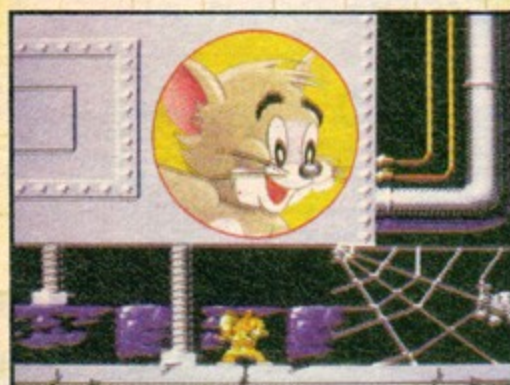
Вот список главных игр-долгожителей

Приставка	Игра	Публикации		
		1-я	Посл.	Кол-во
8 бит	Contra	1	39	10
8 бит	Mickey Mouse	2	39	5
8 бит	Ninja Turtles	2	38	10
MegaDrive	Golden Axe	6	36	7
MegaDrive	Golden Axe 2	8	37	3
MegaDrive	Dr.Robotnik's Mean Bean Machine	7	34	2
Super Nintendo	Super Mario World	14	39	5
Super Nintendo	Wing Commander	14	37	4
Super Nintendo	Addams Family	14	36	2
PlayStation	Twisted Metal 2	30	39	6
PlayStation	Tekken 2	29	38	2
PlayStation	Soul Edge	31	39	5

Приставка	Игра	Публикации		
		Кол-во	1-я	Посл.
8 бит	Tom & Jerry	20	7	38
8 бит	Captain America	16	4	23
8 бит	Darkwing Duck	15	8	27
MegaDrive	Aladdin	19	8	32
MegaDrive	Ecco the Dolphin	12	7	29
MegaDrive	Sonic 2	10	7	31
Super Nintendo	Michael Jordan	8	18/1	36
Super Nintendo	Donkey Kong Country	8	16	26
Super Nintendo	Super Empire Strikes Back	7	13	38
PlayStation	Twisted Metal 2	6	30	39
PlayStation	Final Fantasy VII	6	32	39
PlayStation	Command & Conquer	6	33	38

Но, оказывается, быть долгожителем еще не значит быть самой публикуемой, изученной, «исхоженной» вдоль и поперек игрой. Так публикации по 8-битной **Tom & Jerry** были 20 раз, причем 19 из них — читательские.

Список самых «изученных» игр



Самый первый хит-парад читательских симпатий был напечатан в третьем номере (сентябрь 1993 года). Его победителем стала 8-битная **Tom & Jerry**.



А вот победители самых первых читательских хит-парадов игр других приставок:



**Aladdin**  
(MegaDrive, №9, июнь 1994 года)

**Donkey Kong Country**  
(Super Nintendo, №17, март 1995 года)



**Tekken 2**  
(PlayStation, №31, март 1997 года).

Одновременно с PSX-овским в журнале появился первый музыкальный хит-парад. Его первым победителем стала мелодия из Мегадрайвного **Mortal Kombat 3 (в метро)**.

# КОНКУРСЫ



Их было множество: и конкурс Stimorol, и «Принц-скороход», и Invite, и «Путешествие по «Великому Дракону», и другие.

Но главным был и остается

## «конкурс Fun-Club»

имена победителей этапов которого мы заносим в Книгу рекордов.

**1-й этап (№6)** — Станислав Стригун, г.Омск.  
Приз — **MegaDrive 2** с картриджем.



**2-й этап (№12)** — Олег Шевченко,  
г.Воронеж. Приз — **Sega Genesis CDX**.

**3-й этап (№18/1)** — Артем Леонов, г.Москва.  
Приз **Super Nintendo**.

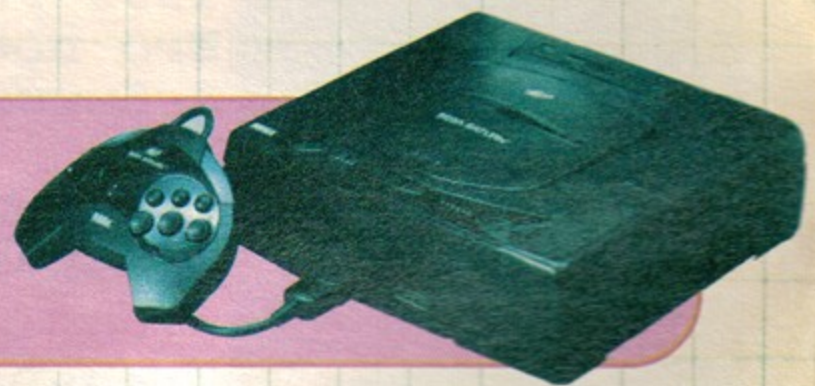


**4-й этап (№24)** — Михаил Привезенцев и Константин Данилов,  
г.Москва. Приз — приставка **3DO** с двумя джойстиками и лазерным диском.

— Просто Серега, г.Москва. Приз — приставка **3DO** с двумя джойстиками и лазерным диском.

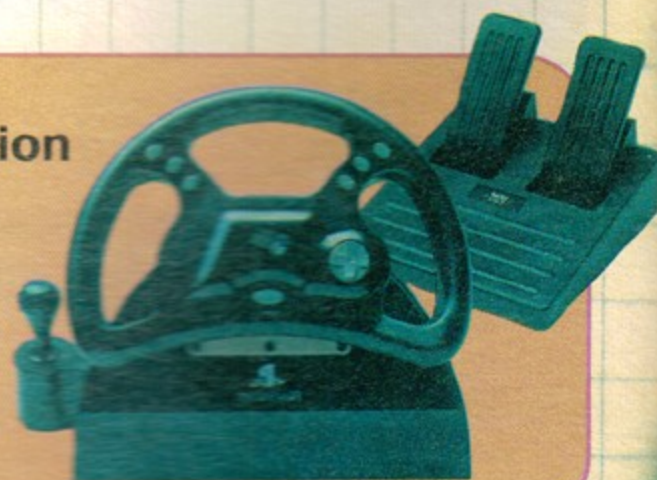
**5-й этап (№30)** — Иван Самохин, г.Москва. Приз — **Sega Saturn** с лазерным диском.

— Михаил Зорин, г.Москва. Приз — **Sony PlayStation** с лазерным диском.



**6-й этап (№36)** — V.I.P, г.Воскресенск,  
Московская обл. Приз — **Sony PlayStation**  
с аналого-цифровым рулем  
и лазерным диском.

— Masters Group, г.Каменногорск,  
Ленинградская область. Приз — **Sony PlayStation**  
с аналого-цифровым рулем  
и лазерным диском.



Известно, что наша редакция первой в России начала создание периодического журнала по играм (с 1993 года). Естественно, что **все его рубрики появились на свет ранее аналогичных в других игровых изданиях.** Поэтому здесь, в «Книге рекордов», укажем только те рубрики, которых нет (насколько мы знаем) ни в одном другом игровом журнале и которые в большинстве своем создаются нашими читателями.

**Картинная галерея** (с 14 номера в ней опубликовано более 400 рисунков читателей)

**Фонтан фантазий** (открыта в 12 номере, опубликовано 116 сюжетов игр, придуманных читателями)

**Приколы геймеров** (начата в №29)



**Кино и игры** (открыта во 2-ом номере обзорной статьёй о фильмах и сделанных по ним играх, и рассказом об игре Super Mario Bros. — первой, на основе которой был снят фильм. Далее последовали Batman и Robocop, Street Fighter 2 и Mortal Kombat, «Звездные войны», мультфильмы Space Jam, Hercules, Sailor Moon и, наконец, серия anime)

**Кроссворд** (с №20)

**Забор** (с №12)

**Ринг** (открыта с №12)

**Музыкальные хит-парады игр** и публикуемый впервые в этом (40-м юбилейном) номере хит-парад «Героев игр»



Именно такой видит работу редакции наша читательница Dragon Lady из г.Иваново

И, наконец, заносим в Книгу рекордов всю нашу редакцию. Ведь в наше время выпустить 40 номеров журнала, живущего только с продаж, без рекламы, тоже рекорд. Спасибо за журнал всей редакции и всем, всем, всем нашим читателям!





# ОДЕРЖЖАНИЕ



- 6 Великий Дракон в Мортал Комбате
- 6 Приколы геймеров
- 7 Может ли катана быть верным мечом?
- 8 Е3: Праздник игровой жизни!
- 12 Мир Anime, выпуск 3: Fighting Special
- 16 За гранью ИГРЫ
- 38 Dual Shock — сближение виртуального мира с реальным продолжается!
- 40 Хит-парады  
Впервые — хит-парад героев игр!
- 26, 39, 46 Новости, новинки

## Sony PlayStation

- 18 **WARHAMMER: The Dark Omen**  
Темные силы не дремлют. На сей раз опасность исходит не из недр Скэйвенблайта — столицы крысолюдей, а из далеких пустынь таинственной Арабии, где поднимает свои знамена армия мертвых...

- 20 **PARASITE EVE**  
Полное решение. Часть вторая. Смерть паразитам!
- 27 **EARTH WORM JIM 3D**  
Знаменитый Червяк Джим идет в направлении PlayStation. Да еще в трехмерном варианте.
- 28 **ROCKET FIGHTER: Мал да удал!**  
Перед нами самый необычный и забавный файтинг, который когда-либо появлялся на свете!
- 30 **BATMAN & ROBIN**  
Если вы решили почувствовать себя Бэтменом, испытать все, что достается ему, на собственной шкуре — игра уже лежит в магазинах.
- 32 **SKULLMONKEYS**  
«Племя неверхудов не было единственным во Вселенной, помимо нас существовали скаллманки. Ну это такие гады, скажу тебе!!!»
- 36 **PRO PINBALL**  
Пинбол — это как наркотик. Один раз попробовал — понравилось, еще сыграл — привык. Далее наступает клинический случай.
- 37 **ELEMENTAL GEARBOLT**  
Рассказ Купера-стрельца, удалого молодца, только что взявшего Казань по именному повелению тов. Грозного Иоанна Васильевича.

## ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

- 41 **Russian Adventure**  
До чего может довести скромного учителя истории ее современный этап.

## MegaDrive

- 42 **THUNDER FORCE 3**  
Вполне приличная самолетная стрелялка с красивыми картинками и китайскими надписями в финале.
- 44 **PIRATES! GOLD!**  
Фирма Microprose допустила ошибку, начав игру с дуэли.
- 51 **SEA QUEST D.S.V.**  
Жизнь на Земле осталась только в океане. Но и там мира нет...
- 56 **IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS**  
Иззи — это необычный зверек с тремя кольцами на хвосте и двумя вместо ресниц. Он храбр и ловок и не даром занимал должность талисмана Олимпиады в Атланте.
- 58 **ANIMANIACS**  
Как стать обладателем «Оскара» — высшего кинематографического приза? Узнаете, сыграв в эту игру.
- 61 **ROCKET KNIGHT ADVENTURES**  
Ракетный ранец за спину и вперед — спасти принцессу! Обычное дело для опоссума.

## 16 бит. Супер Nintendo

- 64 **PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY**  
А вы задумывались, какие ужасы могут сниться животным? Например, свиньям?

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

# Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте по адресу:

**117454, Москва, а/я 21** (лучше – на открытке)

Оплата при получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21** по **39** (кроме 22, 25, 26 и 30), а также приложение "Крутой Геймер" №№6 и 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

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

Не забудьте указать индекс, город, улицу, дом, корпус (если есть), квартиру, фамилию получателя и нужные вам номера журнала или приложения!

# ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й экземпляр журнала, отправленный по почте, Великий Дракон самолично вкладывает диск с игрой для Sony PlayStation

Цена за номер при этом не увеличивается!

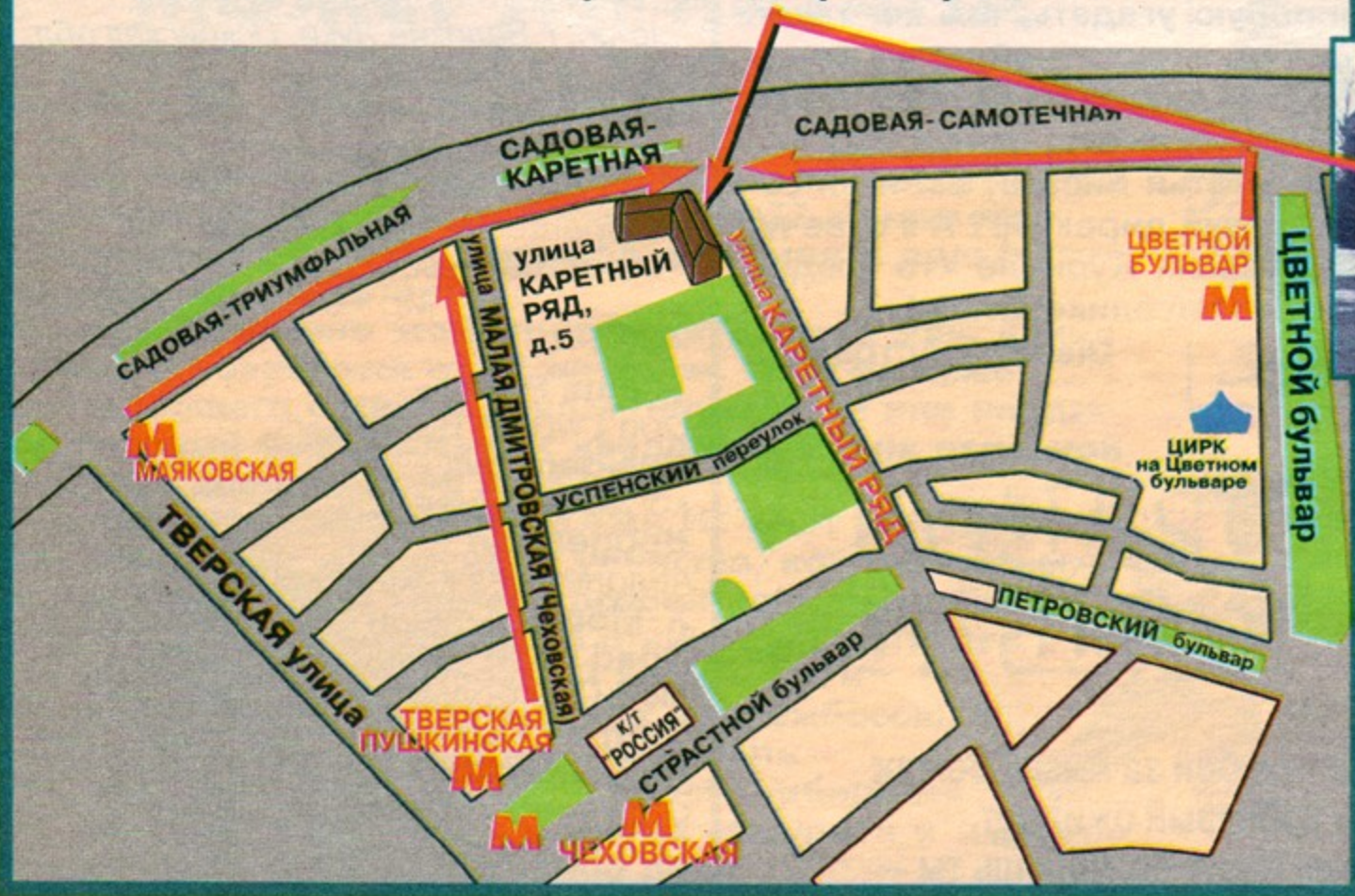


## ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон) по ценам издательства в магазине по адресу:

Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД**, д.5

Продажа в розницу и мелким оптом.

Телефон для оптовых покупателей: **(095) 209-93-47**



**книжный магазин издательства «АСТ»** без выходных с 10-19 (вскр. до 17<sup>00</sup>). Перерыв 14<sup>30</sup>-15

88 Картинная галерея

90 Забор

Нам с братаном совершенно не понравилась «Final Fantasy».

95 Два чайнворда. Авторы: Лев Дёшин, г.Воронеж, и General Chaos, г.Оренбург.



G. Dragon РЕКОМЕНДУЕТ...

### 67 MICRO MACHINES CHALLENGE

Полные неожиданностей трассы, упорные противники и беспощадные правила доведут вас до такого состояния, что вы будете прыгать на включенной приставке.

## 8 БИТ

### 70 AMERICAN GLADIATORS

Те «американские гладиаторы», которых вы видели по телевизору, просто дети по сравнению с этими настоящими, виртуальными.

## Game Boy

72 Карманная игровая видео-система Game Boy — прошлое, настоящее... будущее!

## Комикс

75 Супер агент Старр: Западня. Автор: Николай Кузнецов, г.Владимир

## Нет проблем!

82 Тамагочи, похоже, оказались не способны заменить российским геймерам ни живых кошек и собак, ни дисков и картриджей для приставок. Рубрика иссякает?  
93 Non-Stop! Играем без перерыва!



## ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

# FUN CLUB



рис. Воробьева Кости, г. Москва

## Who is Вы, G.Dragon?

В №33 игру "Earthworm Jim 3" на 8-битке описывал G.Dragon. И там же было сказано, "Джим 3" понравился Big Boss'у, 3D Pash'e и Роману Еремину. Я думаю, что они и есть трехглавый Великий Дракон.

Сергей Корсуновский,  
г. Санкт-Петербург.

От редактора. Вот будет ужас, если очередная игра, о которой расскажет G.Dragon, никому в редакции не понравится! Тогда вы решите, что Великого Дракона и вовсе не существует!



Попробую угадать, кто же такой G.D.? А это случайно не генеральный директор Леонид Потапов? Вы скажете, зачем ему вообще статьи писать, если он генеральный директор? А я отвечу, что в таком журнале кто угодно мечтает опубликоваться!

Diablo, г. Астрахань

## ВЕЛИКИЙ ДРАКОН В МОРТАЛ КОМБАТЕ

На горизонте гаснет солнце,  
И вечер вновь стучится в дверь.  
Журнал готовит в одиночку  
Дракоша, очень умный зверь.

Что не надумает — запишет:  
На память уж надежды нет.  
Да и к тому же новый номер  
Вот-вот увидеть должен свет.

Его он сделать хочет лучше,  
Чем предыдущих тридцать пять.  
А, значит, мыслить нужно ярче,  
Героев живо представлять.

Вдруг перед ним все потемнело,  
И появился во весь рост  
Злодей, известный Император,  
Который грозно произнес:

Дракон, я пред тобой стою,  
Чтоб унести тотчас с собою,  
Туда, где ты покажешь всем,  
На что способен ты с лихвою.

Туда, где бой за жизнь Земли  
Тебя кровавый ожидает.  
А если вдруг погибнешь ты —  
С тобой планета погибает!

И на планете Шао Кана  
В неравный бой вступил Дракон,  
Где силы тьмы пред ним предстали:  
Рейн, Шива, Смок и Скорпион.

И день, и ночь та битва длилась,  
Стоял повсюду хруст и стон.  
На третьи сутки завершилась:  
Врагов всех "сделал" наш Дракон!

Расстроен зрелищем ужасным  
Непобедимый Шао Кан —  
Дракон героем настоящим  
Стал для ликующих землян.

Из второго выпуска личного  
игрового журнала Дмитрия  
Тараненко, г. Майкоп

## ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Theme Park** —  
единственное место на Земле,  
где нет деноминации.  
**Boogerman** — «Вовочка! Это  
неприлично!»

Капо, г. Москва

**Caesars Palace** — сказ про то,  
как богач бедняком стал.

**The Last Ninja** —  
последний житель Японии.  
Сергей Иванов, г. Минск, Беларусь

**Rock'n'Roll Racing** — пропадай,  
моя телега, все четыре колеса.

**Road Rash** —  
круче едешь, дальше будешь.  
Jo-Jo, г. Великие Луки, Псковская обл.

**Killer Instinct** —  
это у них от рождения.

**The Lost Vikings** —  
возвращение прадедушек.

**Pinocchio** — все доски — братья!  
Mr. Евгений, г. Москва

**Theme Park** —  
Don't worry! Be happy!

**Resident Evil** —  
когда жить надоело...

**Boogerman** —  
человек без комплексов.

**X-Men** — X-люди смотрят X-files.

**Road Rash** — любишь кататься,  
люби и в больнице валяться.

**Batman Forever** — ничто не вечно!

**Page Master** — игра про  
отличника по литературе.

**Command & Conquer** —  
Казань? Брал! Астрахань? Брал!!  
Шпака? Не брал!!!

**The Jungle Book** —

береги природу, мать твою!

**Dragon: The Bruce Lee Story** —  
а у Брюса есть лицензия на  
использование названия  
«Великого Дракона»?

Агент The Prodigy, г. Москва

**Sonic** — нет колец — ты мертвец.  
Joda, п. Мамонтовка, Московская обл.

**Big Nose** —  
не суй свой нос не в свое дело.

**Somari** —  
Марио косит под Соника.  
Super Space, г. Москва

**Theme Park** — зайдешь,  
а выйдешь через год.

**Dune 2** — когда червей  
последний раз кормили?

**MiG-29** —  
крылья есть — шасси не надо.

**Cool Spot** — опять прыщи бунтуют.  
SA, г. Щелково, Московская обл.





## МОЖЕТ ЛИ КАТАНА БЫТЬ «ВЕРНЫМ МЕЧОМ»?

Я хочу немного поправить Агента Купера, который при описании игр-новинки из Японии в №37 «Великого Дракона» (игра Tenchu) написал, что ниндзя пользуются «верным мечом катаной».

Во-первых, катана это загнутый двуручный меч, длина которого колеблется от 90 до 96 см. И он не имеет ничего общего с мечом ниндзя (ниндзя-кэн или ниндзя-то), который был прямым, с квадратной, а не овальной гардой, и длиной от 50 до 60 см.

Во-вторых, меч ниндзя НИКОГДА НЕ БЫЛ «ВЕРНЫМ». Меч был таким же орудием убийства, как сюрикены, ножи, яды и т.д. И никакой особой ценности для ниндзя он не представлял. (В отличие от самураев, которые создали собственный клан меча и множество других фанатических прикамбасов). И, конечно же, меч-катана не может быть «верным», так как обычно он просто забирался у мертвых или отбирался у живых самураев и после выполнения какого-либо дела выбрасывался за ненадобностью (сложно прятать). В дополнение привожу небольшой список оружия:

Просто меч — **кэн**

Самурайский меч — **катана**

Короткий меч — **вакидзаси**

Меч ниндзя — ниндзя-  
**кэн (ниндзя-то)**

Копье — **яри**

Алебарда — **нагината**

Кистень — **тигирики**

Кинжал — **танто**

Лук со стрелами — **кю**

Разборный лук — **хэнкю**

Посох (из дерева) — **бо**

Цепь — **кусари**

Кожаная веревка —

**мусуби**

Метательные шипы —

**тэцубиси**

Звезды — **сякэн**

Стрелы — **сюрикэн**

Деревянный меч —

**боккэн**

«Лапа тигра» — **сюко**

Дубинка (короткая) —

**дзё**

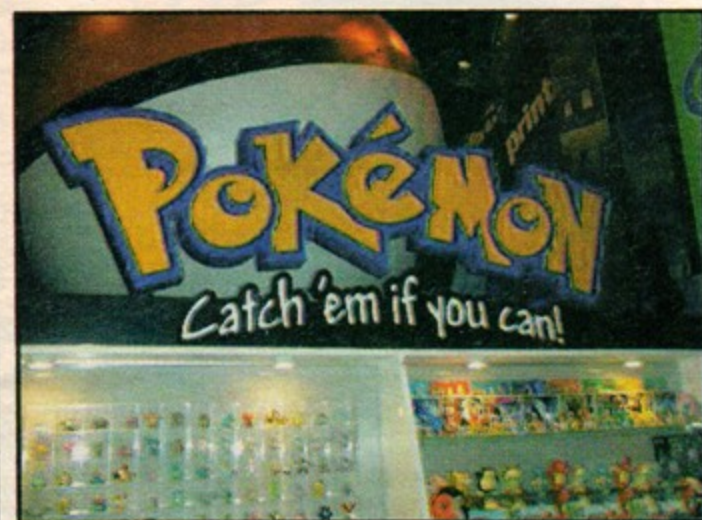
Коса, серп —

**гама (кама)**



Знаток и любитель японского оружия Арс

Город Атланта, штат Джорджия, США. Помимо того, что тут в 1886 году аптекарь Джон Стис Пэмбертон изобрел кока-колу, а в 1996 году прошли Олимпийские игры, Атланта известна тем, что второй год подряд принимает Electronic Entertainment Expo (E3) — главную американскую развлекательно-игровую выставку.



Нынешняя E3 стала самой обширной: экспозиции разместились на площади в 534000 квадратных футов (это 35 футбольных полей). На выставке была представлена продукция 440 различных компаний, лишь частью которой стали 1600 наименований новых игр для PC, приставок и Интернета. Давайте посмотрим, что же подготовили для нас корифеи индустрии, компании с многолетней историей, специализирующиеся на играх для видео-приставок.

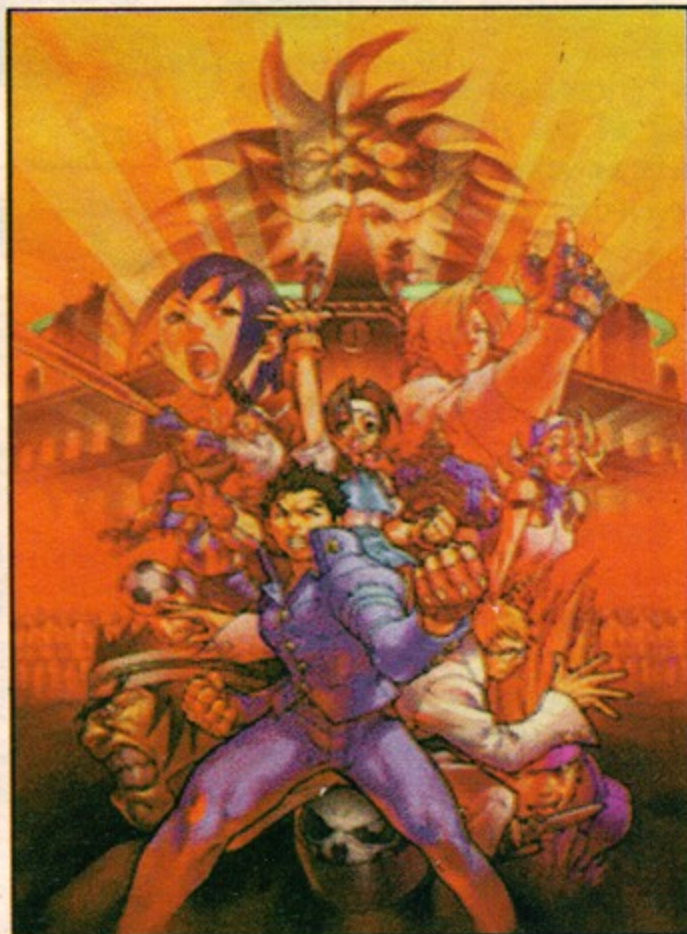


# НОВОСТИ ИЛИКИ E3: ПРАЗДНИК ИГРОВОЙ ЖИЗНИ!

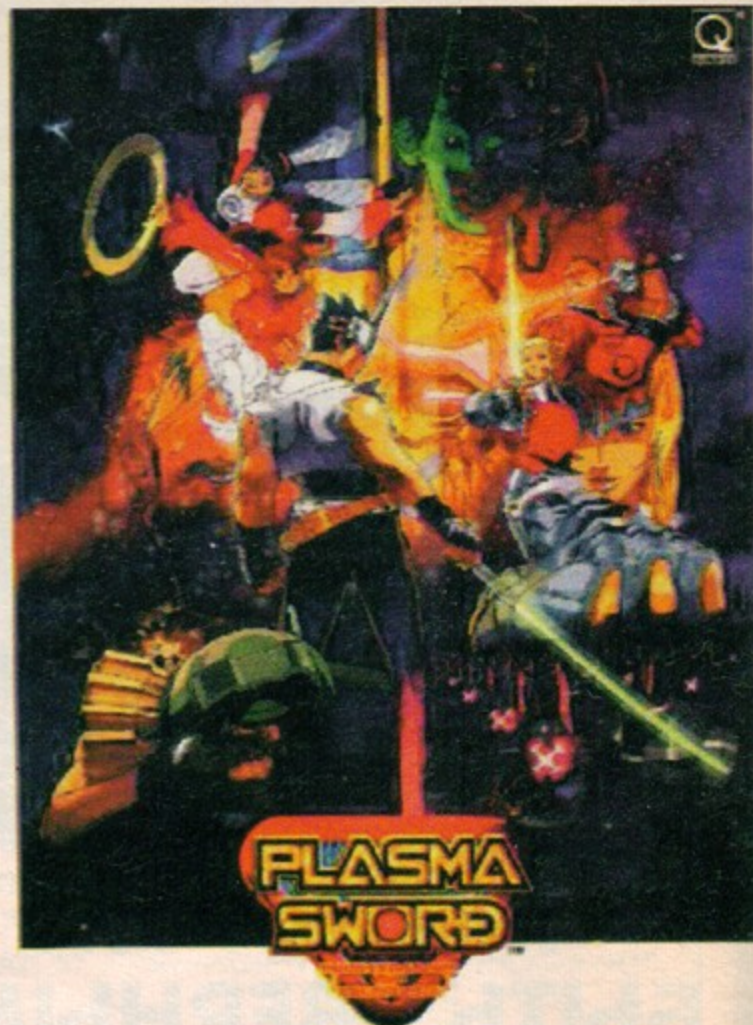
Валерий Корнеев

## САРСОМ

Главной изюминкой экспозиции стала Mega Man Legends (старое название — Mega Man Neo), американская версия трехмерной PSX-бродилки Rockman Dash. Мы уже писали о ней в номере 37, и пока к сказанному ранее, кроме того, что выход полностью переведенной на английский MML назначен на сентябрь этого года, добавить нечего.



Само собой, для PlayStation был представлен «джентльменский набор» трансляций популярных аркадных файтингов, и первой игрой в этом ряду стала Rival Schools: United by Fate, где желающие смогут столкнуться в глобальном сражении школьников и их учителей. Отличительной особенностью RS:UbF является присутствие



Сакуры — персонажа серии Street Fighter, и возможность пользоваться непосредственно в бою помощью напарника (похоже на X-Men vs SF, но чуть по-другому и в 3D). Многие москвичи уже успели познакомиться с ней в залах игровых автоматов и, наверное, задаются вопросом: «А что нового будет в приставочной версии?». Будет очень много нового. Игра выйдет на двух дисках, на одном — собственно файтинг, другой диск займет режим Evolution, в котором вы сможете с головой окунуться в жизнь японских школьников: позаниматься на уроках, посписывать на контрольных, потренироваться в спортивном зале, поплавать в бассейне, назначить свидание красавице-Сакуре и подложить кнопку на стул ненавистной учительницы математики. Графика, однако, осталась на среднем уровне, не ждите ничего намного лучше Street Fighter EX Plus... хотя графика тут совсем не главное, правда?

Еще один аркадный боевик, переводящийся на PSX — DarkStalkers: Jedah's Damnation, в которую мы сможем сыграть только в октябре, почти через год после первоначально заявленной даты выхода. Опять ведутся разговоры про низкое качество анимации. Вообще, я бы не стал излишне драматизировать ситуацию, до сих пор у нас в редакции ни у кого не вызвали особых нареканий приставочные Marvel Super Heroes и X-Men vs Street Fighter EX Edition, о неиграбельности которых в силу вопиюще плохой анимации кричала вся западная игровая пресса. Знаете ли, не так страшен... Надо ценить момент, двухмерные файтинги уже сейчас попадают гораздо реже, чем, скажем, здоровая рыба в Москве-реке.

Присутствовала парочка новых автоматов. Команда Arika, наконец-то разродившаяся Street Fighter EX 2, с гордостью представила свое детище. Многие ругали первую часть за слабую графику.





## Персонажи Soul Calibur

Но ведь почти каждый, кто играл в EX, скажет, что графика тут опять же не главная составляющая удовольствия, получаемого от игры. Главное — забинтованные пальцы и разбитые джойстики... Вы лучше посмотрите на список персонажей! Видите, вернулись **Бланка** и **Балрог (Bera)**! Ну что еще можно хотеть от нового «Стрит-файтера»? Хорошая игра.

После того как я имел несчастье сыграть в жалкое убожество от **Lucasarts**, именуемое **Masters of Teras Kasi**, в течение полугодия подававшееся рекламой как идеальное файтинг-воплощение темы **Star Wars**, я лишний раз убедился, что ни одна игра не способна воспеть поединки на лазерных мечах лучше, чем капкомовская **Star Gladiator**, так, к сожалению, и не снискавшая особой популярности ни в США, ни у нас в России. Ну ничего, ведь на E3 нам показали продолжение, **Plasma Sword: Nightmare of Bilstein** — наверное, первый капкомовский трехмерный файтинг с по-настоящему крутой графикой. Представьте себе **Soul Edge** со всем его цветным динамичным освещением, просчетом теней в реальном времени, возведите это в квадрат и получите отдаленное впечатление об ошеломительных спецэффектах **Star Gladiator 2**. С каких это пор я стал так хвалить графическое сопровождение и ничего не говорить о боевом процессе? Он великолепен, Сарсом не ударила в грязь лицом, еще сильнее завинтив гайки в одном из своих лучших файтинг-движков.



Возможно, кого-то заинтересует новая торговая политика, взятая на вооружение Сарсом, броско озаглавленная **Fighters Edge Promotion**. Приобретая продукцию компании, игроки смогут бесплатно получать различные бонусы, начиная от постеров, футболок, стоек под компакт-диски, и заканчивая Philips-овскими бумбоксами с символикой любимых игр. В России приобщиться к этому мероприятию жизни можно будет, только заказывая товары Сарсом по кредитной карте.

## KONAMI

Как и на весенней **Tokyo Game Show**, тут превалировала **Metal Gear Solid**, по всем опросам лидировавшая как самая перспективная игра нынешней E3. Всем желающим предлагалось протестировать короткую демо-версию, состоящую из маленьких отрезков двух этапов (надо сказать, что эта же демо-версия благополучно по-

пала на **Горбушку** несколькими днями позже). Даже такое поверхностное знакомство с игрой приводило в восторг как простых посетителей E3, так и бывалых акул-журналистов. Игра, кстати, полностью поддерживает джойстик **Dual Shock**. По сообщениям разработчиков, перевод и переозвучка идут полным ходом, и, если не случится ничего непредвиденного, англоязычная MGS увидит свет в октябре 1998 года. Известно, что помимо обычной упаковки **Metal Gear Solid**, будет выпущена еще и подарочная, **Deluxe Edition**, куда войдет демо-версия **Suikoden 2**, красочная инструкция, футболка, саундтрек, наклейки для карточки памяти и солдатский брелок армии Foxhound. Очень ждем!

Но в тени MGS притаились и другие перспективные разработки, например, вещь под названием **Silent Hill**. Представьте себе нечто среднее между захватывающим экшном **Resident Evil** (но без надоедливых поисков предметов) и мрачным саспенсом **D**, да еще в полностью полигональной графике. Показано было слишком мало, но все-таки достаточно для того, чтобы назвать SH игрой с потенциалом. Если я ошибаюсь, просьба строго не судить...

Далее в списке новинок от **Konami** следует вторая PSX-овская **Contra**, не особо отличающаяся от плохонькой **Legacy of War** (хотя все еще может измениться, если проект отберут у английской **Appaloosa** и вернут в руки **Konami R&D1**, создателей всех предыдущих 8- и 16-битных версий «Контры»). Из трехмерных файтингов наблюдались: очень ранняя версия **Kensei Sacred Fist** для PlayStation с двумя игральными персонажами (слишком рано, чтобы судить о качестве) и **Deadly Arts** для N64, главной отличительной особенностью которой является возможность самому создавать бойцов (ау-у? кто помнит **Evander Holyfield's Boxing** и сражающихся на ринге абсолютно синих мужиков?). Долгожданная **Castlevania 64** так и не материализовалась, присутствуя лишь в виде трудноосязаемого изображения на стене из видеомониторов. Значит, не судьба... Вампиры снова мирно заснули в своих гробах, теперь уже дожидаясь осенней **Tokyo Game Show**.



## NAMCO

К сожалению, та же история, что и на шоу в начале весны. **Tekken 3, Tekken 3, Tekken 3**. Пресс-конференция и банкет, знаменующие американский дебют Tekken 3. Аркадный и PSX-турниры по Tekken 3... Ничего не имею против лучшего приставочного файтинга этого года, но, сами понимаете, от Namco хотелось чего-нибудь более свеженького.

Нет, кое-что все же появилось. На второй день выставки подвезли аркадное продолжение **Soul Edge, Soul Calibur**. Вот это сиквел так сиквел! Из знакомых персонажей оставлены **Мицуруги**, **Таки**, **Софития** и **Вольдо**. У всех новые суперудары и костюмы. Особенно понравилась длинная юбка Софитии, оставляющая неприкрытой одну ногу... как можно драться в таком одеянии? (Хм, а **Нина** из Теккена вообще с высоких каблуков никогда не слезает! Женщины...). Милашка Таки, кстати, выглядит намного моложе, чем в SE. Новые герои тоже неплохи: **Макси (Maxi)**, пользующийся нунчаками, как **Ли Лонг**, силач **Астарот (Astaroth)**, **Найтмэр (Nightmare)**, подозрительно похожий на злого **Сервантеса**, рыцарь **Артур (Arthur)**, **Айви (Ivy)**, воительница с кнутом — все они прекрасно вписываются в стилевую канву Soul Calibur. Несколько персонажей еще не были доступны, можно было любоваться только их портретами на Welcome to the Stage of History-экране. Мне показалось, что там была **Сенг Мина**... впрочем, могу быть не прав. Если сравнить эволюцию серии с другими известными играми, можно сказать, что улучшение графики сравнимо со скачком от **Tekken 2** к **Tekken 3**. Модели героев намного сильнее детализированы, хотя и находятся все же не на уровне **Virtua Fighter 3**, а атаки выглядят еще более эффектно, порой напоминая настоящие фейерверки.

Нереалистично и очень красиво, вполне в духе серии. Трансляция на PSX возможна, но... кто знает? Ведь из-за горизонта хитро выглядывают **Dreamcast** и **PlayStation 2!**



Поклонники RPG вскоре смогут опробовать англоязычную версию известной японской ролевушки **Tales of Destiny**. Сейчас уже переведен основной массив текста, перезаписываются большие речевые вставки, а вот короткие объявления заклинаний в бою и другие небольшие звуковые сэмплы решено оставить в неизменном японском варианте.

## NINTENDO

Не самый лучший год для Nintendo. Компания терпит поражения практически на всех фронтах: продажи **N64** в Японии и Европе угрожающе малы, в США приставка «выезжает» только за счет непрекращающейся рекламной кампании, стоящей порядочных денег. На расхваленной 64-битке за три с половиной года ее существования так и не появились представители важнейших игровых жанров: RPG, стратегических игрушек и, конечно, хороших файтингов. Их недостаток отчасти компенсируется большим количеством клонов **Mario 64**, самый свежий из которых — **Banjo Kazooie** от **Rare**. **Yoshi's Story 2**, на которую фирма возлагала большие надежды, разочаровывает своей незамысловатостью и очень низким уровнем сложности.

В создавшейся ситуации все взоры обращены к **Legend of Zelda: The Ocarina of Time**, этой action-RPG игре приписываются чуть ли не мифические свойства. Она действительно обещает быть отличной, **Сигерю Миямото** (Shigeru Miyamoto) славится тем, что никогда не допускал промахов, и **Zelda 64** наверняка сразу станет классическим шедевром. Но даже все усилия, которые приложит Миямото-сан и его команда к выпуску игры, не смогут чудесным образом вытащить Nintendo из кризиса, ведь «Зельда», как ни крути, всего лишь одна-единственная игра, и умопомрачительных объемов ее продаж, которые прогнозируются уже сейчас, явно будет недостаточно. А пока за неимением нового hardware (если они не прячут в рукаве козырь наподобие **Dreamcast**) Nintendo экспериментирует с уже существующими игровыми системами: готовится к выпуску новый **цветной Gameboy**, переработан дизайн **Super Nintendo** (приставка стала меньше по размеру, легче и дешевле). Кстати, неизвестно, возьмет ли на вооружение американское подразделение компании разработку своих восточных коллег — **Gameboy Camera**, фотоаппарат, встроенный в Геймбой и позволяющий использовать полученные снимки в играх, вроде **Pocket Monsters**.

**SEGA**

Тут, как и у их самого большого в прошлом конкурента, все взоры обращены в будущее. Официальные продажи **Saturn** в Америке прекращены еще в апреле, англоязычных игр для нее почти уже не выпускается; **MegaDrive**, **Nomad**, **Sega CD**, **32X**, одни заслуженно, другие — не очень, но тоже становятся достоянием истории, и вот теперь над миром реет тень грядущей **Dreamcast**. Именно она, а точнее — стоящий за ней **Уильям Генри Гейтс III**-й со своим **Microsoft**-ом, способен в кратчайшие сроки вытащить Sega Enterprises из глубочайшего кризиса, постигшего компа-



нию по причине, мягко говоря, **неумной** маркетинговой политики. Экспозиция Sega на выставке состояла из очень небольшого количества игр, но служила основным генератором слухов.

**Слух №1:** Sega планирует потратить **500 миллионов** долларов на «запуск» Dreamcast.

**Слух №2:** возможно, что объявленная ранее скорость Dreamcast-овского встроенного модема **33.6 к/с** сменится на **56 к/с**, так как себестоимость обоих устройств сейчас практически одинакова. Модем будет использоваться не только для поддержки сетевых игр, но и для возможных апгрейдов самих игр, приставочной операционной системы и онлайн-регистрации. Последнее должно сильно навредить пиратам, так как апгрейды и патчи будут рассылаться только зарегистрированным пользователям игр. Специальная версия **Dreamcast Internet Explorer** (основанная на **IE 5.0**) станет данью **Microsoft**, частично спонсирующей весь проект.

**Слух №3:** возможно, на **Dreamcast** сразу же выйдет коллекция аркадных хитов системы **Model 2** от **AM2: Virtua Cop 1 & 2**, **Virtua Fighter 2**, **Daytona USA**, **Sega Rally**, **Last Bronx** и **Virtual On**.

Слухи разрастались почти на пустом месте, так как единственное, что сделали представители Sega на E3, так это показали видеоролик, демонстрирующий отрывки игр для **Dreamcast**, которые находятся в производстве. Помимо новой игры с **Сонином** и трансляции аркадной **Jurassic Park: The Lost World**, были замечены футбольный и гоночный симуляторы, 3D-приключение в духе **Tomb Raider** и стрелялка на четырех игроков.

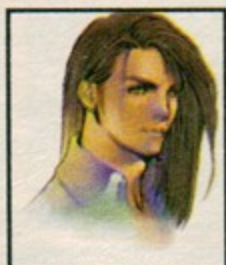


## SQUARE

Square теперь тесно сотрудничает с **Electronic Arts**. Эта новость как гром среди ясного неба прозвучала на пресс-конференции, проводившейся представителями компаний. Прессу заверили в том, что это не корпоративное слияние (вроде того, что в прошлом году планировали **Sega** и **Bandai**), но тесный союз, который позволит обеим компаниям-гигантам «еще сильнее обосноваться на рынке электронных развлечений».

Бесспорно, самым интересным для нас моментом конференции стал показ видеоролика **Final Fantasy VIII**, незадолго до этого впервые демонстрировавшегося в Японии. Мне повезло — удалось записать запись, переснятую с экрана, на котором шел показ! Пересматриваю ее снова и снова, давно заучив наизусть. Ролик идет 2 минуты 15 секунд. За это время мы видим кадры, похоже, из начальной заставки, где некий десантный отряд на скоростных подводно-надводных катерах несется к городу на берегу. На одном из катеров виден главный герой, **Скуолл Лайонхарт** (Squall Lionheart). Он с болью смотрит на город впереди (потом мы узнаем, что там находится его девушка), сворачивает карту побережья, и катера начинают обстрел. Далее следует высадка десанта: катера вылетают на берег, бегут люди, рвутся мины, горят здания... Все это чередуется с «нарезкой» боев из самой игры. Ролик завершается сценой, когда главный герой в попытке защитить девушку, одиноко стоящую прямо посреди поля боя,





прыгает к ней. Летящий Скуолл застывает в воздухе, оставляя вас в полном осадке... Да, между прочим, вышеописанное действие разворачивается под божественную музыку **Нобуо Уемацу**. Надеюсь, что картинка, приведенные здесь, смогут хоть частично передать атмосферу... хотя вряд ли это возможно. Сюжет **FFVIII** может вызвать немало споров, ведь в его основе лежит необычный любовный треугольник: парень и девушка любят одного парня... Надеюсь, что это все же не отпугнет потенциальных игроков... Появление **FFVIII** в Японии назначено на зиму этого года, в **США** и **Европе** — на осень-зиму **1999**-го. Само собой разумеется, **FFVIII** — не единственный продукт, представленный Square на E3.

Осенью появится целый сонм англоязычных трансляций, куда входят **Parasite Eve** (сентябрь), **Xenogears** (ноябрь), **Bushido Blade 2** (ноябрь) и **Brave Fencer Musashi** (ноябрь); все игры, естественно, для **PlayStation**. С **Xenogears** и **PE** мы с Хантой подробно знакомили читателей в 37 и 39 номерах соответственно, **Bushido Blade 2** является вполне

стандартным продолжением революционного файтинга, а вот на **Brave Fencer Musashi** (заметьте, что из названия исчезло окончание «den») надо остановиться чуть подробнее. Это трехмерная action-RPG с большим упором на действие, нежели на ролевые элементы. Огромные уровни в стиле творений команды Treasure. Да-да, больше всего похоже на полигонный **Landstalker**. За дизайн персонажей отвечает **Тецуя Номура** (**FFVIII**, **PE**), соответственно у всех героев ярко выраженный анимешный вид. Как у **Линка** из «Зельды». **BFM** подается именно как «убийца» **Zelda 64**. До грозного титула «убийцы» она все-таки не дотягивает, но в том, что **Мусаси** составит определенную конкуренцию Линку, можно не сомневаться.

И наконец, на стенде **Eidos** было установлено с полдюжины мониторов с **PC**-шной версией **Final Fantasy VII**. Очень неоднозначная вещь... Дело в том, что все полигонные элементы (карта, бои, графика героев на локациях) получились просто замечательно — игра пользуется поддержкой 3D-ускорителей. Но вот сами картинки локаций и, что самое обидное, видеозаставки, выглядят слишком пикселизованными. Неужели повторяется история с «писишной» **Resident Evil**, графические «исходники» к которой были утеряны, и пришлось вставлять в **PC**-версию картинки декораций в низком разрешении? Качество музыкального сопровождения тоже не улучшилось. Понимая, в какую ситуацию попала, **Eidos** уже сейчас обещает устранить все недостатки в... **PC DVD**-версии, ожидаемой через год. Комментарии излишни.



Если на время забыть об относительно слабой **FFVII** для **PC**, Square прекрасно проявила себя на выставке. Кстати, у них не было собственного стенда, вместо этого продукты компании демонстрировались на стендах **Electronic Arts**, **Sony** и **Eidos Interactive**.

## SONY

Стенд **SCEI** занимал порядочную площадь — среди огромного количества будочек и альковов, образовывавших их экспозицию, нетрудно было и потеряться.

Успевшая нашуметь **Bust a Move: Dance & Rythm Action** будет издана в Штатах под новым названием, **Bust a Groove**. Займется этим сама **989 Studios** (так теперь именуется **Sony Interactive Studios America**). Игрушка, разработанная японской **Enix**, представляет собой «танцевальный симулятор», отчасти схожий по игровому процессу с **PaRappa the Rapper**. Пока не известно, внесет ли **989** в игру какие-то изменения, касающиеся внешнего вида персонажей или музыки, под которую надо танцевать, но будем надеяться, что этого все же не случится. Еще **989 Studios** готовит стрелялку для светового пистолета под названием **Syphon Filter**, где в стиле «Крепкого орешка» надо будет спасти город от нашествия преступников. В режиме **Dual Shock** игра будет поддерживать отдачу при выстрелах из оружия.

Подразделение **SCEA** всю рекламу рекламировало новую платформенную 3D-бродилку **Spyro the Dragon**, призванную составить конкуренцию их же собственной **Crash Bandicoot 3**, демонстрировавшейся на соседнем видеозэкране. **Spyro** выглядит обещающе, и вряд ли детишки будут разочарованы, когда она появится на прилавках в сентябре.

Очень бросалось в глаза, что не только на стендах Sony, но и многих других компаний, разрабатывающих игры для **PSX**, широко использовались аналоговые джойстики **Dual Shock** — подавляющее большинство новых игрушек использует или аналоговое управление, или функцию вибрации (а зачастую — и то, и другое вместе). При такой мощной поддержке у **Dual Shock** явно безоблачное будущее.



## FIGHTING SPECIAL

Редакционный коллектив понимает, что аниме в России пока находится на позиции андеграундного искусства, плохо знакомого основным зрительским массам. Понимаем мы и то, что упоминаемые здесь фильмы достать очень трудно, а порой — невозможно. Рубрика «Мир Anime» призвана не только знакомить читателей журнала с выдающимися anime-фильмами, тесно связанных с играми но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеопрокатчикам о том, что в мире существует ПОПУЛЯРНОЕ направление анимации, практически полностью ими игнорируемое. Мы твердо уверены: аниме в нашей стране может и должно иметь своего зрителя!

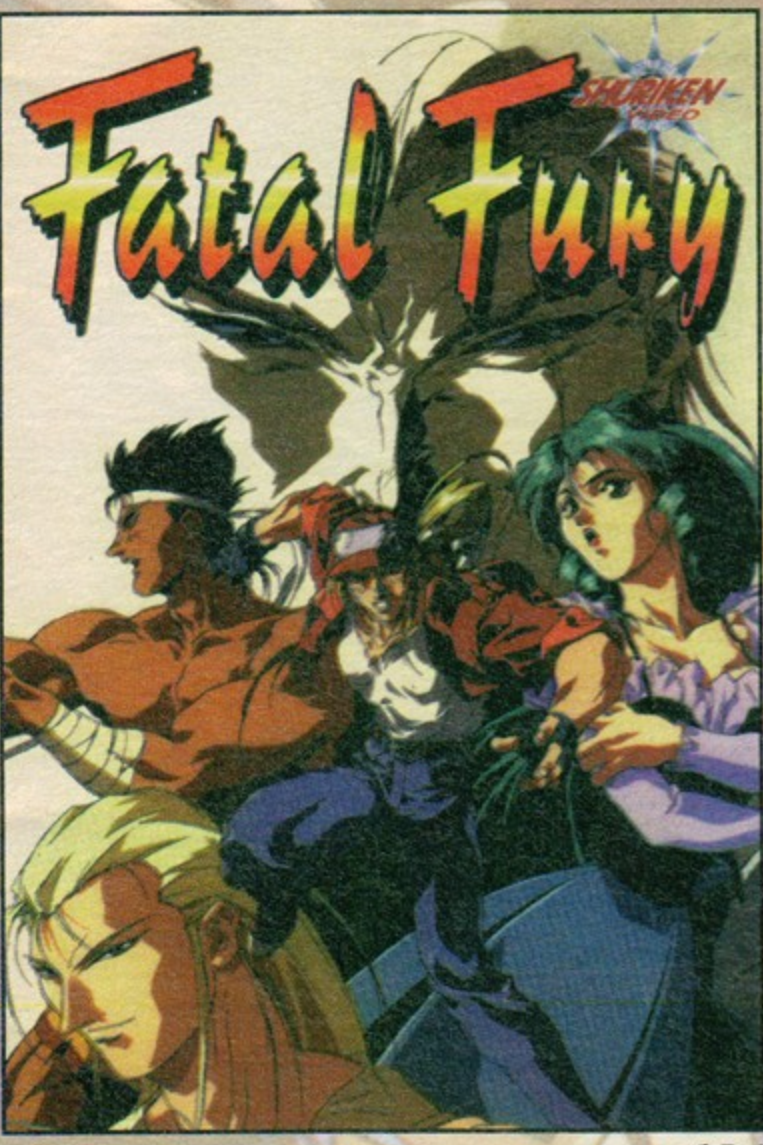
Добро пожаловать вновь в нашу открывшуюся рубрику, на этот раз полностью посвященную анимационным фильмам, снятым по известным видеоиграм-файтингам. Подавляющее большинство наших читателей знакомо с такими игровыми сериями, как **Fatal Fury** и **Samurai Shodown**, и наверняка им будет интересно узнать, что же из себя представляют их анимационные версии. Подмечено, кстати, что основное количество мультфильмов по играм вышло в памятный 1994 год, когда двухмерные рисованные файтинги правили миром. Отчего-то практически в каждом из этих фильмов (**Street Fighter II**, **Fatal Fury**, **Toshinden**) присутствует эпизод, где главная героиня моется в душе (Чун Ли, Май Ширануи и София, соответственно). Не поймите меня превратно, но выходит так, что «душевые сцены» можно теперь считать одной из ключевых особенностей фильмов, основанных на файтингах, наравне с тем, что пришло непосредственно из игр: «штампованными» положительными персонажами (Рю и Кен/Терри и Энди Богард) и магическими суперударами. Я не говорю, что это плохо, просто отмечаю законы жанра...

### Fatal Fury The Motion Picture (Garou Densetsu: TMP)

Режиссер: Масами Обари, студия-производитель/издатель: Shochiku, Inc., SNK, Fuji Television, 1994 год

В финале турнира «Фатальная Ярость» величайший боец планеты, Терри «Голодный Волк» Богард, победил немца-великана Вольфганга Краузера. Мы знаем об этом как из игровой серии Fatal Fury, так и из двух OVA-мультфильмов, выпущенных по ее стопам. И вот затем — полнометражный фильм, причем с полностью оригинальным сюжетом. Терри, его брат Энди Богард со своей подружкой Май Ширануи и их общий друг Джо Хигаси отдыхают после изнурительного турнира, не подозревая о том, что над миром нависла новая угроза: молодой Лаокорн Гаудеамус, потомок одного из генералов Александра Македонского, решает собрать воедино «доспехи Марса», принадлежавшие когда-то его предку. Части этих доспехов рассеяны по разным уголкам мира, входившим когда-то в состав необъятной империи великого полководца. Но доспехи эти не только превращают носящего их в сильнейшего бойца, но и высвобождают разрушительную энергию их создателя — Марса, бога войны. Если поиски Лаокорна завершатся успехом, всю планету ожидают страшные катаклизмы и неизбежное разрушение. Поэтому младшая сестра-близнец Гаудеамуса, юная и прекрасная Сулия, ищет помощи у Терри Богарда и его товарищей. И вот на фоне живописных уголков Европы, Средиземноморья и Ближнего Востока разворачивается картина поисков легендарных доспехов, достойная любого из фильмов об Индиане Джонсе. Сулия, обладающая удивительными силами, не раз спасает жизнь Терри, и вскоре становится понятно, что девушка влюблена в него. Терри боится признаться себе в этом, ведь над ним словно тяготеет злой рок: все женщины, любившие его, погибали. Чувствами сестры пользуется Лаокорн, имеющий с ней телепатическую связь и всегда опережающий наших героев как минимум на шаг. Последняя часть доспехов — маска — погребена в храме посреди Мертвого моря. Здесь-то и происходит последнее сражение с Джамином, Пани и Хауэром, прихвостнями Гаудеамуса, но даже победа над ними не может остановить ослепленного могуществом Лаокорна, одевающего маску под сенью статуи Марса и становящегося всемогущим человекобогом.





I haven't slept in the same room with Andy since elementary school!



Cro Rappa Dan! (Ultra Burst Reading Shot)



Perhaps you need to feel the agony of losing a loved one...

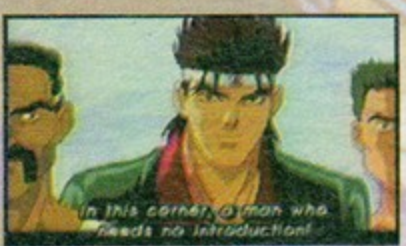
По легенде, четверо воинов когда-то одолели Гаудеамуса, но объединенные атаки Терри, Джо, Май и Энди недостаточно сильны... Тогда Сулия жертвует собой, делая брата уязвимым. Лаокорн повержен, он, наконец, прозревает, но уже поздно, слишком поздно. Жуткий кадр: Терри плачет над бездыханным телом Сулии, но вместо слез из его глаз льется кровь... Ослепленный болью и яростью Терри сражается с самим Марсом, принявшим осязаемую форму. Даже если он победит, то навсегда останется одиноким «Голодным Волком»...



Хотя сюжет кажется мне исключительно удачным для подобного спин-оффа, качество исполнения все же не дотягивает до уровня, принятого среди полнометражных анимационных фильмов в наше время. Это скорее OVA, растянутая на сто минут. Рисунок иногда уж слишком прост и схематичен. Не отношу себя к ярким поклонникам Масами Обари, поэтому рискну сказать, что дизайн персонажей понравится не всем, хореография боев тоже поставлена, что называется, «на любителя». Но... несмотря ни на что, это **Fatal Fury**. Повторюсь, самое лучшее в этом фильме — его история. Между прочим, в клуб R.An.Ma. попала японская версия, субтитрированная на английский, с оригинальной музыкой. Саундтрек в отличие, скажем, от Street Fighter II The Animated Movie совершенно не запоминающийся, но все равно очень милый и полностью соответствующий игре-прототипу: симфоническая музыка с сильным налетом джаза плюс хорошая порция диско (заходила Дак Кинг принимает участие в одном из эпизодов). Если подвести итог, то фанаты файтингов от SNK уж точно не будут разочарованы, что до остальных зрителей, то пусть некоторая скудность рисунка и анимации никого не пугает — она сполна компенсируется интересным сюжетом.



It can only be defeated by a more powerful energy!



In this corner, a man who needs no introduction!

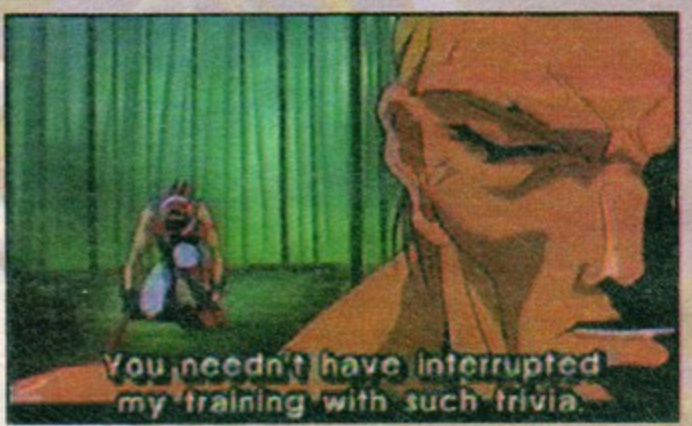


Did you expect such a childish trick to stop me?



Why do the women I love have to die?

Если подвести итог, то фанаты файтингов от SNK уж точно не будут разочарованы, что до остальных зрителей, то пусть некоторая скудность рисунка и анимации никого не пугает — она сполна компенсируется интересным сюжетом.



You needn't have interrupted my training with such trivia.



Why do the women I love have to die?



Come greet the dawn, it's a brand new day Kagayaki dani yoake

## Samurai Shodown The Motion Picture

Режиссер: Хироши Исиодори, студия-производитель/издатель: SNK, Fuji Television, NAS, 1994 год



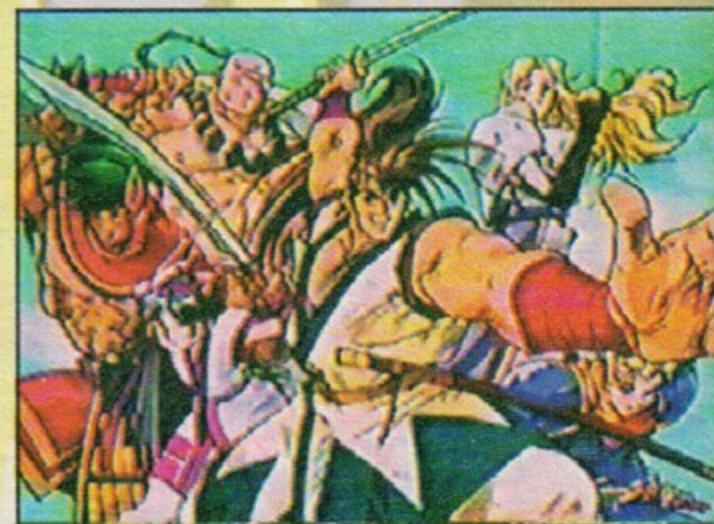
Вторая популярнейшая файтинг-серия от SNK тоже получила развитие в виде полнометражного анимационного фильма. Качеством, правда, похуже. Наверное, это первый случай, когда рецензируемый в «Мире Anime» фильм не отвечает девизу рубрики: «Лучшее из японской анимации». Хотя нет, был еще «Urotsukidoji», но это уже не на моей совести. Тем не менее, избранная в этом номере тема обязывает меня рассказать и о «Самураях». Тут ситуация следующая: любая игра из серии SS (насчитывающей уже 6 частей, включая реализации для Nureg Neo\*Geo 64) на поверку оказывается лучше, чем аниме, на ней основанное. Причина тому — динамизм, благодаря которому игра так быстро завоевала одну из лидирующих позиций в мире файтингов, и который начисто отсутствует в фильме. Смотреть на то, как потерявший память Хаомару постепенно встречает друзей, с кем он в прежней жизни(!) сражался против демона Сиро Токусадо Амакузо — Шарлотту, Галфорда, Накоруру, Там-Тама, и бывшие воспоминания одно за другим к нему возвращаются, откровенно скучно. Не вызывает должного трепета и возрождение Амакузо, а его (ее? тьфу, все равно гермафродит) попытки устроить ад на земле совершенно никого не трогают. Все положительные герои погибают в начале картины от рук демона, а затем под теми же именами(!) возрождаются через несколько сотен лет, причем выглядят они точно так же, как и в предыдущей жизни(!). Неудивительно, что они сразу же соединяются в своеобразный отряд, и только бедняжка Хаомару, страдающий амнезией, вынужден метаться туда-сюда полфильма, чтобы в итоге сделать решающий выбор.





И тот факт, что мы видим всю простоту сюжета с многочисленными брешиками, наскоро залатанными «творцами миров» — сценаристами, а от героев она мистическим образом скрыта, придает фильму комический оттенок. С другой стороны, может и не надо заниматься перебивкой сомнительных сюжетных перипетий, ведь бытует же мнение, что западный человек не в состоянии до конца понять логику японца... Что тогда остается?

Остается техническое исполнение, находящееся на уровне хороших ТВ-серий середины восьмидесятых годов. Прорисовка слегка напоминает концепт-арт игр-родоначальниц, но только сильно упрощенный. Декорации по уровню детализации и оригинальности даже близко не стоят рядом с тем, что мы видели в Ghost in the Shell; пресловутый Urotsukidoji и тот превосходит Shodown в этом параметре. Что всегда выделяло «Самураев» из скопища остальных файтингов? Конечно, нестандартный боевой процесс, использующий холодное оружие, и все множество нюансов, с ним связанных (катану можно выбить, сломать, клинки могут зацепиться друг за друга). Для видеоигры это было настоящим открытием, прорывом. Но при переносе на большой экран вся революционность улетучилась, остались лишь обычные самурайские поединки, которые можно запросто наблюдать еще в тысяче и одном анимешном фильме, и где они порой исполнены намного более красиво, захватывающе и элегантно (Ninja Scroll, Makaitenshou). Лично я получил от этого фильма удовольствие только потому, что он снят по одной из моих любимых видеоигр, но человека, не знакомого с Хаомару и Ген-Аном Ширани, Дзюбеем и Ханзо Хаттори, он вряд ли заинтересует или заставит обратиться к игре-первоисточнику. И еще: в фильме вообще нет Юкио. Куда делся синеволосый юноша-самурай, не понятно, ведь история игры отводит ему одну из ключевых ролей.



### Battle Arena Toshinden

Режиссер: Масами Обари, студия-производитель/издатель: BMG Victor, Takara, Fuji Television, 1996 год



Сбылась давняя мечта, с помощью двух получасовых OVA я наконец-то разобрался с историей Toshinden-a. Ведь в самих играх создатели из Takara и Hyper Solid ограничиваются общими фразами о турнире, на который собираются бойцы со всего света, и лишь парой слов об участниках. В аниме же есть все необходимые подробности и ответы на возникающие вопросы. Таинственная крылатая женщина Уранус, глава зловещей Корпорации, проводит исследования и эксперименты по созданию армии совершенных бойцов, бездушных машин, которые бы повиновались только ее приказам. В качестве «опытного образца» выступает Хаос, преданный помощник Уранус, добровольно согласившийся на участие в экспериментах. Хаос был когда-то приятелем могучего Гайи, но после поражения от собственного сына Эйдзи Синдзэ, Гайа стал на путь истинный и теперь сам ищет прихвостней Уранус для того, чтобы сойтись с ними в схватке. Эйдзи узнает, что его брат Сё Синдзэ тоже находится под контролем Корпорации, и начинает поиски Уранус, в которых к нему примыкают его сестренка Эллис и друг-соперник Каин. Естественно, по ходу сюжета Эйдзи встречает свою возлюбленную — русскую девушку Софию, также попадающую под воздействие темных сил. Кстати, тут замечено «самое быстрое одевание в аниме»: обнаженная София целует в постели Эйдзи, а буквально через секунду оба, совершенно одетые, выпрыгивают из окна и начинают драться. Хорошо работает американская цензура!



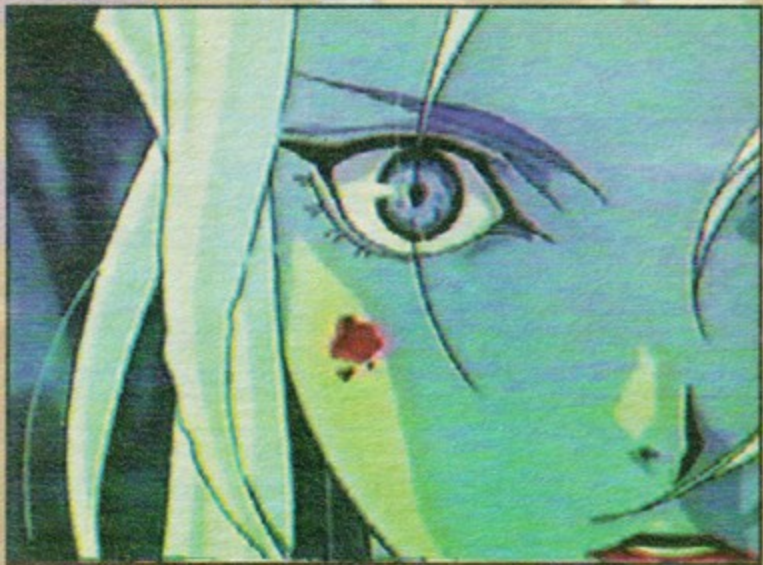
Монопоке Ниме, последний фильм Хайяо Миядзак, наконец добрался до России. В начале августа пиратская версия этого популярнейшего аниме появилась на Горбушке. По сообщениям западной прессы, изданием Монопоке Ниме в США и Европе займется сама Walt Disney Pictures (!).



**МОНОПОКЕ**  
ПРИНЦЕССА-МОНСТР



К сожалению, на момент написания обзора я не смотрел ни одной из ТВ-серий Vampire Hunter, и ни одной из двух OVA-шек Psychic Force. Количество аниме, снятого по файтингам, постоянно растет...



Если первая серия аниме служит для того, чтобы охарактеризовать расстановку сил, то вторая практически полностью посвящена боям, нарисованным опять же в стиле Масами Обари: все, на чем автор не хочет акцентировать зрительское внимание, рисуется предельно просто и незамысловато. Меня, как любителя разглядывать мельчайшие детали декораций, это сначала сильно раздражало, но потом стало восприниматься как должное: режиссер таки добился своей задачи. Цукаса Котобуки, первоначальный дизайнер героев Toshinden, не принимал участия



в работе над фильмами, но Обари перенял основные черты его стиля: худые, слегка деформированные фигуры с узловатыми конечностями, нарочито неровные лица, преувеличенные бюсты у женщин. Звучит страшно? Но вся соль-то в том, что такие герои как раз совершенно неплохо смотрятся на экране! А как они используют суперудары! Как кричат... одна «Choriki-Daibutsu-Metsu Supreme Technique!!» в исполнении странствующего самурая Мондо чего стоит!

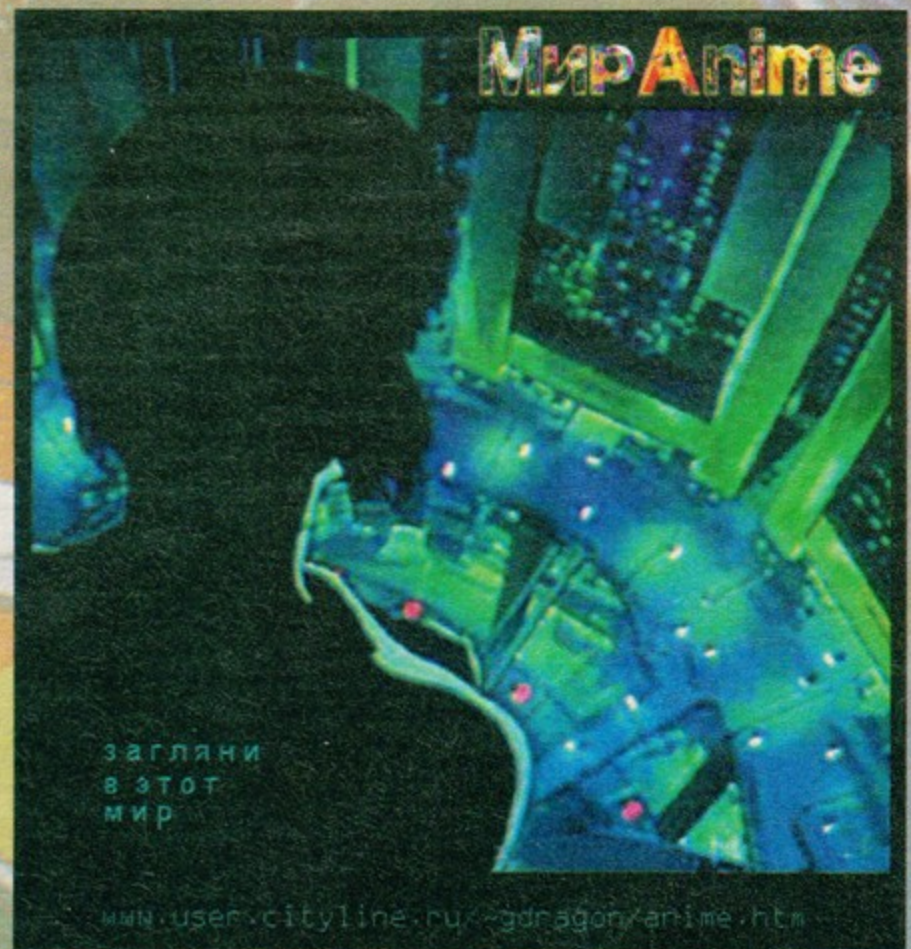
Невольно проводятся параллели с классикой жанра Street Fighter II The Animated Movie: в одном эпизоде Эйдзи, как и Рю, тренируется на вершине скалы и выполняет удар, совершенно аналогичный Shoryuken-у. Рю и Кен в последней схватке вдвоем пытались одолеть Бизона, здесь же роль



Бизона достается Хаосу, а «завершателей начатого, уборщиков мусора» – Эйдзи и Кайну. Если это и отсылки, то слишком уж грубые, больше похожие на прямое заимствование. Так или иначе, но в целом от фильмов остается благоприятное впечатление (все лучше американского сериала SF), да и намек на продолжение тут есть: Уранус не погибает во время взрыва своей фабрики людей-машин, она просто улетает восвояси, предварительно погрозив всем положительным героем кулачком и демонически посмеявшись. Хотя мне почему-то кажется, что продолжение так и не будет снято...



Примечание: огромная просьба не осаждать редакцию письмами и звонками с заказом того или иного фильма! Мы лишь пишем о том, что сами смогли с большим трудом достать, а не занимаемся тиражированием или доставкой кассет. Если вы очень хотите посмотреть какое-то аниме, направляйте свои просьбы фирмам-видеопрокатчикам, таким как «Союз», «Варус-Видео» или «Видеосервис» (их адреса публикуются на лицензионных видеокассетах). Возможно, кто-то там прислушается к нашим голосам, приобретет соответствующие лицензии и начнет издавать эти фильмы в России! Также обладатели кредитных карт могут заказывать аниме по почте прямо из США через Интернет-сайты, вроде Animation (www.Animation.com). Интересующихся аниме читателей приглашаем провести онлайн-версию «Мир Anime» (www.user.cityline.ru/~gdragon/anime.htm) и посетить страничку клуба R.An.Ma. (www.aha.ru/~laputa).



загляни  
в этот  
мир

www.user.cityline.ru/~gdragon/anime.htm

# ЗА ГРАНЬЮ ИГРЫ...



Для вас, дорогие наши читатели, не секрет, что порой за игрой стоит нечто большее, чем просто хороший сценарий и отличная история, придуманная известным писателем. Иногда разработчиков вдохновляет не фильм (как, например, в случае со "Звездными войнами") или какое-нибудь высококачественное anime (вспомним "Ghost in the Shell"), а нечто совсем другое, стоящее в стороне от повседневной картины, серости будней. Их вдохновляет МИР. Конечно речь идет не о нашей с вами планете и не о состоянии вне войны; речь идет о мирах "меча и магии", которые были созданы различными людьми, в различных странах. Однако объединяет их то, что все они способны помочь человеку сбросить со своих плеч груз повседневных работ и с головой окунуться во "всамделишные" путешествия, ну, скажем, Фродо и компании или Конана; а может быть даже повести в сражение целую армию гномов, желающих стереть с лица земли орочью орду, посягнувшую на святыни города Караз-а-Карак.

Прочитав эту последнюю тираду, вы, наверное, уже поняли, что речь здесь пойдет о ролевых играх. Не о всех, конечно, и возможно не совсем о ролевых... Одним словом, жаждет моя душа поведать вам о компании Games Workshop, и даже не столько о ней самой, сколько о созданных ею играх, в которые с удовольствием играют во всем мире как и подростки, так и люди, уже умудренные жизненным опытом. Такая, поистине бешеная популярность достигается тем, что их игры не только очень привлекательны, но и просты в освоении. Речь конечно же идет о мире, точнее даже мирах, объединенных общим словом WARHAMMER. Warhammer это уже не просто настольная игра или варгейм. С течением времени она превратилась в целую отрасль, в хобби, которое если захватит в свои сети, то уже не отпустит никогда. Warhammer — это даже не Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) или Cyberpunk, хотя и у этих ролевых систем масса поклонников (к коим себя я тоже причисляю). Сейчас Warhammer называют даже не миром, а вселенной. И вселенная эта поистине безгранична...

Как я уже упоминал, Warhammer это в такой же степени хобби (причем весьма серьезное и требующее поистине огромного количества свободного времени), в какой и игра. Игра настольная. Игра стратегическая. Суть ее состоит в противостоянии двух (можно и больше... го-ораздо больше!) армий. Армии, как вы понимаете, не простые... кому интересно играть, скажем, конкистадорами, прущими в атаку на индейцев-мая, или монголами, осаждающими стены Московского Кремля? Но стоит заменить конкистадоров на могущественную Империю, привольно расположившуюся в самом сердце Старого Света, индейцев обозвать лизардменами и представить их гигантскими, в рост человека, рептилиями; пусть орды Чингисхана превратятся в беспорядочную толпу орков и гоблинов, а



княжество Московское станет Кислевым — пограничным с Империей государством, да еще разбавить все это магией... сразу интерес пробудится? Вот то-то! Наверное в Games Workshop думали примерно так же, когда создавали два мира вселенной "Боевого молота". Один, который, кстати, так и называется Warhammer — мир, где меч и магия соседствуют друг с другом, где добро борется со злом, где отважные герои сходятся в

смертельных поединках, отряды воинов идут на противника, плотно сомкнув ряды, а маги произносят убийственной силы заклинания. Второй, Warhammer 40000 (или для краткости 40k), мир сорок первого тысячелетия, где могучие воины, вооруженные футуристическим оружием, несут смерть и разрушение враждебным цивилизациям. Маги здесь заменены на псиоников и телепатов ("Корпус Пси" по сравнению с ними — сосунки), эльфы превратились в эльдаров, гномы в скватов, орки стали космическими, а сам мир, раньше умещавшийся на одной планете, теперь еле-еле помещается в целой галактике. Однако, несмотря



на такие немалые размеры, 40k пользуется несколько меньшей популярностью, чем его фэнтезийный собрат. И сейчас объясню почему. Многим, очень многим игрокам доставляет эстетическое наслаждение лицезреть сотни моделей, расставленных на поле битвы (читай, огромном столе) в боевых порядках... эльфийские лучники, закованные в броню бретонские рыцари, маленькие зеленые гоблины, орды скелетов, отряды скэйвенов... Здесь начинается самая главная часть вселенной Warhammer — непосредственно само хобби. Именно хобби — моделирование, собрание, клубы, турниры — вот то, что привлекает к этому увлечению людей по всему миру.

Вообще все хобби начинается с покупки книги Армий или Кодекса в случае с 40k. В ней детально расписана история облюбованной игроком расы, ее культура, ее место в мире Warhammer, календарь событий и, конечно же, войска... Отряды воинов, которых, кстати, у каждой расы не меньше десяти,





представлены на поле изящными модельками. Модели выполнены очень четко, видна каждая морщинка на лице, каждая чешуйка на кольчуге, узор на клинке, руны на посохе. Вы хотите наглядный пример? Хорошо, вспомните тогда какое-нибудь сражение в "Shadow of the Horned Rat". Вспомнили? А теперь замените все присутствовавшие там отряды, будь то толпа Ночных гоблинов или же подразделение Лесных эльфов, на металлических солдатиков, размером чуть менее спичечного коробка каждый. Ей богу, зрелище действительно впечатляющее. Тем более, когда каждая моделька заботливо и прилежно покрашена, когда на флагштоках знаменосцев развеваются армейские штандарты, и все это происходит среди собственноручно сделанного ландшафта. А когда начинается очередная партия, то вообще забываешь обо всем: азарт сражения подхватывает, и, подобно ветру, уносит туда, где слышен звон стали, топот конских копыт и крики рыцарей, скачущих в атаку.

Тут читатель вероятно задастся вопросом, а как происходят сражения? В отличие от SOTHR или "Dark Omen", которые являются real-time стратегиями, настольные сражения происходят по ходам. Однако путь к победе или проигрышу начинается на листе бумаги, где игрок "расписывает" свою армию. Перед каждой игрой противники договариваются о том, на какое количество очков они будут играть. Почему так? Все очень просто: каждый воин, каждая боевая маши-

на (к примеру, колесница, стреломет, мортира или даже танк(!) стоят определенное количество очков. Таким образом, чем больше оговоренное количество очков, тем больше играющий может выставить в сражение воинов. В свою очередь, каждый воин обладает своими собственными характеристиками и особенностями, которые и образуют его "цену". Обычно сражения ведутся на 2000 — 3000 тысячи очков.

Чем больше количество очков, тем дольше длится сражение, так что во власти игроков устроить какую-нибудь "битву титанов" очков так на 5000. Когда все подсчитано и обо всем договорено, начинается сражение. Как я уже говорил, сражение происходит по ходам, почти как в шахматах. Каждый ход разделен на несколько фаз. Фазу движения, фазу стрельбы, фазу рукопашного боя и фазу магии. Игра длится обычно четыре хода. А каждый ход отнимает у игрока минут пятнадцать-двадцать. Правда это при условии, что он не будет "размениваться" на обсуждение "нюансиков" в правилах со своим соперником. Так что вы сами можете подсчитать, что игра, длящаяся четыре хода, отнимает два с половиной — три часа времени. Все, совершаемые игроком во время сражения действия, а точнее их результаты зависят от броска кубика. Да-да, именно маленький белый кубик является 1/2 вашего успеха в битве. Самые острые моменты в сражении будут решаться при помощи примерно десятка этих маленьких "индикаторов милости госпожи Удачи". А иногда вам даже не хватит всей вашей ладони для того, чтобы их все удержать в руке, иногда придется бросать по 20-30 костей за раз (например, когда три десятка ваших

доблестных лучников стреляют по какому-нибудь вражескому отряду). Вы спросите меня, а как же компьютерные варианты этой игры обходятся без этих самых кубиков? Ответу: в самой игре кубиков, конечно, нет, но вот компьютер, обсчитывая результаты, к примеру, рукопашной схватки, "кидает" их несколько сотен раз в секунду, естественно принимая в расчет такие показатели, как общая сила отряда, количество убитых и оставшихся в живых воинов и т.д. Но мы отвлеклись... Так вот, об удаче. Конечно, многое зависит от того, как часто брошенные вами кости лягут так, как вам того хотелось бы. Многие, но далеко не все. На этот счет есть классная поговорка "A bad General always blames his luck", что значит "Плохому танцору..." ну и так далее. Естественно решающим фактором победы на поле является именно стратегический гений играющего, а не какая-то там ветреная Lady Luck. Важно четко продумать план своих действий, выработать свою линию поведения и сделать так, чтобы противник играл по вашим правилам. Тогда даже самые поганые результаты, выпавшие вам на кубиках, не помогут вашему противнику выиграть баталию.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ в Warhammer!

Duck Wader



Телефон клуба и представительства WARHAMMER в Москве: **488-20-55**  
Адрес магазина: ВВЦ, павильон «Русское Золото» №155.

# WARHAMMER

## ТЕМНОЕ ЗНАМЕНИЕ

### Лирическое отступление

Около года назад нам с вами уже довелось участвовать в сражениях, в которых решалась судьба Старого света... Тогда полчища злобных скэйвенов — людей-крыс, покушались на священный обелиск Высших эльфов. С помощью этого древнего магического сооружения Серый жрец Танкуол хотел призвать в мир древнего демона — Рогатую крысу... Однако, благодаря отваге армии наемников под предводительством Моргана Бернарда и толстому кошельку императора Карла Франца, угроза скэйвенского вторжения миновала... Но темные силы не дремлют. На сей раз опасность исходит не из недр Скэйвенблайта — столицы крысолюдей, а из далеких пустынь таинственной Арабии, где поднимает свои знамена армия мертвых...



Степи Сильвании — страны вампиров, покрытой вечным туманом, постепенно пробуждаются от векового сна. Собирая мощь своих мертвецких войск, силы загробного мира готовятся нанести решающий удар...

### Взгляд обывателя

Да... прошло уже около года с того момента, как в 33 номере нашего журнала я описывал "Тень рогатой крысы" (господи, как летит время). И вот теперь я держу в своих руках "Темное знамение". Я долго ждал этой игры. Ждал, прежде всего, потому, что за прошедший год успел вплотную познакомиться со вселенной Warhammer; более того, я просто-таки заболел этой настольной игрой от компании Games Workshop. Поэтому появление на Плейстейшене второй части замечательного варгейма просто не прошло для меня незамеченным.

За время, с момента выхода в свет первой части, программисты, художники и сценаристы денно и нощно трудились над созданием нового графического движка, способного не только порадовать глаз игрока, но и внести существенные коррективы в сам игровой процесс.



### Красота родных раздолгий...

Весь окружающий мир по-настоящему трехмерен. Все холмы, обрывы и крутые берега теперь непосредственно влияют на ход сражения, предоставляя игроющему огромное пространство для тактических маневров (какими они, эти маневры, могут быть, я расскажу чуть позже). Опять же, благодаря этому графическому движку, сражения стали протекать значительно быстрее. Графика самих юнитов также подверглась кардинальной переделке... Хотя это все же и не трехмерные модели, а спрайты, смотрятся они, что называется, "на ура".

Что касается самих персонажей, то вот здесь, мне кажется, программисты пошли по пути наименьшего сопротивления и не стали делать их лица рисованными... Для персонажей создали полигонные модели (которых, кстати, не так уж и много)



## DARK OMEN





и "наклеили" на них соответствующие текстуры. В результате и император Карл Франц, и его кузина, и сам Бернард выглядят ну уж очень похоже. То же можно сказать и про Великого Теогониста Волькмара, а также про всех остальных волшебников, встречающихся в игре. Вероятно это было сделано для того, что бы как-то сократить время подгрузки

данных, так как приставка значительно лучше работает с полигонами, чем с рисованными от руки объектами. Изменения коснулись и "игрового лагеря". Здесь вы больше не найдете шатра казначея Дитриха, в котором лежат тома по магии, книги — бестиарии, гроссбухи со всеми указанными там войсками. Все теперь стало значительно проще: у вас есть два экрана: один — пейзаж местности, на которой временно



расположилась ваша армия (там, как правило, происходят различные сюжетные разговоры), и другой — где вы распределяете полученные вами магические предметы, пополняете войска, покупаете и продаете броню.

## Деньги любят счёт

Экономическая часть игры стала ЗНАЧИТЕЛЬНО проще. Если в "Тени..." вам приходилось трястись над каждой кроной, если задания, где вам предлагалось заработать больше чем 1500 монет, были весьма кровопролитны и, как правило, никогда не оправдывали потраченных на них средств, а в поселениях всегда не хватало рекрутов, и ва-а-ще вам приходилось жить "от зарплаты до зарплаты" (уф-ф!), то здесь благосостояние ваше зависит только от того, сколько врагов вы положили (а во врагах вы недостатка испытывать не будете) и все ли сундуки с золотыми кронами, валяющиеся на поле боя, вы подобрали после сражения. Бесплатных миссий на этот раз тоже нет. Своим солдатам платить не надо. Считается, что им заплачено авансом при приеме на службу. Наем рекрутов также не проблема. Даже в чистом поле вы можете преспокойно пригласить к себе хоть двадцать человек. Кроме того, на этот раз нас с вами лишили права выбирать желаемые миссии. То есть пропала некоторая нелинейность сюжета... Вы, конечно, вольны выбирать, защищать ли вам городок, в котором



становилась кузина им-



ператора, от отрядов нежити или нет, однако, это скорее выражение вашей моральной позиции, нежели способ влияния на сюжет. В общем, игра приобрела некоторую "аркадность", если такое слово можно вообще применить к варгейму. Теперь вам не надо мучить себя раздумьями над тем, какие юниты больше подойдут для сражения — вы можете взять столько, сколько вашей душе угодно, все равно, тех денег, которые вы получите после победы,



хватит для того, чтобы восполнить любые потери.

## А пушку мы поставим во-он на том холме...

Тактическая сторона игры, благодаря новому энджину, приобрела несколько совершенно новых аспектов. Например, теперь большую роль играют холмы и пригорки. На них можно без труда расположить артиллерию или лучников. Для обороны такие места вообще незаменимы. Если вы обороняетесь, то ваши стрелы и снаряды будут соответственно лететь намного



дальше, а враг, пожелавший взять занимаемую вами высоту, скорее погибнет под градом стрел, чем дойдет до вершины. И таких нюансов в игре масса. В реках, например, появились броды... так что если надо оперативно переправить войска на другой берег, совершенно необязательно искать мост...

Управление практически не претерпело никаких изменений. Как обычно кнопки джойстика используются для отдачи приказов, а шифты — для изменения углов камеры. Единственное, что убрали из панели управления, так это возможность менять построение отряда (одно, правда небольшое, упущение).

## ...и будем громко бить в барабаны.

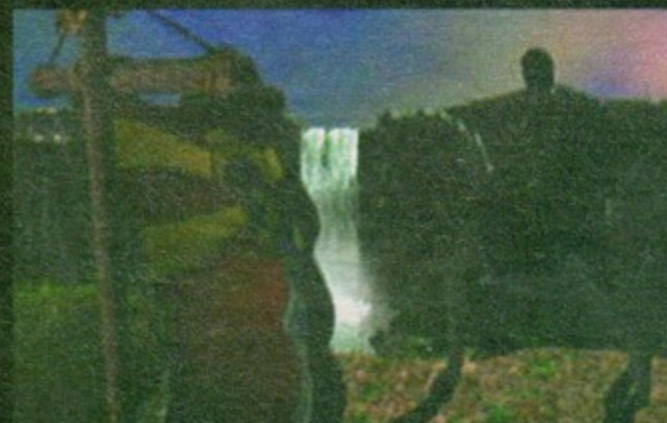
Что касается звукового сопровождения, то оно просто вне конкуренции. Все звучит намного сочнее и реалистичнее, чем в предыдущей части.

Крики убитых, лязг мечей и приказы командиров не сливаются в какой-то неясной какофонии. Каждому звуку отведено свое место и время. Музыка стало намного больше, да и сама она более разнообразна. Одними только героическими маршами дело не обошлось.

В общем, игра получилась достойная. В эпоху бесконечных RTS-клонов появление таких игр — настоящее событие. На этот раз играть советую всем, а не только убитым толкиенистам.



**Duck Wader**



# ЕВА - паразитка

ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ.

Часть вторая. (Начало в №39)

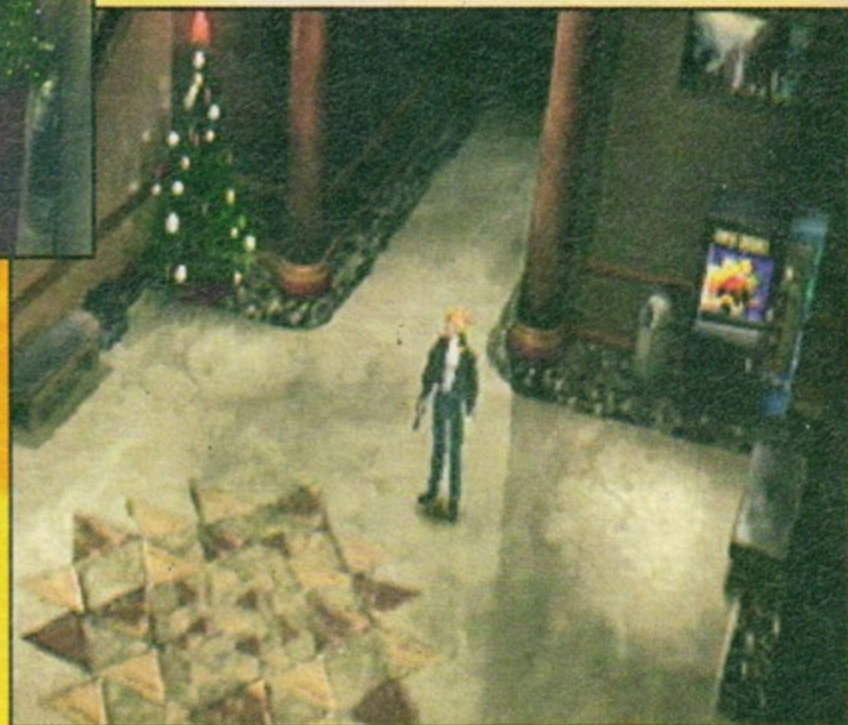
## ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ. «CONCERTION»

**«УЧАСТОК»:** Начнется новый день с очередной разборки с коллективом родного полицейского департамента. Не знаю уж, чем они там не довольны, но на всякий случай после ухода коллег засейвайтесь. Теперь двигайте в комнату, где женщина в белом халате восстанавливала ваши НР. После небольшой беседы с Кунихико и Дэниэлсом (последний подарит вам 30 патронов) внезапно наступит ночь, и настанет пора выезжать на новое задание...

**«ГОСПИТАЛЬ»:** Оказавшись перед внушительным зданием больницы сначала поговорите с Кунихико (получите ключ от главного входа), а потом смело шагайте внутрь. Можете опять засейвиться посредством телефона на стойке, откройте в левом углу сундук, найдите каморку со швабрами за стойкой и идите в дверь тоже налево. Последует еще одно появление гадской маленькой девочки. Активируйте лифт (кнопкой с правой стороны) и входите в его необъятные просторы. Нажмите кнопку сначала для поднятия наверх, а потом для открытия дверей, и вы окажетесь в неосвещенном коридоре. Пройдите вниз и в следующем коридоре входите в дверь (чуть наверх и направо) — там вам необходимо занять ключ (лежит на шкафу и светится) и содержимое двух сундуков, после чего можно смело покидать комнату через верхнюю левую дверь. Опять появится маленькое отродье, но не обращайтесь на нее внимание, а пройдите чуть на север и открывайте дверцу слева. Здесь вы можете сохранить игру и взять новый сундук, а также ключ в ящике стола. Опять выходите через левую дверь. В следующей комнате из интересных вещей есть только сундук, так что двигайте на запад до нового коридора, где вам надо пройти в дверь севернее от входа в коридор, для которой теперь у нас есть ключик. Обыщите два ящика и шагайте наверх в зал, очень похожий на проходную Чернобыльской АЭС, где вас ждут целых два ключа (один в медицинском шкафчике, другой на трупе очередной несчастной жертвы) плюс незаменимый сундук с добром. После этого возвращайтесь назад, покуда не достигните двери, куда последний раз убежала девчонка. Дверь эта открывается синей кнопкой на стене рядом... Там вас ждет еще одна встреча с несносным ребенком (мне уже самому интересно, когда у меня кончатся эпитеты для ее именованья!) и очередной сундук. Из этого коридора пройдите на юг (не бойтесь, там мелкая не появится) и, порывшись в следах ужасного обвала, подберите с пола мерцающий предметик. Теперь вернитесь в холл и там пинайте первую дверь направо. Внутри притаились два ценных сундучка и ключик внизу-справа. Покиньте это помещение и следуйте прямо до распределительного щитка. Нажмите на его правую сторону

три раза (должны загореться все белые лампочки), перейдите на правую сторону, пошарьте там и выберите сначала среднюю опцию и потом — верхнюю. Поздравляю — вы только что вернули электричество в это прибежище блудных Эскулапов! Настало время вернуться на первый этаж (используйте лифт), где вас ОПЯТЬ постигнет встреча с маленькой сарафанчатой девочкой. Но не все так плохо — теперь открылась дверь наверх, вам надо именно туда, только не забудьте засейвиться — мало ли что... В новом помещении вас ждут две первых живых души во всем госпитале — поговорите с ними, после чего найдите две спрятанные вещицы (одна за шкафом, другая за занавеской у кровати) и идите направо. На Айю накатит новая волна воспоминаний (именно это место она видела во всех своих прошлых флэшбеках), а сиделка-медсестра одарит вас новеньким ключом (также в этой комнате имеется еще один сундук). Покинув добрейшую тетеньку, вернитесь в главный холл больницы. Отсюда ваш путь лежит налево до красивой и большой зеленой кнопки, открывающей близлежащую дверь. В новой местности вскройте сундук у дальней стены и посетите комнату слева — там на вас нападет гигантское желеобразное существо, но оно не несет в себе опасности. Далее, не пропустив еще один ящик, поверните вентиль на баллоне слева. Теперь вернитесь к лифту и внутри него нажмите кнопку. Из появившихся опций выберите пункт 13, то есть последний этаж этой чертовой больницы, и по прибытии входите в комнату слева. Для того чтобы открыть дверь наверх, отодвиньте аппарат с вентилем и нажмите на красную кнопку, что была за ним. В зале, который явно был предназначен для убийства пациентов, в ванне с кислотой возьмите еще один предмет и идите дальше на север, до комнаты с лифтом. Там вы можете засейвиться, а также

добрать ключ (сверкает на полу) и три полезных вещицы — коробочку на столе, сундук на табуретке и еще что-то в кипе бумаг на полу. После того как вы сохраните игру, можно смело ехать на лифте дальше. Вас ждет потрясающая





по красоте заставка из жизни американских ВВС и кнопка лифта, ведущего прямо к следующему боссу.

\* БОСС: Паук-Гигант, примерно 750 HP. Несмотря на угрожающие размеры, эта тварь не должна принести вам неприятности, если только вы не сушили вафли всю игру и не пропустили оружие и бронежилеты. Основная трудность этого боя в том, что вам надо одновременно и держать дистанцию (чтобы босс не поражал вас своими файерболлами), и подходить поближе для выстрела (даже с самой дальнобойной винтовкой у вас будут проблемы с расстоянием). Когда вы снимите гаду порядка 450 HP, бой примет более контактный вид, но тут уж можете применить «Energy Shot» и закончить расстрел паучка.

Сразу после того, как паук сам нароет себе могилу, появится Ева и принесет еще одну заставку о тяжелой жизни пилотов. Как только к вам вернется управление, прислушайтесь к нарастающему гулу... Поняли, что это такое? Вне зависимости от ответа — БЕГИТЕ!!!!!! У вас есть меньше минуты на то, чтобы добраться до спасительной люльки в нижнем левом углу крыши...

Во время пути вниз на вас опять нападет неугомонный паук, но его сильно уменьшили в размере, и эта битва будет похожа на избиение младенцев. Ну а внизу Айю уже ждут Дэниэлс и Маэда. Они доставят вас в родной участок (где уже все прибрано после разгрома), и вам останется только сходить в кабинет Шефа для нового рапорта...

## ДЕНЬ ПЯТЫЙ. «LIBERATION»

«ЧАЙНАТАУН»: Увы, пригодных для беседы китайцев вы здесь не найдете — магия Евы сделала свое дело... Двигайтесь на север и возьмите там два сундука (один справа, другой слева). Может показаться, что здесь вы беспомощны — даже самое крутое ваше оружие не будет отнимать у здешних врагов и паршивых 10 HP. Потому как у некоторых из них (огнехвостых собак и змей, например) имеется иммунитет к огнестрельному оружию. Так что смело берите в руки старую-добрую ДУБИНКУ и вперед! На следующем экране приберитесь к рукам два сундука слева и засейвитесь в телефонной будке. Далее вас ждет еще один контейнер с призами, и Кунихико Маэда, оторопело глядящий в канализационный люк. Взяв у Маэды ключ, смело шагайте во тьму канализации.

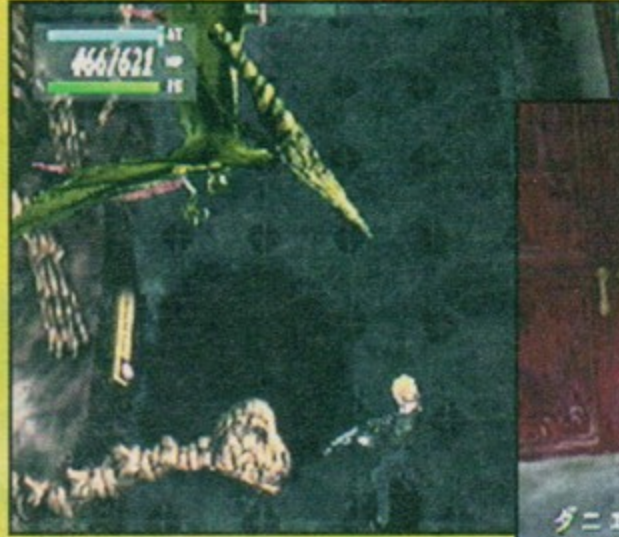
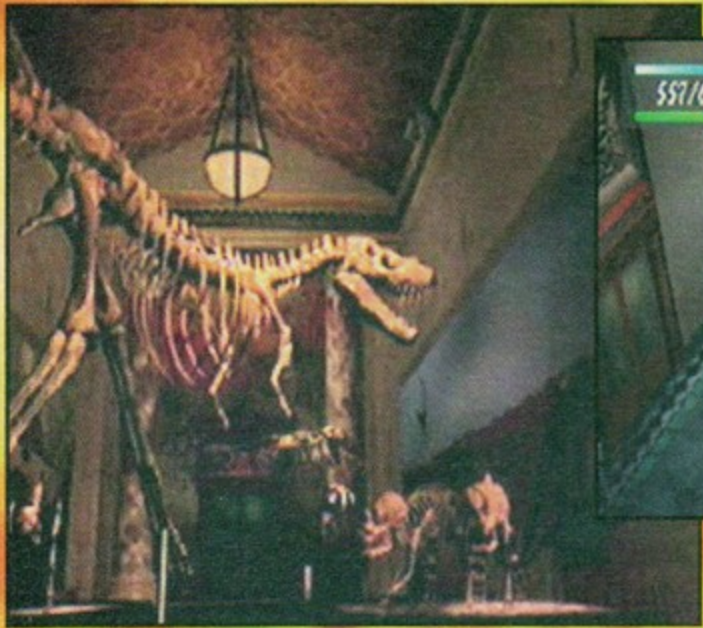
**ВНИМАНИЕ:** последующий отрезок игры представляет из себя опустевшую от бомжей и крыс сточную систему Нью-Йорка. Я знаю, что еще со вре-

мен черепашек-ниндзя вы любите такие места... В итоге вы добредете до открытой площадки с лестницей.

Наверху возьмите следующий сундук и идите на юг по узкой платформе. Там увидите очередную омерзительно-прекрасную заставку о том, какая гадость может подстеречь одинокую девушку-полицейского в канализации Нью-Йорка... Затем сначала спуститесь по правой лестнице (и возьмите приз), а потом карабкайтесь наверх, пока не достигните комнаты управления чем-то явно очень важным. Поройтесь в местном сундуке, сохраните игру и начинайте ломать пульт. Выберите два раза верхнюю строчку. Потом щелкните на верхнюю и нижнюю — результатом будет новый силиконовый ролик. Теперь для довершения вашего черного дела «кликните» один раз на нижнюю опцию. Настало время немного отдохнуть от сточных мотивов — выходите из кабинки через верхнюю дверь и там мимо творения ваших шаловливых ручек пройдите направо, затем через дверь и наверх по лестнице. Вы очутились не где-нибудь, а в знаменитом нью-йоркском метро. Залезьте на перрон и там захапайте оставленное в двух сундуках имущество (можете сохранить игру в работающем таксофоне на стене). Спрыгните на пути слева и идите наверх, где притаился еще один контейнер. Пройдя еще немного на север, вы окажетесь на развилке. Здесь вас встретит новый босс...

\* БОСС: Сороконожка, Основная Форма — 800 HP и четыре Детеныша по 150 HP, всего 1400 HP. Достаточно неудобный босс, особенно если вы любите крушить врага доблестными кавалерийскими атаками. С этим гадом надо обходиться очень осторожно, так как у него в арсенале есть очень неприятная атака молниями плюс совершенно гадкая вещь, называемая «укус». Поэтому весь бой вы должны кружить вокруг монстра, стреляя, только когда он поворачивается к вам хвостом, иначе знакомство с недобрыми челюстями вам обеспечено... Когда вы окончательно измотаете сороконожку, она разорвется на четыре идентичных Детеныша, которые сразу же побегут кусать тетю Айю за ляжки. Здесь главная опасность кроится в том, что от этих маленьких тварей просто невозможно найти убежище! Так что скрепите зубы, приготовьте пару лечительных предметов и сосредоточьтесь огонь на одном из четырех монстров. Когда он умрет, остальное будет уже делом техники...





ダニエル「ああ、なんとかな。  
しかし、一体、なんなんだ?  
あの巨大な化け物は...!」

После ритуального глумления над памятью

безвременно почившей сороконожки смело идите на север и попадете на красивейший подвесной мост. Увы, пейзаж омрачает труп погибшего при исполнении полицейского — подберите с тела ключ. Вернитесь чуть обратно, и вам предложат вставить «диск номер Два» в приставку... Советую поддаться на уговоры и оторвать задницу от кресла — иначе дальнейшие приключения останутся под угрозой... После замены диска двигайте на место, где был повержен последний босс, и там обыщите самый правый вагон — в нем имеется незакрытая дверь, а за ней три очень ценных сундучка... Теперь шагайте до перрона, пройдите по нему чуть вниз, возьмите сундук и выходите через решетчатую дверь обратно на улицы Нью-Йорка...

Теперь у вас есть две альтернативы: либо продолжать свой путь дальше по сценарию, либо заглянуть в локацию под названием «Склад» («Warehouse»), в которой, кроме новых сундуков и несчетных очков Experience — а, вы еще найдете очень нехилых врагов... В общем, те, кто убоился Склада — пропустите следующий параграф.

«СКЛАД»: Сие мрачное здание находится под охраной толстого полицейского и собаки, причем при появлении Айя эта грозная пара незамедлительно делает ноги. Справа за воротами возьмите сундук и входите внутрь строения. В первом помещении возьмите ящик слева, а во втором (на север от первого) — светящийся ключ на полу к юго-востоку. Идите еще севернее, а в следующей комнате наоборот двигайте все время вниз до двери слева. За ней поройтесь в двух контейнерах и засеивьтесь с помощью древнего вида телефона на стене. Теперь шагайте направо через длинный мост до помещения с шахтой лифта. Здесь возьмите содержимое еще трех сундуков и вперед — карабкайтесь вниз, в шахту. По прибытии вас ждет новенький босс...

\* БОСС: Краб-полицейскоофицероид, две Клешни по 400 НР и одно Тело на 800 НР, всего 1600 НР. Вот это уже будет посложнее всяких там убогих Сороконожек и Гигантских Пауков... У этого недоваренного лобстера есть три **ОЧЕНЬ БОЛЕЗНЕННЫХ АТАКИ**. 1) — два самонаводящихся лазера из глаз, жуткая штука, от нее можно увернуться, только если дать деру мгновенно, причем маневрируя как по горизонтали, так и по вертикали. 2) — краб

выпускает из пасти полсотни пузырей. Если вы попали в эту волну, то вы действительно ПОПАЛИ! На два очень неприятных хита. Как минимум. Для того чтобы смертоносный поток вас не достал, старайтесь держаться с боку краба, причем конкретно сбоку. Но не совсем близко, так как у него есть атака номер 3) — совсем уж убийственный захват клешней. Вот это сулит уже не инвалидность офицеру Бреа, а цинковый гроб... Избавиться от такого ужаса можно, либо держась подальше от монстра, либо отстрелив ему обе клешни... Так что удачи вам и крепких нервов...

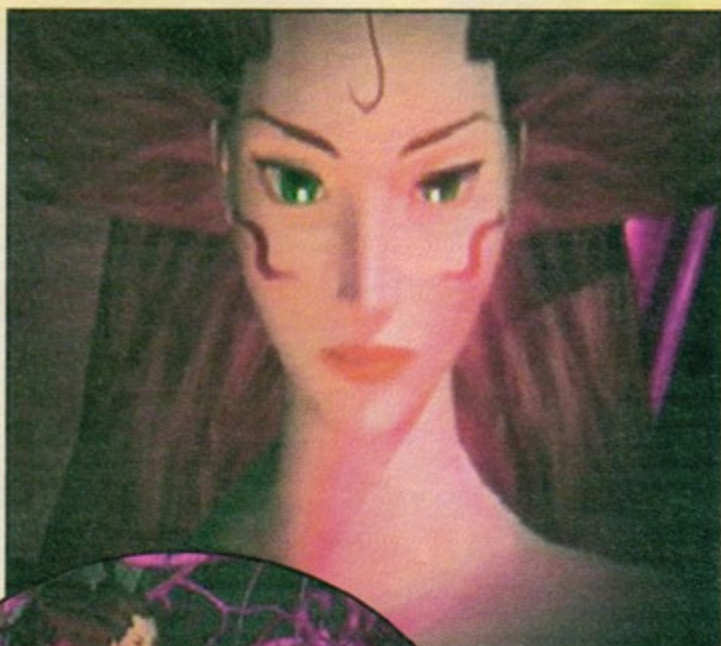
Если вы все-таки сподобились изготовить из Краба палочки, то в награду получите самое сильное оружие в игре — немереной силы ракетницу (еще одно сравнение с «Resident Evil»). К сожалению, патроны она использует совсем не как ваша обычная винтовка, так что оставьте это средство массового уничтожения на потом. У вас еще будет предостаточно злых и ужасных боссов, поверьте мне... Теперь возьмите блестящий предметик на полу слева-сверху (только делайте это **БЫСТРО!** Долгое пребывание в этом районе может **УБИТЬ** вас) и возвращайтесь к выходу из складских помещений — впереди у вас...

«МУЗЕЙ»: Когда Айя наконец доберется до музея, внутри ее встретит удаляющийся зад какого-то призрака. Двигайте за ним и, пройдя следующий зал, возьмите в еще более дальнем помещении сундук, а оттуда идите наверх. Там гнусный призрак наглухо запрет дверь, так что поживитесь содержимым двух контейнеров и вернитесь обратно ко входу в музей. Видите: ранее прикрытый железной решеткой проход на север открыт, так что быстро туда! После коридора вы наткнетесь на странный аппарат (таких на вашем пути будет еще предостаточно), который надо активировать, а потом выбрать последнюю опцию снизу, чтобы ваш инвентарь пополнился еще чем-нибудь полезным.

Далее вас ждет угрожающих размеров скорпион и новая машина по раздаче призов (правильный ответ — средний). Несмотря на размеры, это отвратное насекомое далеко не босс, и никаких проблем у вас с ним возникнуть не должно. Очистив проход, двигайте дальше, поверните на север и возьмите в следующем зале новое оружие — очень крутой дробовик. Не обращайте внимания на завлекательную лестницу и шагайте дальше наверх — в комнату, где полукругом стоят каменные идола (очень напоминающие своих







собратьев из «Final Fantasy VII»). Там ничего интересного нет, но как только вы попытаетесь ее покинуть, начнется новая заставка, из которой совершенно ясно, что с этим музеем что-то не в порядке... Вот теперь самое время подняться на этаж выше по лестнице! Для начала получите следующий полезный предмет из автомата вверху комнаты (вторая опция), а потом пройдите наверх, и вы увидите результат только что прошедшей заставки. Дверь в верхнем углу приведет вас к пожарной лестнице, откуда есть два пути — вниз (приведет вас к дополнительному сундуку) и наверх — куда вам, в принципе, и надо. Поройтесь в очередном сундуке и входите в комнату с аппаратом призрачности (верхняя опция), откуда, за отсутствием интересного, можно смело идти на юг. Там тоже, кроме очередного автомата (нижняя опция), ничего полезного нет, так что двигайте направо, возьмите контейнер и еще раз сверните направо. Далее следуйте по коридору, после чего пройдите последний раз вниз и смело толкайте массивные двустворчатые двери, которые кто-то неизвестный, но очень подлый, вульгарно запрет за Айиной спиной. В этом помещении вас больше всего должны интересовать две вещи — сундук и разбитое окно. Подойдя вплотную к последнему, выберите верхнюю опцию — Бреа отважно преодолет по dokonник. Пройдите немного направо и опять щелкните на первую опцию — Айя спрыгнет на уровень вниз, где гостеприимно зияет такое же разбитое окно... Идите направо и в следующем зале — наверх, прямо до местного магазинчика (интересно, чем этот шоп торговал в прошлой жизни? Фальшивыми костями динозавров?). Под его развесистым тентом притаился новый сундук. Опять

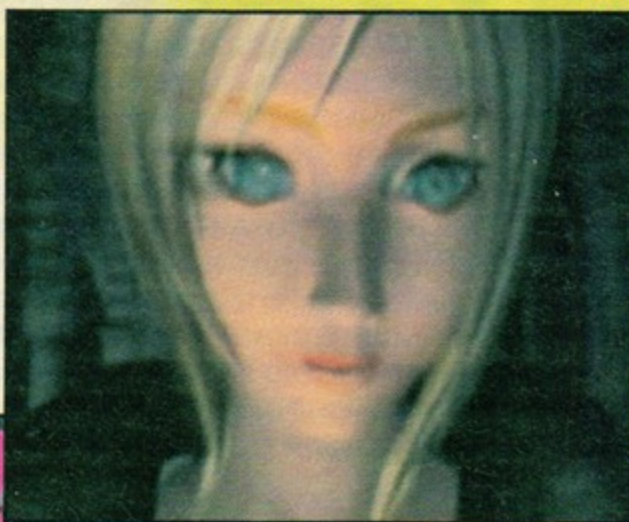
двигайте на север до большого зала с огромным красным ковром на полу. Если от него пойти еще раз наверх, то вы окажетесь в благословенном месте, называемом Офис Секьюрити, где можно НАКОНЕЦ-ТО засесть, покопаться в местном сундуке, посмотреть на Еву через одну из камер слежения, а также активировать все лифты в здании (делается это нажатием большой красной кнопки на пульте). Как только вы покинете замечательный Офис, вам дадут лицезреть мрачную заставку о том, как магическая слизь Евы нашла себе достойного носителя — местную коллекцию костей тираннозавра... Из красноковрового зала пройдите налево, возьмите содержимое контейнера и шагайте наверх. Прихватите два сундука и спускайтесь вниз по лестнице. Теперь двигайте вниз и вспоминайте путь, ведущий к входу в музей. Тамошняя вечно зарешеченная лестница магическим образом окажется открыта, воспользуйтесь ею и ищите слегка порушенную дверь в следующем помещении — вам туда. Думаю, вам знакома эта комната... Внутри уже сидит неугомонный Кунихико, который выдаст вам новое оружие (редкостный бред, очень похоже на издевательство), но потом к вашей радости придет гадкий козлобородастый доктор и чуть было не прибьет задумавшуюся Айю, если б не помощь от вовремя подоспевшего Дэниэlsa. После пары, видимо, очень значимых диалогов на японском доктор будет безжалостно сожжен заживо, зато вы получите новый ключ. Все, что вам осталось — добраться до Офиса охраны, засесть в последний раз и подумать — готовы ли вы к тому, чтобы убивать всех последующих

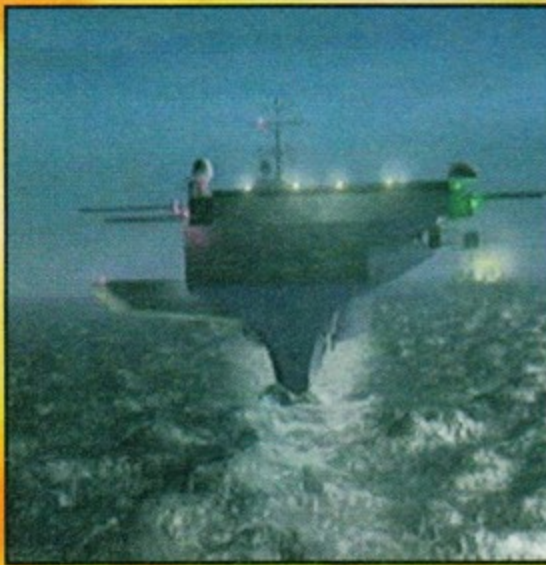
боссов, поскольку Музей — последняя зона в игре, где вам будет дозволено копить очки experience-a. (Когда я был на этом месте, то имел 36 уровень и полный инвентарь лечилок).

Из зала с красным ковром шагайте налево, потом поднимайтесь по лестнице и выходите комнаты через южную дверь.

\* БОСС: Трицератопс, первая форма — 1000 HP, вторая — 1050 HP. Несмотря на достаточно вялое количество хит-пойнтов, этот босс для многих окажется самым трудным в игре. И дело тут не в том, с каким уровнем развития вы пришли бить ему морду, а в том, что от его атак

**ОЧЕНЬ ТРУДНО** вернуться!





Поначалу это животное ведет себя довольно мирно — медленно ходит по комнате, испускает из рога молнию

(удара которой почти нельзя миновать, но это мелочи) и изредка бегаёт за вами на манер тарана. Но когда динозавр перейдет в свою вторую форму, начнется кошмар... Трицератопс почти забудет про свою молнию и начнет без остановки ковырять вас гнусным рогом, нанося существенный урон Айиному здоровью. Правда, и наносимый вами damage тоже увеличится, но не думаю, что вы это успеете заметить. Ну что тут посоветуешь... НЕ ТРАТЬТЕ РАКЕТЫ!!! Как бы вам не было плохо сейчас, они вам очень помогут потом, так что просто приложите все усилия к избеганию посягательств монстра на ваше здоровье, и стреляйте, стреляйте...

Но даже когда тварь отбросит копыта, она успеет перед смертью напасть — если вы чуть двинетесь вперед (поэтому есть маза двинуться НАЗАД и сходить сохранить игру в Офис), то останки монстрика набросятся на вас и скинут вниз. А внизу вас ждут два сундука и новый...

\* БОСС: Тираннозавр, 2900 HP. После бешеного Трицератопса этот зверь может показаться сущей отдушиной. У босса есть все, что нужно — немалое количество хит-пойнтов, очень злобные атаки, неплохая пулезащитная шкура, НО! — у него нет достаточной для борьбы с вами скорости. Поэтому от всех его смертоносных атак есть одно простейшее средство — быстрый бег в одном выбранном направлении. Так что весь бой вы должны провести, кружа вокруг массивной туши и всаживая в нее обойму за обоймой. Единственная опасность — не позволяйте Ти-Рексу стать на одной с вами линии, иначе последует несколько коротких, но очень болезненных укусов. Но в целом при достаточной ловкости пальцев можно закончить бой, так и не потратив ни одной лечилки. Чего я вам и желаю!

После смерти последнего оживленного Евой динозавра покиньте зал через дверь в углу, и вы окажетесь у выхода из музея. Садитесь в лифт и отправляйтесь на четвертый этаж. Здесь возьмите новенький контейнер и, не обращая внимания на заманчиво облепленную Евинной протоплазмой дверь, спуститесь вниз по лестнице. Далее следует череда комнат вообще без всяких призов, так что шагайте на север через три зала, потом сверните налево и под конец вертайте вниз, и попадете в комнату, где вы бились с Трицератопсом. Но на этот раз Айю никто не скинет, и посему дверь снизу окажется доступной, открывая вам еще одну



завораживающую заставку. После ее окончания найдите в комнате разбитое стекло,

пройдите сквозь него и возьмите два сундука в потайной комнате. Покиньте и этот зал через покрытую слизью лестницу и потом ищите сбитую с петель дверь. Вам — туда.

После этого начнется длинная и красивейшая серия заставок и не-интерактивных эпизодов, в которой вам покажут, как Ева вызвала на свет ужасного монстра, неумолимо идущего по улицам Нью-Йорка по направлению к Статуе Свободы. Местные ВВС окажутся бессильны против чудовищной мощи этого порождения зла, и командование военными силами решит вызвать офицера Айю Брэа в штаб, расположенный на авианосце, курсирующем вокруг Манхэттена. Там будет решено доверить Айе один из последних оставшихся вертолетов... И штабные крысы не просчитались — Брэа удалось-таки метко пущенной ракетой «Стингер» снести монстру голову, но он на прощание обнял Статую Свободы и упал вместе с ней... Радоваться было рано — в центре огромного озера протоплазменной слизи еще оставалось что-то живое...

\* БОСС: ЕВА — Последняя встреча, первая форма — верхняя часть — 1600 HP, средняя часть — 1800 HP, нижняя часть — 2300 HP. Вторая форма — 2300 HP. Итого: 8400 HP на все. Вот ради чего вы берегли драгоценные ракеты — для последнего и решительного боя с Евой, самого трудного поединка во всей игре, по моему скромному мнению. Ко встрече с ней вы должны ОБЯЗАТЕЛЬНО иметь в своем арсенале самую мощную магию из всей «Паразит-Энерджи» — а именно, когда Айя превращается в подобие ангела и отвешивает противнику СЕМЬ ударов по 230-350 HP урона (в зависимости от вашего уровня). Сценарий боя должен быть таковым: в самом начале вы используете эту сверх-магию, а потом бегаёте вокруг Евы на почтительном расстоянии, уворачиваясь от ее атак и мирно постреливая из базуки (заметьте, что одно попадание ракеты снимает HP у ВСЕХ частей Евы — вот почему я призывал вас к экономности!). Как только у вас накопится еще одна супер-магия, незамедлительно пускайте ее в ход, и в принципе в этот момент Ева должна тихо скончаться. Если этого не произошло, добейте ее оставшимися ракетами и самым мощным вашим огнестрельным оружием. Теперь приступим ко второй форме



おまえとて、今この私を駆逐しようとしているのではないが...



Eve「やはり、おまえだったか...。」





злобного монстра. У нее уже нет таких мощных атак, как у первой, но зато многие атаки этой реинкарнации Евы достают до вас автоматически, так что держите наготове лечилки. Здесь тактика вообще простейша — опять в начале используйте сверх-магию, а потом просто **ОСТАНЬТЕСЬ В ЖИВЫХ**, пока она опять не накопится.

Даже при самом плохом раскладе вторая серия «ангельских» пинков Еву добьет, и вы можете смело пить шампанское в честь победы! А заодно и прислать пару бутылок человеку, который из-за этого описания погибал неделю за джойстиком и клавиатурой...

Все, страшную, но «симпатишную» Еву, известную также как Майя Брэа, вы в этой игре больше не увидите. Настало время других героев. И нового дня в жизни Айи...

## ДЕНЬ ШЕСТОЙ. «EVOLUTION»

**«КРЕЙСЕР».** Вся в смятении после убийства Евы, Айя будет стоять одна на палубе авианосца, когда к ней прибегут радостные Дэниэлс и Кунихико, с объятиями и поздравлениями. Но окончательно радоваться рано — не зря в последний раз вы видели Еву с подозрительно большим животом... Когда вы обретете управление над офицером Брэа, сходите в единственно доступное для вас помещение корабля, которое находится за массивной дверью слева от палубы. Там поговорите с Маэдой и офицером, стоящим напротив потрясающе достоверной карты-схемы вашего крейсера. Этот дядечка в форме исполняет роль офицера Гарсии со склада оружия вашего родного полицейского участка. Но в дополнение к обычным функциям морской офицер еще может переименовывать ваше оружие и бронжилеты! Для этого щелкните на самую нижнюю опцию, потом на символ «А» и смело вводите латинское название! Вроде бы мелочь, а приятно... Также не забудьте поговорить с простым матросом, охраняющим дверь внутрь корабля — при выборе любой опции он дает вам по три-четыре предмета этого вида (в основном, это лечилки и противоядия), так что затаривайтесь по уши и вперед, на палубу!!! Какой он милый, не правда ли?...

\* **БОСС:** Черное Дитя, первая форма — 1500 HP, вторая форма: нижняя часть — 1800 HP, верхняя часть — 1200 HP. Третья форма — 4300 HP. Финальная форма — 8000 HP. Всего — 16800 HP... Финальный босс этой замечательной игры, ради которого вы и копили свое громадное (надеюсь) количество experience-а... Отступать и экономить что-то уже поздно, так что, стиснув зубы и рукоятку родной «Беретты», окунемся в бой... Первая форма этого босса больше напоминает шутку, только неудавшуюся — некий черный Купидон зловещего вида летает по округе, время от времени испуская волну энергии, от которой не убежит разве что владелец звания «Почетный Тормоз России». Но знайте — если затянуть эту схватку надолго, то Купидончик может выпустить огромный снап энергии и **КРИТИЧЕСКИ** понизить уровень здоровья Айи. Вам это надо? Правильно, стреляйте кучнее... Вторая форма тоже не блещет особой сложностью — просто распределяйте наносимый вами damage на обе части монстра, и рано или поздно одна из них умрет, оставляя другую совершенно без прикрытия. Третья же форма может привести любого игрока на мысль, что Ева не была таким уж сложным боссом... Короче, если у вас остались ракеты — **СТРЕЛЯЙТЕ!** Не осталось — копите сверх-магию и бегайте

по экрану, как будто вам тротилу в зад зачихнули — иначе вам просто не жить. В общем, если вы сподобились убить и эту тварь, четвертая форма не должна особенно вас испугать, хоть и имеет при очень боль-

шом количестве хит-пойнтов шкуру из сталепрокатного листа, и даже наша любимая сверх-магия не нанесет ей больше 1 HP урона... Страшно, да? Но забудьте про все и, не обращая внимания на назойливые сферы, кружащие вокруг босса, выстрелите по нему примерно 12 раз из простейшего пистолета. И вы узреете, как к вашему авианосцу на всех парах и на вертолете мчится офицер «Бо» Доллис, который, не побоявшись магического Евиного огня, сбросит вам очень **СПЕЦИАЛЬНУЮ** обойму патронов... Нужны еще кому-то аналогии с «Resident Evil»?!! Один такой патрон нанесет четвертой форме последнего босса что-то около 999 хитов урона, так что стреляйте, Шура, они золотые...

Но как пишут в таких случаях янки: «IT'S NOT OVER YET!!!». Монстр, хоть и потерял способность летать, зато обрел потрясающую возможность ползать! Причем, если он до вас доползет, **ОДИН УДАР** будет смертельным... **БЕГИТЕ!!!** Путь ваш должен быть таким: сначала открываете дверь в надстройку авианосца, оттуда в дверь, где стоял раньше часовой, потом налево до первой же двери направо, и внутрь. Учтите, с каждым новым отрезком скорость ползущего за вами гада (удивительно напоминающего раненого тюленя) будет катастрофически возрастать... Сбегайте по лестнице вниз, входите в дверь налево и бегите до поворота на север, оттуда к лестнице и вниз! Вы окажетесь в машинно-компьютерном зале — найдите единственную компьютерную консоль и нажмите на нее — пойдет отсчет времени перед активацией самоуничтожения корабля. В правом нижнем углу помещения есть лестница — бегите туда!!! Не снижая темп, бегите вниз, потом опять вниз, но до ведущей налево двери. Взбирайтесь по лестнице и выходите направо. Теперь вам осталось вложить последние усилия в финальный рывок до спасительной двери налево... Если вы достигли ее, вы успели...

Итак, последняя частица протоплазмы Евы исчезла в огне вместе с авианосцем ВМФ США. И вы смело можете прибавить к списку пройденных игр еще одну, под названием «Parasite Eve»... Теперь вам осталось только посмотреть глобальную финальную заставку, где вечно плохokoординированный Маэда, мастер по прыжкам без парашюта Дэниэлс и его не в меру похотливый сынок Бен пойдут с Айей на тот же спектакль в театр... Ну а честь трактовать то, что случится далее, я скромно оставляю вам. Ждем «Parasite Eve 2»?

## паразит - Lord Hanta

P.S. Когда отзвучат последние аккорды очень красивой песни во время титров, вам почему-то предложат засеивиться, причем обратите внимание на надпись «Ex-Mode» при сохранении игры. Неужели все начинается сначала?!! Но это уже совсем другая история...



# НОВОСТИ ИГР



• В октябре мы увидим **Coolboarders 3** от Sony и **Idol Minds**. Второй сиквел одной из самых ранних

PSX-овских игр будет работать на полностью переработанном движке, обещана поддержка джойстика **Dual Shock**.

• **Bandai** анонсировала выпуск **Dr. Slump** — 3D-приключения по мотивам



вам одноименного аниме-сериала **Акиры Ториямы** (автора **Dragon Ball**). Главная героиня, девочка-робот **Арира**, созданная доктором **Слампом**, славится умением попадать в смешные ситуации... Кстати, нельзя не отметить, что пилотный эпизод **Dr. Slump** был показан этой зимой в московском Киноцентре в рамках визита в Россию представителей студии **Toei**, и произошло это задолго до премьеры сериала на японском телевидении.

• **Street Fighter Zero 3** уже в залах игровых автоматов! Всех нововведений не перечислить, бойцов прибавилось шестеро (вернулись **Бланка**, **Балрог** (**Bega**), **Эдмонд Хонда**, **Коди** (герой **Final Fight**), прибавились рестлерша **Рэйнбоу Мика** (**Rainbow Mika**) и пока безымянная соперница **Сакуры**), введены новые режимы использо-

вания суперударов, **X-ism**, **Y-ism** и **Z-ism Mode**.

• Легендарная команда **Treasure** (**Gunstar Heroes**, **Landstalker**) портирует свою популярнейшую сатурновскую стрелялку **Silhouette Mirage** на PlayStation. Игра оптимизирована под **Dual Shock** и будет содержать новые этапы и боссов, а также более удобный **save-режим**, позволяющий сохраниться прямо в конце этапа.

• **Epic MegaGames** остановила проект портирования «писишного» 3D-шутера **Unreal** на Nintendo 64.

• В **Interplay** трудятся над новой версией **Rock'n'Roll Racing** для PSX, настоящим 32-битным продолжением классической 16-битной гоночной игры. Как будто проект **Red Asphalt** никогда и не существовал...

• После потери своей **WCW**-лицензии в пользу **Electronic Arts** компания **T\*HQ** заявила, что ими заключен договор с **Jakk Pacific Inc.**, по которому им предоставляются права на издание игр с лицензией **WWF** на следующие 10 лет. Для тех, кого смутили сокращения **WCW** и **WWF**, они расшифровываются как **World Championship Wrestling** и **World Wrestling Federation**, это два крупнейших конкурирующих рестлерских объединения.

• Хотя тому нет пока официального подтверждения, похоже что **Nintendo** решила прикрыть разработку игр для **64DD** — вслед за **Zelda 64** еще две игрушки, которые должны были дебютировать на дисках (**Super Mario RPG 2** и **Mother 3** (**Earthbound 2** в США), выйдут на картриджах. Одновременно до **130 долларов** снижена американская цена на **N64**.



• По материалам японского издания **Sega Saturn Magazine** третья часть **Virtua Fighter** все же появится не только на **Dreamcast** (версия для этой приставки практически готова), но и на многострадальном **Saturn-e**. С другой стороны, подобные заявления (имеется в виду Saturn) делались и раньше, и доверять им следует не больше, чем заявлениям Президента, о том, что он не будет баллотироваться на выборах 2000 года...

• **PlayStation PDA** (неутвержденное название), смесь карты памяти, органайзера и портативной игровой системы с жидкокристалли-

ческим дисплеем, рассчитанная на гораздо более широкую аудиторию, нежели сама PlayStation, появится в продаже весной 1999 года в США и Европе.

• Как нам стало известно из независимых источников, в **Square** возобновили работу над несколькими раз консервированными проектами гоночной игры для PSX, названной **Racing 2**.

• **Clock Tower II: The Struggle Within** достигнет англоязычных игроков только зимой. В Японии же эта игра уже третий месяц продается под названием **Clock Tower: Ghost Head**.



**Результаты вручения наград IDSA (Interactive Digital Software Association), проходившего на E3:**  
Интерактивный продукт года: **GoldenEye 007** (N64/Rare)

«Ремесленные» награды (за высокие достижения в специфических областях):

Звук, музыка: **Parappa The Rapper** (PSX/SCEA)

Программирование: **GoldenEye 007** (N64/Rare)

Графика, художественное оформление: **Riven: The Sequel to Myst** (PSX/Cyan)

Интерактивный дизайн: **Parappa The Rapper** (PSX/SCEA)

Приставочные награды:

Игра года: **GoldenEye 007** (N64/Rare)

Боевик года: **Golden Eye 007** (N64/Rare)

Интерактивный дизайн: **Parappa The Rapper** (PSX/SCEA)

Приключенческая игра года: **Final Fantasy VII** (PSX/Square)

Файтинг года: **WCW vs NWO: World Tour** (N64/Asmik)

Гоночная игра года: **Diddy Kong Racing** (N64/Rare)

RPG года: **Final Fantasy VII** (PSX/Square)

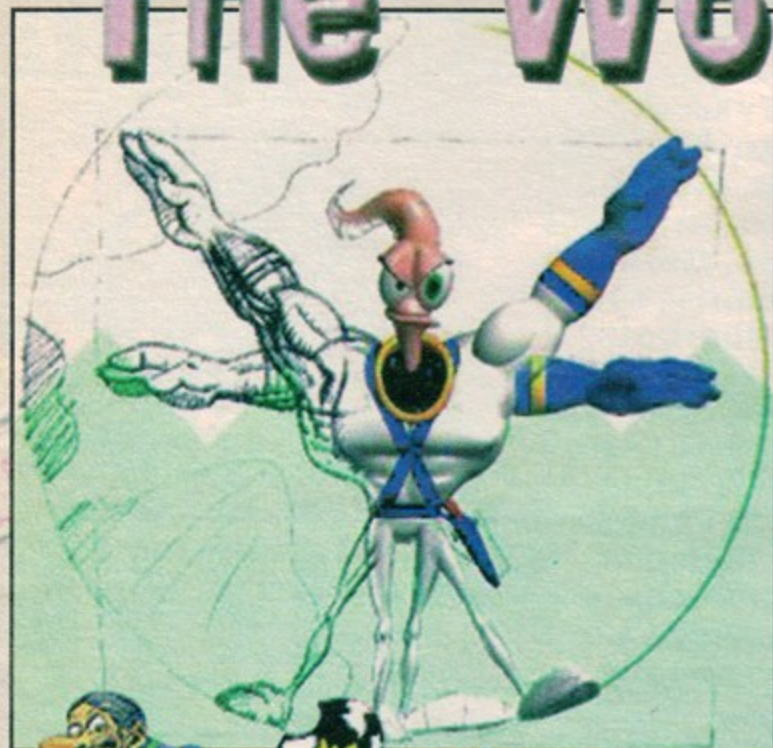
Спортивная игра года: **International Superstar Soccer** (N64/Konami)

Немного цифр: Sony объявила, что в Северной Америке продано 10 миллионов приставок PlayStation. В этом году 13 игр для нее получили «платиновый» статус (для этого должно продаться более миллиона копий), среди них **Final Fantasy VII**, **Madden**, **NFL Gameday**, **NHL Face Off**, **Tomb Raider 2**, **Resident Evil 2**, **Abe's Oddysee**, **Crash Bandicoot 2**.



# The Worm Has Returned.

## EARTH WORM JIM 3D



Червяк Джим возвращается! Да, тот самый знаменитый Червяк Джим! Пару лет назад вышла вторая часть одноименной игры. И вот сейчас ожидается очередное продолжение. И это будет уже не просто «Earth Worm Jim 3», а «Earth Worm Jim 3D». Заметили приставку «3D»? Да, третья серия уже не двумерная бродилка, а трехмерная! А это значит, что 16-битные приставки перестанут задира́ть нос, гордясь наличием в арсенале такого хита, и мы сможем с радостью поприветствовать более современные платформы, такие как PlayStation, Nintendo 64 и IBM PC. Именно на них и появится новая игра. По заверениям INTERPLAY, случится уже в этом году. И, наверняка, это вновь будет хит, взгляните на картинку, какая графика!..

Уже известны некоторые факты относительно игры, в том числе и сюжет. Джимми каким-то образом словил на голову пролетающую мимо корову(!) и, отрубившись, погрузился в мир своего подсознания.

Не трудно представить, на что похоже подсознание Джима, скорее всего на психбольницу. В любом случае придется оттуда выбираться, продираясь сквозь шесть разноплановых уровней, населенных множеством прикольных персонажей. Тут же встретятся как новые, так и хорошо известные герои типа Профессора Обезьяноголова, Психоворона или Кота-Зловреда.

Еще Джим выучил несколько новых приемчиков, к примеру, «Поросячий сноубординг», и сохранил некоторые старые, как то «Голова-вертолет» и «Карманная ракета» (первая часть игры, помните?).

Похоже, игра обещает быть очень веселой и интересной. Одно остается неизвестным: сохранит ли трехмерный «Червяк Джим» ту особую атмосферу, присущую предыдущим его частям. Есть только один способ узнать об этом — дождаться выхода игры. Так что имейте терпение, господа!

Составил по данным Интернет  
**Mac Fank**, г.Москва



# POCKET FIGHTER: Мал да удал!



Рю, Кен, Чун Ли, Сакура, Роленто, Сагат, Содом, Бизон, Вега, Бланка, Хокуто, Зангиев, Акума, Дэн, Ибуки, Морриган, Бисямон, Лорд Рэптор, Лилит, Сасквоч, Демитрий, Олбат, Хсиен-Ко, Фелиция, Тесса, Дзин, Мегамен, Джилл Вэллентайн... Признайтесь, могли ли вы представить, что герои Street Fighter, Darkstalkers, Warzard, Cyberbots, Megaman и Resident Evil соберутся в одной игре, «под одной крышей»? Нет, наверное. Но для Capcom нет ничего невозможного, и вот перед нами Pocket Fighter, самый необычный и забавный файтинг, который когда-либо появлялся на свете! Почему? Да потому что сражаются здесь shibi-версии известнейших и любимых всеми персонажей, а Суперудары настолько прикольные, что наблюдать за происходящим на экране без приступов гомерического хохота просто невозможно!



Базовых кнопок управления всего три: Р (удар рукой), Н (удар ногой) и С (супер). Стандартный прыжок выполняется нажатием джойстика ↑. Для того, чтобы вышел Супер-прыжок, необходимо сначала нажать ↓, затем — быстро ↑.

Драгоценные Камни: выбиваются из противников, ящиков с сокровищами на арене или из маленьких китайских божков, иногда пролетающих по воздуху. Три цвета Камней представляют три Специальных Приема вашего персонажа — чем больше у вас Камней, тем выше мощь Приема. Броски/захваты: чтобы их выполнить, необходимо в упор к оппоненту одновременно нажать Р+Н. Броски можно выполнять в воздухе. У каждого героя есть Специальный бросок (захват).

Флэш-комбо: еще одно нововведение в Pocket Fighter. Нажав в упор к оппоненту кнопку Р, вы можете продолжить атаку, нажимая различные кнопки в разной последовательности и доведя ее до четырех ударов. Вот список Флэш-комбо (для разных персонажей они различны): РРРР, РРРН, РРНН, РННН, РРНР, РНРР, РННР, РНРН.

Дразнилки: каждый герой может 16 (!) раз за раунд испытать нервы противника насмешливым поддразниванием (кнопка Select).

Предметы: как и в раньше в Samurai Shodown, здесь на ринге время от времени взрываются бомбы, а из ящиков с сокровищами и зверушек на облачках можно выбить несколько других предметов (бананы, каменная и ледяная атаки, мгновенный нокаунт и т.д.). Используются они одновременным нажатием Н и С.

Облако Ашура: не старайтесь бить шестирукого демона на темном облаке, это грозит вам потерей энергии.

Контратаки: если вас сбили на землю, быстро жмите С, и ваш персонаж, как только поднимется, проведет Суперудар.

С азами управления мы покончили, теперь пора бы познакомиться с героями Pocket Fighter поближе. Ба, знакомые все лица!



## РЮ

Суперудары:  
Хадокен: ↓, ↘, →+Р  
Сёрюкен: →, ↓, ↘, →+Р  
Тацумаки Семпу Кияку: ↓, ↙, ←+Н (можно провести в воздухе)  
Специальные Приемы:  
Синку Хадокен: ↓, ↘, →+С  
Синку Тацумаки Семпу Кияку: ↓, ↙, ←+С  
Син Сёрюкен: →, ↓, ↘, →+С

## КЕН

Суперудары:  
Хадокен: ↓, ↘, →+Р  
Сёрюкен: →, ↓, ↘, →+Р  
Тацумаки Семпу Кияку: ↓, ↙, ←+Н (можно провести в воздухе)  
Специальные Приемы:  
Сиппу Дзинрай Кияку: ←, ↙, ↓, ↘, →+С  
Синрюкен: ←, ↓, ↙, ←+С  
Сёрю Реппа: →, ↓, ↘, →+С

## ЧУН ЛИ

Суперудары:  
Кикокен: ←, ↙, ↓, ↘, →+Р  
Кикосин: →, ↓, ↘, →+Н  
Мелькающие ноги: часто нажимать Н  
Вертящаяся птица: ←, ↙, ↓, ↘, →+Н  
Специальные Приемы:  
Кикосё: ↓, ↘, →+С  
Син Кикосин: →, ↓, ↘, →+С  
Волна велосипедов: →, ↘, ↓, ↙, ←+С

## САКУРА

Суперудары:  
Хадокен: ↓, ↘, →+Р  
Сё О Кен: →, ↓, ↘, →+Р  
Наскок с руками: ←, ↙, ↓, ↘, →+Н  
Специальные Приемы:  
Синку Хадокен: ↓, ↘, →+С  
Сёрю Сё О Кен: →, ↓, ↘, →+С  
Культуристы-массажеры: →, ↘, ↓, ↙, ←+С





## МОРРИГАН

Суперудары:  
 Огненная летучая мышь: ↓, ↘, →+P  
 (можно провести в воздухе)  
 Теневая волна: →, ↓, ↘, →+P  
 Вертушка: ↓, ↙, ←+H  
 Специальные Приемы:  
 Атака с Лилит: ←, ↙, ↓, ↘, →+C  
 Синяя теневая волна: →, ↓, ↘, →+C  
 Супер порез крылом: ↓, ↙, ←+C

## ИБУКИ

Суперудары:  
 Прыжок Роленто: ↓, ↘, →+P (можно провести в воздухе)  
 Прыжок с ударом ноги: →, ↓, ↘, →+H  
 Пингвин: ←, ↓, ↙, ←+H  
 Вертушка с ногой: ↓, ↙, ←+H  
 Специальные Приемы:  
 Гипер-Роленто: ↓, ↘, →+C (можно провести в воздухе)  
 Огонь гигантской лягушки: →, ↘, ↓, ↙, ←+C  
 Порез мечом Кенсина: →, ↓, ↘, →+C

## ХСИЕН-КО (СЕН-ЛЕН)

Суперудары:  
 Бросок оружия: ↓, ↘, →+P  
 Лезвие по земле: ←, ↙, ↓, ↘, →+H  
 Удары гонгом: ↓, ↙, ←+P  
 (можно провести в воздухе)  
 Специальные Приемы:  
 Шипастый шар: →, ↘, ↓, ↙, ←+C  
 Панда на мяче: ↓, ↘, →+C  
 Вертушка с зонтиком: →, ↓, ↘, →+C



## ТЕССА (ТАБАСА)

Суперудары:  
 Рука дракона: ↓, ↘, →+P  
 Левитация: →, ↓, ↘, →+P  
 Подкат дракона: ↓, ↘, →+H  
 Специальные Приемы:  
 Лазер робота: ↓, ↘, →+C  
 Комбо робота:  
 →, ↘, ↓, ↙, ←+C  
 Гигантский дракон:  
 →, ↓, ↘, →+C



## ФЕЛИЦИЯ

Суперудары:  
 Удар кошачьей подстилкой: ↓, ↘, →+H  
 Подкат: ↓, ↘, →+P  
 Атака ногами: →, ↓, ↘, →+H  
 Удар с подката: →, ↘, ↓, ↙, ←+P  
 Специальные Приемы:  
 Кошачий призыв: ←, ↙, ↓, ↘, →+C  
 Катящаяся ярость: →, ↓, ↘, →+C  
 Кошачий хор: →, ↘, ↓, ↙, ←+C

## ЗАНГИЕВ

Суперудары:  
 Прыжок с захватом и броском: прокрутка на 360 градусов (по часовой стрелке)+P+H  
 Вертушка: P+C  
 Карающий удар: →, ↓, ↘, →+P  
 Специальные Приемы:  
 Русская присядка: →, ↓, ↘, →+C  
 Супер укус: ←, ↙, ↓, ↘, →+C  
 Завершающий атомный удар: прокрутка на 360 градусов (по часовой стрелке)+C

## ДЭН АКУМА (ГОУКИ)

Чтобы выбрать Дэна, установите рамку на Кена и нажмите →  
 Чтобы выбрать Акуму, установите рамку на Рю, и нажмите джойстик ←  
 Суперудары:  
 Го Хадокен: ↓, ↘, →+P (можно провести в воздухе)  
 Го Сёрюкен: →, ↓, ↘, →+P  
 Тацумаки Занку Кияку: ↓, ↙, ←+H (можно провести в воздухе)  
 Син Го Хадокен: →, ↘, ↓, ↙, ←+P  
 Телепортация →: →, ↓, ↘, →+P+C  
 Телепортация ←: ←, ↓, ↙, ←+P+C  
 Сто демонов: →, ↓, ↘, →+↑+P  
 Специальные Приемы:  
 Мессацу Го Хадокен: ←, ↙, ↓, ↘, →+C (можно проводить в воздухе)  
 Мессацу Го Сёрюкен: →, ↓, ↘, →+C  
 Мгновенное адское убийство: →, ↘, ↓, ↙, ←+C (при трех уровнях супер-линейки)

## ИНТЕРЕСНЫЕ ХИТРОСТИ:

Новая мелодия на титрах: пройдя Arcade Mode, прямо перед началом титров зажмите кнопку КРУГ. Появившаяся Фелиция скажет «Минна аригато!» («Спасибо всем!»), и после этого финальная мелодия сменится на другую.

Скрытая победная поза Морриган: если вы, играя Морриган, заработали в последнем раунде Perfect, прежде чем она займет свою обычную победную позу, зажмите джойстик ↑ и кнопки P, C и Select. Появятся несколько летучих мышей и поднимут Морриган в воздух, точно так же, как они это делают в Darkstalkers.

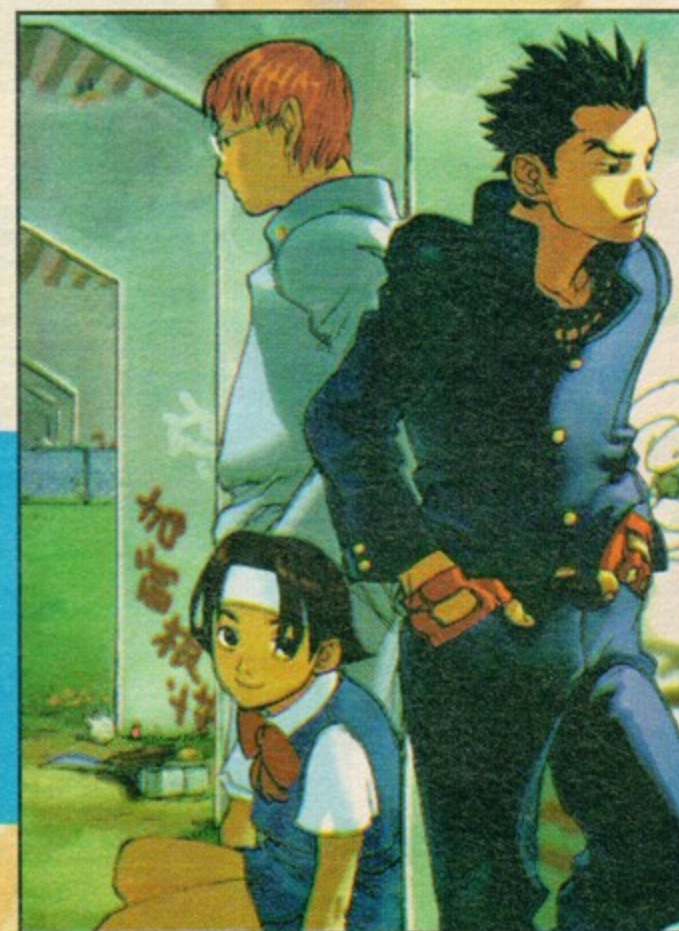


Мгновенная-Победа-При-Расчете-Только-На-Мои-Кулаки: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, →+C (при двух уровнях супер-линейки)  
 Скоростное убийство Оядзи: →, ↘, ↓, ↙, ←+C (при трех уровнях супер-линейки)



На диске с Pocket Fighter есть демо-версия Rival Schools с двумя играбельными персонажами!

Агент Купер



# BATMAN & ROBIN



бую точку гигантского мегаполиса, причем если что-то привлекло ваше внимание, в любой момент выйти из машины, пройтись по улице, зайти в любой дом. К сожалению, создатели слишком увлеклись данной идеей, в результате получился симулятор приездного, потерявшегося в большом городе. Размеры Готэма действительно колоссальны, и зачастую, чтобы добраться из одной точки в другую, требуется затратить порядочное время. Пользоваться автокартой в углу экрана почти невозможно по причине ее малого размера и общей невразумительности, а крупная карта, под которую в инвентаре выделен отдельный экран, плохо соотносится с тем, что видно из бэтмобиля. Допустим, проблема как куда-то проехать, снята. Как же насчет хваленой свободы передвижения? Она вполне мнимая. Естественно, двери далеко не каждого дома распахнутся перед вами, а те здания, куда все же можно зайти, представляют изнутри крайне жалкое

ворит, правда? Зато с уликами дело обстоит намного интереснее. Пользуясь бэт-компьютером в Бэткейве их можно и нужно подробно изучать, сопоставлять. Обычно загадки достаточно примитивные (склеить два куса постера), и квестоманы со стажем должны щелкать их как орехи. Другое дело, что улики рассеяны по городу хаотично, и ничего не стоит проехать мимо дома, в аллее за которым вертится вопросительный значок, даже не подозревая о нем. Слабым намеком служат полицейские машины, хоть как-то указывающие квартал, в котором следует искать подсказку. Очень рекомендую защищать мирных граждан, к которым пристают злодеи. В подобном случае не поленитесь вылезти из машины и разобраться с нападающим, из него, скорее всего, выпадет улика. Берегите свое транспортное средство, так как передвигаться по Готэму пешком занятие неблагоприятное — окружающий пейзаж вводит в депрессию, могут задавить автомобили, да к тому же тратится намного больше времени. Ох, забыл сказать — игра ведь идет в режиме realtime (хотя в некоторых случаях ход времени можно ускорять), это значит, что если вас не оказалось в нужный

Определенно, над видеоиграми, несущими в своем названии имя Бэтмена, тяготеет злой рок. Особенно сильным это коварное влияние загадочных темных сил стало в последние три-четыре года: все игры про Человека-летучую мышь, кроме конамиевских Batman Returns для NES и SNES, явно не удалась. Batman Returns (MD), Batman Forever (MD,



SNES), Batman Forever: Arcade Game (PSX) вообще, по моему мнению, не достойны быть причастными к столь уважаемой в течение многих лет «Человеко-мышинной» семье. А все почему? Потому, что их выпуском занимались самые-известные-в-игровом-мире-халтурщики-гоняющиеся-только-за-прибылями — сотрудники Acclaim. Постоянные наши читатели знают, какой волне критики уже давно подвергаются многие «шедевры» Acclaim, и, если честно, на этот раз я очень надеялся, что поток замечаний в их сторону, наконец, иссякнет — уж очень амбициозным проектом была выставлена Batman & Robin.

Но Acclaim и на этот раз выступила в своем репертуаре. В наличии есть отличная идея — сделать весь Готэм-сити доступным для исследования. Теоретически, пользуясь бэтмобилем или иным бэт-средством передвижения (если вы играете за Робина или Бэтгерл), можно проехать в лю-

зрелище: обычно это просто квадратная комната, где можно подобрать восполнитель энергии, и все. Остаются локации, которых чуть больше двадцати. Это стратегически важные места, вроде музея, ювелирных магазинов, обсерватории, лаборатории, ботанического сада, где играющему необходимо, отбиваясь от врагов, собирать улики (выглядящие в виде вопросительных знаков). Процесса боя я намеренно не хочу касаться, выполнен он еще хуже, чем в Spawn, а это кое о чем го-







момент в нужном месте, пиши пропало. Это логично, ведь свершившееся преступление уже не остановишь и, тем более, не предотвратишь. Но при этом накладывается излишняя дополнительная нагрузка на играющего — ведь, полагаясь только на собственные дедуктивные способности в работе с уликами плюс на интуицию, приходится догадываться, что, где и когда случится в огромном городе. Чаще всего везение подводит, и в то время как вы с большими трудностями добираетесь до места, где по вашим прикидкам требуется ваше присутствие, оказывается, что ключевое событие происходит совсем в другом месте Готэма. Как следствие — скорый Game Over.



Игра проходится испытанным, но от этого удобнее не становящимся, методом постоянных проб и ошибок. Понимаешь, как тяжело Брюсу Уэйну жить и работать.

В итоге Batman & Robin поистине силой заставляет вживаться в образ героя. RPG? Безусловно. С ужасной боевой системой, неудобным инвентарем и недоработанной игровой средой. Но играя в нее, чувствуешь себя Бэтменом, начинаешь действовать, а главное — действовать как он. На самом деле это неплохой психологический тест: каждый сможет оценить, по силам ли ему быть Кре-



стоносцем в Плаще. Один на один с каменными джунглями, гигантским городом, который живет своей собственной жизнью, с городом, слишком занятым, чтобы замечать своего единственного спасителя, не делающим попытки хоть чем-то ему помочь... Лично я не понимаю, откуда у Бэтмена такая любовь к этому жуткому городу, убившему его родителей, исковеркавшему его жизнь. Вот чем Acclaim-овцы могут действительно похвалиться, так это графикой, для PlayStation она более чем впечатляющая. Готэм ни в одной игре не выглядел реалистичнее. Узкие улицы, залитые светом витрин и неоновых реклам, темные грязные переулки, с воем проносающиеся мимо патрульные машины, колоссальные готические статуи, силуэты горгулий на карнизах домов, редкие пешеходы в плащах и шляпах... Уже через десять минут нахождения здесь начинаешь чувствовать клаустрофобию. Ощущение усиливают фоновые звуки: откуда-то доносящиеся шаги, стрельба, плач, свистки полицейских. Музыка Элиота Голденталя в мрачной, медленной аранжировке завершает картину. Настоящий кошмарный сон.

Очень сложная для оценки игра. С одной стороны множество минусов



(несбалансированные бои, отсутствие четкой логики, неудобный в пользовании инвентарь, плохое управление персонажем), с другой то, что заставляет снова и снова вставлять этот диск в приставку — атмосфера. Если вы хотите хорошо и весело поиграть, даже не думайте о Batman & Robin. Но если вы решили почувствовать себя Бэтменом, испытать все, что достается ему, на собственной шкуре — игра уже лежит в магазинах.

**Агент Купер**

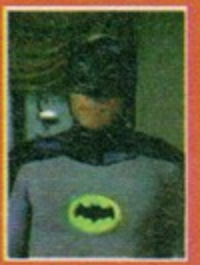


обложка первого комикса о Бэтмене

Бэтмен был придуман художником Бобом Кейном, первый комикс про Человека-летучую мышь вышел в далеком 1939 году в журнале Detective Comics.



За прошедшие годы внешний вид Бэтмена претерпел некоторые изменения, у него появилась подземная база Бэткейв, помощники — Робин и Бэтгёрл. На основе комиксов о Бэтмене снято восемь фильмов, два телесериала, полномет-



ражный мультфильм, два мультсериала, сделано около двадцати видео- и компьютерных игр.



вот так Бэтмен, Робин и мистер Фриз выглядели в ТВ-сериале 67-68 годов

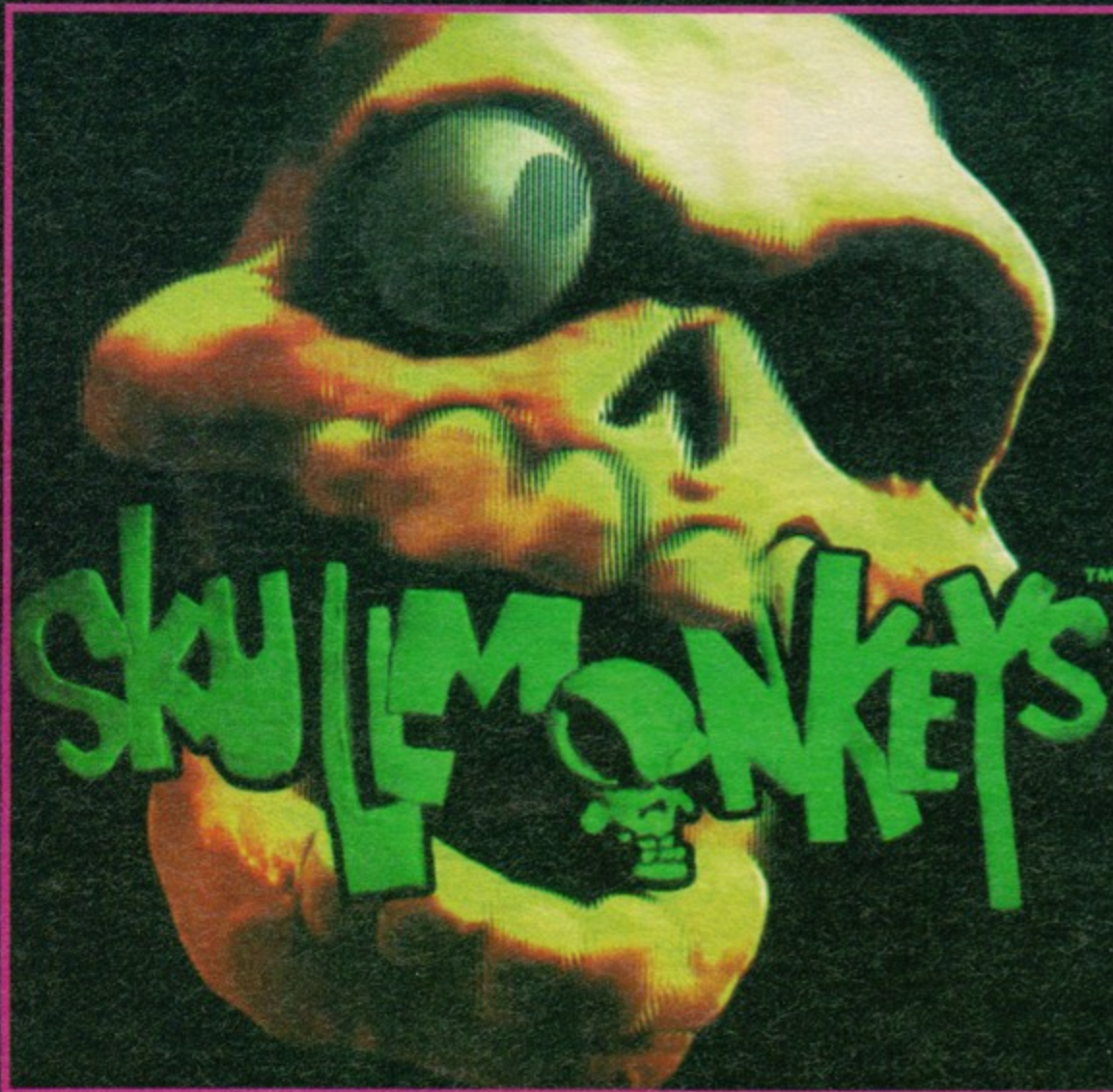


He's never been broken  
—until now!

## BATMAN: THE CULT

Four-issue  
Prestige Format series  
Beginning in April.

Jim Starlin  
Berni Wrightson  
Michele Wrightson



Войдя внутрь, моему взору предстала компания из трех сидящих у костра непонятных сумасшедших существ, один из которых постоянно себя деформировал, другой собирал башни из картриджей, а третий мирно жевал мои баночки с краской. Подскочив и выхватив у него изо рта очередную, я уже собирался воскликнуть, что из-за его обжорства мир останется без моих гениальных полотен, как неожиданно этот мародер повернулся ко мне и расплылся в такой трогательной улыбке, что я тут же, как пластилиновый, осел в кучку оставшихся баночек. «Вилли Тромбон...» — выдохнул я. Остальные, подтянулись поближе, с интересом стали меня осматривать. Точно, вот они — пластилиновые неверхуды: Клаймен, Вилли Тромбон... Но кто это с ними такой обезьяноподобный, со встроенной в голый череп антенной? «О! — изрек Вилли своим привычно скрипучим голосом. — Это целая история. Садись поудобнее, только слезь сначала с моего завтрака». Зная, какой дядя Вилли мастак рассказывать байки, я отполз в сторону. Тот жадно зачерпнул с пола разлитой краски и с аппетитом засунул себе в рот.

«Племя неверхудов не было единственным во Вселенной, помимо нас существовали скаллманки. Ну это такие гады, скажу тебе!!! Ты только посмотри на эту рожу! — распалившись, Вилли швырнул баночку с краской в пластилиновую гориллу, возящуюся с картриджами. — Благо, наш папа Гиборг выдворил этих балбесов на соседнюю планету ИДЖЖНАА-А-ААК! В одного из них, вот в этого, он впихнул разум и подарил нам». Разумный скаллманок в негодовании бился головой об остатки только что порушенной башни. «Поскольку эта скотина жрет и ломает все что попало, пришлось научить его пользоваться «пагером» и отправить к собратьям, дабы следил за ними. И ведь действительно, когда мы уже забыли о такой напасти,



**В** прошлом году в компьютерный мир втесалась необычная игра, целиком и полностью сделанная из чего бы вы думали — из пластилина. В век силиконов, юзеров-шмузеров и прочих сканеров, она стала белой, не побоюсь этого слова — пластилиновой, вороной, живо покоровшей нас своим пластилиновым, хотя и слегка нездоровым, юмором. Это и был тот самый «The Neverhood Chronicles». Пластилиновый человечек Клаймен, спасающий свой маленький пластилиновый мир от злопыханий противного пластилинового Klogg'a, полюбился нам уже с того момента, когда попытался вытянуть из пластилиновой шарманки несколько пластилиновых мелодий. И на протяжении всех приключений заставлял нас мять наши пластилиновые мозги и растягивать пластилиновые губы в улыбке. Но это все для папаньки компьютера, а как же наш двоюродный племяш Плейстейшн, брезгливо морщащийся при виде квестов, но страсть как желающий пожевать немного пластилинчику. Отлично, если он хочет, то и для него у дяди Вилли есть в запасе одна очень интересная история про макак с головами в виде черепа. Ух, какая пластилиновая!!!

Итак, посиживал я как-то в виртуальном мирке на полянке близ Фив, грелся и попал в настоящую магнитно-процессорную бурю, по шкале Фабра-Купа оцененную в 64 бита. Мое хрупкое тельце, только освоившее становую тягу в 32 бита, никак не могло справиться с мощным натиском новой системы. Застигнутый врасплох ливнем битов, я помчался быстрее в пещеру Дракона, дабы узнать у гуру прогноз на будущую неделю. Еще при входе, вляпавшись в неприятно вязкую массу, я услышал странные звуки, доносящиеся изнутри.

как скаллманки, этот буратино таки выслал нам сообщение о творящихся там бедах. Тогда даже сам Клаймен не знал, что его ждет. — Вилли с размаху врезал обезьяне по антенне. — Давай, рассказывай, как было дело!»

Скаллманок встрепнулся, бросил картриджи и заверещал: «Плохой, очень плохой человек свалился на нас откуда-то с неба. Сломал шею самому крепкому, он напялил на себя его череп... — скаллманок заскулил, — и... содрал с него шкуру!!!» Пещера огласилась обезьяним визгом. «Заявил, что он теперь наш повелитель, и зовут его... ммм... — скаллманок снова получает оплеуху, — КЛАГГманки!» Вилли многозначительно посмотрел на меня. «Собрав всех, он показал нам портрет «Машины Зла №9» и заявил, что собирается уничтожить страну Неверхуд».

«Клагг, — вставил Вилли, — удачно вышвырнутый из Неверхуда благодаря Клаймену, снова вернулся. Слава Оттоборгу, хотя бы не к нам. И кому, как не Клаймену, пришлось отправиться туда наводить порядок. Вот что было потом...»

И Вилли продолжил повествование. История по-пластилиновому тянулась очень долго. Буря закончилась, пыхало легкой 32-битной свежестью. Было очень уютно сидеть с этими странными существами, и мне почему-то очень захотелось стать одним из них. В течение всего повествования я невольно щупал себя, чтобы удостовериться, что я, к сожалению, все еще не пластилиновый.

Итак, Клаймен, невольно затянутый в круговорот событий, помимо спасения своей пластилиновой шкуры от грубых и тупых скаллманков должен еще и как-то избавить свои хоромы от нападения «Машины Зла Номер Девять».



## СКАЛЛМАНКИ ОТКРЫВАЮТ ВОРОТА (SKULLMONKEY GATE)

Клаймен приземляется прямоком на потускневшие глыбы центральной площади, построенной древними скаллманками еще до начала сотворения мира. Посему некоторые мироощущения предков (их скульптуры в должном порядке украшают территорию) несколько не соответствуют действительности. По их представлениям вся цивилизация держится исключительно на могучих плечах трех скаллманков (памятник также имеется — гордость обезьяньего рода), и



все остальное является лишь наследственной мутацией их рода. Среди порушенных колонн бегают пресловутые макаки, ощущая себя частью мифологии. Чайники приматов пусты, как аквариумы в кабинете биологии, потому достаточно просто потоптать

их ногами, чтобы все тело скаллманка разорвало на мелкие кусочки. Однако не стоит забывать, что наш неверхуод очень брезгливо относится ко всему окружающему и мрёт даже после одного соприкосновения. Осторожно, Клаймен! Это ведь только начало.



## ЦЕНТР НАУЧНЫХ РАЗРАБОТОК (SCIENCE CENTER)

Следующей сценой головопрыгательных действий становится испытательный полигон скаллманков: удивительно, кому понадобилось строить для этих первобытных сие научное заведение? Меж построенных вокруг магнитов и трансформаторов носятся гориллы, оглашая округу уханьем и аханьем: то ли ученые, то ли подопытные, то ли результаты экспериментов. По ходу дела на пути кто-то заботливый расставил поясняющие таблички к разным интересным штуковинам, которые можно потрогать и даже взять с собой. Помимо прыганья по головам, самым интересным занятием является собирание разноцветных пластилиновых шариков, которые Клаймен



очень старательно подбирает из всяких неудобных мест («Сто шариков — один Клаймен!» — проскрипел Вилли). Более ничего занимательного здесь нет, потому без проблем покидаем лабораторию.

Скитаясь между стеллажей со всякими опасными пробирками в поисках чего-нибудь съестного, Клаймен и не подозревал, что кто-то злой и страшный наблюдает за ним. На одном из столиков он обнаруживает банку недоеденных консервов с чем-то желтым и склизким внутри, на которую немедля набрасывается. Запихиваясь отвратительной смесью, Клаймен забыл о всякой бдительности, а между тем зубастая пасть неизвестного создания скаллЛилась все шире и все ближе... Неожиданно утробный звук непереваарившейся пищи оторвал обжору от трапезы. Он понял, что его начинает ПУЧИТЬ. Оглядевшись и увидев перед собой немытую рожу мутировавшего скаллманка, неверхуод издал произвольный «рыг!» и с проясненным сознанием понес ноги подальше отсюда. А скаллманок, вдохнув зеленоватое облачко отрыжки, немедленно умер от растекшейся по телу головы. Смешно... Вилли долго смеялся.



## МАКАКИНА ГРОБНИЦА (MONKEY SHRINES)

Логично предположить, что рядом с лабораторией должна находиться свалка для переработанных отбросов ученых мыслей скаллманков. Для этих целей классно подошли развалины какого-то древнего захоронения («Туда им и дорога», — отозвался знакомый голос), где Клаймен немедля устраивает «танцы на костях». Сразу находится интересная руна, оставленная, видимо, пластилиновыми предками, которая сама по себе очень занимательна. Называется она... эээ... как бы это выразить... «ФУКАЮЩАЯ голова» и представляет из себя в некотором роде спиритический сеанс облегчения внутренностей, из-за чего у Клаймена происходит раздвоение души, и он наделяется временным пофигизмом. Очень помогает, потому как некоторые макаки упорно не желают хорониться и бегают по кладбищу, объятые «огнями Святого Эльма». А тут еще ночь наступила... Жуть!



## ХРАНИТЕЛЬ ГРОБНИЦЫ (SHRINES GUARD)

Тем кошмарней забрести в полузаваленный мавзолей, где все свободное место занимает здоровенная недоразложившаяся гориллища, неистово барабанящая в свою могучую грудь. Что не спасает ее череп от прыгиваний настырного археолога. Тут главное помнить, что обезьяна большой любитель покатать свое забальзамированное тулово по полу, и надо успеть отпрыгнуть в сторону, дабы навсегда не запечатлеться на каменных плитах. Пара секунд терпения — и взбунтовавшаяся макака погружается в вечный сон («Большому кораблю — большая торпеда», — мрачно произнес Тромбон).



Клаймен распаковал подарочек и первым делом накинулся на клубень и уж потом принялся за чтение (с конца, конечно): «P.S. Только не ешь Священный Клубень, а то замучаешься вычесывать сыпь». И лицо его щедро испещрилось здоровенными волдырями.

## CHEr (SNO)

После стольких происшествий Клаймену просто необходим здоровый отдых. А что если в горы слазить, на лыжах покататься? Чем не времяпрепровождение: и снежок, и свежий воздух, и скаллманки... Что, и они

здесь? Да не просто так, а с крупнокалиберными снеготетами! У них свой отдых — турнир по прицельному забрасыва-



нию неверхуда снежными комами. Чтобы не вытряхивать потом снег из воротника («Снежный человек — это звучит гордо!» — поднял палец Вилли), следует почаще прыгать на промерзшие черепа артиллеристов. Полезно захватить с собой маленькое животное, сидящее под табличкой «СНОГСШИБАТЕЛЬНЫЙ ХОМЯК», который начинает бегать вокруг Клаймена и в прямом смысле этого слова сбивать всех подряд. А вы разве не знали, что хомяки — злейшие враги скаллманков?

## СКАЛЛМАНКИ ЖАРЯТ ХОТ-ДОГИ (SKULLMONKEYS BRAND HOT DOGS FACTORY)

Ну, это по меньшей мере не эстетично, оказаться после белоснежных сугробов в какой-то канализационной помойке.

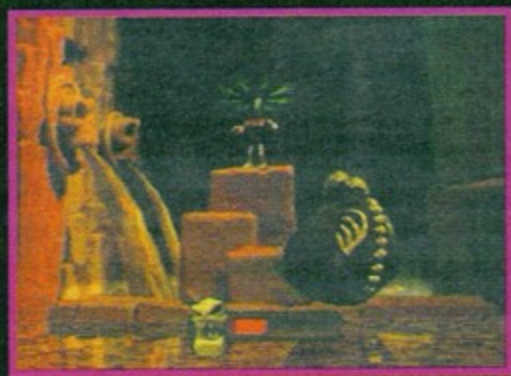


## КОТЕЛЬНАЯ (HARD BOILER)

Захватив грязное бельишко, Клай отправляется в котельную. Под покровом ночи скаллманки устраивают в бойлерной дьявольские оргии с топкой котлов и разжиганием всех конфорок, что позволяет предположить, что стирать ваши

носовые платочки никто не намерен. Особо сообразительные, вооружившись накрахмаленными салфеточками, весело парят в потоках теплого воздуха. Некоторые печки так крепко раскочегарены, что свербят огромными столпами огня через несколько этажей. Клаймену стоит быть повнимательней, дабы не порадовать макак пластилиновым омлетом.

Выбравшись из котельной, Клаймен привел себя в порядок, вытаскивая червяка из глазного отверстия. И случилось ему попасть в поле зрения сторожевой башни скаллманков, откуда кто-то пристально за ним трубоподзорил. К счастью, этот кто-то оказался нашим неверхудовским шпиеном. Напечатывая немедля письмо о последних новостях по делу Клагга и привязав его к Драгоценной Картофелине, скаллманок примерился и с силой зашвырнул бандерольку в неверхуда. Очухавшись после прямого попадания в голову,





бильная концентрация кислоты, отчего его глаза выдавливаются из глазниц и укатываются в неизвестном направлении. Общение с этим типом — занятие не из приятных, но главное — дожидаться, когда он случайно поперхнет пузыриком воздуха, чтобы прыжком настигнуть его пустую голову и растоптать. Обезьяньим визгом верхняя слабовыраженная головенка дает о себе знать, после чего вновь погружается в доминирующие размышления живота. Наконец, Клаймен избавляет Джо от страданий его же Джо, и исполин, смешно подскочив, заваливается на бок и засыпает крепким сном. Наверное, у него просто был ленивый желудок...



Никаких тебе противогазов, баллончика дезодоранта никто не подкинет. По навозным водам сточной канавы можно перебраться и вброд, но чистоплотный Клаймен предпочитает переправляться по кастрюлям и ящикам, размеренно проплывающим под трубами. Зажав двумя пальцами нос (если он у него есть), на мысочках, чтобы не сильно извазюкаться, аккуратно, перепрыгивая с трубы на трубу, уворачиваясь от вонючих скаллманков и стараясь не поскользнуться, добираемся до заветного пластилинового выхода.



## ДЖОГОЛОВЫЙ ДЖО (JOE-HEAD-JOE)

Дабы жизнь медом не казалась, Клаймен оказывается вовсе не на свободе, а во владении здоровяка Джо. Вам, наверное, интересно, кто это? Так вот, я и

сам не знаю, но это чудо генной инженерии очень похоже на моего настырного педагога (хотя, говорят, он — сотрудник какой-то студии «Dream Works»). Чтобы вы представляли, с кем мы имеем дело, вот как оно выглядит: у нас есть скаллманок, у которого на месте брюха находится голова бородатого человека, одновременно заменяющая ему желудок. Как раз сейчас он (или она) плотно позавтракал (а может они оба), и у Джо начинается обычное в таких случаях несварение желудка. Великана попеременно мучает то изжога, отчего он выдает огненный «рыг!», то неста-



## ПОДНЕБЕСНАЯ СТРУКТУРА ТЕРРОРИЗМА (ELEVATED STRUCTURE OF TERROR)

Из грязи в князи: затоптав канализационного авторитета Джо, Клаймен возносится к облакам и еле удерживает равновесие от вмиг закружившейся головы. Перед ним расстилается ковер узких дощатых панелек, точно Млечный путь протянувшихся по небу. Мимо проносятся кофейные облака, овеивая легким муссоном высотные постройки. Раскидав пару сизых каркающих птичек, ползающих по дощечкам, Клаймен кладет себе в карман еще одну занимательную вещь. Теперь это ни много ни мало — «ВСЕМИРНАЯ КЛИЗМА». Само название внушает животный страх, а на деле оказывается еще круче: Клаймен преобразо-

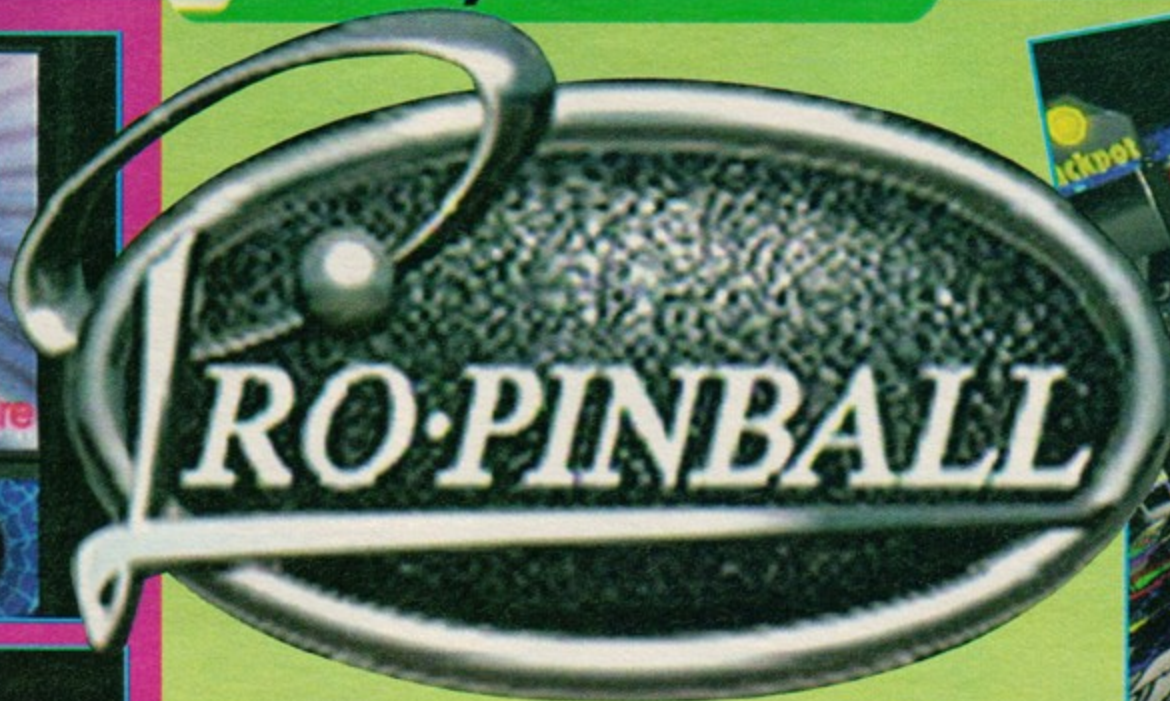
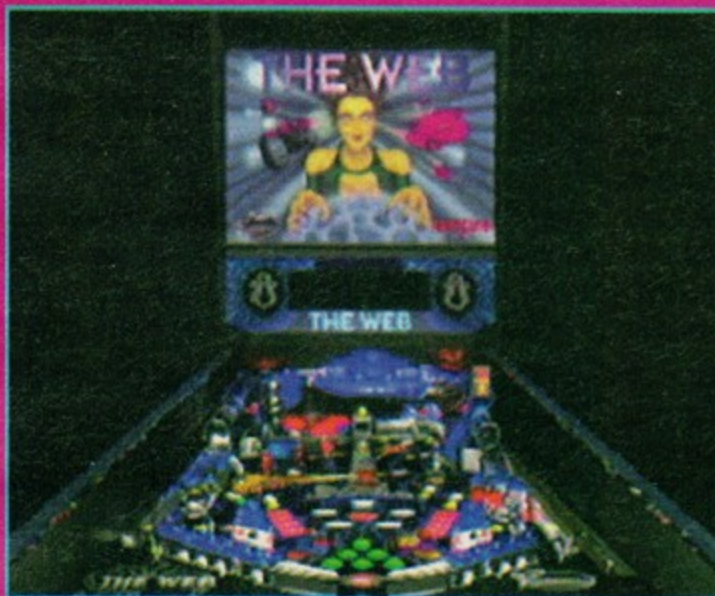
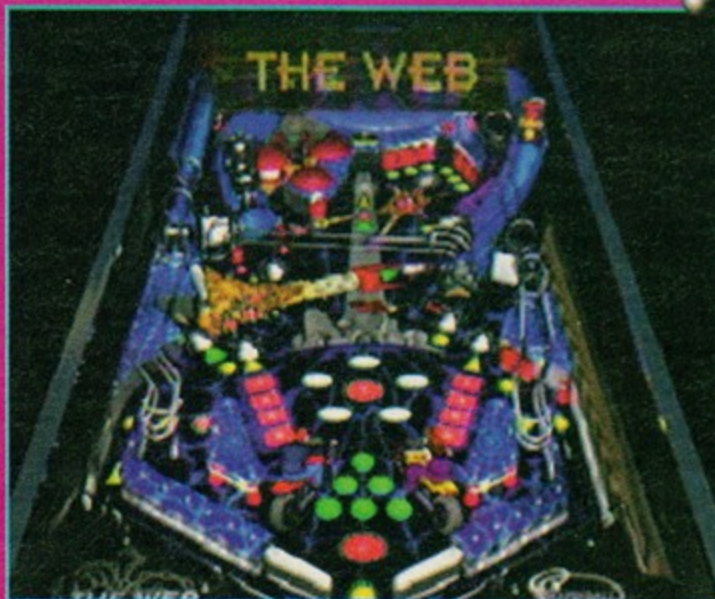
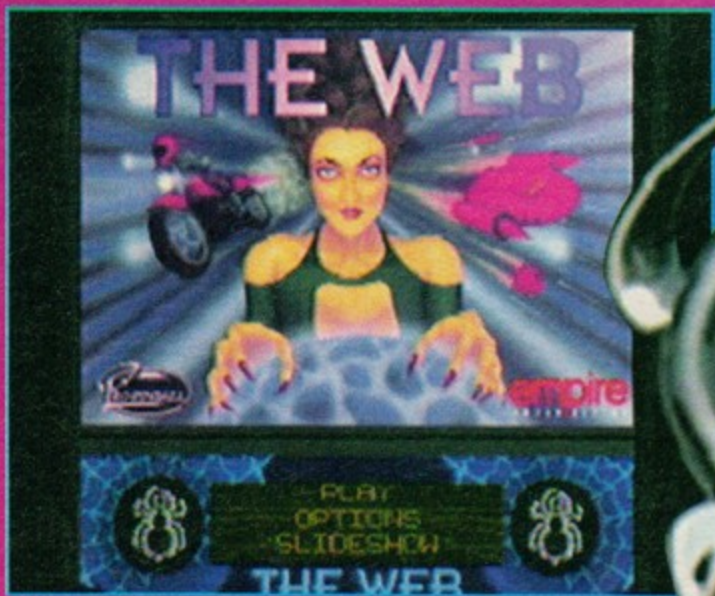


вывается в накачанного супермена и, громогласно проорав: «UNIVEEERSE ENEMAAA!!!», распространяет распирающую его энергию вокруг. Естественно, все — с копыт, даже сам зачинщик армагеддона после этого валяется оглушенный, вверх тормашками. Эх, Клаймен, погубит тебя твое любопытство... Наткнувшись на очередную безделушку, он неожиданно



уменьшается до таких микроскопических размеров, что становится хилее вороны и с трудом противостоит напору стратосферных завихрений. А ведь вокруг полно скаллманков, причем в натуральный рост. Падать чего-то очень не хочетсяяяяААААА!!!

**Нави Кичто**



**П**инбол — это как наркотик. Один раз попробовал — понравилось, еще сыграл — привык. Далее наступает клинический случай, называемый пинболоманией. Симптом: везде мерещатся прыгающие шарики. Болезнь крайне опасная и, что главное, заразная (передается путем физического контакта с игровыми автоматами). Некоторые личности, правда, быстро излечиваются, наигравшись до опупения, но основная масса, как в бреду, продолжает просаживать последние деньги в аркадах.

Но не одними завсегдатаями залов игровых автоматов жива гениальная игра — на домашних приставках всегда существовали всевозможные вариации пинбола различной степени удачности (вспомните, например, версию из 8-битного сборника «22 Sport Games»). Вот и на PlayStation есть свой Pinball, снабженный многообещающей приставкой Pro.

К сожалению, игра не богата опциями-настройками — доступны лишь изменение вида на стол, операции с карточкой памяти и кое-какие вариации графики. Зато возможна игра сразу для четверых игроков на одном(!) джойстике (по очереди) — испытанная развлекуха для небольшой компании. А также несколько видов основных и куча побочных миссий (вроде Destroy Space Station, когда скачут одновременно три шарика при возникновении диких бонусов вокруг). Традиционные штучки, типа Jackpot-а, также присутствуют.

Тем, кто желает поближе познакомиться с игровым столом, предназначена опция Slideshow — там он предстанет перед вами во всей красе в виде множества красочных слайдов.

Настоящий пинбол — не просто тупое пинание шарика, должна быть некая тематическая направленность и, если хотите, подобие сюжета. Здесь это «действие» называется «The Web» (Паутина) и является набором шпионско-диверсионных заданий типа: взорвать реактор, уничтожить «Шаттл», преследования и тому подобное. Для выполнения задания требуется набрать 100% очков путем попадания шариком в определенные места на столе.

Конечно, Pro Pinball не является (и не может являться) игрой, которую можно рекомендовать для обязательного приобретения, и в гонке с какой-нибудь Tomb Raider обязательно проиграет (чур меня за такое сравнение). Но как развлекаловка идеально подходит для мам и бабушек для занятия свободного от домохозяйства времени. А это, согласитесь, немало важно для сохранения благоприятной психологической атмосферы в семье геймера.

**Юрий Полуэктов,**  
г. Железнодорожный Московской области

*Elemental Gearbolt* глазами Купера-стрельца, удалого молодца, только что взявшего Казань по именному повелению тов. Грозного Иоанна Васильевича.

## 幻世虚構 精霊機導弾 ELEMENTAL GEARBOLT

### Плач и уничтожение к себе супостатов и убиение головы их, цесаревича Ганудамы.

... И не удержаша воителниц ни реки, ни глубокия рвы, и вся крепость ворожская, но яко птица чрез них перелетаху и ко Граду припадаху и прилипаху. И аще не господь сохранит Град, то в сие бдядь стерегии его. Воителницы же, лествица тмочисленныя представляющи ко стенам Граду, полезоша неудержанно, ови же, яко птица или векшица прилепляющиеся, яко ногти, железными багры всюду ко стенам возлозяху и на Гради бяху ворогов. Вороги же со стен кладных кидяху на землю, и смерть вменяху, яко не лестно за закон свой и отечество и за Град свой пострадаша. С неких же ворогов сниде смертный страх и охрабришася, величаясь Боссами, стаха во вратех Града и у полых мест, сняшася с бабми, смешася сечем великим, с прежними же и с задними, иже кои во Граде, и крепце сецахуся, яко звери дивии рыкающе. И страшно бе види обоих храбрости и мужества: ови во Град влезти хотяху, ови же пустити не хотяше, и отчаявше живота своего силно бяхуся, и неотступно рекуще в себе, яко одинако же умрети есть нам. И трескотаху лучи дивныя, яко солнце сверкаючи. Но не может мал пламень много удержати, противитися велицеи воде гашению, но скоро угасает, и ни малая прудина — великия реки быстрины, сице же ни вороги много стояти противо толику двух храбрых воителниц, и паче же речи божия помощи. И начаша бегати вороги сюду и сюду по улицам Градным, яко буря, морская вода ветром же носима, обрываючи с себя пансыри и доспехи и мечуще из рук своих оружия, и клячуци, и ревуци громким гласы, вопиюще сами о себе, мужи и жены, отроки и отроковицы, своим языком варварским: «О люте нам, — глаголюще, — уже бо смерти наше приближися днесь. И что сотворим? Уже бо постиже нас неизытны конец и вправду погибаем, не покаявшися. О како изнемогоша крепцы нашии люди и нелюди, иже несть было таковых ни во всех землях! О како падоши сильнии богатыри от бабьего гневу лютаго; иже ни зрети колико можаху прежде сего, противитися нам; и ныне видим себе, аки прах валящихся под ногами их, погибающая надежда наша; и днесь мимо иде добраго жития нашего, и заиде красное солнце ото очию нашего, и свет померче. О горы, покройте нас. О земле мати, раздвини уста своя ныне скоро, пожри нас, чад своих живых, да не видим горкия смерти сия внезапно, со единого пришедшия вдруг на всех нас! Бежим, бежим, други, да не умрем!» — отвещеваху же ини, — «Камо протчее бежим, яко тесен есть Град, или где есть ныне сокроемся от злыя бабы? Приидоша бо к нам гости немилыя и наливают нам пити горкую чашу смертную, ею же мы иногда часто черпахом им, от них же ныне сами тая горкия пития смертная неволею испиваем. И кровь наша изляется на нас и наши чада. И где есть ныне друг наш, цесаревич сильный Гундам? Вместо живота смерть на нас вековечную наведе. И в коей полате со царем нашим и велможами сидит, думая о Граде? Или еще пьет червлено вино и меды сладкия, и веселится, приемля дары от царя и почести от друзей своих велмож, или с красными своими женами спит еще долго утра? Или храбрствует, един хочет удержати Град за многих людей, удержа и царство от погубления? И мянся крепко стояти, возмущая народом всем и велможами всеми владея, яко премудр творяшеся, и царя не слушаше. Горе нам буим, послушавше злаго совета его! И се исчезаем днесь совета его ради вси». И текша воины свои разсекоша его мечи на части, глаголющи: «Умри с нами, безумный лесче и душегубны, и прилагатаю, и окояныи пагубниче, и лукавыи смущениче, замутив Градом всем. Увы нам от тебе, увы иже и тебе, лживый псе, нечистый! Горе, горе нам! Лучше было нам послушати царя своего, отец и матерей своих, жен и детей слез и плача не презрети, и спасителниц с веселием и радостью в первый день прихода их встретити, исшедши з женами нашими и з детьми, да предатися им, да токмо живи были вси и красны свет вси видели, и работали бы им с превеликою правдою и верою». Ови же от них, жалостни рыдающе, на воздых глас воспущаху...



# DUAL SHOCK



СБЛИЖЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА С РЕАЛЬНЫМ ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Джойстики бывают разные. Стандартные, которыми фирма-производитель обычно и комплектует свои приставки; беспроводные, действующие по принципу пересылки инфракрасного светового сигнала; программируемые, где за одной кнопкой можно закрепить целую серию различных действий (такое особенно полезно в играх-файтингах); аркадные, то есть повторяющие своими формами и принципами действия консоли управления аркадных игровых автоматов — всех разновидностей не счесть. Но наверняка вы знаете, что до появления приставки Nintendo 64 все джойстики работали по цифровому принципу, то есть имели кнопки и крестовинку со стрелочками, которые могли посылать только один вид сигналов, что-то вроде «меня нажали». Было только два положения кнопок, «вкл» и «выкл». Но на N64 был впервые в этой области применен аналоговый принцип управления: в джойстик была встроена ручка, способная передавать сигналы-команды не только из двух фиксированных положений, а различать множество градаций, учитывая скорость и силу нажатия на нее руки играющего. Иными словами, если вы, управляя машиной, чуть-чуть нажмете на такую ручку, автомобиль медленно тронется с места, если же выжмете ее до упора, машина понесется на всех парах. Такая техника зарекомендовала себя очень удобной как в 3D-бродилках (Mario 64), так и в 3D-боевиках (Golden Eye 64). Там, где надо делать маленькие аккуратные шажки, а затем внезапно переходить на быстрый бег, аналоговому управлению нет равных. Вслед за Nintendo аналого-цифровой джойстик для своей Saturn выпустила и фирма Sega, но отсутствие должной игровой поддержки и коматозное состояние Saturn-а похоронили проект. А вот у Sony дела в этой области, кажется, идут совсем неплохо. Они сделали Dual Shock. С виду новая разработка компании (ну, это для нас новая, в Японии-то DS продается более полугодом) выглядит практически точь-в-точь как обычный джойстик для PlayStation. Если не считать следующих исключений: между крестовиной слева, четверкой основных кнопок справа и центральными кнопками Start и Select находятся теперь целых две аналоговых ручки управления и кнопка, задействующая аналоговый режим (снабженная красной лампочкой-индикатором). Почему две ручки? А вообразите себе как удобно управлять, скажем, танком одной ручкой, а другой — вертеть во все стороны орудийной башней, наводить и стрелять одновременно! Еще одна мелочь — увеличен размер кнопок L2 и R2, что делает их более удобными для нажатия. Опциональная черта Dual Shock — режим вибрации. Дело в том, что японская модель джойстика поддерживает функцию отдачи при стрельбе, что еще более усиливает удовольствие от игры. Американцы сначала выпустили DS без вибромоторчиков, но теперь обещают исправиться...

Мы протестировали с Dual Shock несколько новых игр и добились следующих результатов:

Игра	Аналоговое управление	Вибрация
<b>Gran Turismo</b>	Сразу становится видно, что игра создавалась под DS. В аналоговом режиме машина слушается «руля» намного точнее, нежели в цифровом	Максимально реалистична, несколько видов толчков и ударов полностью отражают происходящее на дороге
<b>Colony Wars</b>	Более высокая точность управления кораблем, стрельбой	Отсутствует
<b>Ghost in the Shell</b>	Футикама двигается медленнее, чем в цифровом режиме, иногда это делает вас легкой мишенью для врагов	Толчки при вражеских попаданиях

Как видите, в целом результаты мини-теста свидетельствуют в пользу DS, и даже Ghost in the Shell, по идее не поддерживающий аналоговый джойстик (на обложке диска отсутствует должная маркировка), работает с ним вполне удобоваримо. Такие игры, как Tekken 3 и Mortal Kombat 4 задействуют одну только функцию вибрации, но даже это придает игровому процессу дополнительную солидность и новые острые ощущения.





# НОВОСТИ ИГР

• На закрытом просмотре **Capcom Private Show**, устроенном для японской игровой прессы, журналистам представили 3D-файтинг с участием роботов **Choko Senki Kikaioh** (технология **System 12**), явно перепетый с сеговской **Virtual On**. Помимо ударов руками и ногами, в этой драке дос-



тупна тяжелая артиллерия: ракеты, бомбы, гранаты. Некоторые роботы могут транс-

формироваться во время боя. Также были продемонстрированы две головоломки: **Tetris the Grand Master** и **Magical Tetris Challenge Featuring Mickey Mouse**. Последняя игра станет первым продуктом **Capcom** для **Nintendo 64**.

• Любителям интерактивного аниме в духе **Strahl** или **Time Gal** предназначена новая игрушка **Dancing Blade** от японского подразделения **Konami**, выходящая 27 августа для **PSX**. По сюжету геймерам придется останавливать злодейку **Сейю**, пробудившую гигантского робота,



гигантского робота,



цель которого — разрушить не что-то, а токийскую телебашню. Причем выступать придется от имени девочки, появившейся из персиковой косточки. Вот такая история...

• Геймерам, по достоинству оценившим **Ogre Battle** и **Tactics Ogre (SNES/PSX)**, теперь, что же, придется раскошелиться на **Nintendo 64**? Ведь только на ней зимой появится **Ogre Battle 3**, полностью полигональное продолжение известной тактико-стратегической серии.



• Появились первые несколько картинок **Prince of Persia 3D**, сохраняющей замысел, механику и плавную анимацию старого «Принца», но полностью испол-

• **Activision** планирует портировать **Quake II** на **PlayStation**, причем игра претерпит изменения, появятся новые уровни, а возможно — враги и виды оружия. Пока не известно, потянет ли приставка режим **multiplayer**... Релиз назначен на зиму. В октябре же выйдет коллекция **Activision Classics**, которая сдует пыль с хитов времен **Atari 2600: Pitfall, River Raid, Kaboom, Chopper Command, Grand Prix, Boxing, Crackpots, Finishing Derby, Freeway, Frost Bite, Sea Quest, Sky Jinx, Spider Fighting**.

• В Токио **Capcom, Konami, Namco, Sony** и **Square** подали коллективный судебный иск против сети магазинов, торгующих подержанными видеоиграми. Представители упомянутых компаний считают, что к играм следует относиться так же, как к видеофильмам или музыкальным альбомам, перепродажа которых не практикуется.



• **Human** работает над файтингом/приключением **Blue Breaker Burst ~ Hohoemio Anatato**, где целью игрока станет заполучить легендарный священный меч, попутно сражаясь с врагами и встречаясь с красивыми девушками.

• В середине августа **Bandai** выпускает в продажу **SD Gundam G Generation**, тактико-стратегический боевой симулятор для **PSX**. Игровая часть этого продукта будет обильно приправлена анимационными заставками. **Gundam ikimasu!**

• Волна клонов **Tomb Raider** еще не совсем спала, **Asmik** работает над 3D-приключением **Lupin The 3rd: Wisdom of the Pyramid**, основанном на одном из классических аниме-сериалов. Снова пирамиды, снова сокровища... снова ужасная неконтролируемая 3D-камера? Подождем сентября, там будет видно.

• **ASCII** изобрела специальное устройство для **PSX**, имитирующее рыболовную удочку для новой игры **Bass Landing**. Имеется поддержка аналогового **Dual Shock**...

Эх, везет же рыболовам!



• **Sony Music Entertainment**, по договору с **Psygnosis**, займется распространением **Wipeout 64 (N64)**. Это первый случай, когда **Sony** становится дистрибьютором игры для приставки конкурента.

• Совместными усилиями **Atlus** и **Red** уже три года создается ролевая игра **Thousand Arms**. Как и **Xenogears**, ТМ использует смесь 2D и 3D-графики для того, чтобы изобразить удивительный мир, полный сказочных существ, невиданных механизмов и потрясающей магии.

• По непроверенным слухам **Sega** все же планирует поддерживать **Saturn** после появления **Dreamcast**, возможен выпуск более ста новых игр для нее. Будущие сатурновские игры в основном будут укладываться в двухмерные жанры, 3D практически полностью возьмет на себя **Dreamcast**.

• Фирма **General Entertainment** создает для **Dreamcast** игру под названием **Pen Pen Triathlon**, где маленькие зверушки будут соревноваться в различных спортивных дисциплинах. Фанатам **Neon Genesis Evangelion** просьба зря не беспокоиться: пингвин тут есть, да не тот.



• Не за горами появление аркадной **Bloody Roar 2: Bringer of the New Age (Hudson)**. Как и в первой части, в новом файтинге у каждого из персонажей есть возможность превращения в животное. Обещают очень крутую графику, а одной из новых героинь станет Юрико, школьница, обращающаяся в кролика. **Bunny girls rule!**

• Итальянская компания **Milestone** (создатель **Screamer Rally** и **Screamer 2**) подтвердила, что они ведут работу над симулятором мотоциклов **Super Bike**, который должен появиться в сентябре на **PC** и **PSX**, а в марте 1999 — на **Dreamcast**.

# BIOHAZARD Nightmare

• В августе в Японии выходят **Dual Shock**-версии **Bio Hazard: Director's Cut** и **Bio Hazard 2**. Помимо поддержки аналоговой модели управления и функции вибрации, **BH:DC** должна порадовать ценителей переработанной музыкой (известного композитора **Кавати Йосимурэ (Kawachi Yoshimura)**), а **BH2** — тремя новыми игровыми режимами: **Rookie** (мощное оружие доступно изначально), усложненной **USA Version** (то есть **Resident Evil 2**) и **Extreme Battle Mode**, где игроющему предстоит сражаться с различными врагами в длинной череде комнат, наподобие **Survival Mode** в файтингах.



• На **Dreamcast** появится игра, совмещающая, по словам авторов, лучшие черты **Resident Evil 2** и **Metal Gear Solid**. Случится это летом 1999 года, называться она будет **Blackout**, а работу над ней ведет команда **Revolution**. Поживем — увидим.

• **SNK** портирует на **PSX** свой аркадный самурайский файтинг **Gekka no Kenshi/Last Blade**, в приставочной версии обещают много изменений и нововведений. В августе в Японии выходят еще два **SNK**-шных диска: **Real Bout Fatal Fury Collection** (куда войдут **FFRB** и **FFRB Special**) и **Samurai Spirits Collection (SS3 и SS4)**, но известно, что обе компиляции не будут работать без специальной карты, увеличивающей на **1 Mb** объем оперативной памяти **PlayStation**.

• Оценить новый проект команды, создавшей **Wild Arms** и **Popolocrois**, названный **The Legend of Lagaia**, мы сможем осенью. Сейчас известно, что это **RPG** о будущем Земли, где несколько героев должны сразиться с Кири, источником таинственного тумана, опутавшего планету. Заявлено об использовании особой **Tactical Arts System**, позволяющий вводить в ролевые бои элементы файтингов.

## Персонажи капкомовской Rival Schools



## Музыкальный парад

1. **Sonic 3D (MD)** ледяной этап (3) (7)
2. **Sonic & Knuckles (MD)** 2-я зона (-) (1)
3. **Road Rash 3 (MD)** этап Italy (-) (1)
4. Double Dragon 5 (SN) вся игра (-) (1)
5. Earthworm Jim (MD) на continue (1) (4)
6. PaRappa the Rapper (PSX) вся игра (-) (1)
7. Tekken 3 (PSX) на уровне Paula (-) (1)
8. Wolverine (MD) на заставке (-) (1)
9. Mickey Mania (MD) 1-й босс (-) (1)
10. Street Fighter EX Plus Alpha (PSX) вся игра (-) (1)

## Хит-парад героев игр

1. **Johnny Cage** («Mortal Kombat»; MD, SNES)
2. **Liu Kang** («Mortal Kombat»; MD, SNES, PSX)
3. **Sailormoon** («Sailormoon»; MD)
4. Sub-Zero («MK Mythologies: Sub-Zero»; PSX)
5. Darth Vader («Star Wars: Master of Teras Kasi»; PSX)
6. Forest Law («Tekken 3; PSX)
7. Sailormoon («Sailormoon»; PSX)
8. Hehachi Mishima («Tekken 3; PSX)
9. Spider Man («Marvel Super Heroes»; PSX)
10. Kai («Mortal Kombat 4»; PSX)

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



## 8-битные приставки

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

1. **Battletoads & Double Dragon** (1) (4)
2. **The Jungle Book** (10) (3)
3. **G.I. Joe** (-) (1)
4. Bucky O'Hare (-) (1)
5. American Gladiators (-) (1)
6. Darkwing Duck (-) (1)
7. Duck Tales 2 (3) (2)
8. G.I. Joe 2 (-) (1)
9. Ninja Dragon Sword 4 (-) (1)
10. Zen Intergalactic Ninja (8) (2)

## 16-битные приставки

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

1. **Ultimate Mortal Kombat 3** (2) (2)
2. **Mortal Kombat 3** (3) (17)
3. **Rock'n'Roll Racing** (-) (1)
4. Dune 2 (1) (4)
5. Mortal Kombat 2 (9) (2)
6. Road Rash 2 (-) (1)
7. Road Rash 3 (-) (1)
8. Earthworm Jim 2 (4) (3)
9. Theme Park (-) (1)
10. Toy Story (-) (1)

## 16-битная приставка

**SUPER NINTENDO**

1. **Doom** (5) (7)
2. **Donkey Kong Country 3** (6) (8)
3. **Donkey Kong Country 2** (1) (13)
4. Ultimate Mortal Kombat 3 (-) (1)
5. Donkey Kong Country (3) (2)
6. Killer Instinct (2) (16)
7. Super Metroid (8) (2)
8. Yogi Bear (-) (1)
9. Wild Guns (-) (1)
10. Toy Story (-) (1)

## 32-битная приставка

**Sony PlayStation**

1. **Resident Evil 2** (9) (7)
2. **Twisted Metal 2** (6) (2)
3. **Tekken 2** (2) (3)
4. Tomb Raider 2 (-) (1)
5. Command & Conquer (5) (9)
6. Final Fantasy VII (3) (6)
7. Samurai Spirits RPG (-) (1)
8. Crash Bandicoot 2 (8) (4)
9. Tekken 3 (-) (1)
10. Mortal Kombat 4 (-) (1)

# RUSSIAN ADVENTURE

Начинается все, как всегда, просто. В обычном русском городке, в обычном доме, в обычной квартире сидит скромный учитель истории и смотрит телевизор. И с ужасом понимает, что дума собирается принять закон, очень опасный для развития страны. И он решается на путешествие, чтобы отговорить Президента утвердить его.

## 1-й уровень.

Путь к вокзалу. Историку нужно добраться до вокзала, чтобы уехать в Москву. Он идет пешком, отбиваясь от шпаны, собак, бомжей и милиции. По пути он старается не нарушать правила дорожного движения, но все-таки попадает. Его отводят в отделение — и там предстоит длительное объяснение с капитаном ГАИ. Если вы выберете правильную линию разговора, то он отпустит вас с миром. Если же вы ему нахамите, то он — первый босс! Капитан — шустрый малый, перевернув стол, он отстреливается от вас. Вы можете, потратив больше патронов, расстрелять сначала стол, а потом и самого капитана, а можно 2-3 выстрелами сбить люстру, которая упадет ему на голову и вырубит на некоторое время, дав вам возможность ускользнуть оттуда.



Фонتان фантазий



## 2-й уровень.

Вокзал. Вы чем-то не понравились местным хулиганам. И следует ужасная беготня по вокзалу, отстрел хулиганов с огромными ножами! Главное, не подпускать их близко, а расстреливать издали. И при всем этом вам еще нужно во время бега по вокзалу найти каску с билетами, а после схватки с боссом вернуться за билетом.

## 3-й уровень.

Поезд. Разборки заняли слишком много времени, и билет купить вы не успели. Но ехать-то надо! И вы едете сначала на крыше, а потом и внутри поезда, отбиваясь от пассажиров и проводников. А под конец — схватка с боссом, машинистом поезда. Если вы его победили, то вам придется брать управление электровозом в свои руки. Проблем будет много, но вот поезд благополучно прибывает в столицу.

## 4-й уровень.

Москва. Очень запутанный лабиринт. Враги те же, что и в родном городе учителя, только в два раза опаснее. В отличие от других уровней, вам дается карта, но и с картой можно запутаться. Босса в этом уровне нет.

## 5-й уровень.

Белый дом. Здесь вам придется несладко. Вы должны подняться на верхний этаж Белого дома сквозь толпу озверевших депутатов. А в конце, на верхнем этаже, схватка с Жириновским! Он парень нервный, поэтому может использовать любой предмет обстановки в битве с вами. И вот, после победы, вы входите в кабинет Президента. Переговоры дали ожидаемый результат, закон не принят, страна спасена!

А теперь вспомните капитана из 1-го уровня. Если вы удачно поговорили с ним или убили его, вы благополучно возвращаетесь в свой город. Если вы его лишь оглушили, то при выходе из Белого Дома он вас арестует, и начинается дополнительный этап.

## Дополнительный этап.

Тюрьма. Вы должны выбраться из тюрьмы. Кто ваши враги, догадаться нетрудно: заключенные и надзиратели. И в конце концов, вы сможете поквитаться с настырным капитаном.

Игра закончена, Земля, тьфу, страна спасена.

**От редакции.** Мы приносим свои самые искренние извинения автору этого сюжета за то, что потеряли конверт, на котором было написано его имя. Мы просим автора написать нам или позвонить и сообщить свое имя (или псевдоним) и адрес. И обещаем в ближайшем же номере восстановить справедливость и указать, кто же все-таки «замочил» настырного капитана.

# THUNDER FORCE 3



Ну что можно сказать об этой игре? TF3 — вполне приличная самолетная стрелялка для Мегадрайва, хотя и не дотягивает она до дендиевских шедевров Zanas и Gun-Nas, да и в Chi-Dey Story самолетные уровни хуже только по графике. К сожалению, на Sega не прижился такой простой и понятный всем стиль — самолетная аркадная стрелялка. Кроме Thunder Force 1-4, Bio Hazard Battle и еще немногих, вы не найдете ничего. Так что, если у вас есть 8-битка, то лучше не тратить зря деньги, а вот если вам доступен только старый добрый Мегадрайв, то TF3 вам как раз подойдет. Графика здесь на уровне аркадного автомата (правда, 8-битного), музыка в стиле Shinobi, голоса в духе Golden Axe (только не думайте, что я не уважаю Shinobi и Golden Axe). В игре есть несколько больших минусов. Во-первых, вид сбоку совершенно не соответствует духу игры. Управлять самолетом при виде сверху гораздо удобнее, да и играть как-то интереснее.

Пули(!). Все это, конечно, хорошо, но пока вы найдете нужное оружие, вас уже успеют раза три убить, и все закончится очень печально. Что же делать? Да ничего, щас я вам расскажу про cheats (сикретс энд киллер коды здесь нету, а жаль...). На заставке, когда появится надпись press start; зажмите «А», «В» или «С» и нажмите этот самый «старт» — вы попадете в options! (На самом деле ничего полезного там нет). Второй cheat гораздо полезнее. На паузе вращайте джойстик по кругу (по часовой стрелке), непрерывно стуча по кнопке «В», включится секретный режим, в котором «В» добавляет вид оружия (один), «С» отнимает один вид (это еще зачем?), а нажав «А» (и сняв паузу), вы вернетесь в игру с «крутящейся фигуркой» (шар-спутник... прим. перев.)

А теперь можно перейти к описанию уровней.

1 уровень. Нажав start, вы увидите вашу главную цель здесь — большую и страшную горгулью. Слабое место у нее — желудок. Чем она вам помешала, никто не знает, но приказ есть приказ. Кстати, о сюжете. Никакой заставки, хотя бы текстовой, нет. Вам нужен сюжет? Пожалуйста! С помощью крутого истребителя (штурмовика, космического корабля, кукурузника) Thunder Force вам надо завоевать (освободить, защитить, уничтожить) систему из пяти планет: HYDRA, GORGON, ELLIS, SEIREN, HAYDES. Вам будут мешать аборигены (мутанты, пришельцы, бешеные роботы). Итак, вперед, в бой.

Первая планета покрыта лесами. Аборигены построили здесь неплохие системы противовоздушной обороны, но ваш крутой (после применения cheats) самолет при наличии крутого (после чтения журнала «Великий Дракон») пилота без труда с ними справится. Все же пару жизней вы потеряете на ракетах «земля-воздух». По дороге вам встретится подбоссик — страшная штука, стреляющая лазерами мимо вас. И вот, наконец, вы натываетесь на последнюю надежду аборигенов — большого боевого робота, вооруженного огнеметом и файерболлами. Правда, он больше похож на петуха, чем на горгулью, но это уже мелочи. Пара десятков попаданий в желудок, и вы победитель Гадкая птичка взрывается, а вы летите дальше...

Уровень 2-й. Вы попадаете в мир огня. Вашей целью является некий Twin Vulcan (двойной вулкан?). Ладно, потом разбе-

Почему-то сеговские программисты везде пытаются сделать вид сбоку с кучей задних планов. А кому это нужно? Уж лучше вид сверху в стиле Red Zone, а еще лучше потратить память на качество основного плана. Вот! Во-вторых, много жизней тратится не на врагов, а на столкновения с

«полом» и «потолком». А ведь гораздо приятнее погибнуть в бою, чем врезавшись куда-нибудь во время маневра между стенами. И, наконец, враги чаще не стреляют, а идут на таран. Но зато от некоторых выстрелов почти невозможно увернуться.

А теперь плавно переходим к плюсам. Самый большой плюс — то, что при получении нового вида оружия старое не выкидывается. Оружие можно переключать, как в Contra Hard Corps. В начале вам дается два вида оружия, способного просто стрелять и стрелять назад. Его можно улучшить, взяв призы с соответствующими буквами, причем комментатор что-то при этом невнятно бубнит. Потом вы сможете взять оружие еще трех видов: стрельба вперед веером (излучатель), стрельба в разные стороны (очень эффективно при наличии спутника) и, наконец, самонаводка. Переключаются они кнопкой «С», причем ее можно нажимать и на паузе.

Чтобы увеличить свою огневую мощь, надо взять специальный приз, который даст вам два шара — спутника. Кроме стрельбы, они еще могут поглощать вражеские



ремся, что это за чертовщина. Для начала надо отразить атаки вредных врагов. Самые мерзкие из них — корабли с большими лазерами, от которых невозможно увернуться, если враг уже выстрелил. Выход один — перебить гадов, пока они не перебили вас. Даже природа настроена против вас. Столбы лавы и ездящие камушки



много раз заставят вас кинуть джойстик с диким криком (Совет: джойстик лучше не кидать, так как можете в кого-нибудь попасть и его (джойстик)





сломать). Кстати, на камушки стоит глядеть повнимательнее, потому что иногда там валяются жизни. Где-то в середине уровня вашему кораблю надоест лететь медленно, и он ускорится. Перед этим не забудьте взять хитрый приз-броню. Она защитит вас от

нескольких попаданий и, вообще, придаст уверенности. Она не теряется со временем или во время перехода с уровня на уровень. Без брони вам будет не очень легко бить подбоссника. Он круглый, страшный, быстрый и коварный. Кроме того, он умеет стрелять лазером, телепортироваться и окружен кучей шариков, как босс из Sonica. Босс (загадочный Twin Vulcan) — пара агрегатов с кнопками. В эти кнопки и надо стрелять самонаводкой. Пули, которыми «вулканы» пытаются вас закидать, хорошо поглощаются спутниками. Все, Flawless Victory!

Третья планета — мир воды. Здешние рыбки настроены серьезно. Не щадя себя, камикадзе идут на таран: истребители шарахают по вам тучами ракет. Кое-где аборигены поставили мины. Если вы не забудете такую мину заранее, можете считать, что жизнью стало на одну меньше. А теперь поговорим о боссе. Я забыл сказать, что главная цель здесь — большая, прямо королевская, рыбина. (Эх, поймать бы такую, да зажарить или уху сварить). Уязвимое место у нее — глаз. Встаньте перед ним и стреляйте из чего-нибудь мощного. У самой рыбы стрелять есть из чего (мягко говоря), но пользоваться этим она явно не умеет.

Забив босса, вы попадете на планету, состоящую из гор, скал и «вражеских мужичков». Если у вас осталась броня с прошлого уровня, то все будет хорошо, а если нет... Некоторые проходы загорожены чем-то вроде икры (и сюда рыбы пробрались; надо было на прошлом уровне всех до одной забить), причем самонаводка и излучатель на нее не действуют. Очень аккуратно летайте между скал — они очень любят сдвигаться и раздвигаться. Но все это цветочки, ягодки еще впереди. Скалы научились крутиться, вертеться и т.д. Но вот вы залетаєте в тупик. Не лезьте на стену — там нет секретного прохода. Ваш корабль сам сообразит, что врезаться в стены нехорошо, и включит задний ход. После выхода из тупика вы увидите подбоссника. Он умеет стрелять хитронаводящимся оружием, так что почаще ездите (то есть, летайте) вперед-назад. Босс уровня — гигантский омар (лангуст). Очень похож на рыбу (Ведь «на безрыбье



и омар — рыба»).

Ну, в какой игре нет ледяного уровня? Задний план нарисован очень хитро, но об этом забываешь, когда появляются враги. Вообще-то, здесь где-то должен быть мобильный форт — последняя надежда аборигенов (пришельцев, мутантов). Еще вам предстоит преодолеть природные преграды, но после скал сосульки покажутся вам детским развлечением. Ну, потратите вы на них пару (десятков) жизней и всё!!! Из оружия здесь лучше использовать самонаводку и излучатель. Самый мощный враг — босс. Кроме центрального орудия, куда и надо стрелять, есть еще и боковые пушки. Отстрелите их и займитесь главной пушкой. Ну, вот и все, босс замочен. Казалось бы, ничто не препятствует вашему господству, но нет, злобные орны не оставляют свои попытки создать империю зла (неплохо ляпнуто). Прослышав о ваших успехах, они на огромном корабле CERBERUS при-



были вам помешать. Облетев вокруг корабля, оснащенного по последнему слову техники ХХХ века, и расстреляв то, чем он оснащен, летите внутрь. Босс здесь слабый, ну прямо как Motaro в MK III — любым оружием можно получить Flawless Victory. Но все же орны (не путать с орками) успевают развернуть свою базу. Врагов в ней немеренно, и стреляют они очень хорошо. Мешают шарики с лазерами, особенно когда их два-три подряд. Встретившись сетки уничтожайте так же, как икру. Но вот вы добраетесь до Босса. Здесь не поможет крутая пушка. По всему экрану ездят (или летают) четыре квадрата(!). Стрелять они, к счастью, не умеют, зато это очень хорошо делает пушка справа. Самонаводка застревает в квадратах, а любое другое оружие применять очень сложно. Но профессионалы, читающие «Великий Дракон», могут все. Я верю и надеюсь, что вы сможете забить его и посмотреть красивые картинки с китайскими надписями. На этом я заканчиваю описание. Все, пока!







присваивая очередной титул (значит, титулов тоже 16, а я только 15 заработал). Приятно, что враги не сидят тупо в городе, а умеют плавать, точнее, ходить на кораблях. Так что, если вы запоздали, то придется местных жителей поспрашивать. Еще крайне полезно то, что необязательно собирать всю карту. Порой можно догадаться о нужном месте и по 1/2 карты.

9) Главный способ зарабатывать деньги — грабеж кораблей и городов. Причем, если вы захватили порт, и у вас есть масса лишних матросов, вы можете «инсталлировать» нового губернатора.

10) По морям плавают не только безымянные капитаны, но и конкретные (с именем и фамилией) пираты и охотники на пиратов. От особо крутых типа Duke с кораблем War Galleon лучше улетать.

и дележе добычи. Запомните: «Когда вы грабите, деньги достаются не вам!» Вам деньги дадут при дележе добычи. Причем по формуле:

$Z = D / M \times 2Y$ , где **Z** — ваш заработок, **D** — общая сумма награбленных денег, **M** — число матросов, **Y** — уровень сложности, на котором вы играете.

Усекли? Нет? Ну и ладно, сами разберите. Я и так вам много чего сказал.



В общем, рекомендую эту игру всем тем, кто ругает RPG за графику, а также тем, кто в детстве зачитывался «Островом сокровищ», здесь и пиратов, и сокровищ пруд пруди.

И, может быть, если вы сделаете все, что можно, вам покажут какой-нибудь крутой конец с кучей красивых картинок.

**D&K,**  
г. Санкт-Петербург

6) Можно и нужно искать сокровища. Обычно карта сокровищ стоит 500 пиастров (или дублонов?, а, может, долларов? Но, точно, не рублей), а сокровища оцениваются в 6000-12000 тех же у.е.

7) Каждый найденный родственник дает 1/4 карты сокровища инков (100000 у.е.).

8) Теоретически в игре можно торговать. Но по сравнению с Uncharted Waters торговля здесь настолько урезана, что просто смешно делается, когда смотришь на убогих три вида товаров.

Только однажды мне это не удалось. Процесс игры обычно заключается в плавании между портами и грабеже кораблей. Морской бой, как и дуэль, идет в реальном времени. Вы можете либо расстрелять врага из пушек (ох, как я люблю потом смотреть на последствия этого), а можно пойти на abordаж. При этом игра перейдет в режим дуэли, а энергией будет служить количество матросов... Дуэль заканчивается, когда либо дуэлянт потеряет всех матросов, либо когда ему нанесут крутую комбу. Но самый кайф не в этом. Нападешь, бывало, на достаточно сильный торговый корабль, повернешься к нему бортом (где пушки), но стрелять не станешь. Где-то секунд пять враг ошеломленно будет плыть рядом (стрелять он тоже не станет!). Потом компьютер решает, что лучше не позориться, а сразу сдаться. И напоследок скажу о выходе на пенсию



От редакции.

Чтобы наши читатели не испытывали тех трудностей, которые выпали на долю D&K при покупке игры, показываем, как выглядит коробка фирменного картриджа.



# НОВОСТИ ВИДЖИ

## ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?



GENSO SUIKODEN 2 (KONAMI)



TOMB RAIDER 3 (EIDOS)



TWISTED METAL 3 (SCEI)



SLAYERS WONDERFUL  
(SCEI)

• **Psygnosis** готовит в подарок любителям классических игрушек PSX-сборник, куда войдет неувядающая **Lemmings** и ее продолжение **Oh No, More Lemmings!**

• Вторая часть **Samurai Spirits 64** для пока не набравшей оборотов **Hyper Neo Geo 64** будет иметь особую систему регенерации героев: если удар пришелся по руке или ноге, энергия персонажа восстановится, а если по туловищу — то этого не случится. Появятся два новых героя: **Асуна**, пользующийся зависающим в воздухе мечом, и **Хаккаку**, сражающийся с огромной китайской кистью (ей можно драться как шестом и одновременно выписывать с ее помощью магические заклинания).



• Этой зимой на **PlayStation** портируют **Plasma Sword — Nightmare of Bilstein**. Также **Sarcom** объявила, что на оставшихся дисках **Capcom Generation** будут содержаться **Son Son** (1984), **Vulgus** (1984), **Higemaru** (1984), **Exed Eyes** (1985), **Gun Smoke** (1985), **Commando** (1985), **Mercs** (1990), **Street Fighter II** (1991), **Street Fighter 2: CE** (1992) и **Street Fighter 2 Turbo** (1992). Заявлено о поддержке всеми играми **Dual Shock**.

• **Eidos** подтвердила, что их новый приключенческий боевик **Omicron** станет одной из немногих игр, поддерживающих графический режим высокого экранного разрешения на **PlayStation** (еще одна такая игра — **Raystorm** от **Working Designs**)

• **Interact** создает приспособление под названием **DexDrive**, позволяющее свободный обмен сейвами между картой памяти **PlayStation** и персональным компьютером. Ориентировочная цена этой полезной вещи в США — \$40.

• По словам представителя **New Corporation** они готовят новую часть **Captain Commando** для **PlayStation**, продолжение известного капкомовского beat'em up-а. В продаже она появится в сентябре (Япония), будет поддерживать джойстик **Dual Shock** и игру тремя персонажами одновременно через **Multitap**.

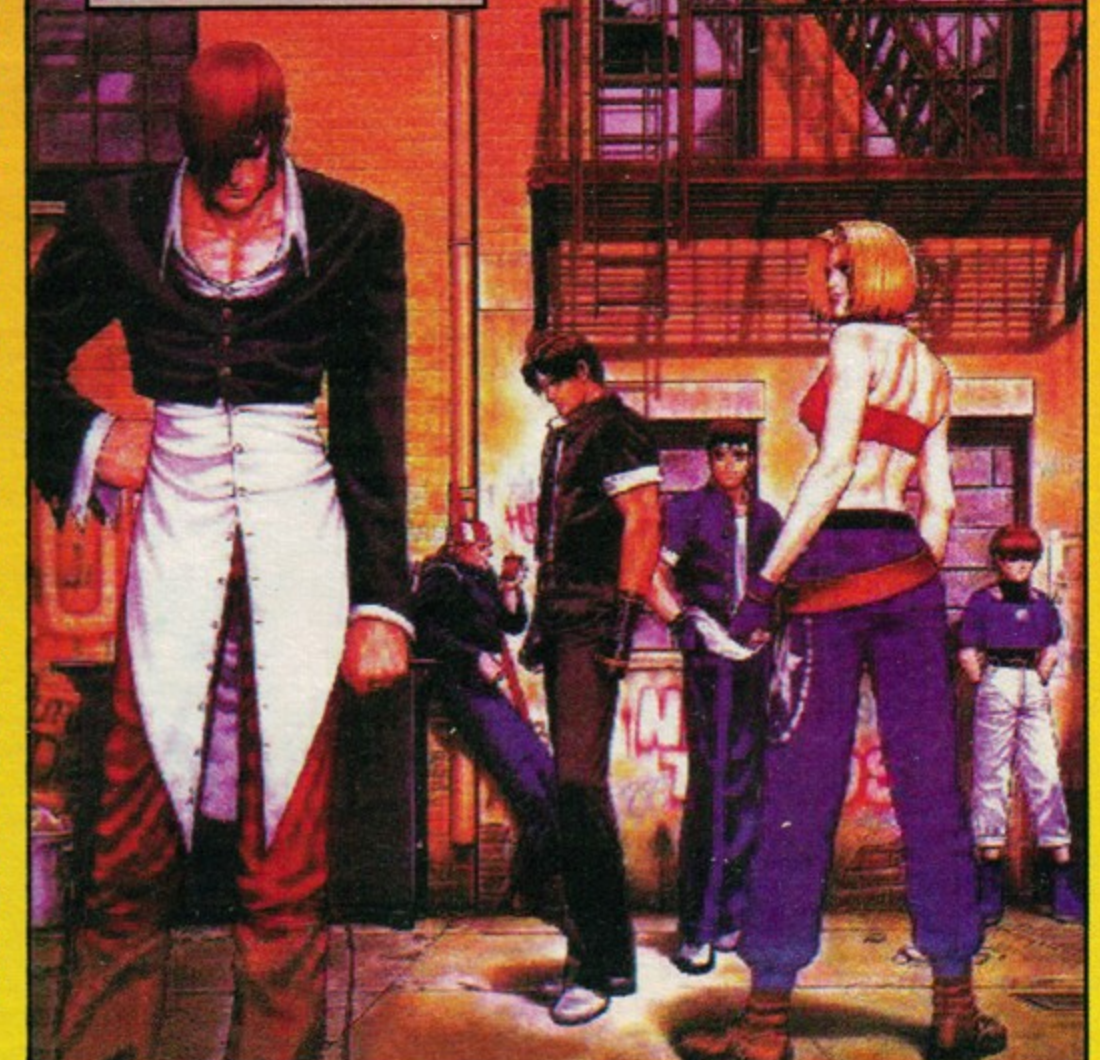
• Симулятор скалолазания **Great Peak** появился на **PlayStation** 16 июля. В игре предлагается взять на себя роль главы альпинистской группы, и весь этот вид спорта представлен именно как командная дисциплина.

• **Square** анонсировала **Another Mind**, новое «графическое приключение» для **PSX**. Игра выйдет осенью, а играет главного персонажа известная 16-летняя актриса **Мегуми Мацумото** (Megumi Matsumoto). Появление англоязычной версии маловероятно. Также ходит слух, что в **Square** идет работа над продолжениями шедевров для **Super Famicom** — **Romancing Saga** и **Seiken Densetsu 2** (вторая игра известна на Западе как **Secret of Mana**).



• В **Square** подтвердили, что файтинг **Ehrgeiz: God Blessed the Ring** появится на **PSX** этой зимой (аркадный вариант игры разрабатывался Square-овским субподрядчиком **Dream Factory** (**Tobal No 1-2**) по технологии **System 12** от **Namco**). Помимо **Тифы** и **Клауда**, в **PSX**-версии **Ehrgeiz** будет еще один герой **Final Fantasy VII**, а также **Quest Mode**.

• **The King of Fighters '98: Dream Match Never Ends** успешно проходит тестирование в аркадах **Осаки**. В игре поистине «звездный» состав: все участники турнира **KoF 94-97** годов. Пока утвержден состав шести бойцов-



ских команд: это команда **США** (**Хэви Д.**, **Лаки Гловер**, **Брайант Баттлер**), «Средневозрастная» команда (**Хейдерн**, **Сейсио Кусанаги**, **Такума**), команда **Икари** (**Леона**, **Ральф**, **Кларк**), китайская команда (**Атена**, **Кенсу**, **Чин**), команда **Fatal Fury** (**Терри** и **Энди Богард**, **Джо Хигаси**) и команда новичков (**Ясиро**, **Шерми**, **Крис**). Не совсем пока понятно, в какую команду войдут главные герои, **Кио Кусанаги** и **Йори Ягами**... Одновременно **SNK** разослала по аркадам **Real Bout 2: The Newcomers**.

• 24 сентября **Koei** собирается выпустить в Японии свой второй (после **Sangoku Musou/Dynasty Warriors**) файтинг, названный **Destrega**.







Разнообразные **КОНСТРУКТОРЫ** позволят Вам самому собрать машины, танки, корабли, дома и целые города!

**РУЛЬ С ПЕДАЛЯМИ** газа и тормоза и переключателем скоростей — максимальное удобство и эффективность управления машиной в играх-автосимуляторах.



## Портативные игровые системы **GAME BOY** и **SEGA NOMAD** — ваши верные друзья в дороге и на отдыхе!



**GAME BOY POCKET** — самая карманная приставка

**GAME BOY** — размер с записную книжку, и более 500 игр в мини-картриджах (меньших, чем спичечный коробок)!



Размеры: 19x5x11 см

**NOMAD** — весь мир Sega MegaDrive у вас в кармане!

**SEGA NOMAD** — полностью совместим со стандартными картриджами MegaDrive, цветной экран!

## ПРОДАЁМ ПРИСТАВКИ И КАРТРИДЖИ



<b>64</b> BIT		<b>NINTENDO 64</b>
<b>32</b> BIT		<b>SONY PlayStation</b>
<b>16</b> BIT		<b>SUPER NINTENDO SEGA</b>
<b>8</b> BIT		<b>Dendy SUBOR Game Boy</b>
		<b>ТАМАГОЧИ</b>

### Фирма "ПАДИС"

**Магазин "МИККИ":**  
Волоколамское шоссе, дом 1Б. (095)158-65-11  
М Сокол

**Магазин "ТКС":**  
б-р Яна Райниса, д.13, 2-й этаж. (095)493-51-62  
М Сходненская

**г.Вологда**  
Магазин "Принцип", ул.Октябрьская, д.43, т. (8172) 250530

**г.Екатеринбург**  
Магазин "Home Video", Автовокзал, ул.8-е Марта, 185, т.(3432) 29-95-88  
Магазин "Спорттовары", Химмаш, ул.Бородина, 31, т.(3432) 27-62-88

**г.Киров**  
Магазин "Вега", ул.Лепсе, д.58/2, т.(8332) 25-01-02

**г.Нижний Новгород**  
Торговая сеть фирменных магазинов "Электроника", площадь Горького, д.5/76, т.(8312) 338-449, (8312) 337-265

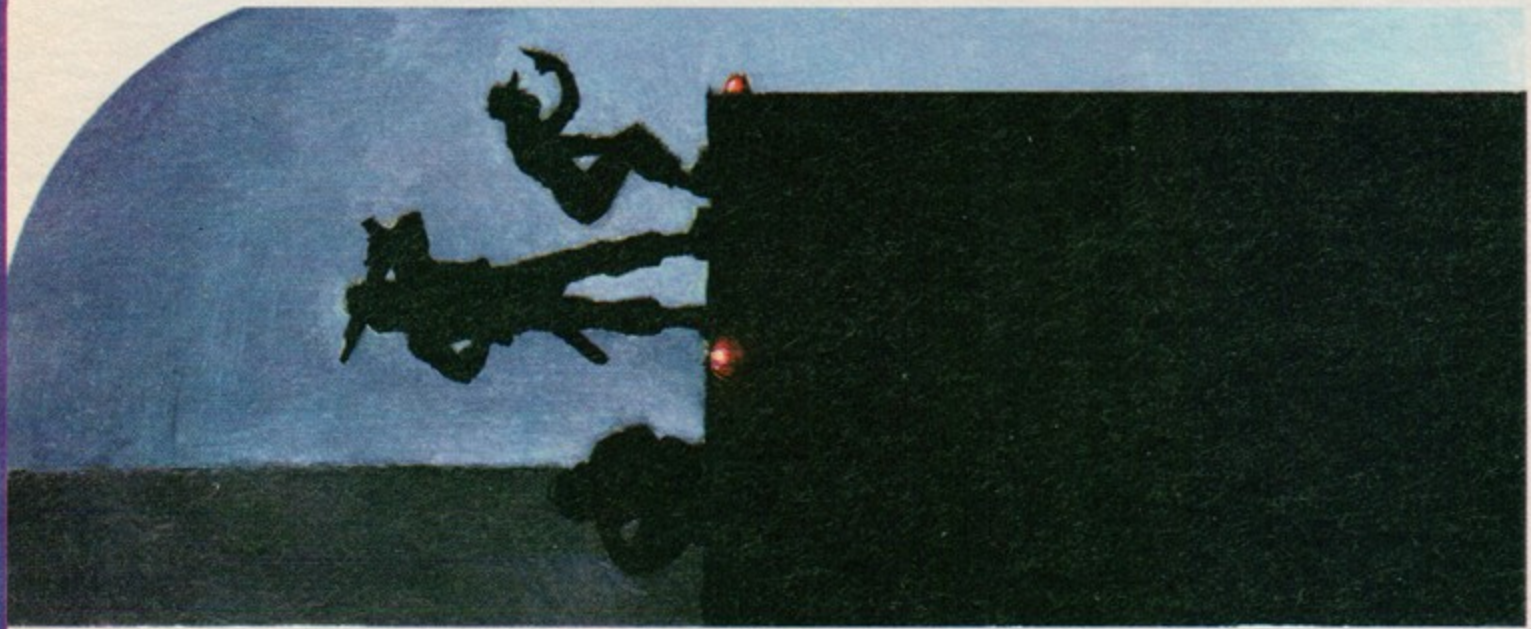
**г.Самара**  
Торговая сеть фирменных магазинов "Dendy": ул.Стара-Загора, д.141 ул.Стара-Загора, д.202, Торговый центр "Колизей" ул.Революционная, д.133, Универсам №3 т.(8462) 53-44-31

**г.Саров**  
Магазин "Подарки", ул.Московская  
Магазин "Олеся", ул.Силкина т.(83130) 1-66-78

**г.Челябинск**  
Торговый центр, ул.Каслинская, д.64, т. (3512) 72-18-64, 39-04-94

Телефоны службы оптовой продажи:  
картриджи (095)200-47-07;  
приставки (095)158-65-11  
факс: (095)209-16-87;  
(www.com2com.ru/padis  
E-mail: padis@com2com.ru)

БОЛЕЕ  
**1605<sup>1</sup>/<sub>2</sub>**  
ВИДОВ ИГР



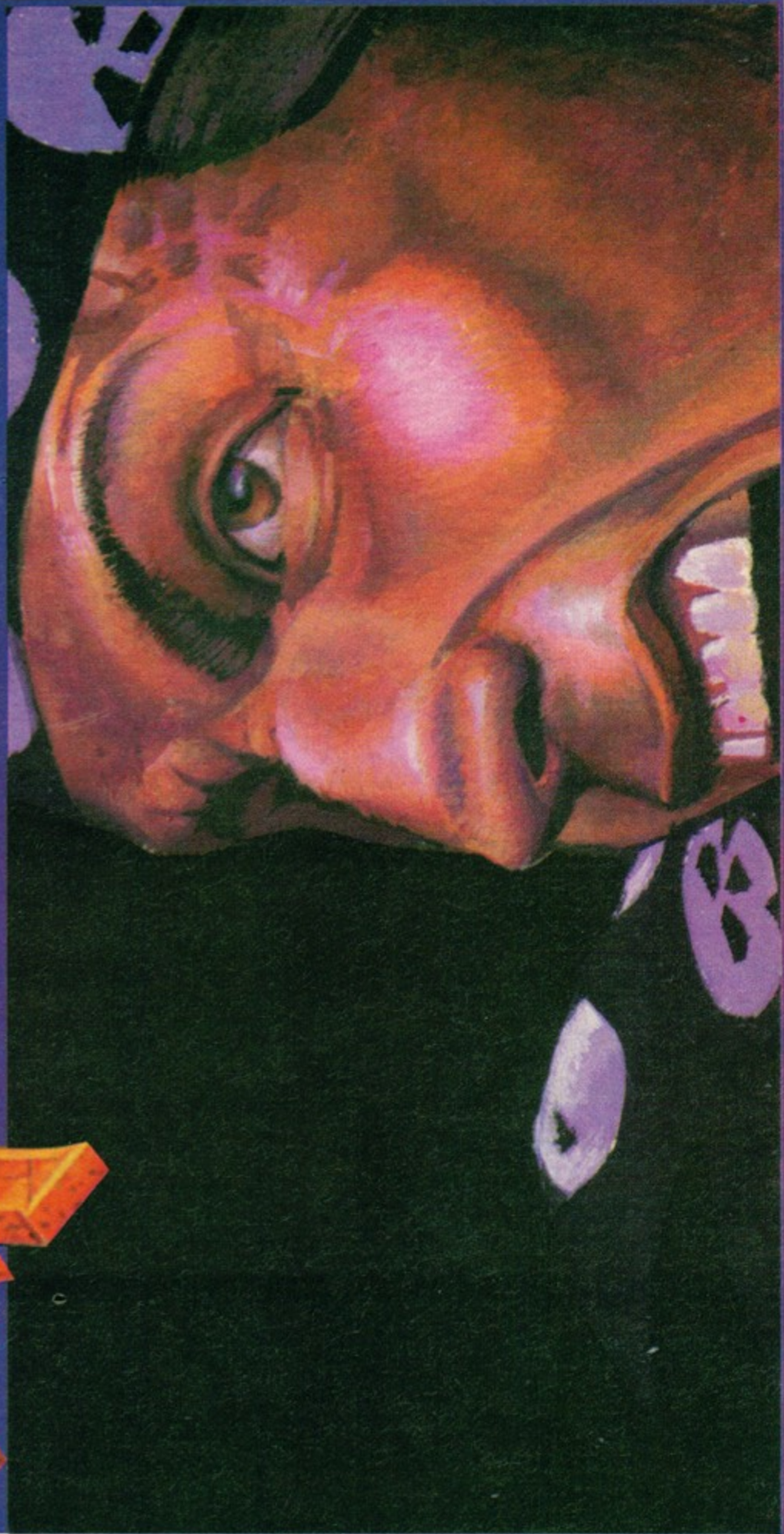


# DUCK SOUP

НА ВСЕ ВРЕМЕНА!



ВЕЛИКИЙ  
**D** РАКОИН



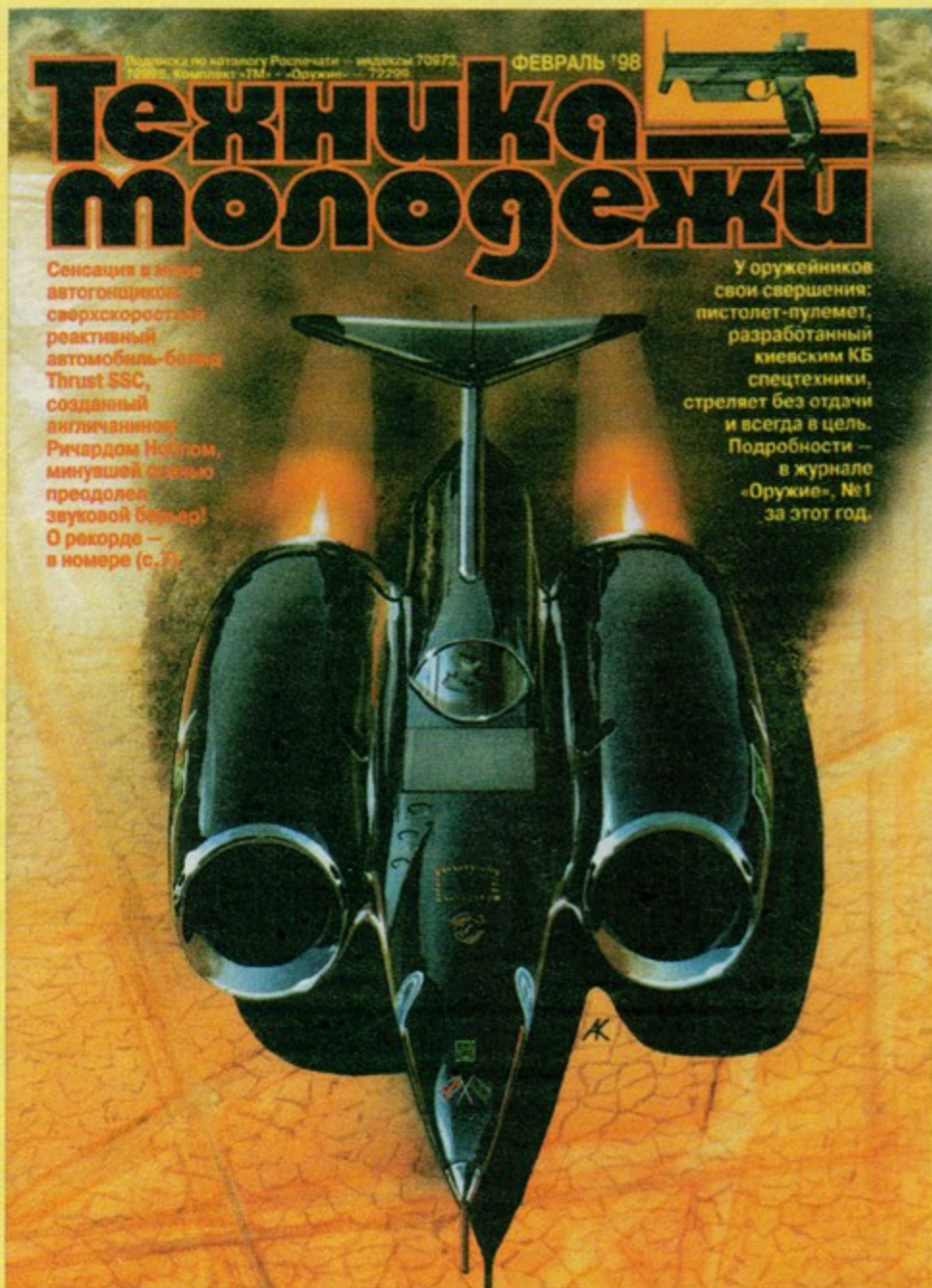
# Техника молодежи

Тел.: (095) 285-1687,  
285-2018, 285-5625.  
125015, Москва,  
Новодмитровская, 5а

загляни в завтрашний мир!

Научно-художественный журнал

«ТЕХНИКА — МОЛОДЕЖИ»



## Техника молодежи

Сенсация в мире автогонщиков: сверхскоростной реактивный автомобиль-бомба Thrust SSC, созданный англичанином Ричардом Ноблом, минувшей осенью преодолел звуковой барьер! О рекорде — в номере (с. 11)

У оружейников свои свершения: пистолет-пулемет, разработанный киевским КБ спецтехники, стреляет без отдачи и всегда в цель. Подробности — в журнале «Оружие», №1 за этот год.



### ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ.

● Меры безопасности. Законы об оружии.

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ ПО КАТАЛОГУ РОСПЕЧАТИ:  
72297 — для населения; 72298 — для организаций;



Массовый журнал «ОРУЖИЕ»

### ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ:

- Газовое и пневматическое.
- Охотничье и спортивное.
- Боевое и подпольное.
- Историческое и легендарное.



Журналы по стендовому моделизму

### «ТАНКОМастер», «АВИАМастер»

- Модели, чертежи, униформистика.
- История техники.
- Каталоги новинок.

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ ПО КАТАЛОГУ РОСПЕЧАТИ:  
72869,  
72868

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ТЕХНИКА-МОЛОДЕЖИ» ОСУЩЕСТВЛЯЕТ РАССЫЛКУ СЛЕДУЮЩИХ КНИГ:

	Цена с пересылкой руб.
1. Каталог горнолыжных курортов «Ski-гид», 150 с.	45
2. «История танка», в твердой обл., 208 с.	30
3. «Униформа Красной армии и вермахта», 80 с.	14
4. «История винтовки», 64 с.	7
5. «Армия Петра I», 64 с.	7
6. «Оружие коллекции Петра I», в твердой обл., подар. изд. 144 с.	15
7. «Энциклопедия экстремальных ситуаций», в твердой обл., 320 с.	15
8. «Индейцы великих равнин», в твердой обл., 158 с.	19
9. «Крылья над морем» (отечественная палубная авиация, с черт.), 64 с.	10
10. «Крылья-дайджест» № 3 (Истребитель Р-63 «Кингкобра»), 48 с.	11
11. «Фронтовые самолеты первой мировой войны». Часть I	25
Часть II	25

Для получения книг необходимо сделать денежный перевод по адресу:  
125057, Москва, А-57, а/я 95, «Техника-молодежи», Савушкиной Ирине Владимировне.  
Цена указана для РФ.



Спортивный журнал «ГОРНЫЕ ЛЫЖИ/ SKI»

### «ГОРНЫЕ ЛЫЖИ/ SKI»

- Экип. Новинки горнолыжных фирм.
- Отдых в горах.
- Советы «чайникам» и асам.

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ ПО КАТАЛОГУ РОСПЕЧАТИ:  
73076 — для населения; 72778 — для предприятий

## ИЗДАТЕЛЬСТВО И ТИПОГРАФИЯ

ВСЕ допечатные процессы, включая цветоделение (Topaz); изготовление фотоформ (Herkules PRO, до 558 x 750 мм); цветопробы (до 343 x 508 мм).

ПЕЧАТЬ в собственной типографии (Hamada A3, Man-Roland A2)

Тел.: (095) 285-8009, 285-5625, 218-5064

Тихий океан, полдень мартовского дня 2018 года — Глубина 400, скорость 40... Приготовьтесь зайти на вираж. Зарядить титановые ракеты, с 1 по 5, с 21 по 25!  
 — Сэр, мы их обнаружили! Подлодки пиратов в одном квадрате с нами.  
 — Зарядить плазму, подготовиться к атаке!  
 — Сэр, они совсем близко, мы не успеем!  
 — Молитесь, господа, чтобы они не дали залп первыми.  
 — Все готово, плазма заряжена!  
 — Огонь по цели из всех орудий! — после команды послышался грохот стартующих ракет, полминуты тишины, а затем резкий грохот взрыва и свист выходящего из корпуса вражеской подлодки кислорода.



Что это было?!

А, так. Небольшая разборка с очередными гадами в подводном мире, хотя, кроме гидросферы, ничего полноценно живого на Земле не осталось. Будущее — катаклизмы, нарушение экологии, нехватка ресурсов, часть льдов с полюсов Земли растаяла. Вот и пришлось грешным людишкам идти на запасной вариант (нет, нет, пока еще не перебраться на Марс) — уходить жить в моря и океаны. Началась новая эра завоеваний и битв, эра подводных дипломатических и военных отношений. Человечество, вынужденное перебраться под воду, начинает возводить подводные дома, заводы, целые города. Но как говорится: “И в воду не канешь — неприятности везде достанут”. С новой непривычной средой обитания пришли и новые проблемы. Одна из них — корпорация “пиратов-завоевателей”. Вы участник экологической программы и хранитель спокойствия на дне морском, вы — капитан многоцелевой гипернапичканной суперсовершенной боевой подлодки D.S.V. 4600-SEA QUEST (морской исследователь), последней надежды на сохранение мира в океане. Вашей задачей как местного героя является защита мирных подводных колоний от неугомонных пиратов. Ответственность, которую на ваши плечи возложило мировое содружество, вы должны не просто оправдать, но и показать, что с помощью D.S.V. и под водой, среди пузырей и голодных акул, можно что-то там защищать и спасать.

## SEA QUEST

Игра представляет собой смесь жанров стратегии и боевика (и не очень даже плохого технического оформления). Основной вид игры — это управление той самой крутой и огромной подлодкой в стиле небезызвестной серии Strike. С той гигантской разницей, что здесь гораздо больше видов оружия, нет спускающегося за горючим крюка и можно менять высоту... ой, простите, глубину, конечно

же. Плавая на своей субмарине и уничтожая вражеские, вы находите места основных целевых миссий, которые непосредственно и нужно выполнять, чтобы продвигаться в игре. Все эти миссии локальные, то есть выполняете их вы уже в двухмерном платформенном исполнении, используя один из шести подводных аппаратов (единственное пригодное средство передвижения в данных обстоятельствах. Пузыри, знаете ли!), у каждого из которых свои возможности и особенности. Только с ними начинаешь понимать, что ваша D.S.V. 4600 — действительно многоцелевая субмарина, а не какая-нибудь там дизельная керосинка больших размеров. Нажав во время стандартной игры паузу, вы обнаружите шесть “иконок”. Верхние две отвечают за оружие на “подвесках” (левой соответствует кнопка А, правой — кнопка В. Вы можете поставить разное или одинаковое оружие на каждую подвеску (кнопку). Количество видов оружия в игре достаточно приличное: управляемые и разрывные торпеды разного радиуса действия, самонаводящиеся и полсонаводящиеся торпеды разной мощности, титановые аква-реактивные ракеты с суперсамонаводкой (вещь!),



три вида плазмы, несколько видов подводных мин и акустические ловушки для вражеских торпед. Все это оружие действительно разное, и тактика его применения тоже разнообразна. Следующая "иконка" справа по середине – информационная. В ней вы узнаете текущий пароль, наличие кредита денег, прочтаете подсказки по прохождению миссий, и в этой же опции находится режим SHOP'a. В нем можно продать или купить оружие и подводные аппараты. Если эта "иконка" замигала, значит, пришла информация о текущем задании. Левая по середине "иконка" сообщит вам ваше полное боевое и техническое положение, а также финансовое состояние. Левая нижняя "иконка" – это карта зоны ваших действий. На ней обозначены враги (пророчески в виде черепов с костями), ваша субма-



рина (в виде трезубца), места раскопок, в данный момент обнаруженных вами минералов (в виде серых крестов), и мест, где нужно выполнять миссии (в виде желтых крестов). Задача на каждом уровне – пройти все миссии. Правая нижняя "иконка" – это док ваших целевых подводных аппаратов на D.S.V. В него можно войти, только если вы находитесь над местом добычи минералов или над местом, где нужно выполнять миссию.

А вот собственно и аппараты:  
**"Морской краб" (CRAB)** – исследовательское судно. Предназначено для сбора ценных минералов и золота в зоне разработок. Струей воздуха размывает песок и хрупкие породы. Вооружение (очень слабое) – редкостреляющие мины. Стоимость: 3000\$.

**Сварочный робот (H.R.PROBE)** – подводный радиоуправляемый механизм. Производит сварочные работы и переключает рубильники. Имеет световой прожектор. Вооружение – бластер (со средними параметрами). Стоимость: 3000\$.

**"Жало" (STINGER)** – боевая подводная лодка. Очень маневренная. Вооружение – скоростной бластер (средний). Стоимость: 7500\$.

**"Скоростник" (SPEEDER)** – боевая подводная лодка. Очень быстрая, но малоповоротливая. Вооружение – легкие торпеды и самонаводящиеся мины (мощные). Стоимость: 5000\$.

**Морской грузовик (TRUCK)** – боевой и сборочный батискаф. Может брать на борт предметы. Вооружение – торпеды и мины замедленного действия (мощные). Стоимость: 7500\$.

**Дарвин (DARWIN)** – незащищенный, но хорошо тренированный дельфин. Очень быстрый и маневренный. Предназначен для воздействия на различные рубильники и выключатели. Вооружение – отсутствует. Стоимость: 4000\$.



## 1 уровень. Недалеко от Пирл-Харбора

Капитанский мостик D.S.V.,  
2 часа до начала задания.

– Сэр, это правда, что меня повысят в звании?

– Нет.

– Я так и знал, капитан, что механик из 4 отсека наврал, а ведь вопил: "Правда, правда, только дай новый номер ко-



микса про приключения Бэтмена в Марианской впадине".

Начинаете вы свое шествие пока что моряком (SEA MAN) неподалеку от Пирл-Харбор (там еще японцы во время Второй Мировой почти весь Тихоокеанский флот США замочили). Вначале советую уничтожить побольше субмарин пиратов, в дальнейшем они будут сильно мешаться (да и первые свои кровные "зеленые" вы получите именно за них. Маневрируя, не задевай-



те выстрелами мирные подводные строения, расположенные то тут, то там на дне. За каждый попавший по ним залп у вас снимаются деньги. Некоторое время спустя появится информация об обнаружении мест раскопок и миссий. Выполнять миссии можно в любом порядке, все зависит от того, в какую область вы поплыли раньше и где уничтожили врагов.

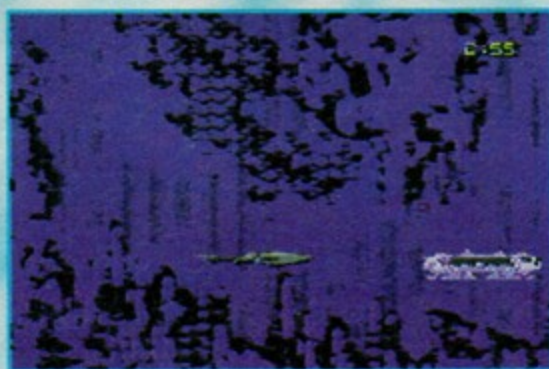
### Схема 1 уровня



Однако описанные здесь миссии лучше выполнять в моем порядке и желательно с минимальным пробегом времени между ними. Чтобы легче отыскать их в зоне действия, я начертил небольшие схемы, где показаны места высадки аппаратов.



**ВСЕГО В ИГРЕ 3 УРОВНЯ, В КАЖДОМ ОТ 3 ДО 6 МИССИЙ. ВМЕСТЕ ПОЛУЧАЕТСЯ 13 МИССИЙ, НЕПЛОХО! НУ, А ТЕПЕРЬ Я БЫ ХОТЕЛ ВКРАТЦЕ РАССКАЗАТЬ ОБО ВСЕХ УРОВНЯХ И ЗАДАНИЯХ ИГРЫ.**

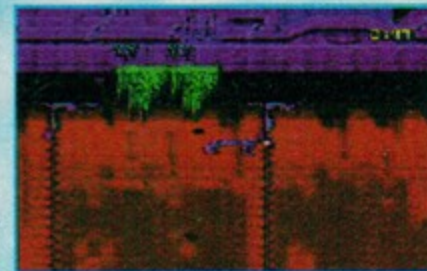


**1 миссия.** Для ее выполнения нужно вначале разбить выстрелами завал из камней. Затем, войдя в миссию, выберите Stinger. В пещере завалило батискаф мирового содружества с людьми на борту. Ваша задача: за отведенное время, используя Crab или Truck, спасти этих людей. Пещеру завалило камнями, и нужно Stinger'ом пробить проход через камни прямо к батискафу, чтобы туда смогли пробраться Crab или Truck. После удачного спасения по возвращении в док вас поздравят с первым выполненным заданием, и вы увидите, что ваше звание возросло.

**2 миссия.** Когда-то давно здесь затонул самолет. Потерпел крушение он с контейнерами плутония на борту. Необходимо Crab'ом или Truck'ом собрать его. После выполнения этих двух миссий вы автоматически перейдете на третью. Аппараты выбирать нельзя. Задача третьей миссии более чем понятна и проста — нужно проплыть до одной из подводных баз. Время ограничено, и несмотря на то, что Speeder очень быстр (именно им вам предстоит здесь управлять), поторопиться следует. По дороге, помимо мин и вражеских субмарин, остерегайтесь огромных винтов, способных снять у вас 15% брони за один раз, а жизнь всего одна.

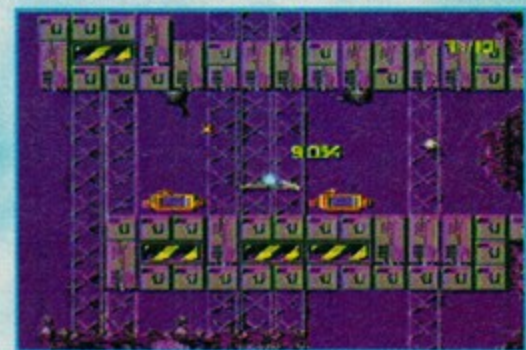


Схема 2 уровня



**1 миссия.** Затонул танкер, полностью наполненный нефтью. И все бы ничего, лежал бы он себе на дне и не мешал никому, но пираты сделали в нем пробоины и поставили надежную охрану. Нужно роботом-сварщиком H.R.Probe, отстреливаясь от пиратов, заварить все пробоины в борту танкера и не дать вытечь черной крови моря наружу.

**2 миссия.** Здесь вам предстоит проявить ловкость в управлении дельфином Darwin'ом. На нефтяном комплексе пираты установили 8 групп по 3 компьютера, которые взяли все под свой контроль, в том числе и боевую охрану базы. Дельфином нужно находить целые группы компьютеров (по три) и отключать их. На компьютерных мониторах имеется два вида символов — это "черточки" и "волнистая линия". Подберите с помощью дельфина комбинации символов, как показано на схемах, и эта группа компьютеров отключится, на что укажут почерневшие экраны. Отключив все 24 компьютера, вы покончите с миссией. Только поторапливайтесь, времени в обрез.



## 2 уровень. Нефтяная база

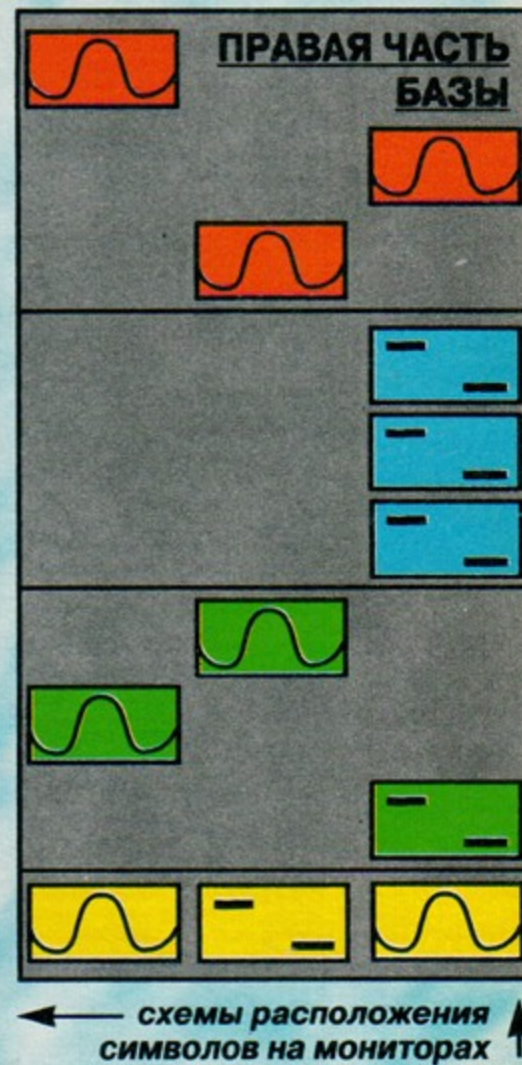
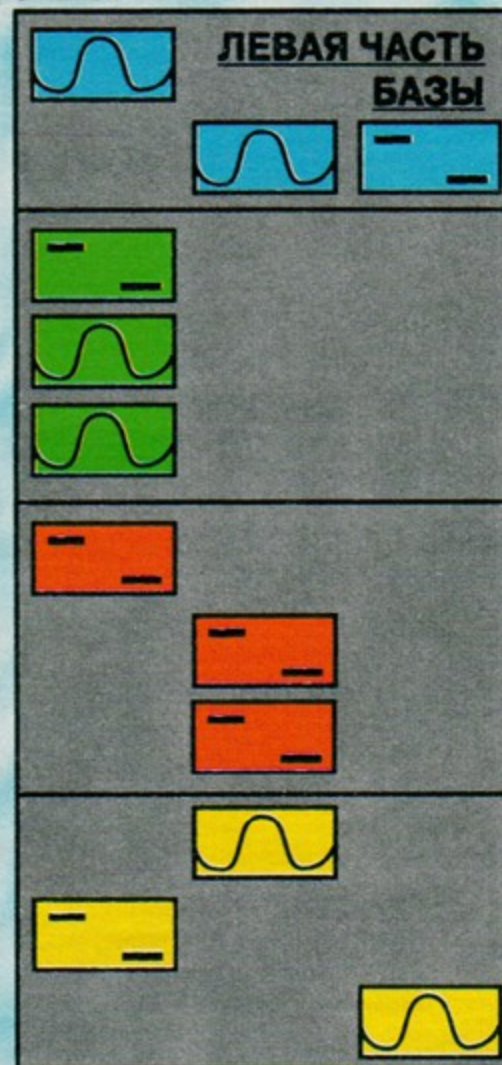
Капитанский мостик D.S.V., 15 минут до начала задания. — Сэр, я слышал, что в этом секторе расположена лучшая база пиратов по производству боевых подлодок и батискафов.

— Не глупи, наша "рыбка" гораздо мощней их!

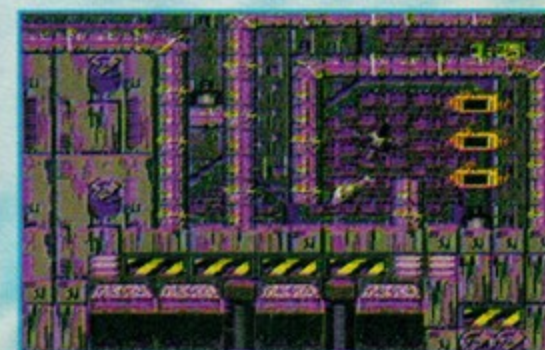
— Капитан, если вы не перестанете беспризорно вальсировать на этой посудине, то она превратится в "рыбные палочки".

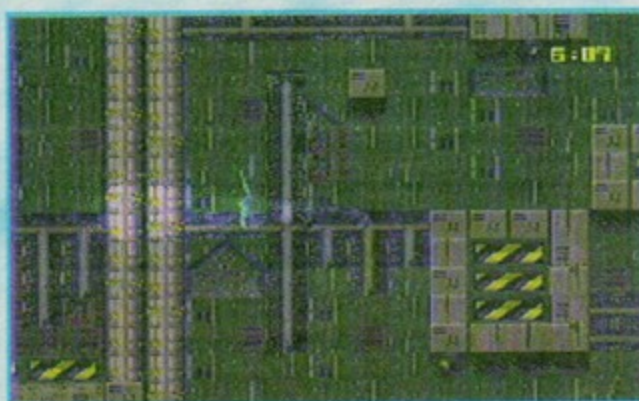
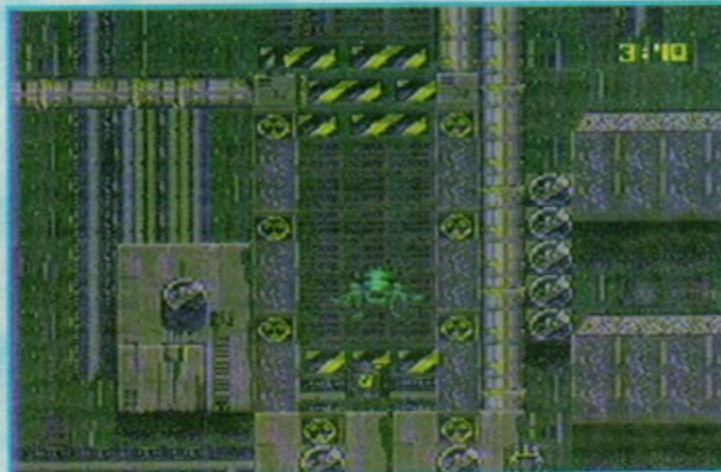
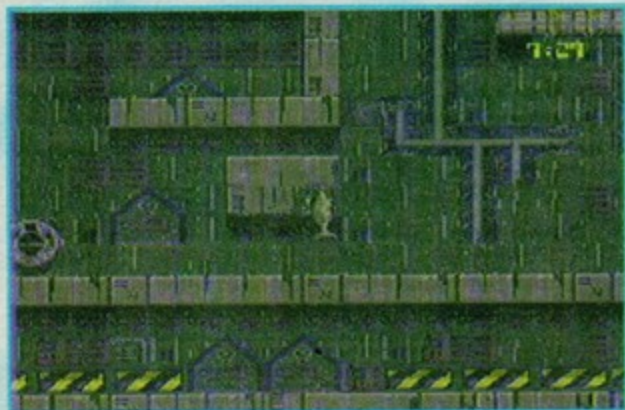


После разборок подле Гавайев, вас засылают на места основных нефтедобывающих баз. Все накопленные на прошлом уровне деньги остаются при вас, так что позаботьтесь о возобновлении боевого арсенала. Подлодки пиратов стали гораздо круче, и появились автоматизированные мины, мешающие продвижению по зоне действий.



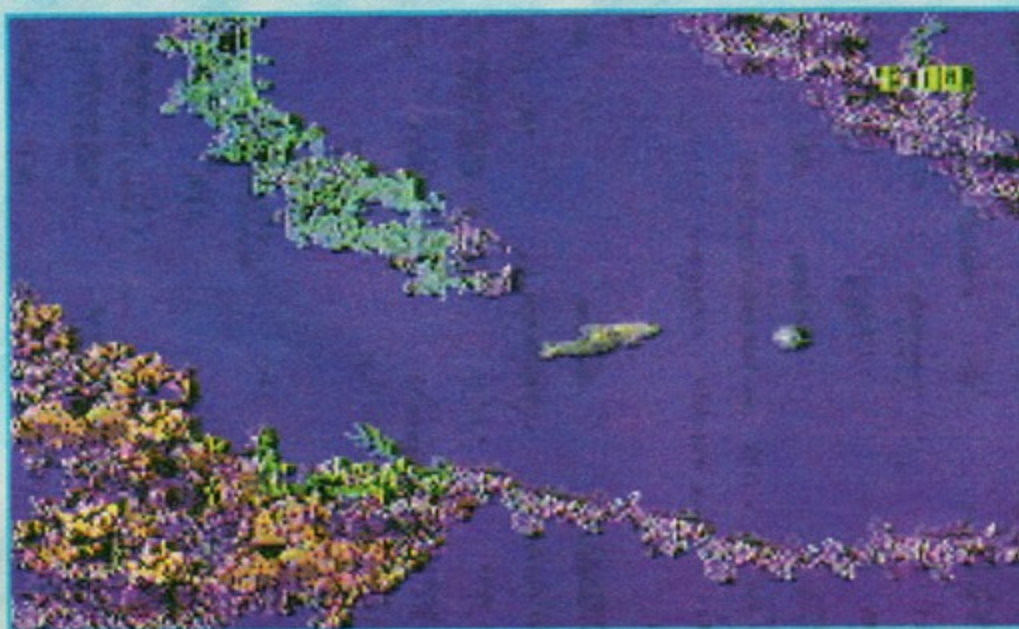
← схемы расположения символов на мониторах ↑





**3 миссия.** Атомный реактор базы вот-вот выйдет из строя, а вам нужно успеть извлечь из базы, где он находится, радиоактивную начинку — капсулу. Выберите дельфина и, проплыв правее над базой, включите рычаг, он запустит специальный вентилятор перед входом в базу. Спуститесь дельфином вниз к вентилятору, направьте нос дельфина и, подгоняемый течением от винта вентилятора, сигайте в правую сторону. Перед вами начнет потихоньку закрываться дверь, но благодаря скорости дельфина вы успеете проскользнуть. Теперь, попав внутрь, плывите сразу вверх и влево, найдите рычаг и включите его. Он зафиксирует дверь в открытом положении (ту, в которую вы сиганули). Ни в коем случае не плывите вниз, не поддавайтесь глупому любопытству и не включайте еще один рычаг! Теперь плывите обратно наружу против течения от вентилятора, отключайте его (вентилятор) и возвращайтесь в док. Берите "Сварщика" и плывите в освободившийся проход, без течения и с открытой дверью. Ваша цель — заварить все дырявые трубы в этом секторе. После их заварки возвращайтесь в док, снова берите дельфина и спускайтесь в самый низ прохода ниже вентилятора: там уже заработали некие прессы, открывшие нижний проход к реактору. Проскользнув под ними, плывите поторапливаясь (время-то тикает) дальше по коридорам. Вы наткнетесь на большой контейнер, в котором и лежит заветная капсула. Нажмите на рядом расположенный рычаг, и дверь к капсуле откроется, но не стойте рядом — капсула радиоактивна и уменьшает вашу энергию. Теперь возвращайтесь в док. Берите Crab'a. Плывите к капсуле, окунайтесь в близлежащие паровые потоки (вы станете зеленого цвета!); теперь вам не страшна никакая радиация, и можно спокойно брать капсулу в "лапы" и везти к себе в док.

После выполнения этих 3 миссий вы попадаете на еще одну — **четвёртую** (аппараты снова выбирать нельзя). Действие происходит в коралловых лесах (лабиринтах), где за ограниченное время нужно Darwin'ом найти детонатор с бомбой. Пираты, видите ли, нефтяные комплексы хотят взорвать, ишь, гады! Времени, как всегда, в обрез (надеюсь, вы уже привыкли), одна ошибка вам может стоить жизни, так что поднапрягитесь, если хотите уложиться в срок.



## 3 уровень.

### Подводная колония №34

Капитанский мостик D.S.V., 2 минуты до начала задания.

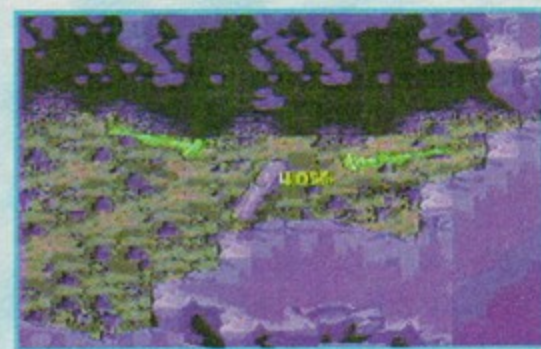
— Капитан, не советую давать длинные очереди зарядов, попавшие по ледяным скалам торпеды могут вызвать обвал льдов.

— Ну и прекрасно, возможно, и гадов придавит.

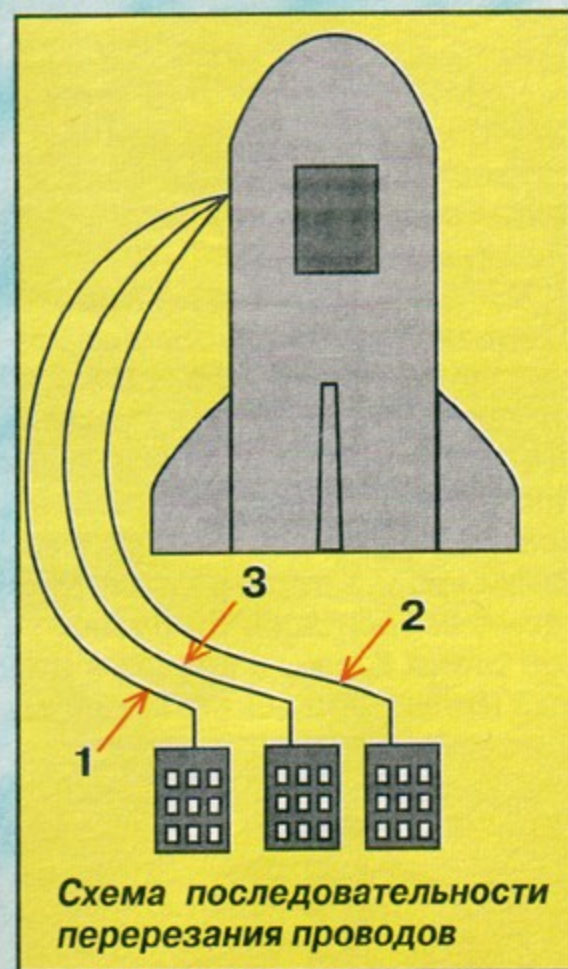
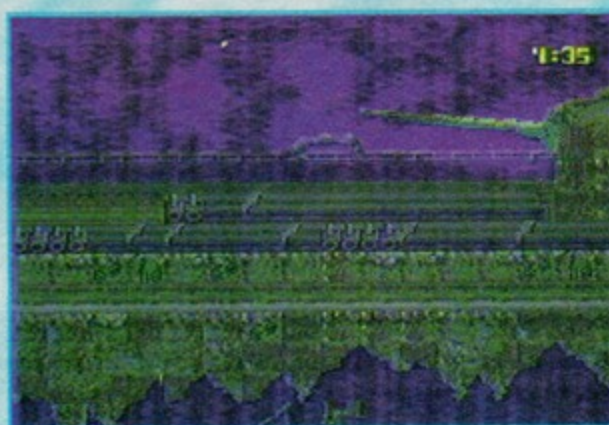
— Сэр, я больше не стану руководить выкачкой воды из отсеков, если вы будете продолжать в том же духе.

— А мне плевать! Ведь я не кто-нибудь там, а капитан SEA QUEST!

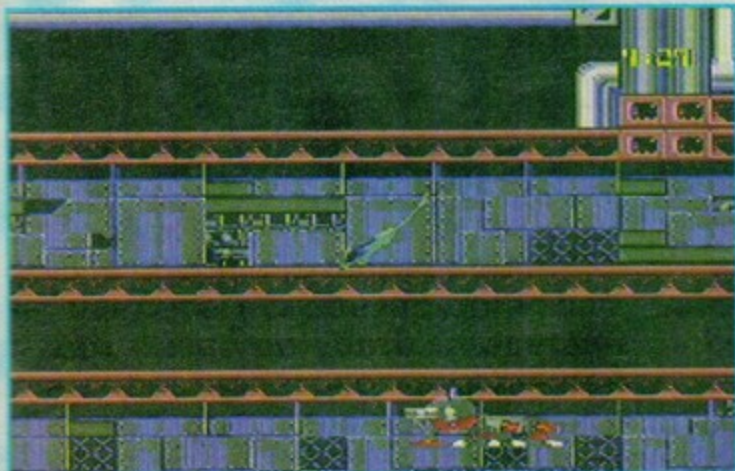
Северный полюс. Здесь находятся все основные базы, захваченные пиратами. Пиратские субмарины просто борзуют на глазах, а миссий в уровне целых шесть.



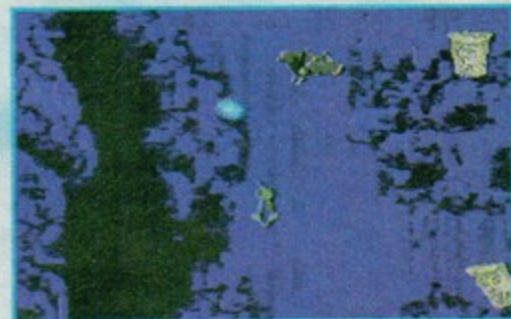
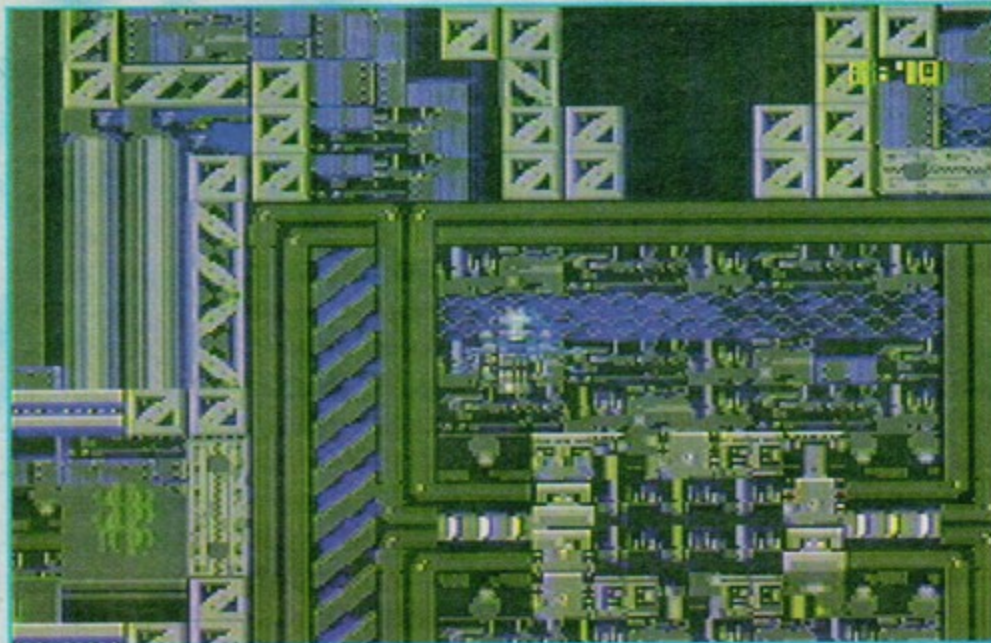
**1 миссия.** У пиратов имеется водородная бомба, и они хотят ею взорвать все в округе. Установили ее пираты на затонувшем на самой глубине крейсере, чтобы сложней обнаружить, и поставили около нее охрану из автоматических субмарин. H.R.Probe'ом через многочисленную охрану сквозь трюм корабля доберитесь до бомбы и, перерезав в определенном порядке провода, идущие от детонаторов к бомбе, обезвредьте ее, иначе будет большой БУМ!







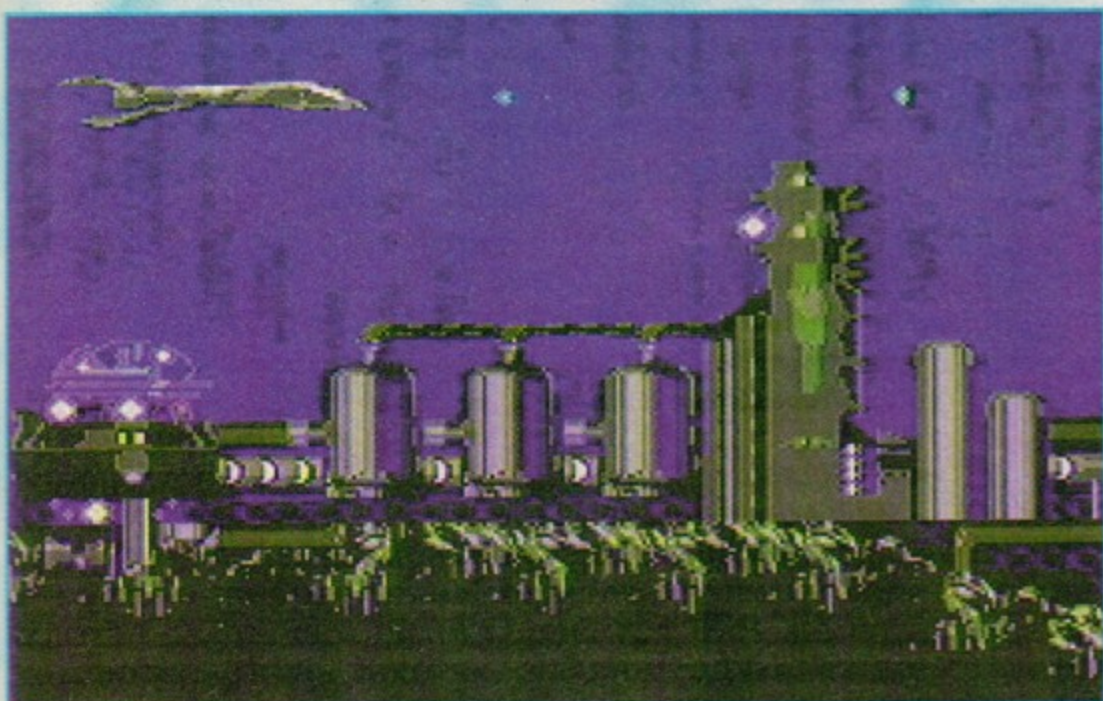
**2 миссия.** Энергетический центр. Все батареи энергии пираты спрятали по уголкам базы. Для выполнения миссии нужно «Крабом» собрать их все в центре. Перед тем как взять «Крабом» батарею, находящуюся в конце одного из проходов, очистите проход от боевой охраны и заодно уничтожьте компьютер, от чего откроется дверь в новый коридор, где хранится очередная батарея.



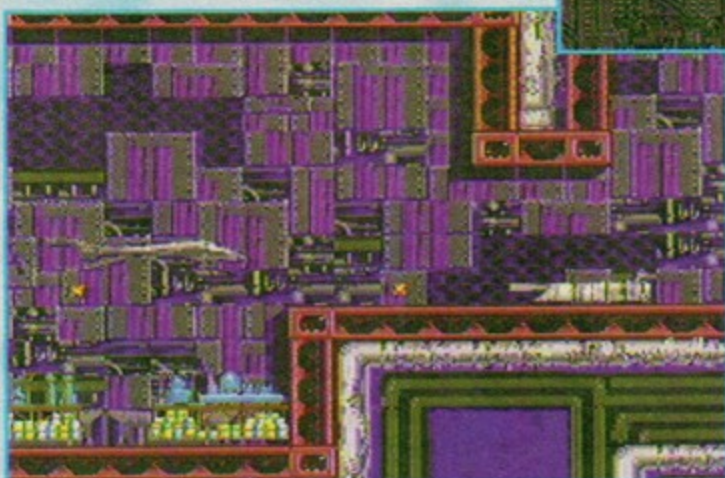
**5 миссия.** В глубоком ущелье, во мраке, гады спрятали какие-то секретные контейнеры. Вот вам и придется их уничтожить. В миссии эффективно используется только «Стингер».

**6 миссия.** В игре существует удивительный фокус. В 3 уровне необязательно выполнять все миссии, можно пройти только одну эту, и игра пройдена. Похоже, создатели игры сделали это специально для новичков, ну а настоящим искателям приключений я советую пройти все миссии. Итак, генеральная миссия — главное логово. Вся армия пиратов уничтожена, и остался последний локационный сектор, захваченный ими. В миссии можно использовать нормально только «Стингер» и «Спидер». Пробираясь по коридорам, уничтожайте компьютеры (по системе, один уничтоженный компьютер — одна открывшаяся дверь).

В конце вас встретит последний босс на своей черной субмарине. У вражины есть и торпеды, и мины с самонаводкой. Бой будет жарким, но при достаточном умении хватает и одного «Стингера».



**3 миссия.** Подводный склад. Берите смело «Спидера» или «Стингера», можно будет пострелять в волю. Пираты здесь спрятали взрывчатые материалы, которые и нужно уничтожить, чтобы пройти миссию.



**4 миссия.** Жилые помещения. Из-за атаки пиратских субмарин всю базу и близлежащие сектора затопило. Повсюду тонут люди. Цель — уничтожить все компьютеры, установленные пиратами.



## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

1. При сборе минералов выпустите вначале боевую технику (Speeder, например), а потом уж «Краба».
2. При возвращении во время локальной миссии аппарата в док, энергия у него восстанавливается.
3. За убиение животных и разрушение мирных баз у вас отнимают деньги.
4. Энергия у D.S.V. восстанавливается постепенно сама.



**Raptor,  
г. Москва**



# IZZY'S QUEST

## FOR THE OLYMPIC RINGS

**И**дея этой игры, наверное, пришла в голову американским программистам в кошмарном сне. Должно быть, им привиделось, что исчезли все пять олимпийских колец, и Олимпиада 1996 года в Атланте может сорваться. Но ситуацию спасает талисман этих игр Иззи.

Иззи — это необычный зверек с тремя кольцами на хвосте и двумя вместо ресниц. Он может превращаться в два вида ракет, бейсболиста, вертолет, лучника, фехтовальщика, дельтапланериста. После каждого полного уровня (считая подуровни) вас ждет бонус, разумеется, если вы его не выключили. Выключить бонус вы можете в режиме OPTIONS, там же вас ждет прослушивание музыки и куча всякой всячины.

### Уровень 1. Green Village

В этом уровне полно яиц. Я уверен, что есть такие, каких вы даже себе и представить не можете. Чтобы найти первое, прыгните со всей мочи влево, и вот яйцо перед вами. Сломайте его, и появится жизнь. Теперь спускайтесь и убейте первого врага. Это прикольное деревце, на вид беззащитное, но стоит вам подойти к нему, оно вас тут же... Чтобы вас не убили, надо будет взять три медали (обязательно)!

Немного пройдите вперед, и вы — дельтапланерист. Можете летать до посинения, но стоит к чему-нибудь притронуться, лафа сразу закончится. Подойдя к концу уровня, вы увидите флажок, но не идите к нему, а подпрыгните. Появится яйцо. Сразу ломайте его, и там появится пружина. Прыгайте на нее, и вы окажетесь наверху. Вновь не трогайте флажок, а как увидите колонну, прыгайте на нее. Если яйцо не появится, то прыгните еще раз. Теперь вы получили жизнь. Ну и теперь, наконец, вы можете спускаться к флажку.

### Bonus: Rocket Ride I

Вы запрыгиваете в звездочку и превращаетесь в ракету. Здесь самое важное — медали и горючее. Горючее в этом уровне брать обязательно, а то полетите вниз, и если обо что-то ударитесь, то у вас заберут ваши три медали, которыми вы так дорожите. Когда долетите (если долетите) до конца, то получите кольцо, но если вы умерли, не надо расстраиваться, жизнь у вас все равно не заберут.

### Уровень 2. Green Village II

Многое в этом уровне повторяет первый, отличие разве что в том, что появляется дельтаплан. Именно на нем вы должны будете провезти вашего зверька через кучу всевозможных колючих шипов, птиц и другие препятствия, пока в конце вы не превратитесь обратно в Иззи.

### Bonus: Space Walk I

Придется идти пешком, недаром бонус называется «Walk». Тут, по-моему, три жизни и два продолжения. Две в яйцах и одна на виду. Вы проходите (а, может быть, и не проходите) этот бонус, и вам дают очередное кольцо. Теперь, если вы прошли оба бонуса, у вас имеется два кольца из пяти.





## Уровень 3. Green Village III

Уже привычные деревья кидаются слизью. И разгорится между вами ожесточенная схватка. Ну, может, не слишком мощно, но помахать вам придется.

Если у вас еще не девять жизней, то идите влево и прыгайте, пока не появится яйцо. В нем вы обнаружите цветок-пружину, и скатертью дорога вам к жизни. Пройдя вперед, вы увидите еще



жизни, но они, к сожалению, за стеной. Обойдите ее и зажгите какую-то фиговину. Тут, рядом с фиговиной, вы увидите уступ. Прыгайте на него — одна жизнь сразу ваша, а как получать вторую, узнавайте сами. Вот такой я бяка.

В конце вам дадут третье кольцо, и теперь — очередной бонус.

### Rocket Ride II.

Я лично проверял эту вещь. Ну, слушайте:

если вы два предыдущих бонуса не прошли, то в этом и в следующем бонусах кольца вам дадут. Проверено, одобрено геймерами. А если у вас все при себе, то вы можете в этом бонусе и не играть.



## Уровень 4. Lava Dome I.

Все эти лавы очень трудные, особенно третий подуровень. Уровень малость похож на лабиринт, и из этого следует, что тут можно заблудиться. Есть обваливающиеся уступы, появились также и новые враги. А вот деревьев в этом уровне уже нет, наверное, они сгорели в лаве, зато есть слизняки, которые в воде не тонут и в огне не горят. Яйца есть, но

все больше с вулканами. Если вы прошли этот уровень, то радуйтесь. Радуйтесь, да не очень, потому что вам предстоит пройти еще две более трудные лавы.

### Bonus: Space Walk II

Мне кажется, что все бонусы этой игры одинаковы. Вот, как и этот. Если первую гулянку вы прошли, то эта вам будет расплуснутая. Тут такая же гулянка, как и первая, но только начинаете вы каплю выше, чем обычно, и кольцо вам не дадут, а может быть, это и к лучшему. Короче, ничего особенного.



## Уровень 5. Lava Dome II

Та же знакомая нам лава и все та же красивая заставка заднего плана. Тут вы станете вторым видом ракеты, бейсболистом и т.д. Вообще, все неправду говорят о том, что все это детские игры. Вот я даже могу пример привести: кому приятно, если в те-



бя полетит на огромной скорости еж, или деревянной ногой по лбу, или со всей дури по башке бейсбольной битой, или, в конце концов, чтоб на вас прыгнул мелкий лев? Это вам, конечно, не Мортал Комбат, но и не детские штучки. Вы просто поставьте себя на место врага. Ну, поставили? — Это же страшно подумать, что будет... Тут очень легко не взять бронзу, и из-за этого золото будет трудно получить.

### Уровень 6. Lava Dome III

Вы быстренько ее проходите, и в конце вам ожидает сюрприз: вы будете гонять на руле. Очень трудный уровень, чтобы его пройти потребуется и умение, и везение.

### Возвращение в Атланту. Exit to Atlanta I и II

Вы собрали все кольца, и теперь ваша цель найти переливающееся кольцо, тогда, считай, все пять олимпийских колец в одном. Олимпиаде в Атланте — быть!



**Warren J.,**  
г.Пярну, Эстония



# ИГРА НЕ ДЛЯ ПЛОСКИХ УМОВ



**М**ногие из закоренелых геймеров, только увидев эту игру, скажут: “Фу, да в нее только малышне и играть”. На самом деле это не так. Хотя в ней, кроме боссов, почти нет врагов, но зато все пять длинющих уровней просто наполнены ловушками и головоломками. А я, знаете ли, люблю утречком по острым шипам побегать, а если сверху чем-нибудь тяжеленьким придавит, то такой кайф наступает, что хочется по зажженным пикам прыгать и огромные ящики с места на место переволакивать. В этой игре вы должны помочь трем мультяшкам собрать коллекцию атрибутов различных жанров кино. Это — шляпа, как у Индианы Джонса; шлем из фильма “Звездные Войны”; шерифская звезда из вестерна; милая кровавая маска из какого-то фильма ужасов, а также — золотая статуэтка “Оскара”. Каждая из этих вещей находится в своем павильоне на киностудии. Советую проходить уровни в порядке возрастания их номеров. Начать поиски статуэтки вы сможете, только если найдете остальные четыре сувенира.

## Главные персонажи.



Высокий мультяшка — главный борец с боссами. Оружие — теннисная ракетка. Только он умеет таскать ящики.

Мультяшка в бейсболке — имеет большую кувалду, с помощью которой он может зажигать фитили, нажимать на кнопки и многое другое.

Мультяшка с бантом — единственная девчонка во всей компании. Может очаровать кого угодно (даже Бабу-Ягу), пустив воздушный поцелуй.

## Главные враги.

Сержант Ральф — полицейский (и что хуже всего — человек). Просто ненавидит всех мультяшек за то, что они всему радуются и позволяют себе милые шалости.

Мыши Брайн и Пинки — мультяшки. Хотя они большие неудачники, но все равно хотят завоевать весь мир, несмотря на то, что не знают русского языка.

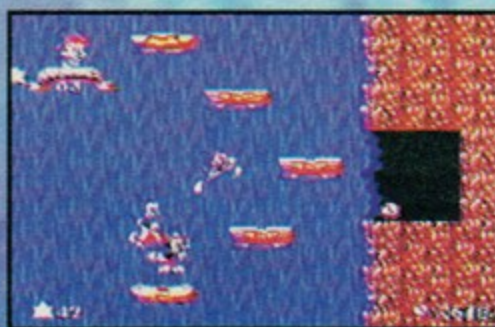
Дракула — вампир, если кто не знает. Большой романтик и любитель крови.

## Павильон номер 1

Джунгли, реки, водопады, пещеры и даже динозавры. Все это поместилось в небольшом павильоне. Идите, как обычно, вправо, передви-



гая, где нужно, ящики. Попутно сгоните птичку, напугав ее воздушным поцелуем. То же самое сделайте с мужиком, который не понимает даже удара кувалдой по голове. Напротив, используйте его крепкую голову как трамплин для прыжка на уступ. Не ходите пешком по шипам, это опасно для здоровья, лучше прокатитесь по ним на работе. Вскоре вы поплывете на лодке по реке. Бейте Ральфа теннисной ракеткой, а слона, вынырнувшего в самый неподходящий момент, ударьте кувалдой по макушке, и он последует примеру “Титаника”. Когда доберетесь до водопада, спуститесь в самый низ, чтобы открыть ворота наверху. В пеще-



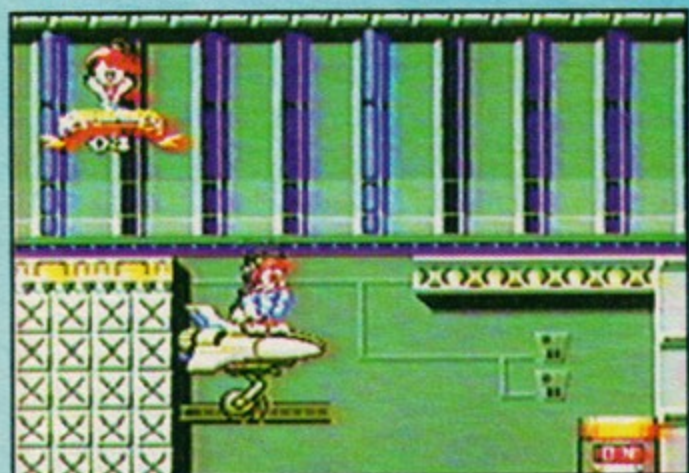
ре будьте осторожны, перебираясь по исчезающим островкам, не упадите вниз к змеям. Когда поедете на вагонетке, переключайте стрелки ударами кувалды по кнопкам, находящимся справа и слева. Оказавшись наверху, особых проблем вы не испытаете. Учтите только, что ящик, помогающий запрыгнуть наверх, достается из-под уступа нажатием A+НАЗАД. И еще: ни в коем случае не берите лежащие в углу часы и “косточку” — вас тут же телепортирует к началу павильона. Босс уровня — сам сержант Ральф. Он будет бегать по верхней платформе и закидывать вас динамитом. Уворачивайтесь от шашек (динамитных) и бейте по одной из двух



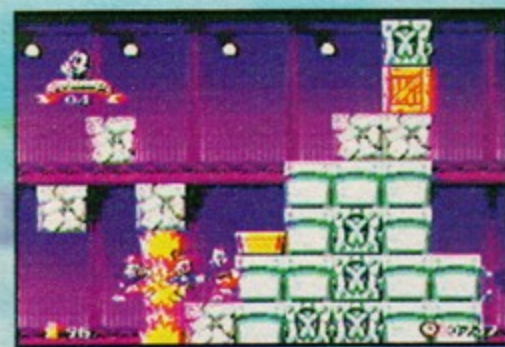
катапульт так, чтобы попасть Ральфу камнем прямо в его толстый

зад. Время от времени разозленный страж закона спускается вниз и бежит за вами с сачком. Вот идиот! В такие моменты бейте его с помощью ракетки. Обращайте внимание на пару мышей, пробегающих по экрану — это сигнал того, что Ральф изменяет тактику боя. Прогнав мерзкого полицейского, вы сможете взять шляпу и продолжить поиск остальных вещичек. Second hand, знаете ли.

## Павильон номер 2.



Тут проходят съемки космических фильмов. Поэтому уровень изобилует бластерами, транспортерами и лифтами. Идите все время вправо до глубокой ямы.



Тут вы должны решить, куда пойдете дальше. Можно, поставив надлежащим образом ящики, пойти наверх. Так вы избежите смертоносных лазеров. Если не хотите идти легким путем, то перепрыгните



яму, "влюбите" в себя птичку, послав ей воздушный поцелуй, и используйте ее как транспортное средство. В одном месте на этом уровне вы найдете такую комнату, где пол состоит из обваливающихся плит. Не бегите по ним сразу, а лучше стукните молотком по полу. Сверху упадет космический корабль, и вы спокойно сможете перебраться через это препятствие.

На фоне декораций к фильму "Чужой" вас ждет головоломка: нужно из ящиков и камней сложить "лестницу", чтобы забраться наверх.

Босс уровня. О нет, только не это, боссом оказывается уже знакомый нам злопамятный полицейский. На этот раз он удобно устроился в подъемнике и швыряется в вас прожекторами.



Вы должны подняться на самый верх по платформам, стараясь не напороться на электрический разряд и не обвариться в горячем паре. Если вас при этом будет сильно допекал Ральф, то ударьте его

теннисной ракеткой. Ему понадобится некоторое время, чтобы очухаться после падения и снова подняться наверх. Когда вы заберетесь на самый верх, ударьте напоследок Ральфа и заберите шлем.

## Павильон номер 3.



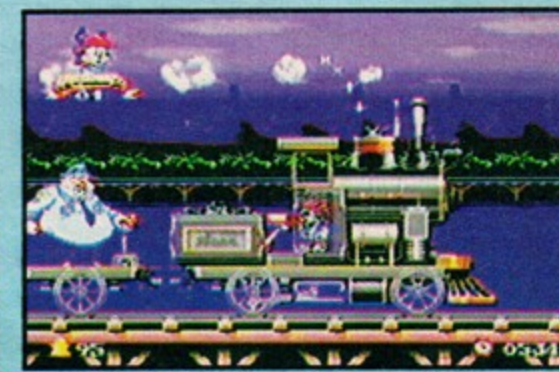
Наши милые мультяшки в поисках сувениров попадают на дикий-предикий запад. Теперь они должны стибрить у Ральфа шерифскую звезду — подарок прадедушки. По пути вы увидите прерии, вигвамы, лошадей, скачущих с очумелыми глазами, а также сможете зайти в салун и побыть кочегаром на паровозе. Кстати, о лошадях: в начале уровня спокойно стойте в углу — через некоторое время примчится психованная лошадь и собьет полицейского-бомбометателя, мешающего вам пройти. Несколько раз на протяжении уровня к вам будет приставать Ральф со всякими лассо, дробовиками, бомбами и тортами. Не обращайте на него внимания, это он играет в ковбоя.



На уровне есть бонус-раунд. Спрыгните сверху на маленький островок в огне и найдете секретный проход в скале. Бонус очень похож на рулетку, вы ставите звездочки и благополучно их проигрываете. Босс уровня. Мультяшки попадают на поезд и уезжают, оставив Ральфа в раздумье: поехать на дрезине или подождать следующую электричку. Так как все электрички в этот день отменили, то пришлось ему использовать дрезину. Догнав мультяшек, он начал закидывать



их тортами. Срочно бейте молотком по находящейся на одном из вагонов микроволновке, чтобы ответить ему тем же. Попав в Ральфа раз, эдак, пять, можете двигаться дальше. Скоро вы подойдете почти к самому паровозу. Быстро перепрыгивайте на него, а то вагоны вскоре отцепятся, и Ральф останется далеко позади. Не беспокойтесь о нем, он быстро вас догонит на своей дрезине (вот что значит тренировка).



Теперь надо быстренько от него смотаться, но паровоз-то сам не поедет, его нужно топить углем, поэтому бейте молотком по кнопке, находящейся в кабине. Делайте это с таким расчетом, чтобы уголь попадал в открытую трубу. После многих попыток запрыгнуть на ваш паровоз, Ральф растянется на рельсах, а вы получите шерифскую звезду. Жаль мне Ральфа, бедняга теперь до-олго будет ковылять до ближайшей станции.

## Павильон номер 4.

В этом павильоне проводятся съемки фильмов ужасов. Поэтому он наполнен могилами, вампирами и духами, вселившимися в книги. Начав играть, вы тут же увидите старуху с зазубренной косой. Пошлите ей воздушный поцелуй, и она на время погрузится в мечты о своем прекрасном принце. Почти сразу после старушечки вы увидите пенек. Долбаните по нему кувалдой и получите кучу звездочек. Зайдя в дом, вы встретите там Дракулу. Пошлите и ему воздушный поцелуй. Влюбчивый босс забалдеет, и вся компания сможет пройти. Вскоре после Дракулы вы встретите мышей Пинки и Брайна. Они приготовили для вас огромный пылесос, засасывающий



все ненадежно закрепленные вещи, в том числе и мультяшек. Но если вы сможете перепрыгнуть все бутылки, засасываемые голодным пылесосом, то он сломается. Бедные мыши, они так долго его конструировали. После этого вы просто обяза-

ны решить простенькую головоломку, чтобы попасть в подвал. Половина его заполнена водой и ее надо спустить, вытащив пробку, для чего оттащите кубик — противовес пробки и закрепите его.

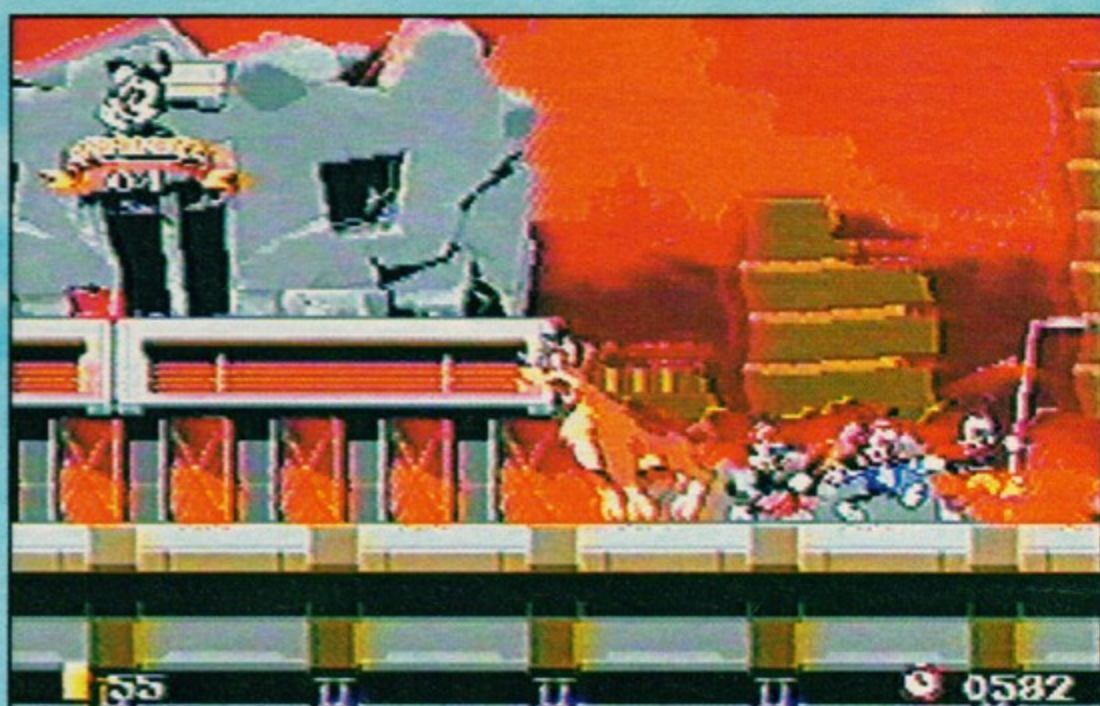
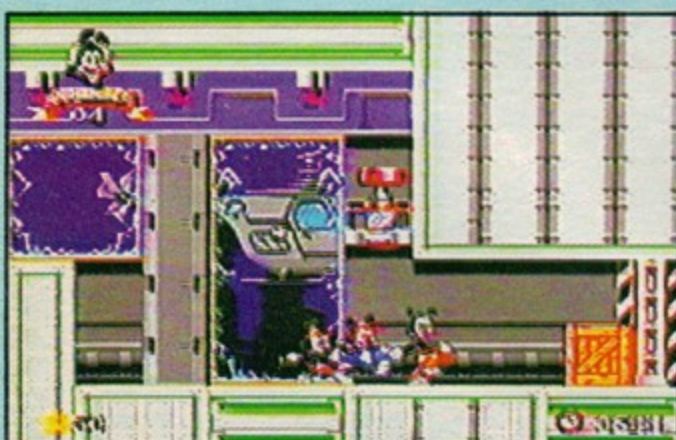


Босс уровня. Ну наконец-то Ральфу надоело за вами гоняться, и теперь вам предстоит сразиться с его заместителем по военной части — Дракулой. Он будет перемещаться с платформы на платформу и пускать в вас огонь. Ваша задача — скидывать его с этих платформ, ударяя молотком по соответствующим кнопкам. Проехавшись раз семь по полу на заднице, вампир-неудачник отдаст вам кровавую маску.

## Награждение.

Мультяшки решили захватить премию "Оскар" и отправились на вручение. Этот уровень отчасти напоминает все предыдущие. В нем есть бластеры, лифты и другая дребедень, встречавшаяся ранее. Кроме этого, вам встретятся горящие дома. Ударьте по пожарной колонке, находящейся неподалеку, и стоящий рядом дом

потухнет (дети, Минздрав предупреждает, игры с огнем опасны для вашего здоровья). Ког-



да же за вами начнет все взрываться, быстро делайте ноги и не забудьте прихватить жизнь, спрятанную за ящиком.

На этом уровне есть такое место, где можно набрать сколько угодно жизней (если у вас, конечно, на это хватит терпения). Выйдите из окна дома по ажурной балке. Теперь прыгайте вниз на вывеску, беря тем самым 5 звездочек. С вывески надо прыгнуть на гнездо, находящееся справа, чтобы забрать лежащую там без присмотра жизнь. Прделав все это, надо умереть, и так до тех пор, пока не наберете нужного вам количества жизней. Набрал сто звездочек, вы получите одну жизнь (выгодная сделка). По примерным подсчетам на это требуется три минуты, но учитывая, что впереди вас ожидает босс, это не такая уж большая плата.

Прокатившись на автомобиле, мультяшки без боя забрали статуэтку у толстого дядьки, претендующего на звание кинозвезды, и решили это событие отпраздновать. Пока они пировали, сундук с сувенирами выкрала бандитская группировка в составе Брайна и Пинки. Теперь, чтобы вернуть его, мультяшки должны раздолбать созданный гениальным умом Брайна робот. Он попытается закидать вас бомбами и запинать ногами. Чтобы этого не произошло, пошлите Пинки, сидящему в кармане робота, воздушный поцелуй. Он забалдеет и забудет зажечь фитиль бомбы. Воспользуйтесь ею в собственных целях и рваните бедного робота. И так до полного разгрома железяки, сотворенной мышами.

После столь знаменательной победы вы получите назад свои сувениры, а Пинки с Брайном откроют исторический музей, чтобы поднакопить денег для следующей попытки завоевать мир.

**Геймер Jo-Jo,**  
г. Великие Луки, Псковская обл.,  
**и Александр Артеменко**

## УПРАВЛЕНИЕ

"Влево", "Вправо" — двигаться влево или вправо.  
А — удар.  
В — прыжок.  
С — смена героя.

Отгадайте загадку: «В доспехах, но прыгучий, с мечом, но летучий, немало полетает — всех врагов порубает». Да! Правильно! Это отважный и бесстрашный опоссум Спаркстер. Именно он — рыцарь с ракетным ранцем — главный герой этой игры. Он самый ловкий, цепкий, прыгучий и летучий. Защита принцесс — его призвание, сражения с монстрами — его работа. Поэтому именно на Спаркстера возложена ответственная миссия — спасение очередной принцессы и ее королевства от своего злого двойника Скрапса и его приспешников-шестерок свиней во главе с королем Свинорылом. На протяжении всех семи уровней они будут путаться под ногами и всячески пакостить нашему герою, но никакие препятствия не в силах остановить отважного рыцаря с ракетным ранцем. Итак, побежали. Или полетели? Короче, поехали! Нас ждут великие сраженья!

**1 уровень. ВНИМАНИЕ, ВНИМАНИЕ! SOS, SOS, SOS!** Похищают самую любимую (потому как единственную) дочку короля — давнего знакомого Спаркстера. Надо срочно спешить на выручку к его замку. Однако добраться до него не просто, ведь близлежащая местность уже оккупирована свиным десантом. Свинорылые даже успели развернуть тяжелую технику — машины и бронеходули, а вражеский генерал засел в настоящем танке, оснащенный по последнему слову техники. Свиной мозг заметно уступает аналогичному

будем надеяться, из этого ничего не выйдет, и наш герой благополучно достигнет замка. Ужас и смятение охватили обитателей этих палат, некогда славившихся своими пирами, а теперь охваченных пожаром. Свиным (да простит меня Green Peace) чужды духовные ценности. Поэтому они, захватив замок, первым делом подожгли все, что поджигается, и теперь Спаркстеру предстоит спастись от сплошной стены огня, но это не самое страшное, впереди еще босс. (ТРИ босса на

невиривании железяка быстро развалится, и Спаркстер попадет в мангровые заросли с водопадами. Тут обитает еще один водный змей, вероятно родственник того — из рва возле замка. Поплавав в подводных пещерах, Спаркстеру удастся выбраться к железной дороге. Этот вид транспорта хотя и быстрее, но отнюдь не безопаснее. Падение в пропасть грозит полной потерей жизни. И, наконец, в конце пути очередное творение свинорылых изобретателей — паровоз-убийца. Странно, но железный монстр, кото-

уровне!!!). Гигантская многоножка захватила тронный зал и никак не хочет освобождать помещение. Доспехи просто обязывают Спаркстера выселить монстра.

**2 уровень.** Полюбовавшись, как слабосильный король получает от Скрапса смачный пинок, Спаркстер отправился в погоню за похитителем по еще свежим следам. Хорошо, что наш герой не курица, иначе бы погоня закончилась бы, не начавшись, ведь почти весь уровень ему придется провести, плескаясь в живительной влаге. Сходу на Спаркстера нападает какой-то наглый хрюн в робокостюме. При умелом ма-

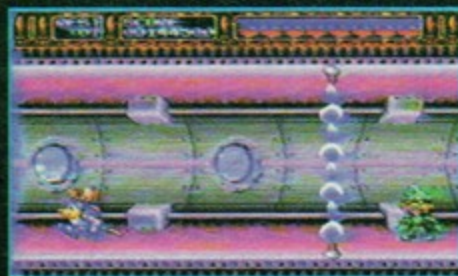
рый вполне мог бы раздавить врага как букашку, старательно держит дистанцию, обстреливая Спаркстера из носовой пушки. Лишившись же своего оружия, машина примется размахивать руками-манипуляторами словно нерадивый ученик — граблями на школьном субботнике. Но и это не в силах остановить ракетного рыцаря, а потому мы переходим к следующему этапу.

**3 уровень.** А вот на этом уровне особо не поплаваешь. Горячая лава к этому



органу Спаркстера, поэтому тупица даже не догадывается развернуть свой агрегат, если зайти к нему в тыл. Кроме этого отважному Спаркстеру предстоит преодолеть огромный ров с водой, выкопанный по приказу предусмотрительного короля. Жаль, но против воздушного десанта такая мера бесполезна. Однако в воде обитает страшный змей. Он, конечно, будет пытаться схватить Спаркстера, но,



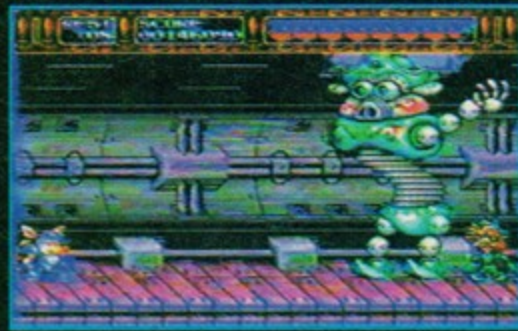
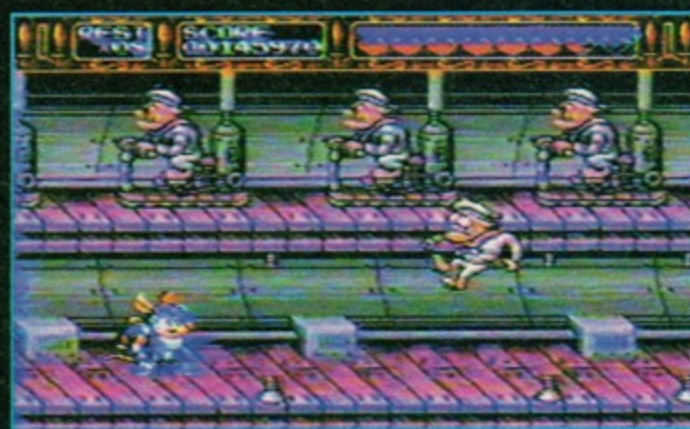


ружающее. К счастью, из пасти чудовища вылетают бананы, а на таком пайке можно долго продержаться.

**4 уровень.** Три, два, один, пуск! Короткий полет, и Спаркстер оказывается на борту летательного аппарата Скрапса. Не успел опомниться, как его уже закидывают бомбами, и кто, мелкий свин — капитан воздушного корабля. Хорошо хоть, что бомбы легко возвращаются к владельцу. Надо лишь встать в самый угол. После небольшой прогулки по поверхности корабля (ну и ветрюга там,

не располагает, да и жизнь терять не охота. Правда, где-то в середине пути поплавать все же придется, и то только потому, что вода — это среда обитания одного из боссов. Гигантский механический краб может и не злой, а вот тот, кто им управляет опосумов явно недолголюбивает. Поэтому с помощью крабьих клешней свин постарается потопить наглого вторженца, но не тут-то было. За такой наезд (наплыв) можно и обеих клешней лишиться. Хотя вполне достаточно отбить лишь одну. Если краб потеряет обе конечности, то начнет пускать пузыри (но не в том смысле, что загибаться), а это, сами понимаете, не желательно. Затопив членистоногого, придется снова попутешествовать по лаве, на этот раз оседлав шагающего робота. И, конечно же, все пути в игровом мире ведут к боссу. Рыбы вообще-то живут в воде, но эта — исключение. Она прекрасно себя чувствует и в раскаленной магме. Тут даже страшен не сам босс, а огненное пекло, его ок-

скажу я вам!) состоится встреча с еще одним боссом. На этот раз это летающий огнемёт в виде свиной головы. Победить его плевое дело. Надо только вовремя сбивать ожившие бомбы, выпадающие из бомболюков. Если вы думаете, что это все, то глубоко заблуждаетесь. Еще предстоит встреча с третьим боссом, но прежде надо еще



преодолеть коридор с электрозаграждением. А босс-то действительно крут. Гигантский робот, пытающийся танцевать ламбаду или что-то вроде того, разве это не весело? Вовсе нет, если с потолка сыплется всякая рухлядь, отнимающая гораздо больше энергии, чем даже выстрелы самого танцора. Именно в промежутках между выстрелами и надо бить железяку. Главное не терять ритма, и все будет «у порядке, шеф!».

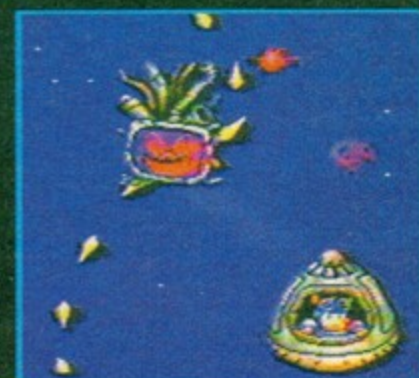
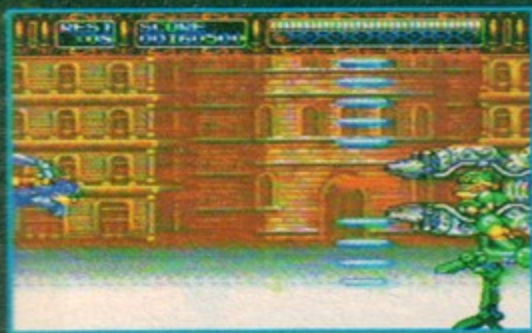
**5 уровень.** Только Спаркстеру с таким трудом удалось добраться до кабины, как вдруг случилось невероятное. Часть летательного аппарата отделилась и направилась в сторону близлежащего свиного мегаполиса, прямо ко дворцу Свинорыла. Что ж, самое время использовать необычайные способности Спаркстера — рыцаря с ракетным ранцем. Полет не долг, но труден. По-видимому, незадолго до появления Спаркстера свиньи отмечали большой праздник, и теперь в воздухе над городом, помимо повседневного смога, на воздушных шариках болтаются праздные гуляки. Но не они главная преграда на пути ко дворцу, а босс. Очередная свинья, оседлав страусообразную машину, пытается остановить героя, но, хотелось бы надеяться, безуспешно. А во дворце уже полным ходом идет подготовка к встрече непрошеного гостя. Колючки, ловушки, беспощадные роботы — все это к услугам Спаркстера. Вот несколько советов, как избежать неприятностей.



Если за Спаркстером погонятся роботы, не пытайтесь с ними договориться, все равно не получится. Лучше поскорее унесите оттуда ноги. При маневрировании на летающей платформе меж колючек есть два пути. Нижний проще, но зато избрав верхний путь, вы получите жизнь, если конечно сумеете ее сохранить. Когда потолок начнет опускаться, используйте ракетный удар мечом, для того чтобы поскорее проскочить опасные места. Вот вроде бы и все.

На очереди босс. Хотя, впрочем, нет, от босса, а это Скрапс на огромном боевом роботе, надо вначале убежать. Делать все надо четко и быстро, опять же используя ракетный удар. В этом месте очень удобно набирать жизни. Нужно лишь в конце пути брать жизнь, а затем спокойно давать себя задавить. И хотя количество жизней в итоге от этого не изменится, зато увеличатся очки, а за каждые 60000 оных Спаркстер «толстеет» на одну жизнь.





По примерным подсчетам на это требуется около четырех проходов, что не так уж и много. Таким образом, с боссом можно сражаться без всякого страха увидеть в итоге Game Over. Спасение придет в виде такого же робота, как и у Скрапса. Занимайте место за пультом управления и постарайтесь разбить робота противника с помощью шипастых манипуляторов. Скорее всего, с первого раза положительного результата достигнуть не удастся, хотя при достаточном везении...

**6 уровень.** Скрапс, бросив принцессу, как всегда успел смотаться, и драпанул он не куда-нибудь, а напрямик в космос. Придется теперь Спаркстеру догонять негодяя во имя уничтожения зла на всей планете. Принцесса подождет. Кроме кучи астероидов на этом уровне вам встретятся, ставшие уже традицией, три босса. Первый — эдакая кибер-старушонка. Хотя она изредка прикрывается щитом, ей не долго стрелять по Спаркстеру из лазера. Следующий враг — сам Скрапс и два его подручных. Он специально выбрался из своего драндулета, чтобы лично (какая честь!) зажарить Спаркстера с помощью мощнейшего бластера, закрывающего почти весь экран. Чтобы долго с ним не возиться, подлетайте в упор, ударяя без остановки. Ну и наконец, последний на этом уровне босс — собственно драндулет Скрапса под его же умелым управлением. По ходу дела космический аппарат придется разваливать по частям. В конце концов останется одна лишь кабина, которая, путем незначительной трансформации, как китайская игрушка превратится в робота. Облетать его придется всего несколько раз, после каждого попада-

ния, и делать это удобнее всего сверху.

**7 уровень.** Спаркстер летел не зря. Вот она — орбитальная база свиней. Уже после небольшой прогулки по ней, выяснится, что король Свинорыл — киборг. Это станет ясно после встречи с первым боссом, которого ничем, кроме как суперударами, не возьмешь. Чудовищную догадку о природе Свинорыла подтверждают множество полуфабрикатов, его недоделанных клонов. Сталкиваться с ними придется часто, и до, и после еще одной встречи со Скрапсом. Поначалу сражаться с извечным врагом довольно легко, но все усложнится, когда все содержимое отсека, где происходит бой, начнет вытягивать в открытый космос. А вот и третий босс, для играющих на легком уровне сложности он

попыtet защититьcя c помощью энергетических колец. Под них лучше не попадать, так как это сбивает с ритма поединка. От колец придется уворачиваться обе последние фазы, ожидая, пока агрегат Свинорыла не развалится на куски. Тем, кто играет на легком уровне сложности, больше ничего не светит, кроме скромной картинки с высадкой спасательной капсулы со Спаркстером на борту. Тем же, кто посмелее еще предстоит понаблюдать за взрывом базы Свинорыла, а также поучаствовать в погоне за ее сбежавшим хозяином.

Да, как это ни удивительно, но Свинорыл также успел катапультироваться, и теперь он, как и Спаркстер, направ-



же и последний. На этот раз Свинорыл спрятался в шаре, похожем на батискаф и оснащенным мощным оружием. Потому как его (оружия) так много, бой будет происходить в четыре фазы, каждая из которых заканчивается после четырех попаданий по красному шару, выдвигающемуся с какой-либо стороны. Итого, считайте, необходимо шестнадцать попаданий для полного окочуривания босса. В первой стадии гад попытается раздавить Спаркстера, а вскоре нашему герою придется уворачиваться от электрических разрядов. Когда же и это не поможет, Свинорыл

лется к нашей прекрасной планете, чтобы продолжать творить на ней зло. К сожалению, капсула Спаркстера не оснащена каким-либо оружием, поэтому ему остается только выжидать, уворачиваясь от длинных щупальцев капсулы Свинорыла. На подлете к матушке-Земле, плотная атмосфера сделает свое дело, и Свинорыл уже никогда не достигнет поверхности планеты, хотя, как знать...

После вполне приличной, по сравнению с уровнем easy, конечной заставки, специалисты из Kopami обрадуют вас надписью типа: «А слабо пройти игру на ну очень сложном уровне?» Скажу сразу, даже и пытаться не буду. Сами подумайте, всего одна жизнь и одно продолжение, ну куда это годится! А ведь кроме уровня сложности Very Hard, существует еще и Crazy Hard. На нем Спаркстеру достаточно лишь одного прикосновения, чтобы откинуть копыта. Какой неженка!



**Александр Артёменко**

# ИЛИ ЧТО ТЕБЕ СНИТСЯ, МАЛЕНЬКИЙ ПОРКИ?..

# Porky Pigs' Haunted Holiday

гий" спящего Порки перенесли в мир новой реальности, и сон поросенка, казавшийся ужасным кошмаром, приобрел вид симпатичного гэмеза. Итак, господа геймеры, без лишних слов получайте из рук в руки стопроцентную (неразбавленную) платформенную мультяшку-бродилку с интригующим названием "Porky Pig's Haunted Holiday" — "Кошмарный выходной поросенка Порки".

Как вы, наверное, прекрасно знаете, каждая уважающая себя порядочная... свинья после своей тяжелой пороссячьей работы любит хорошо — этак, по-свински — отдохнуть (ну, традиция у них, у свиней этих, такая: поработал — отдохни). Так вот...

Однажды один из заокеанских сородичей российского Хрюши — знаменитый поросенок по имени Порки, устав от бесконечных съемок на студии "Warner Bros." в мультсериале "Looney Tune", решил устроить себе выходной или отпуск, или, в конце концов, прогул. И провести его где-нибудь вдаль от съемочных площадок и своих сумасшедших друзей: Даффи Дака, Дикого Сэма, Багза Банни. Начать свой отдых Порки решил с хорошего сна — ну, потому что время было подходящее — вечернее. Но то ли день у поросенка выдался тяжелый, то ли подушка попалась твердая — приключился с Порки ночной кошмар (от которых, обычно, дико кричат во сне и просыпаются в большой луже... холодного пота). Тут-то и настало ваше время — скорей бегите к джойсти-

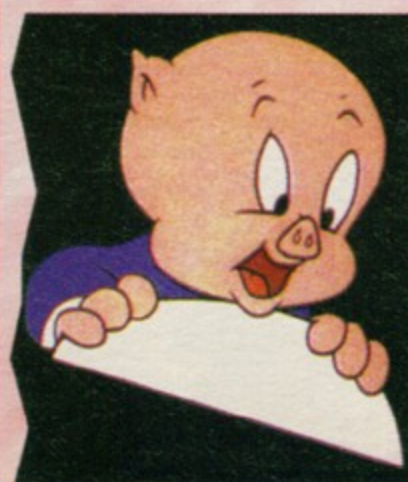
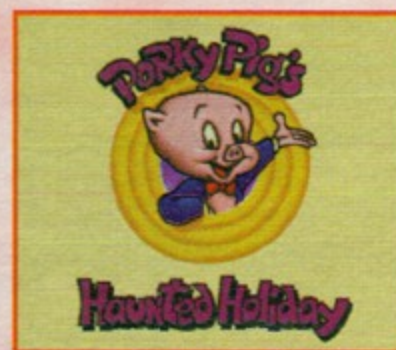


ку и направьте испуганного своим сном поросенка в сторону пресловутого "правильного пути" вашей крепкой и уверенной рукой, а то ведь без посторонней помощи Порки вряд ли уже проснется.



Изначально, заснувший поросенок наделен способностью энное количество раз наблюдать во сне собственную гибель (то, бишь, при старте в вашем арсенале наличествует несколько "жизней" — от трех до девяти — в зависимости от уровня сложности). Кроме этого существует возможность сие количество (жизней) увеличивать до астрономических размеров путем собирания predetermined айтемов ("item'ov" — для не понявших последнее слово...). Для сохранения Порки от преждевременной виртуальной смерти существуют два пути, которые настоятельно рекомендуется всячески комбинировать. Первый путь: ни в коем случае не допускать иссякания "сердечного запаса", который, обыкновенно, содержит в себе три или четыре (в зависимости от уровня сложности) сердца (...и где это в свиньях умещаются четыре сердца?). Второй путь: не ждать окончания "сердечных запасов" от близких контактов с "нехорошими парнями", а как можно активнее бить упомянутых пороссячьим копытцем по их "нехорошему" лбу, фейсу, чердачине (или что там сверху у них?), короче, прыгай на гадов чаще и будешь жить — вернее, спать, долго и (по возможности) счастливо. Кстати, насчет "счастливого сна": если вы умудритесь "спать" настолько, что истратите все имеющиеся в наличии лимиты "жизней", то вам наступит полный и оконча-

Согласитесь, с любым из нас случаются по ночам маленькие кошмары. У каждого — свои: кто-то видит ужасного Фредди Крюгера, кто-то — контрольную по алгебре, кто-то — своего шефа. А вы задумывались, какие ужасы могут сниться животным? Например, свиньям, таким, как знаменитый поросенок Порки. Конечно же, вы вряд ли ставили перед собой такой довольно нелепый вопрос: "Что видит во сне знаменитый мультяшный поросенок, особенно перед предстоящими выходными?" (до такого вопроса и додуматься-то трудно, а тем более ответить). Но теперь ломать голову над ответом вам уже не придется (и слава богу!) — ведь фирма "Sunsoft" при участии студии "Warner Bros." уже нашла ответ на этот экстравагантный вопрос: с помощью "специальных техноло-





тельный... "continue!" А вот это дело вам истратить не удастся по безобразной причине бесконечности всех "контюней", вместе взятых. Действительно — сладкие сны!

В недолгом и нелегком пути к пробуждению старайтесь собирать по дороге как можно больше полезных для свиней предметов: сердце — пополняет "сердечный запас"; кусочек пирога увеличивает количество ваших очков на 1000 (все набранные вами очки существуют лишь для единственной цели: коли схлопочете "continue", то наступит полное обнуление всех "надыбанных" очков... обидно, слушай!); пирожное — накормив Порки сотней пирожных, получите призовую "жизнь"; корзинка с фруктами — заветный приз, получив который, Порки сможет бросать

своих паутинках, сухие ветки рушатся под весом поросенка, вращающиеся шары сбивают с ног, острые шипы — все это ждет непрошеного гостя. Цепляйтесь за раскачиваемые ветром цепи, чтобы перенестись над опасностью, и вообще: будьте осторожны, а то... не проснетесь. Кроме того, только на этом этапе вы прогуляетесь вверх и вниз по гигантскому (трехмерному) дереву и встретитесь с ужасным боссом — привидением (прыгайте ему на башку в момент, когда привидение снимет свою шляпу).

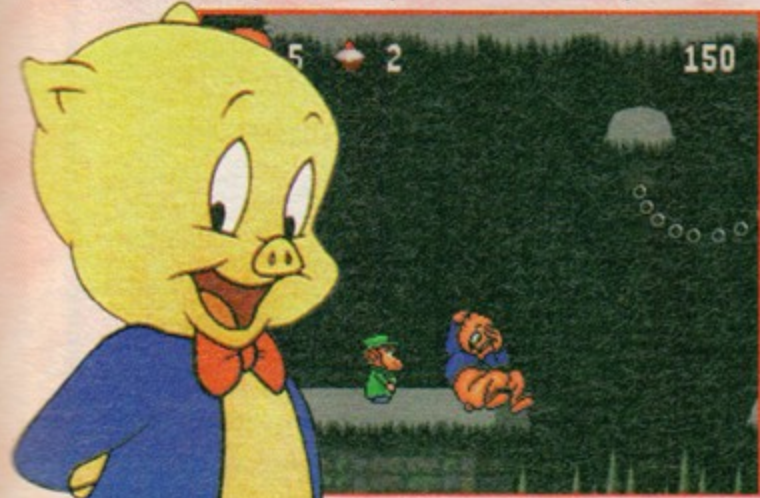
**ЭТАП 2. ВЫСОХШИЙ ГОРОДОК**

Порки продолжает свои приключения в тихом ковбойском городке посреди бескрайних пустынных прерий Дикого Запада. Все мирные жители этого го-

роде, похоже, уже давно испарились под знойными лучами палящего в зените солнца. Да и вода, по всей видимости, тоже испарилась: даже в водонапорной башне вы не найдете ни капли, а трава под ногами, потеряв свою свежесть, колетса не хуже шипов. В городе остались лишь кровожадные собачки, угрюмые грифы с длинными шеями, чьи-то маленькие дети (вероятно, оставленные в спешке и теперь самостоятельно изучающие огнестрельное оружие), да полосатые каторжники, страдальчески волокущие за собой огромные привязанные гири. В этом кошмаре лучше держаться ветхих крыш заколоченных зданий, потому как внизу в самый неподходящий момент любят ходить... паровозы. В конце этапа, прогулявшись по лабиринту заброшенного отеля, вы встретитесь со здешним абсолютно сумасшедшим шерифом (в роли которого — рыжий и усатый... нет! — не таракан, а дикий Сэм). Отбейте с помощью сковородки несколько пуль, которыми он в вас выстрелит, и можете быть уверены, что покушавшийся будет наказан гирей в 16 тонн!

**ЭТАП 3. АТЛАНТИС — ГОРОД ПОД ВОДОЙ**

Сухость предыдущего этапа вполне искупает целый океан, которым покрыт Атлантис. "Искупает" в прямом смысле — вам придется поплавать. Сперва вы



ся в противников яблоками; снадобье — позволяет некоторое время летать; предмет неизвестной формы с надписью "LUP" — дополнительная жизнь.

Все, прошедшие сей нехитрый вступительный инструктаж, могут прямо сейчас отправиться смотреть сны, только не свои, конечно, а, как сами понимаете, пороссячи. Поркины. Для удобства играющего кошмарный сон поделен на шесть частей (чтобы сразу не пугались, а по частям, постепенно). Так что приготовьтесь — вас ждет тяжелая ночь.

**ЭТАП 1. ЛЕС УЖАСОВ**

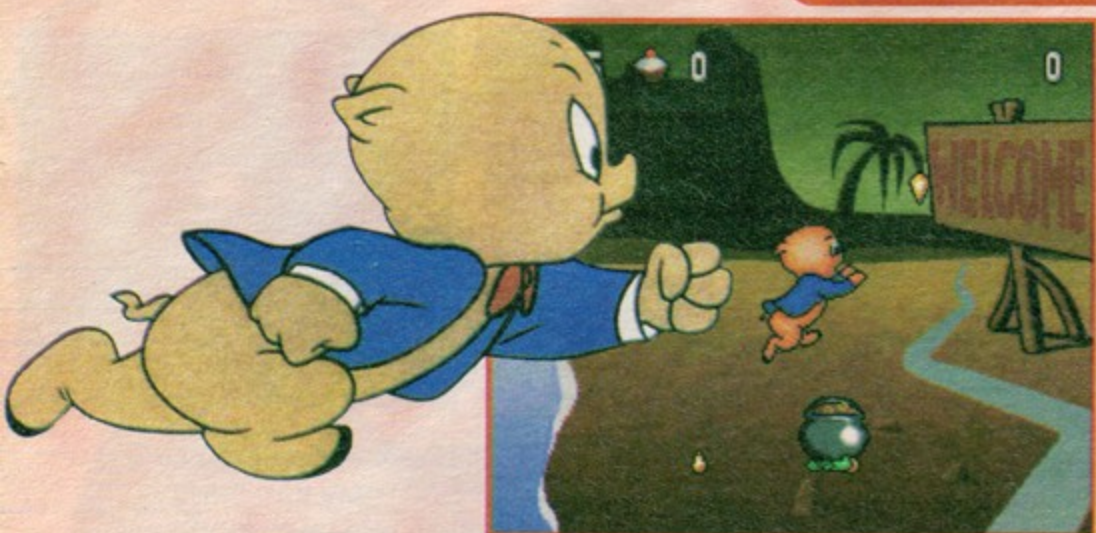
Решив прогуляться по своему сну, Порки сползает с кровати, выходит из дома и попадает в заколдованный лес. Мрачные деревья с узловатыми руками — сучьями, летучие мыши с загадочными глазками, коварные пауки засели в



родка, похоже, уже давно испарились под знойными лучами палящего в зените солнца. Да и вода, по всей видимости, тоже испарилась: даже в водонапорной башне вы не найдете ни капли, а трава под ногами, потеряв свою свежесть, колетса не хуже шипов. В городе остались лишь кровожадные собачки, угрюмые грифы с длинными шеями, чьи-то маленькие дети (вероятно, оставленные в спешке и теперь самостоятельно изучающие огнестрельное оружие), да полосатые каторжники, страдальчески волокущие за собой огромные привязанные гири. В этом

плывете на маленьком непрочном плоту, подгоняемом попутным ветром и течением. А когда, в конце концов, плот тонет, Порки оказывается в водном мире. Оригинальная графика и завораживающая музыка еще больше погружают вас в сказочные воды Атлантиса. Среди нахальных рыб, хитрых моллюсков и прочей подводной живности вам предстоит прогуляться по затонувшему кораблю, подводному городу античного стиля, а в конце — с помощью пузырьков воздуха подняться в узком тоннеле, утыканном шипами. На выходе вас поджидает битва с акулой: успеете прыгнуть на нее, когда та вынырнет, чтобы покрасоваться.





**ЭТАП 4. ЗАБРОШЕННЫЕ ШАХТЫ**

Очередное видение переносит Порки глубоко под землю: теперь ему необходимо выбраться из обширных лабиринтов шахт. Шахтеров почему-то не видно (бастуют, наверное), зато в изобилии полно знакомых летучих мышей, гипертрофированных крыс. А также прыгучих глазастых шариков неизвестного происхождения, острых шипов и огромных камней, валяющихся прямо на голову. К

щие, вероятно, от холода) швыряются в вас снежками; одуревшие рыбы клацают здоровыми зубами, выпрыгивая из полузамерзших луж; каменные глыбы, появляющиеся прямо под ногами, окончательно портят Порки настроение "свежести морозного утра". Забравшись на вершину горы с помощью механической канатной дороги, Порки оказывается в какой-то нелепой, совершенно безумной и вместе с тем дико забавной стране. Как только вы проходите табличку с надписью "Welcome", с неба начинают сыпаться конфетти, и, проходя мимо, вы замечаете на заднем плане яичницу, висящую на бельевой веревке, бильярдные шары — вместо звезд на вечернем небе, глаза разного калибра, валяющиеся где попало. А куриные ноги, игральные кости или огромные морковки можно использовать в качестве платформ. Пожалуй, впору задать один известный риторический вопрос: "С чего же ты, парень, такие видишь сны?" Не перестаешь удивляться несуразности этого этапа. Боссом тут — гигантский снежный человек, вызывающий своими прыжками снежные обвалы. Будьте осторожны и успевайте ловить момент, чтобы прыгнуть боссу на голову.

почтете дорогу по облакам. Для этого нужно просто встать в первый попавшийся бассейн, и Порки подбросят аж до облаков. Сам замок полон хитрых ловушек, опасных врагов и препятствий. Здесь вам придется экономить здоровье и не связываться с каждым встречным. По дороге к главному боссу вы пройдете оружейную комнату, ванную и бассейн. Будет трудно, но я уверен в ваших геймерских способностях.



боссу этого уровня можно идти несколькими путями — тесные коридоры шахт сами приведут вас к нему. В этом этапе вам предстоит сразиться с канарейкой Твити, регулярно увеличивающейся до невероятных размеров.

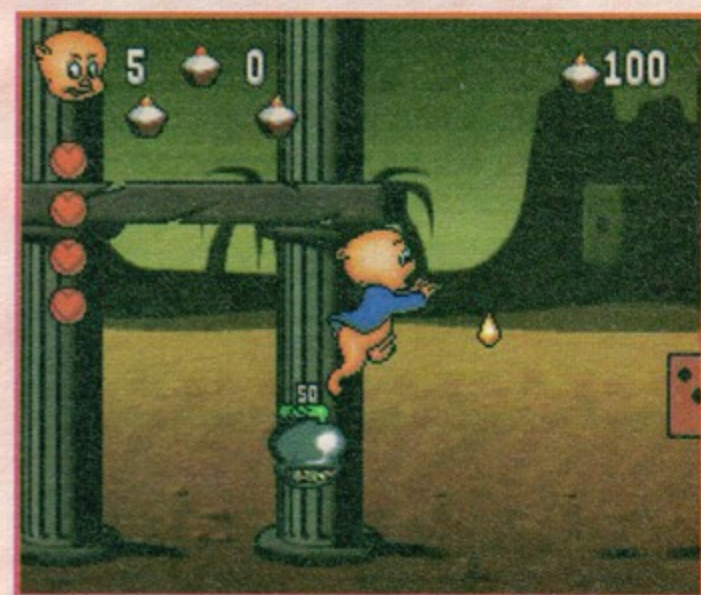
**ЭТАП 5. АЛЬПЫ**

Название этапа говорит о том, что вам предстоит прогулка в горах. У подножия знаменитых Альп лежит снег и обитают довольно недружелюбные существа: снеговики с ехидной улыбкой (прыгаю-

...После этого этапа вспоминается картина "Пионеры переводят Суворова через Альпы... в неподобающем месте"...

**ЭТАП 6. ЗАМОК**

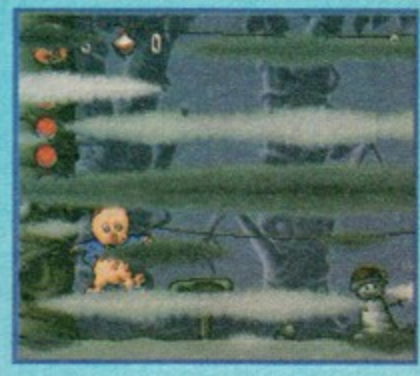
Перед Порки вырастает стеной последнее препятствие — замок ужасного Даффи Дака. Прогулка по ночному саду замка не будет сложной, если вы пред-



Даффи Дака, последнего противника Порки, охраняет робот-сторож, вам остается только победить его, и веселый финальный мультик будет вам наградой.

**Ultimate Gamer, г. Пермь**

Редакция благодарит **Алексея Иваншина из Москвы** за предоставленный редакции картридж.



Послесловие для тех, кто соберется отправиться в приключения с Порки еще раз. Не думайте, что вам предстоят старые переживания: каждый раз, когда Порки отправляется в путь, может меняться оформление стадий. Это может быть спокойный день, хотя вполне вероятно, что пойдет дождь или снег, или вообще все скроет туман. Меняется не только погода, но и время суток: в небе над городком второй стадии может быть день и сиять солнце, а может быть глубокая ночь с полной луной! Меняются даже элементы декораций (например, камешки заменяются на цветочки, пальмы — на... мухоморы и т.д.) Это же касается и "недосмотренных" снов по причине преждевременной кончины. Сны начинаются хоть и с того же этапа, но могут повторяться в разных погодных условиях. Не только на зеленой травке, но и под дождем, в тумане и даже на холодном, вредном для пороссячьего здоровья снегу. Кошмар, одним словом! Именно эта оригинальная идея программистов оставляет в игре элемент непредсказуемости, свежести и вообще делает ее уникальной находкой (и отличным приобретением) для любого геймера. Так что — приятных вам сновидений!

# ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФАНТАСТИКА



БЕВИКИ

рекомендует  
**Великий  
Дракон**

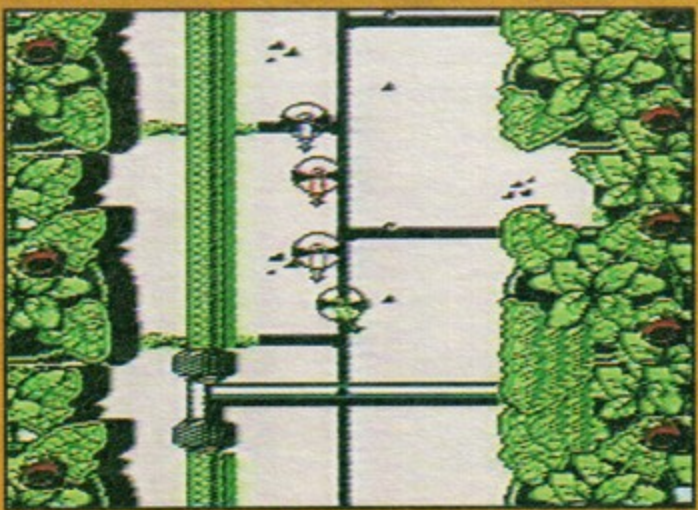
Если ваша приставка коптит потолок, из блока питания вырываются молнии, кнопки из джойстика приходится вытряхивать, а родители не дают денег на ремонт, эта игра для вас. Очень скоро полные неожиданностей трассы, упорные противники и беспощадные правила доведут вас до такого состояния, что вы будете регулярно прыгать на включенной приставке, даже не замечая этого. Когда же этот утиль окончательно испустит дух, вы сможете с чистой совестью сказать, что смерть наступила от вполне естественных причин, и пора подумать о подарке (на Новый год, день рождения или за успешное окончание четверти — смотря что ожидается раньше). Впрочем, обо всем по порядку. «Micro Machines Challenge» — это гонки на иг-

среди бильярдных шаров и луз; катера («powerboats») бороздят ванны; вертолетики («choppers») летают среди клумб; танчики («tanks») тарахтят по комнатам. Словом, игра так и просится в приставку. А обширный запас компьютерных противников и возможность погонять по трассам вдвоем с приятелем сулят прямо-таки бесконечно долгое удовольствие. Да и купив картридж, далеко не сразу начинаешь понимать коварство многообещающих заставок. Независимо от того, какого персонажа вы себе выберете, трассы придется проходить в следующем порядке:

жизней. После каждых трех трасс из игры выбывает один компьютерный противник, и вам предлагается выбрать нового соперника. А если удалось три раза финишировать первым, можно будет прокатиться на грузовике по бонус-этапу наперегонки со временем и заработать дополнительную жизнь.

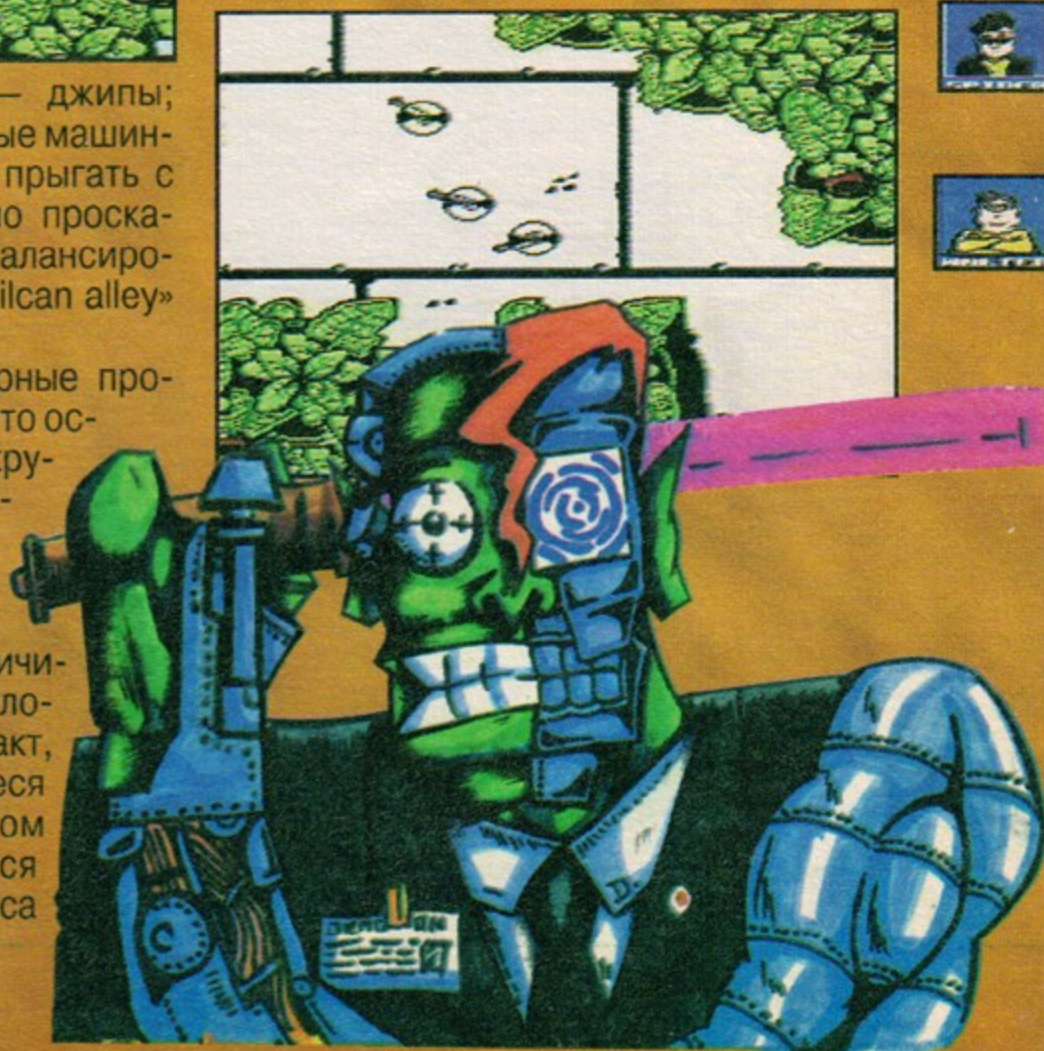
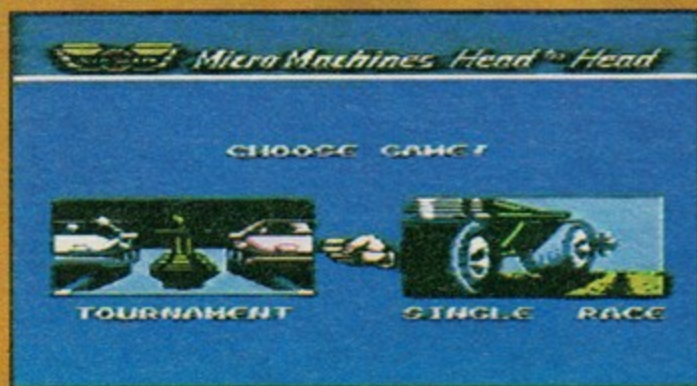
2) «Sandy straights» — багги; «Oatmeal in overdrive» — джипы; «The cue-ball circuit» — «формула 1». Сложность начинает понемногу возрастать: непросто удерживать машинку на трассе, которую видишь впервые в жизни. А трасса «формулы 1» вам запомнится особенно — здесь придется оттачивать мастерство вождения по бортику бильярдного стола. И понемногу перестаешь радоваться тому, что машинки восстанавливаются автоматически. Ведь потерянные на это секунды наверстать становится непросто. А чтобы игра пропустила на следующий этап, надо, как выясняется, прийти к финишу не позднее чем вторым. Иначе вы потеряете жизнь и отправитесь в повторный заезд.

3) «Handymans curve» — автобойцы; «Bermuda bathub» — катера, единственный новый вид транспорта. И то, если не

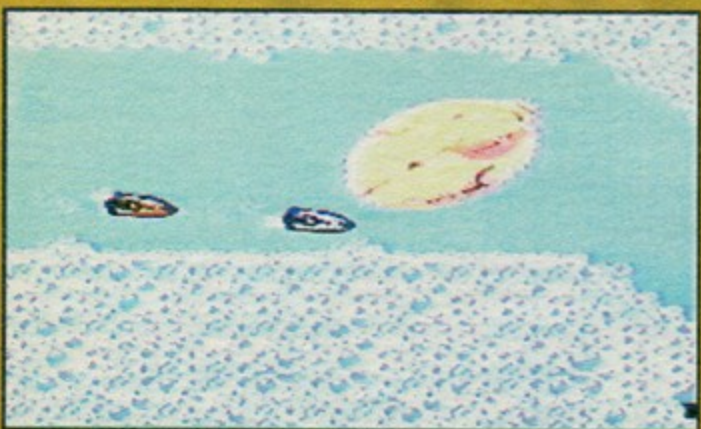


рушечных машинках. Все 24 трассы сделаны очень добротны и оригинально: джипы («jeeps»), спортивные машинки («sportscars») и автобойцы («warriors», прозванные так, видимо, за грозный вид и способность разбиваться вдребезги при каждом серьезном столкновении) раскатывают по обеденным, канцелярским и слесарным столам; багги («turbo wheels») маневрируют в песочницах; «формулы 1» («formula one») носятся

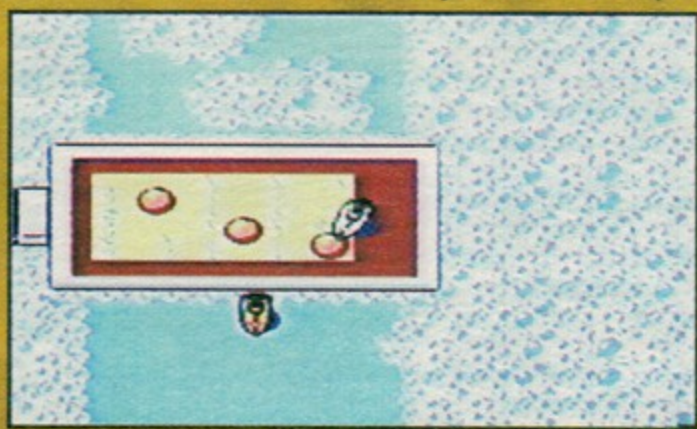
1) «The breakfast bends» — джипы; «Desktop dropoff» — спортивные машинки (здесь впервые придется прыгать с папки-трамплина, филигранно проскакивать между ластиками и балансировать на мостике-линейке); «Oilcan alley» — автобойцы. На первых этапах компьютерные противники ездят так медленно, что оставить позади даже самых крутых из них не составляет труда. Приятно, что точно по трассе ехать вовсе необязательно, а кое-где даже бывает полезно выехать за ограничительную черту. Прибавляет положительных эмоций и тот факт, что сорвавшиеся, взорвавшиеся или погибшие иным образом машинки восстанавливаются безо всякого ущерба для запаса



## МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:



6) «The dare-devil dunes» — багги. Очень «навороченная» трасса с большим количеством топких луж. Мастерство вождения здесь, пожалуй, даже важнее, чем мощность двигателя. А поскольку компьютерные игроки уже изрядно разогнались, им приходится ненамного легче вашего; «The shrubbery twist» — вер-



7) «Wide-awake war-zone» — танки; «Crayon canyons» — спортивные машинки. Самый жуткий канцелярский стол, с каким вам когда-либо приходилось встречаться: книжные завалы и множество мостиков-линеек практически исключают возможность финишировать первым; «Soap-lake city» — катера. На



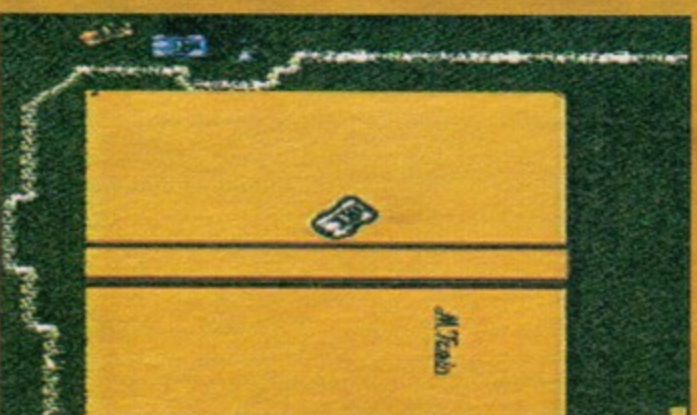
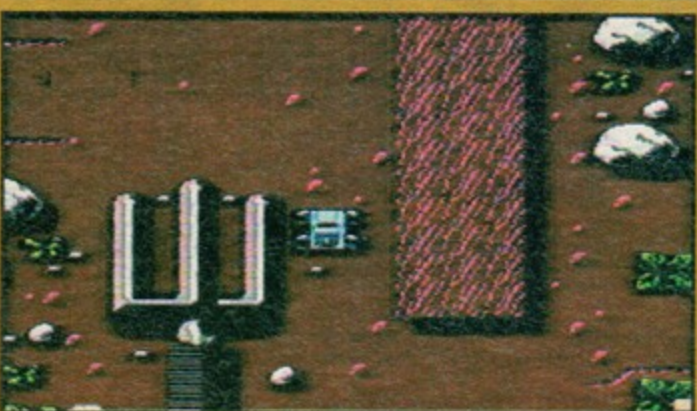
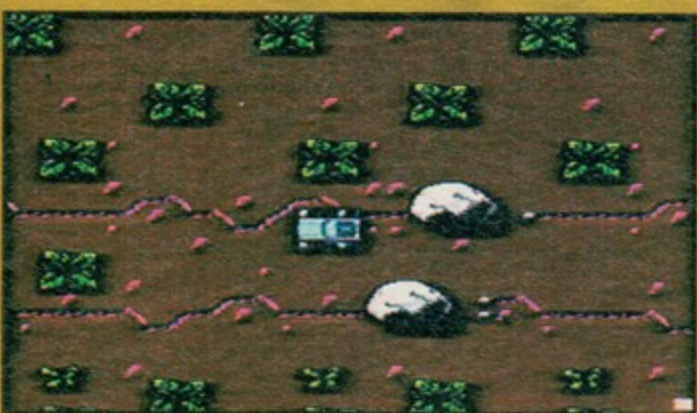
учитывать проверку квалификации перед первым этапом; «Sahara sandpit» — багги. Эту тройку заездов можно с изрядной уверенностью считать началом настоящих трудностей. Особенно отличается «Sahara sandpit» — после долгого прямого участка здесь нужно ловко разворачиваться на 90 градусов и вписываться в мост. Если вам удастся этот миллиметраж на багги, уже на следующем этапе можно будет оттянуться и полетать на вертолетиках.

4) «The potted passage» — вертолетики. Этап не сложный, надо лишь привыкнуть к управлению: попытки «срезать» маршрут напрямую через кустарники приводят лишь к потере времени; «Fruit-juice follies» — джипы. Здесь все наоборот: около правого верхнего края стола трасса делает лихой поворот. Но можно схитрить и «срезать» коварный изгиб. «Fruit-juice follies» — последний заезд на джипах. Это, пожалуй, единственные машинки, с которыми жалко расставаться; «Foamy fjords» — катера. Этап «Пенные фьорды», несмотря на романтическое название, вполне заурядный. В этой тройке заездов компьютерные противники гоняют уже на вполне приличных скоростях. Чтобы удержаться на первом месте, все чаще приходится «резать» углы. Ситуация, когда довольствуешься вторым местом, перестает быть просто следствием допущенных ошибок...

5) «Bedroom battlefield» — танки. Наконец-то появилась возможность всласть пострелять по противникам. Впрочем, противники, оказывается, тоже пострелять не прочь; «Pitfall pockets» — «формула 1»; «Pencil plateaux» — спортивные машинки.



толетики. Летящим машинкам не страшны пропасти и водовороты. Поэтому здесь придуманы ветродуй (сдвигать гонщиков в кусты) и фонтанчик (работает зенитной установкой); «Perilous pit-stop» — автобойцы. Для автобойцов этот заезд последний. Забудьте столярные столы с каплями клея как досадную неприятность.



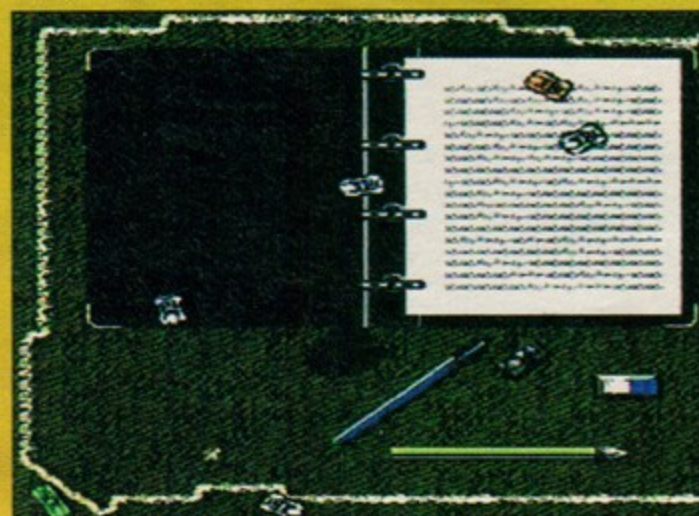
этом водная часть нашей эпопеи заканчивается. Трассы среди мыльной пены ничем запоминающимся так и не отличились. И на том спасибо.

8) «The leafy bends» — вертолетики. Два ветродуя и целая зенитная фонтанная батарея в последнем заезде винтокрылых машинок. Гонки на вертолетиках вполне могли бы оставить о себе приятные воспоминания... будь противники чуть менее проворны; «Chalk-dust chicane» — «формула 1». Игра идет на все, чтобы сбить вас с пути к победе. Мало того, что ставшее привычным зеленое сукно срочно заменено на розовое, так еще и трасса разнесена на два стола; «Go for it!» — танки. Ну это уже чистой воды лотерея: то, какое место достанется вам, во многом зависит от того, как сложится борьба между самими компьютерными игроками.

Скорей забудьте этот страшный сон про танки. Вам остался самый последний, самый кошмарный ужас этого игрушечного чемпионата. Поскольку запас компьютерных игроков иссяк, состав противников не меняется. Меняются правила игры: совершите невозможное (почти) — придите первым в заезде на спортивных машинках по трассе «Crayon canyons»! И это при том, что теперь уже все без исключения противники гоняют быстрее вас! Да, задача не из легких... Даже учитывая то, что компьютерные игроки иногда ошибаются и тоже могут сорваться в пропасть, шансы на честную победу ничтожны. Остается надеяться, что приведенные на иллюстрациях хитрости помогут и вам завоевать чемпионский титул.



# нервные родители опасны для вашего здоровья!

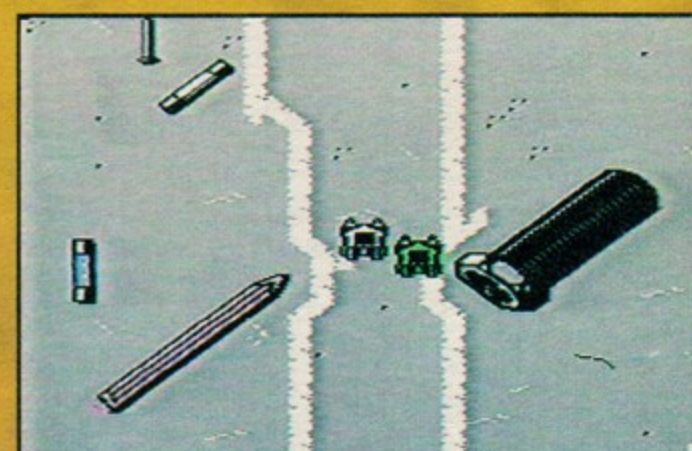
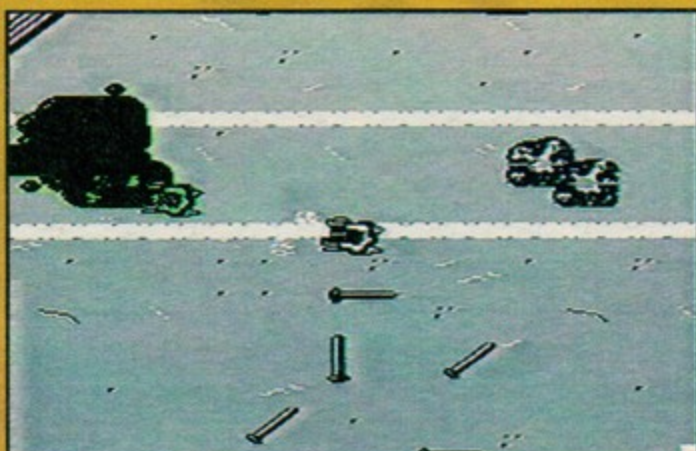
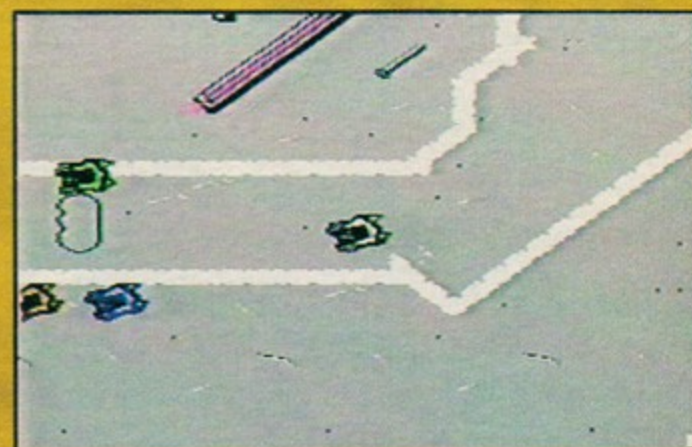


Micro Machines Challenge

CHALLENGE CHAMPION!!



ANNE



Напрашивается вопрос, неужели такая незамысловатая игра способна вывести из душевного равновесия опытного геймера? Хотя и не сразу, но вполне может! Возьмем, к примеру, школу (не в каникулы будь помянута). Даже там ведь как принято — сначала учат, а уж потом устраивают контрольные и экзамены. А

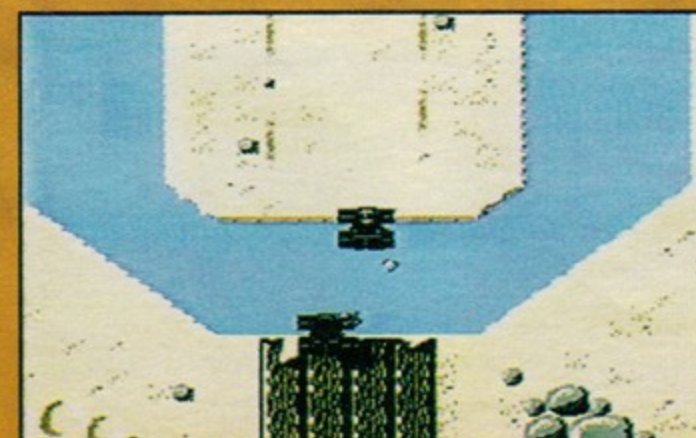


здесь учить трассы приходится прямо во время сдачи экзаменов. Сами понимаете, что запомнить две дюжины трасс в таком «пожарном» режиме очень и очень непросто. Любая мало-мальски серьезная ошибка чревата пересдачей. Да что там пересдача, с такими драконовскими (надеюсь, В. Дракон не примет это сравнение на свой счет) правилами и мизерным запасом жизней (сначала даются три, и за успешное прохождение каждого заработанного бонуса добавляется по одной) и на второй год остаться немудрено! Представили, каково проходить два десятка этапов лишь затем, чтобы еще разок похоронить надежду на победу в глухих тоннелях ка-

кой-нибудь 21-й трассы? Неудивительно, что отрицательные эмоции выплескиваются раньше, чем успеваешь прийти в себя и отбежать от приставки на безопасное расстояние. Поэтому, если ваша приставка коптит потолок, из блока питания вырываются молнии, кнопки из джойстика приходится вытряхивать, а родители не дают денег на ремонт, смело берите этот картридж. Но прежде чем распаковывать новую приставку, не забудьте убрать эту игру подальше до лучших времен. Иначе жизнь свежкупленного подарка окажется короче гарантийного срока!

**P.S. от редакции**  
В случае применения игры «Micro Machines Challenge» без предварительной консультации с лечащим врачом могут отмечаться следующие осложнения:

- огрубелость кожи и появление мозолей в тех местах, при помощи которых на приставку выплескиваются отрицательные эмоции;
  - глубокий транс при виде соответствующего картриджа;
  - неадекватная бурная реакция на предложение поиграть в машинки;
  - стойкое отвращение к песчаным пляжам и ваннам. Напоминает водобоязнь, но отличается от обычного бешенства еще и ярко выраженной неприязнью к столам — канцелярским, обеденным и слесарным. Неприязни к другой мебели не отмечалось.
- Регулярное проявление этих осложнений в присутствии неопытных родителей может привести к принудительному посещению психиатрической лечебницы. В случаях особо тяжелых осложнений родителей лучше так и оставить в лечебнице для прохождения краткого восстановительного курса. Таким образом, игра «Micro Machines Challenge» может быть также рекомендована как средство профилактики родителей с неокрепшей психикой.



# AMERICAN GLADIATORS



После затяжных дождей пришла пора размять лапы и крылья. Да вот беда — в пещере места не хватает, а на улице пока холодновато. Остается заняться 0«джойстингом» с американскими гладиаторами. Эта классическая спортивная игра была создана в 1986 году на основе популярных спортивных зрелищ наподобие «Русского боя». Она дает прекрасную возможность поучаствовать в состязаниях, превосходящих по оригинальности и разнообразию традиционные олимпийские виды спорта. В игре четыре уровня сложности. В каждом надо пройти четыре испытания, сыграть в призовую игру, а на последнем уровне



Так надо вышибать гладиаторов на испытании «человек-ядро»

придется еще и преодолеть финишную полосу препятствий.

Начальное меню позволяет либо начать игру заново (пункт «Start»), либо ввести пароль одного из уровней сложности (пункт «Password»). На каждый уровень есть два пароля — с пятью и десятью жизнями. Вот пароли с десятью жизнями (остальные можно найти в рубрике «Нет проблем» 14-го номера журнала): второй уровень — «ВВАААВВ», третий — «АВВАВААА», последний — «АВАВВВВВ».

Первые испытания кажутся трудными только поначалу. А поскольку порядок их прохождения можно выбирать произвольно, разобраться с первым уровнем сложности труда не составляет. Но, прежде чем пытаться добраться до финишной полосы препятствий, полезно все-таки определиться, в каком порядке лучше всего проходить четвертый уровень. Ведь усилия, потраченные на легкие испытания, могут пропасть даром, если потом не удастся справиться с настоящими трудностями. Поэтому я рассмотрю все испытания в

том порядке, в каком стараюсь их проходить на четвертом уровне сложности. **Штурм («Assault»)**. За 60 секунд надо одолеть отстреливающегося противника. Требуется либо пересечь финишную линию, либо расстрелять неприятеля ракетами («В» — подобрать боезапас, «А» — пуск). На первом уровне ракеты сложены перед укреплениями. Подбирать их несложно и постреливать можно наобум. На втором и третьем этапах они лежат сбоку, подбирать их приходится с риском для жизни. А на четвертом этапе боеприпасы уже скрываются за укреплениями. Рекомендую не тратить время на азартную перестрелку: чем сложнее этап, тем живучей противник, да и уво-



рачиваться все трудней. И хоть жизнь здесь теряется только после третьего попадания, пройти это испытание на четвертом уровне с первой же попытки удастся не всегда.

**Человек-ядро («Human cannonball»)**. Нужно цепляться и спрыгивать с гигантских маятников, стараясь сбить с площадок-лифтов прикрывающихся щитами гладиаторов. Чтобы не срикошетить от щита, нужно точно рассчитать прыжок. В том случае, если маятник качается на одном экране, произвести такой расчет не очень сложно. Достаточно лишь научиться цепляться за самый конец маятника и помнить, что существуют три варианта соотно-

шения скоростей маятников и площадок: либо противник всегда встречает вас на одной и той же высоте, либо он попеременно оказывается то сверху, то внизу, либо он меняет положения следующим образом: сверху — посередине —внизу — посередине — сверху — ... В двух последних вариантах я вышибаю противника из верхнего положения. На третьем уровне вам встретится маятник, раскачивающийся на двух экранах. А на четвертом уровне таких маятников уже три. Раскачиваясь на двух экранах, значительно сложнее рассчитать прыжок, лучше просто запомнить следующие рекомендации. Присмотритесь: когда маятник слева, у нашего героя согнуты колени, а когда маятник справа — ноги прямые. Так вот, второй противник вышибается из верхнего положения, если прыгнуть немного позже того, как наш герой выпрямит ноги. Чтобы выбить третьего противника, надо прыгать сразу же как ноги будут выпрямлены. А чтобы разделаться с чет-



Быть или не быть - таков вопрос...  
Бить и не быть битым, таков ответ!

вертым, надо прыгать за миг до того, как маятник примет вертикальное положение. Когда будете играть на втором или более сложном уровнях, запрыгивая на третий маятник, постарайтесь поймать пролетающий приз — он дает способность лазить вверх-вниз и позволяет подобрать на последнем маятнике лишнюю жизнь. Здесь на счетчик времени уже можно не обращать внимания и, говоря честно, не так уж и сложно это испытание. Просто каждая ошибка стоит жизни.

**Стена («Wall»)**. Нужно добраться до финиша, цепляясь за стену лишь руками. «А» — левая рука, «В» — правая рука, джойстик — выбор, куда





После публикации описания «Blaster Master» в 16-м номере нашего журнала, эта игра стала очень популярной в Соединенных Штатах.



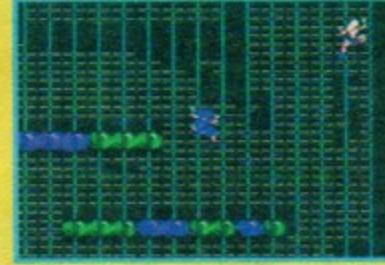
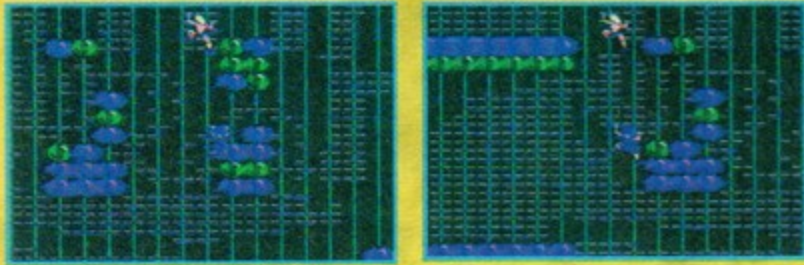
А вот и хозяйка последнего, самого сложного испытания. Помните, вы играете с огнем!



переставить руку. Распутывать головоломки стены с помощью такого набора возможностей бывает непросто, но все-таки можно. Среди иллюстраций вы можете найти как пройти самые опасные головоломки. Наш герой падает либо после столкновения с неожиданно выскакивающими гладиаторами, либо лишившись опоры. Это довольно своеобразно выглядит там, где приходится пробираться, ставя руки вплотную друг к другу (для левой руки надо жать вверх-вправо, а для правой — вверх-влево). Лучше не торопиться обогнать секундомер на этом ковар-

Призовая игра «Powerball». Подбирая мячи то с верхнего, то с нижнего лотка, нужно разложить их за отведенное время во все охраняемые гладиаторами корзины. Сначала за это дается одна дополнительная жизнь, а если успеть заполнить корзины и во второй раз, добавятся еще две жизни.

Полоса препятствий. Самое сложное испытание самого трудного уровня становится доступным, лишь когда все остальные испытания и призовая игра остались позади. Полоса препятствий — это проверка реакции и глазомера. Посмотрите на схему. Большую



Коварные засады обойти нелегко, даже когда знаешь о них заранее

Не бойтесь попасться в пути всемирной информационной паутины (World Wide Web)?



ном испытании и проверять, нет ли сверху засады, прежде чем лезть по единственному возможному пути. Ведь после каждого падения не только приходится начинать подъем заново, но и теряется жизнь.

Турнир («Joust»). Присмотритесь — комбинация действий каждого гладиатора содержит не более пяти выпадов. Выпад в голову контратакуйте ударом по ногам, выпад в корпус — ударом в голову, выпад по ногам — ударом в корпус. Если после третьего по-

часть пути придется убежать от левой границы экрана. Во время прыжков по неподвижным площадкам летящие навстречу шары — скорее досадная неприятность, чем настоящая опасность. Зато во время езды по канату каждое столкновение стоит жизни. Затем идут прыжки по транспортерам (мне эта часть полосы препятствий кажется самой простой. Может, сказывается опыт прогулок по городу будущего в «The Flintstones: the Rescue of Dino and Hoppy»? ). Еще один канат и наш герой начинает спуск на пьедестал почета. Пока скорость спуска невелика, прыгать с ролика на ролик несложно. Но постепенно придется увеличивать упреждение. Где-то после четвертого ролика и далее до самого конца, рекомендую прыгать пример-

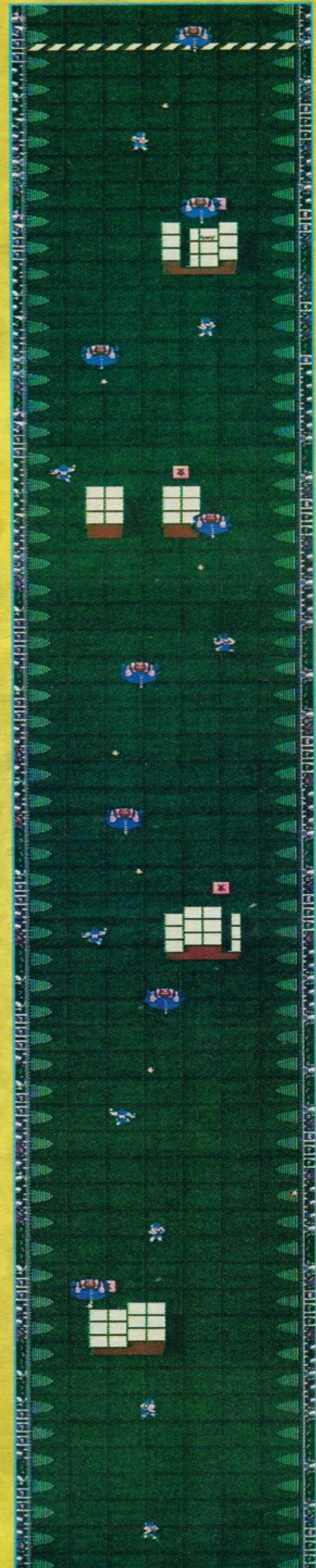


Кто бы мог подумать, что в этой игре объявятся чемпионы контактного карате из «Best of the Best» (10-й номер журнала)?

единка поймать приз, последнего противника можно сбросить первым же удачным ударом. На случай, если приз поймать не удастся, привожу комбинацию выпадов последнего гладиатора последнего уровня: в голову — в корпус — в голову — по ногам — в корпус — ... Испытание совсем несложное, но требует внимания и хладнокровия.

но в тот момент, когда ноги нашего героя будут достигать белой полосы. Ну а прыжок на пьедестал гранд чемпиона американских гладиаторов выполнится автоматически. Да, побороться за такой титул действительно стоило!

G. Dragon



Чтобы было легче проходить игру на четвертом уровне сложности, внимательно присмотритесь к этим иллюстрациям

117454  
а/я 21

### Здравствуй, парни из «Великого Дракона»!

Пишу вам не в первый раз и опять хочу поблагодарить за чудесный журнал! Вы просто молодцы, с неиссякаемой фантазией, владением словом и стилем, замечательно острым словом! Вам надо расширять постепенно свой журнал, ввести новые рубрики, например, о маленьком «Game Boy». Я уверена, у многих геймеров есть этот прекрасный друг, который, как справедливо писали раньше, «Всегда с тобой!» Неужели, у вас никто в него не играет? Лично я предпочитаю его даже «Sega». Невероятно удобная вещь, незаменимая, если куда-то едешь, или долго чего-то ждешь, или... варишь! Время с ней летит незаметно, особенно если есть не простые «стрелялки», а интересные «бродилки» или «ролевушки». Могу при-  
слать вам подробные описания и полные переводы инструкций таких замечательно интересных игр, как «Легенда о принцессе Зельде», «Меч надежды», «Шахматы» и т.д. Ведь это поможет играть в эти замечательные игры даже тем, кто не знает английского. Больше всего мне нравится «The Legend of Zelda» с чудесным звуком и изумительным набором персонажей. «Sword of Hope», хотя и другого плана, тоже великолепен! Вы скажите, пожалуйста, свое мнение о моем предложении на страницах «Великого Дракона». Я не пропущу. Я очень внимательно слежу за появлением новых выпусков вашего журнала.

Марина, г.Тольятти

### От редакции.

Уважаемая Марина! Ваше письмо явилось той самой последней каплей в солидном потоке писем с предложениями читательницей открыть рубрику «Game Boy». В этом номере мы рассказываем о самом «Гейм Бое», а со следующего планируем начать публикации лучших игр для него. И здесь нам очень пригодятся и Ваши, Марина, описания игр, и описания, присланные другими читателями, играющими на этой карманной системе. И, естественно, все присланные описания, наравне с описаниями для других приставок, а также секреты геймбоекских игр, будут участвовать в конкурсе «Fun-Club».

# КАРМАННАЯ ИГРОВАЯ ВИДЕОСИСТЕМА

## В мире карманных игр Game Boy фирмы Nintendo — супер долгожитель!

Впервые увидев свет в 1989 году, Game Boy стремительно продвигался к успеху, затмив своей популярностью многочисленные портативные «Брики», «Ну, погоди!» и даже сеговскую Game Gear с цветным экраном. В России Game Boy появился почти одновременно с первым Мегадрайвом и стал именоваться «портативной приставкой». Что не совсем точно, так как для работы он не требует подключения к телевизору, но подчеркнуло уважительное отношение к Game Boy, сразу поставив его в один ряд с популярнейшей в те годы 8-биткой от Dendy. Кстати, к телевизору Game Boy можно-таки присоединить, используя переходник «Super Game Boy» и приставку Super Nintendo. Сделайте это, и черно-белые геймбоекские игры раскрасятся!

В последующие годы Game Boy приходилось выдерживать конкуренцию с Sega, Atari и портативными системами других компаний, и каждый раз он выходил победителем, несмотря на цветные экраны и яркую графику других игр. И сейчас игрушка от Nintendo имеет лишь единственного конкурента — это Game.com компании Tiger, выпущенный в 1997 году. Так как 32- и 64-битные системы уже никого удивляют, 8-битный Game Boy может показаться маломощным, и тем не менее он все еще преобладает на рынке. Удивительно?

Возможно, в первоначальные планы Nintendo и не входило давать Game Boy столь долгую жизнь, но за то, что она все еще продолжается, нужно благодарить прекрасный дизайн приставки, разработанный Gunpei Yokoi, и «Тетрис» Алексея Пажитного — игру, «раскрутившую» Game Boy.





Выпуск в 1996 г. Game Boy Pocket толщиной с записную книжку и появившееся годом позже разнообразие цветов его корпуса вызвали новую волну популярности системы. Во время представления Game Boy Pocket Colors вице-президент Nintendo of America Peter Main сказал: «Game Boy с возрастом становится все лучше». И в чем-то он, вероятно, был прав. После продажи 50 млн. игр по всему миру выпуск цветной линии стал лишь еще одним приятным дополнением к успеху Nintendo. После выхода в 1997 году цветной линии Game Boy Pocket Nintendo приступила к переизданию старых игр, которыми могли бы воспользоваться владельцы новых GB. Этой идеей воспользовались также фирмы Acclaim, THQ и Sunsoft, которые вскоре выпустили старые названия, такие как Диснеевская библиотека игр GB и серия Final Fantasy Legend. В этом году в США будет представлена самая популярная игра GB — Pokemon, которая дебютирует осенью в Северной Америке.

# GAME BOY

## ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ, .. БУДУЩЕЕ!



## Game Boy Color

Осенью в Америке появится новая модель карманной игровой видеосистемы Game Boy — цветная! Это уже не разноцветные корпуса, а цветной экран! Хотя синяя коробочка выглядит точь-в-точь как обычный Game Boy Pocket, внутри кое-что будет по-другому. Вдвое возрастет тактовая частота главного восьмибитного процессора, вдвое увеличится объем видеопамяти и вчетверо — оперативной памяти. Система будет поддерживать как старое экранное разрешение в 160x140 пикселей, так и новое — 320x280 пикселей специально для цветных режимов.

По словам представителя Nintendo Game Boy Pocket сможет работать в трех цветовых палитрах: с 10 (как через «Super Game Boy» на SNES), 32 и 56 цветами. К моменту выброса приставки на рынок Nintendo надеется уже иметь готовыми следующие цветные игры: DeJa Vu II: Ace Harding, NBA Jam '99, Top Gear Pocket, Turok 2, Gex: Enter the Gecko, Shadowgate, Bugs Bunny Crazy Castle 3. Безусловно, новая версия GB будет полностью совместима с игровой библиотекой в более чем 400 «черно-белых» наименований.

Нинтендовский Game Boy — настоящий долгожитель игрового мира, в следующем году этой портативной приставочке исполняется десять лет! К сожалению, Гунпеи Йокои (Gunpei Yokoi), ее создатель, не сможет отпраздновать юбилей своего детища — четвертого октября прошлого года он трагически погиб в автокатастрофе.



BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER



# BOSSNER



BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

BOSSNER

Автор:  
Николай Кузнецов,  
г. Владимир



Суперагент СТАРР:  
**ЗАПАДНЯ**



**Здание корпорации Пластикорп**

Ты болван, Амагаши! Немедленно вводи в дело агента Старр!

Есть, шеф! Старр! Это Амагаши! Срочно ко мне!

Ты ведь в курсе программы корпорации по исследованию воздействия радиации на людей и устранению ее последствий?

Ты вызвал меня в полночь, чтобы прочитать научную лекцию?

Так вот, монстр, получившийся в результате экспериментов, сбежал... Он представляет огромную опасность и, вместе с тем, научную ценность.

**Что?!!**

Мы не можем допустить шумихи вокруг его поимки, иначе правительство прекратит финансирование исследований. Ты лучший наш агент класса F...



Ты должна постараться взять его живым. К счастью, ему под кожу имплантирован передатчик, и с помощью этого прибора ты сможешь его найти. Отправляйся немедленно!

**Удачи, Старр!!**



Не волнуйся, всё будет в порядке, Амагаши!



Рыбка заглотила наживку, пора подсекать. Приступай к плану "Б", Амагаши! И надеюсь, это была твоя последняя ошибка...

...Как ты мог упустить монстра?! Надеюсь, теперь одним ударом мы сможем покончить с ними обоими. Старр — последняя, кто мог помешать нам. А зачем ты велел ей брать монстра живым?

Чтобы монстр легче ее прикончил, ха-ха! А затем мой человек прикончит специальными отравленными пулями самого монстра, ведь обычные пули его не берут!



**Ночные улицы города.**



Ага, цель где-то близко! Что-то мне не по себе.



Сигналы идут отсюда. Это же одно из зданий корпорации! Странно!!



Лучше зайти с чёрного хода.

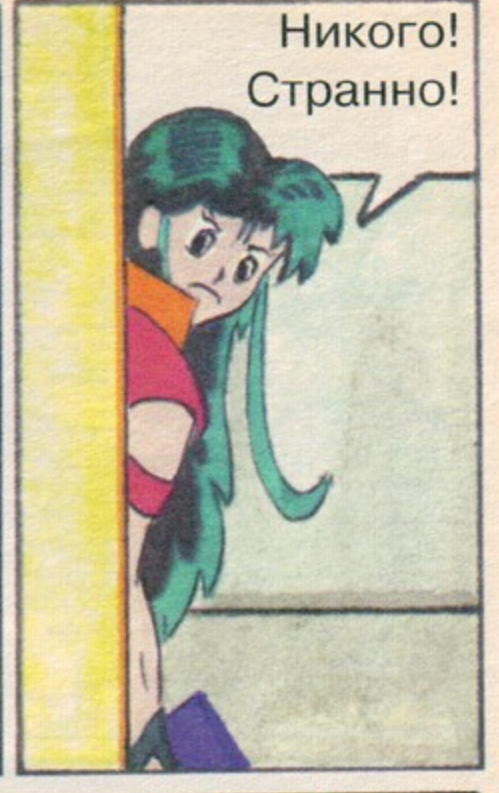


Какой простой замок. Гораздо проще, чем в других зданиях корпорации!



Конечно, монстра я должна взять живым, но мне совсем не хочется стать трупом!

Свет?!!



Никого!  
Странно!



Что  
за...



ООУ

Привет!



Что значит  
"привет"!  
Лапы вверх  
или я стреляю!!



Стреляешь?!! Значит, ты  
не знаешь, что меня пулей  
убить нельзя?! Значит, ты  
не с ними и  
не участву-  
ешь в во-  
енных  
разра-  
бот-  
ках?!!!



Что?!  
Какие ещё  
разработки?!!



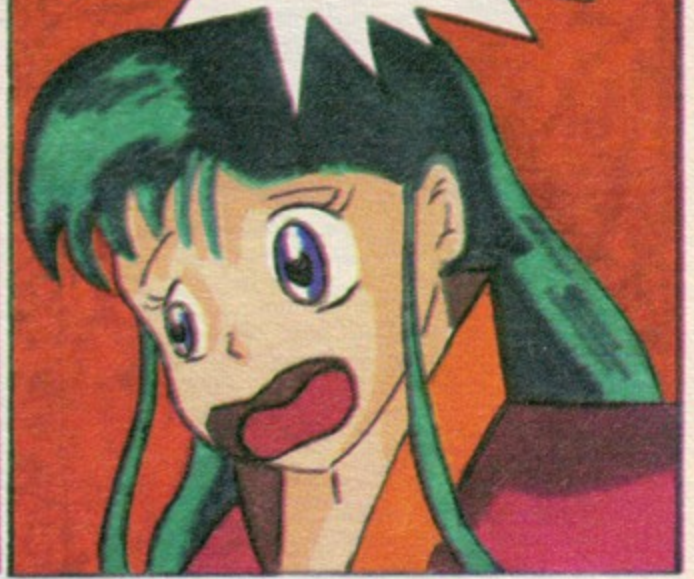
Так ты не знаешь, что твой любимый  
Пластикорп занимается разра-  
боткой неубиваемых боевых ту-  
поголовых мутантов?!! Но в  
результате ошибки экспе-  
римента мой коэффици-  
ент интеллекта КИ ока-  
зался намного выше  
обычного. И я отказал-  
ся участвовать в их дья-  
вольском плане!



Теперь я начинаю многое понимать! Я тоже им мешаю! Но почему именно меня послали на это задание?!

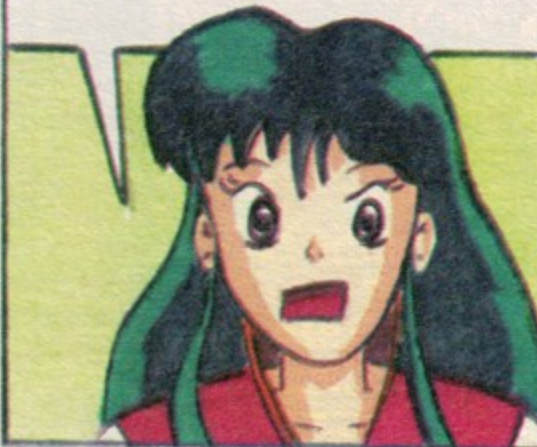
Думаю, они надеялись, что я убью тебя, и потом свалили бы вину за твою гибель на меня! Так сказать, несчастный случай на работе! Виновный, то есть я, наказан!

Осторожно, сзади!  
Это ловушка!



А вот и наш доблестный агент! Жаль, что чудище тебя не прикончило, Звездочка!

Ах ты, подлец! Теперь я поняла все! Убийствами ты расчищаешь дорогу для своих грязных дел!



Не дергайся! Убить тебя я не могу — шум сейчас нам не нужен. Но все равно ты в наших руках, и никто не придет тебе на помощь!



В чьих руках?  
Корпорации?!!

Правильно!  
И ты будешь делать все, что мы прикажем, или...





Босс!  
Убить  
эту  
тварь?!

Нет, пока нет... Мы возвращаемся на базу. Захвати Старр собой. Мы сделаем так, чтобы она... исчезла... бесследно!



Теперь у неё нет имени, нет прошлого. Агент Старр исчезла для всех.

Босс! Все в порядке! Теперь-то ее можно пристрелить?

Из нее получится отличный монстр-боец! Как красив Токио! Скоро его ждут большие перемены!



Ни в коем случае! Девочка крепенькая, с характером. Нам нужен такой материал для экспериментов!



## Police File

**Имя:** Старр Касагава  
**Статус:** гражданка Японии

**Место рождения:** Токио, Япония

**Род занятий:** секретный агент класса F

**Место работы:** корпорация Пластикорп

**Статус на 07.07:** погибла при исполнении служебных обязанностей.

*Файл закрыт*

Тюрьма корпорации Пластикорп  
Заклученная №0000



## ЭПИЛОГ

Они забыли, каким высоким КИ меня наделили! Они не догадываются, что я уже нашел противоядие! И теперь, когда они считают меня мертвым, я с ними разберусь! Подожди немножко, девочка! Как только покончу с этой бандой "ученых", я тебя освобожу!



# Издательство АСТ объявляет новый конкурс на лучший сценарий «ИГРЫ НА УРОКАХ»

## ПРИЗОВОЙ ФОНД

Призовой фонд включает в себя денежные премии, поощрительные призы всем финалистам конкурса, комплекты книг и книжные серии издательства АСТ. Победители конкурса будут награждены поездкой в США, где смогут ознакомиться с американской системой образования.

Конкурс проводится в рамках проекта, направленного на создание и развитие учебных пособий для 1-11 классов «Игры на уроках». Они включают в себя наглядно-методические пособия для преподавателей и рабочие тетради для учащихся и охватывают все предметы обязательной школьной программы. Пособия дополняют учебники, включенные в Федеральный комплект.

Конкурс проводится по 2 номинациям:

1. Самый оригинальный и увлекательный сценарий для проведения урока-игры.

2. Самый лучший сценарий игры по каждому предмету.

Оценка представленных материалов будет осуществляться по следующим критериям:

- новизна и оригинальность;
- широта применения;
- простота изложения;
- возможность упрощения или усложнения игры.

Участниками конкурса могут стать школьники, студенты, преподаватели и руководители школ, колледжей, техникумов, ПТУ, работники дошкольных учреждений и педагогических вузов, сотрудники научно-исследовательских центров и институтов, специалисты органов управления образованием и другие специалисты, непосредственно связанные с воспитанием и обучением.

К участию в конкурсе допускаются все вне зависимости от образования и возраста.

Предварительные итоги конкурса будут подведены к 1 января 1999 года.

Проекты должны предоставляться не позднее 1 декабря 1998 года.

Методика (сценарий) организации и проведения игр должна включать в себя:

- ✓ цель игры;
- ✓ четкую последовательность игры;
- ✓ правила игры;
- ✓ требования к участникам игры;
- ✓ необходимую атрибутику игры и способы ее использования;
- ✓ принципы подведения итогов игры;
- ✓ стимулы игры;
- ✓ хронометраж игры;
- ✓ примеры ситуативных компонентов игры;
- ✓ обоснование познавательной задачи игры.

Список победителей по всем номинациям, а также лучшие проекты, представленные на конкурс, будут опубликованы.

Обращение редакции журнала «Великий Дракон»

Ребята, покажите это объявление о конкурсе своим преподавателям!

Играйте с нами! Победят все! Выигрыш — знания!

Проекты присылайте по адресу: 129085, Москва, Звездный бульвар, 21. Издательство АСТ, редакция «Учебный проект»

Справки по тел. (095) 974-14-77



## 8 бит



### Chip & Dale

Если вы играете вдвоем, то чтобы Вжик приносил бессмертие обоим сразу, Чип должен взять Дейла на руки или наоборот.

*Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия*

### The Jungle Book

Оказывается, в режиме DEMO можно не только любоваться мультиком, но и сделать кое-что более занятное.

В DEMO Маугли можно поуправлять. Например, зажав ВНИЗ-ВЛЕВО и «Турбо-В», можно сделать так, что Маугли не допрыгнет до лианы или упадет в яму и потеряет жизнь. Или: дайте Маугли собрать оружие (при этом им можно поуправлять) и нажмите «Start», чтобы выйти из DEMO-режима. Затем начните игру, и у вас будет столько оружия и жизней, сколько Маугли набрал в DEMO. Но помните: из DEMO нужно выйти до того, как это делает приставка.

*Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.*



### Dinowars

Чтобы увидеть всех динозавров, введите пароль 7777 и нажмите «Start». Картинки меняются нажатием ВВЕРХ и ВНИЗ.

*Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.*



### Metal Gear

Если вы оказались в тюрьме (естественным путем или с помощью кода, указанного Павлом Рудометкиным в №29), у вас отберут все вооружение. Но не отчаивайтесь — постучите рукой по левой стене и найдете проход. В следующей комнате с заложником постучите по полу, и вы на свободе.

*Сергей и Иван Воронины, г.Магадан*

### G.I.Goe 2:

#### The Atlantis Factor

Супер-удар. У персонажей Storm Shadow или Snake Eyes соберите 4 POW для меча. Теперь, зажав «Turbo В», часто нажимайте ВНИЗ.

*Андрей Сазонов, Макс Рыбин, Денис Казначеев, г.Курск*



### Indiana Jones 3

#### (The Temple of Doom)

В самом начале возьмите бомбы, которые лежат в ящиках (ящики можно разрезать ножом). Перепрыгните на островок с дверью и станьте в его левом нижнем углу. Киньте бомбу вправо-вверх (по диагонали) — появится еще одна дверь, которая ведет в бонус-уровень.

*Сергей и Иван Воронины, г.Магадан*

### Rambo

Чтобы полететь на выполнение задания, нужно с первой базы

телепортироваться на вторую, там поговорить со всеми подряд, подойти к двери и нажать ВВЕРХ. Если экран потемнеет, значит, вы все сделали правильно. Теперь возвращайтесь на первую базу и поговорите с красным генералом. Дело сделано!

*Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия*



### The Lion King (Super)

На уровне Simba's Return можно установить временное бессмертие (на один уровень). Для этого прыгните на шипы и непрерывно делайте удары лапами («Turbo В»). И когда исчезнет вся энергия и побегут цифры, знайте, что вы бессмертны.

*Dragon jr., г.Москва*

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



### Aladdin 2

Хочу дополнить Лену М. (№27). Она верно написала, что в шестом уровне, если все время идти по верху, то пройдешь его без труда. Но это же призовой уровень, и задача на нем — сбор изумрудов, расположенных над облаками и под ними.

*Dragon jr., г.Москва*

### Rainbow Island

На экране «PUSH START» нажмите на втором джойстике ВВЕРХ+А или ВВЕРХ+В. Вы включите меню стадий. Теперь кнопкой А 1-го джойстика можно выбирать уровни.

*Павел Любимов, п.Решоткино, Клинский р-н, Московская обл.*

### Journey to Silius

9 продолжений и звуковой тест. На титульном экране нажать 33 раза В, а затем «Start».

*3D Homer*

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



### Jurassic Park

Если вы играете динозавром, то чтобы на последнем уровне прогнать Гранта, подойдите к камню, лежащему на полу и ударьте по нему справа три раза.

*Armstrong Monsorovich, г.Барнаул*

### Ikari Warriors

Если вы погибнете, то до появления надписи Game Over нажмите А, В, В, А — и вы появиться вновь.

*Merun, г.Вязьма, Смоленская обл.*

### Godzilla

Чтобы выйти на схватку с последним монстром введите пароль «MONSTER 0».

*Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.*



### Samurai Spirits

В режиме для двух игроков можно выбрать Амакузу. Для это при выборе бойца зажмите НАЗАД+В, а затем нажмите А.

*Александр Разуванов, г.Хабаровск*

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## 8 бит

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



#### Mario Is Missing!

Пароль, выводящий прямо на Купу: RHWQF.

Владимир Кашин,  
г.Весьегонск, Тверская обл.

#### Side Pocket

Хочу поправить Александра Семенченко (№33). Чтобы выполнить удар DRAW действительно нужно нажать 5-6 раз ВНИЗ, но для выполнения ударов FOLLOW или RIGHT надо нажать, соответственно, ВЛЕВО или ВПРАВО.

Dragon jr., г.Москва

#### Casino Kid II

Коды.  
5G0G0 00C74 — J.Nagule поражение и 300 долларов.  
E0QC0 CXCC4 — все «Black Jack», два покера и 12400 долларов.

САНС1 YXFJL — остается 1 рулетка, а у вас 41570 долларов.  
CRDV5 YYYGG — вы король Лас-Вегаса.

Simply Disya,  
Московская обл.

#### Dash Galaxy

Выбор уровня. На титульном экране нажмите одновременно А, В, «Select» и ВВЕРХ-ВЛЕВО.

3D Homer

#### Soccer Fight 3

Приколы. Когда вы забили гол, нажмите под табло со счетом: дважды ВВЕРХ или ВНИЗ — игрок от изумления сделает большие глаза;

В — игрок пошлет вам воздушный поцелуй;  
А — он схватится за челюсть;  
А+В — начнет прыгать от радости.

Григорий Шариков,  
г.Щербинка, Московская обл.



## MegaDrive™

#### After Burner 2

В некоторых уровнях вас будет настигать вражеский самолет. От него легко оторваться, увеличив скорость, но можно его и уничтожить. Для этого после увеличения скорости резко сбросьте ее, самолет-преследователь проскочит вперед и подставит вам под обстрел беззащитный хвост.

Raptor, г.Москва



#### Cannon Fodder

1. Дом считается уничтоженным, только если вы вышибли дверь.  
2. Озерца с оранжевой трясиной губительны для ваших солдат. Но их можно пройти, если поместить курсор на другой берег и часто нажимать А. Хотя лучше не рисковать...

Ильяс Садыков,  
г.Правдинский,  
Московская обл.



#### Fatal Fury

Счетчик побед. Выберите CONTROL в OPTIONS, затем курсор поставьте на POINT. Нажмите В и выставьте значение 0 для обоих игроков. Теперь включите VS BATTLE.

Breaker,  
г.Санкт-Петербург

#### Mazin Saga

Схватки только со стражами. В OPTIONS установите звуковой тест на 18, а звуковые эффекты на 72 и нажмите START.

Автор не известен

#### Haunting

Из столовой зайдите в комнату с часами и вселитесь в них (кнопкой А). В часах нажмите ВССВА и выйдите из комнаты. Вы попадете во второй дом. Там, в джакузи, нажмите АСССВ — окажетесь в третьем доме. В третьем доме зайдите в гараж и вселитесь в мусорный бак. Там нажмите ВСВВА и выйдите. Вы в четвертом доме.

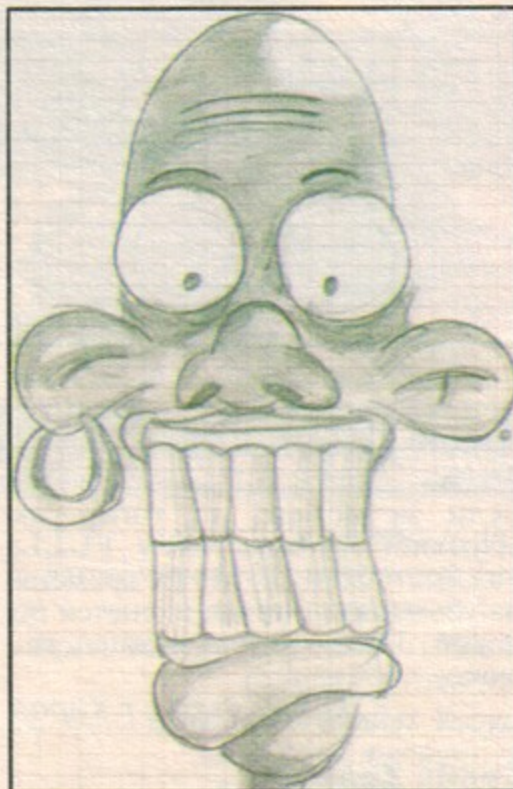
Степан,  
г.Санкт-Петербург

#### Skitchin'

Дополняя Сен Сэя Макса (см. №30), хочу рассказать, как попасть в бонусы в этой игре.

1. В Денвере необходимо исполнить не менее пяти удачных трюков, т.е. с приземлением на ноги, а не на голову.
2. В Сан-Диего и Лос-Анджелесе нужно забить не менее пяти соперников.
3. В Ванкувере — пройти всю трассу на предельной скорости.
4. В Сиэтле — финишировать с максимальным ускорением, используя Nitro.

Mike «Holland» Myers, г.Омск



#### Jordan vs Bird: Super One-on-One

Дополнительное время. В режиме One-on-One, когда время достигло 00:00, возьмите таймаут, нажав Start, а затем А. Игра продолжится с 36 минутами на часах.

Breaker, г.Санкт-Петербург



#### Light Crusader

Дополняя описание этой игры (см. №28), расскажу, как найти любопытную вещь под названием SEXTANT. Секстант — это минителепортатор, с помощью которого можно с любого места переместиться в один из уже пройденных телепортаторов. Находится он в секретной комнате (#DA) на втором этаже лабиринта на пути к Синему Шару. Чтобы попасть в эту комнату, нужно в комнате #CA разбить каменную стенку, находящуюся около крайнего правого прохода. Под ней находится переключатель, при включении которого открывается проход в секретную комнату.

Otaku, г.Троицк,  
Московская обл.

#### Muhammad Ali Heavy Weight Boxing

Коды для режима TOURNAMENT: EASY — H074W57Z; HARD — H07007Z.

С.Журавлев, г.Рязань

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive™

### Space Invaders'91

Выбор раунда. На заставке нажмите и держите A+C. Затем нажмите «Start». Игра остановится, заставка исчезнет, и появится 1-й раунд. Во время этой паузы нажмите В,А,С.

Андрей Перкин, г. Кемерово

### Spot Goes to Hollywood

В уровне UNDER WATER я нашел способ, как попасть в клетку

№2 (ту самую, куда не смог попасть Просто Серега, см. №28). Опуститесь в расщелину справа от этой клетки, ниже отверстия с пузырьками. Теперь Сота вы не видите, потому просто экспериментируйте с глубиной погружения и все время стреляйте. Рано или поздно вы попадете в потайной ход, ведущий к Соте в клетке.

Сергей Наумов, г. Омск



### Power Drive

Если на первом уровне на первой трассе поехать не вперед, а назад, то неподалеку от старта вы найдете часики и 750\$.

Кайл Катарн, г. Киров

### Dragon's Fury

Финал игры: 6RENAXUEMW.

С. Журавлев, г. Рязань

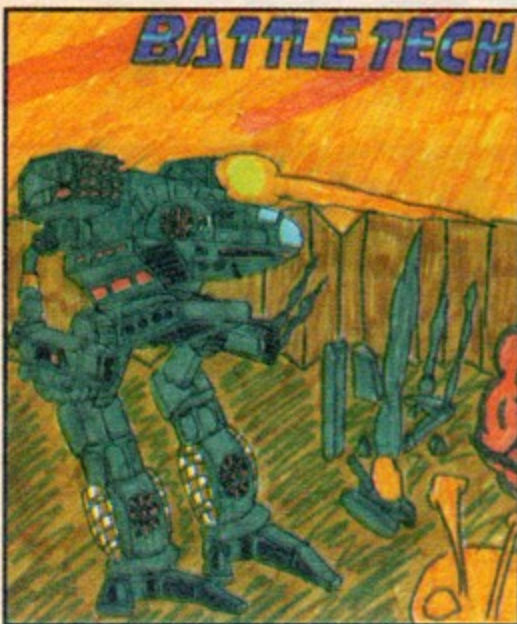
## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

### Another World

Код, ведущий в пустоту: HHFL.

Я (Ja), г. Москва



### Battletech

Вредный совет. Если во втором уровне сразу взорвать главный завод, вместе с ним взорветесь и вы.

Павел Захаров, г. Владивосток

### Rambo 3

Нажав в паузе ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, А, ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, вы увеличите мощность вашего оружия.

Автор не известен, г. Москва



### Dungeons & Dragons. Warriors of the Eternal Sun

Если у вас кончились деньги, то-пайте в район Molten Rock ко входу в Beyond the Flame и победите красного дракона. Вы получите 2000 золота. Так можно делать много раз.

Андрис Циритис & Стас, г. Рига, Латвия



### Bubba'n'Stix

В первом этапе можно найти очень много шариков для бонуса. Для этого в начале уровня подойдите к живому дереву, встаньте к нему лицом, подпрыгните, киньте палку и резко отвернитесь. Палка убьет дерево, и вы сможете пройти в закрытую ранее зону. Теперь по всему уровню будут появляться секретные платформы.

Prof. Alex, г. Санкт-Петербург



### Jungle (Desert, Urban) Strike

Если за момент до того, как вспыхнет надпись LOW FUEL, нажимать Start, то отсчет времени на убывание топлива начнется по новой. Так можно экономить горючее.

Кайл Катарн, г. Киров

### Comix Zone

В комнате с двумя часами нужно с помощью рычага установить стрелки на левом циферблате на 3 часа, а на правом — на 9.

Алексей Ронжин, п. Волчанец, Партизанский р-н, Приморский край



### Mutant League Hockey

Завоевав Кубок Монстров, вы можете контролировать его движение в космическом пространстве. Кнопка В — привести в движение/остановить Кубок. Кнопка С — менять направление движения.

Антон С., г. Болшево, Московская обл.

### Herzog Zwei

Коды.  
25 побед — JAJJBPNOCMC;  
31 победа — JIJOMBJAOKL.  
Код Победы — IEJOJEIKNLA.

Natural Disaster, г. Новополюцк, Беларусь

### Rolo to the Rescue

Досрочное завершение уровня: на паузе нажмите одновременно кнопки А и В.

Андрей Дмитриев, г. Люберцы, Московская обл.

### Blockout

На заставке зажмите Y+B+Z+влево+Start. Затем в игре наберите В,А, вниз, С, влево, А,В, и вы увидите концовку игры (прием работает только на фирменных картриджах).

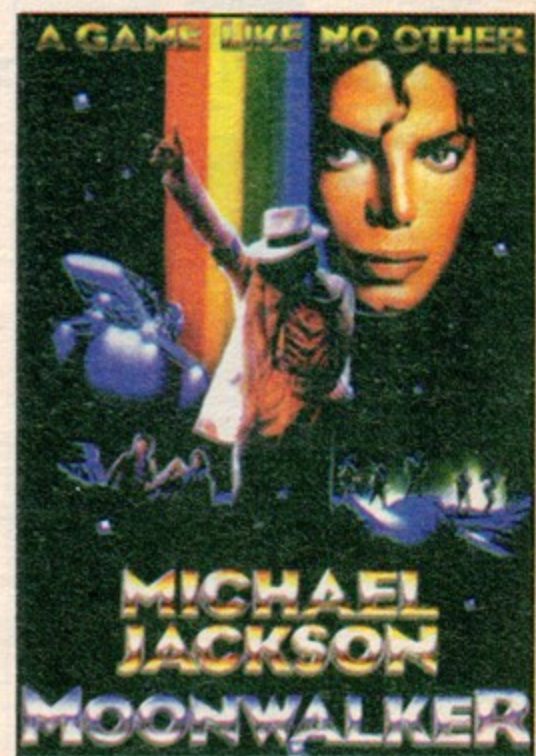
Лёха-Эйнштейн, г. Чита



### LHX Attack Chopper

Пароль CAIAR4G выводит на последний уровень.

Armstrong Monsoyovich, г. Барнаул



### Michael Jackson Moonwalker

Вы знаете, что собаки и пауки умеют танцевать? Нет? Тогда дойдите до них и нажмите А — сами убедитесь.

Prof. Alex, г. Санкт-Петербург

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## Super Nintendo™

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



#### Yoshi's Safari

Специальный режим: в главном меню зажмите X, Y, L, R и нажмите Start. Пройдя этот режим, вы сможете увидеть настоящую концовку игры.

*Breaker, г. Санкт-Петербург*

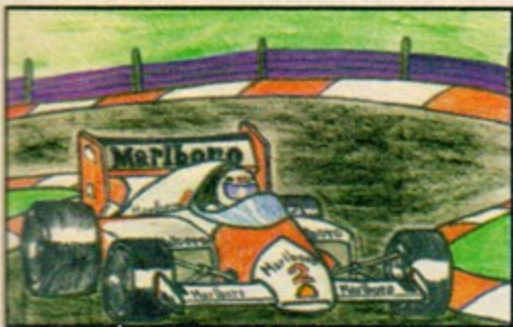
#### Cyber Spin

Пароли:  
Peru: MBC27-44111 11111-3P121  
Kenya: GYP74-MGD11 2121K-4R161  
Spain: NZR78-MRH11 21211-1K179  
America: V?X8K-MTH11 21211-2C189

*Николай Щеглов, г. Санкт-Петербург*

#### Sasoma Knight in Bizyland

Секретное меню. В экране выбора игроков установите курсор на IP VS COM и наберите:  
↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ←, ←, В, А.  
*Pandemonium, г. Ликино-Дулево, Московская обл.*



#### F-1 Exhaust Heat

Введите в качестве своего имени SETAUSA. Это принесет вам 10000\$.

*Speedy, г. Нижний Новгород*

#### Musya

Чтобы выйти на какой-нибудь уровень, выберите на титульном экране CONTINUE, и появится экран для ввода паролей.

Пароли: 2 — MWTV (Catacombs);  
3 — KVSU (Palace of Hate);  
4 — KVMW (Cave of Darkness);  
5 — RQNJ (Catacombs of Akuma);  
6 — VKX4 (Cursed Palace);  
7 — NZIN (Hannya Shogun);  
8 — Z66F (Watery Prison).

*Наталья И., г. Москва*

#### Space Football

Сверхсложный режим. Чтобы выйти на этот уровень, нажмите на титульном экране «Select». В появившемся меню опций зажмите ВЛЕВО-ВНИЗ и нажмите и держите L+R, а затем нажмите «Select». Ваша машина поменяет цвет на серый, это значит, что вы все сделали правильно.

*Супер Геймер, г. Находка*

#### Spindizzy Worlds

Пароли уровней.  
Beginner: lv?8A?8t  
Pak Attack: lv?oCP?3  
Tripat: lv?10c?8m  
Ball Race: Dv?16hHfx  
Frigia: HvdsC3?R  
Grass Hopper: Bv?JaBm3  
The Obelisk Run: Ev5LQV3Q  
The Grass Maze: BR7JaE0a  
Buxton Cat: ImSTJ9?W  
Sandy Island: ImQUKN!1  
Roller-ama: Cn2AUAEp  
Water Works: KoBAK32o  
Misdirection: ImAQC9eZ  
Castle Quest: Bq6AlCFz  
Pyramidea: ikAABNdW  
Water World: PgAEaaBn  
Canal Side: PgAFyaCA  
Radima: NgACYkiH  
Torture: ikAAAoJc

*Вам Вам Дамм, г. Владивосток*



#### Warlock

Пароли: 2. GRKKL; 3. SHPJL;  
4. CDJHL; 5. BRSHR; 6. HBSLR;  
7. DCRFF; 8. BSRJK; 9. LHBHL;  
10. DFGBH.

*King Richard 1, г. Москва*

#### Blazing Skies

Коды уровней:  
1 — FGYHMBL!nG!xF!;  
2 — r5xKDJC2pf!V;  
3 — HCCMJ6R!brG!v!;  
4 — VrBPWPBHvw!2;  
5 — T!LRLRlWBBF!B!;  
6 — jDITXGdtGB!r;  
7 — sB7QOwWYGBD;  
8 — CG!YPDM413!Zh!;  
9 — hBWOJGJ4BH!Q;  
10 — !7zG!LR6xwWw2;  
11 — b!s!TWM4!NPG!Gv;  
12 — G!!dNNG1BQKD6.

*Андрей Кутепов, г. Иркутск*



#### Street Racer

Большая скорость. На экране выбора CHARACTER нажмите X, Y, X, Y, X, Y, затем X и ВПРАВО.

*Андрис Циритис & Стас, г. Рига, Латвия*

#### Super Nova

Когда появится значок ТАИТО, быстро наберите на втором джойстике ВНИЗ, X, ВВЕРХ, В, L, R. Теперь во время игры вы будете драться только с боссами.

*Breaker, г. Санкт-Петербург*

#### Cameltry

Пароль ZTT — тест звука.

*Михаил Д., г. Благовещенск*



#### Super Bomberman 2

Наберите пароль 1111, и вы получите шесть бомб с большим радиусом поражения, шесть огней и детонатор.

*Алексей Колесников, п. Майский, Белгородская обл.*

#### Super Putty

Пропуск уровня. Нажмите Start во время игры, затем наберите R, A, L, L, Y. Теперь кнопкой Select можно переключать уровни.

*Breaker, г. Санкт-Петербург*

**ТАМАГОЧИ — твой виртуальный друг от СИМБА'С**



#### Digit Dog

Не огорчайтесь, если у вас сломалась кнопка включения/выключения музыки. Просто поставьте режим времени и нажмите ВЛЕВО.

*Дмитрий Шерстнев, г. Оренбург*

### В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Ерещенко Елена (г. Лыткарино), Васильев Олег (г. Москва), Уткин Николай (с. Моряково Томской обл.), Чударёвы А. и Е. (г. Юрга Кемеровской обл.), Бяковский Александр (г. Дубна), Бриллиантов Константин (Московская обл.), Dragon Lady (г. Иванов), Сурша Светлана (г. Москва), Крюков Денис (г. Москва), Богдан Евгений (г. Уссурийск), Павлов Александр (г. Москва), Тепцов Александр (пос. Белоозёрский Московской обл.), Ерёмин Роман (ред.), Косарев Михаил (г. Ст-Петербург), Марченко Владимир (г. Минск, Белоруссия), Фирсов Валерий (с. Березовка Амурской обл.), Лобов Андрей (г. Москва), Абрамов Сергей (г. Москва), Кулаков М.М. (пос. Сосновский Тульской обл.), Зайцев В.В. (г. Магадан), Оношко Сергей (г. Харьков, Украина), Забиякин Владимир (г. Раменское), Злыднев Владимир (г. Москва), Сазонов Андрей и Рыбин Максим (г. Курск), Петяев Пётр (г. Владимир), Крючин Алексей (г. Москва)



## PlayStation

### Resident Evil. Directors Cut

Поставьте курсор на строку ADVANCED, нажмите и держите →. Строка позеленеет. Теперь начните игру в этом режиме, и вы будете находить вдвое больше боеприпасов.

*Firefox, г. Москва*



### Resident Evil 2

1. Окатив водичкой вертолет, общите ту его часть, что на улице. У стены, в которую он вцепился, вы найдете заряды для пистолета или более мощного оружия.

2. Если вы фанат Ребекки из первой части, общите стол под плакатом «S.T.A.R.S.» 50 раз.

*Firefox, г. Москва*

### Auto Destruct

Меню кодов: ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1.

Бессмертие: ←, R1, ↑, L1, ↑, →, O, R1, ↓, L1.

Выбор машины: ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1.

Меню отладки: ↑, →, ←, ↓, O, L1, R1, R1, O, ↓, ←, →, ↑.

Выбор уровня: ↑, ↓, O, L1, R1, L1, O, ↓, ↑.

Дополнительное ускорение: L1, O, ↓, L1, ↑, □, O, R1.

Много денег: L1, R1, ↑, O, ↓, □, →, R1, L1.

Бесконечное топливо: L1, O, ←, L1, O, R1, L1, ↑, R1, ↓.

*Михаил Тарасов, г. Москва*

### Rapid Racer

Вместо имени наберите:  
BOA — дополнительные лодки;  
QAK — вместо лодок — утки;  
DAY — все дневные трассы;  
NIT — все ночные трассы;  
PRIM — все зеркальные трассы;  
FRAC — генератор трасс.

*Pit Зеленый, г. Москва*

### Excalibur 2555 AD

На паузе введите:  
△, △, □, □, O, O, □, □ — полная сила меча;  
△, △, △, □, □, □, □, □ — пополнение энергии;  
□, O, □, △, O, △, △, △ — пропуск уровня.

*Human Smoke,*

*г. Реутов, Московская обл.*

### Command & Conquer

Введите в качестве пароля GODZILLA, и все персонажи заговорят по-японски.

*Vitalidze Wins,*

*г. Чебоксары, Чувашия*



### Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

Чтобы обзавестись кучей жизней, сделайте следующее. Идите на уровень «TURTLE WOODS» и соберите там жизни, сколько сможете. Но не выходите с уровня, а нажав «Start», вернитесь в «WARP ROOM». Затем снова идите на уровень собирать жизни и повторяйте процесс, пока не надоест.

*G. Funk, г. Одинцово, Московская обл.*

### Dynasty Warriors

Выход на секретных персонажей.

Сао Сао — пройти игру всеми бойцами, кроме Guan Yu, Zhao Yun и Zhang Fei.

Zhuge Liang — пройти игру за Guan Yu, Zhao Yun и Zhang Fei.

Lu Bu — пройти игру всеми бойцами, включая Zhuge Liang и Сао Сао.

Nobunaga — после того, как вы получили Сао Сао, вернитесь на заставку и введите ↓, ↓, →, ↑, O, △, R1, R2.

Если код введен верно, послышится звон мечей.

Sun Shang Xiang — на заставке нажмите ←, ←, ↑, ↓, △, □, L1, R1. должен зазвучать звон мечей.

*Андрей Дмитриев, г. Судогда, Владимирская обл.*

### Hercules Action Game

В меню PASSWORD разукрасьте горшки такими изразцами:



Затем садитесь поудобнее в кресло и наслаждайтесь просмотром всех анимационных роликов игры.

*Иван Отчик, ред.*

### Klonoa:

#### Door to Phantomile

Чтобы побегать в башне ворчуна Балу, необходимо собрать ВСЕ шесть составляющих КАЖДОГО амулета со ВСЕХ уровней. На карте Иллюзории появится новый уровень «EXTRA VISION», пройдя который (что очень трудно!), Лефис подарит вам в награду граммафончик, что аналогично CD-проигрывателю всех мелодий игры.

*Иван Отчик, ред.*



### Twisted Metal 2

Хочу поправить Jason'a (см. №33). Он немного неточно указал код, пополняющий во время игры жизнь. Вот как он выглядит верно: ↓, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓.

*Сергей Симутнин, г. Елгава, Латвия*

### Time Crisis

Начните игру и выберите обычную миссию (т.е. левую коробку). Перед вами появятся два режима игры. Выстрелите рядом с большой картинкой.

Появится надпись EASY. Стреляйте в эту картинку, и у вас будет 5 жизней.

*Vitalidze Wins, г. Чебоксары, Чувашия*



### Rush Hour

На экране с надписью «Press Start», не нажимая старт, введите: X, ↑, X, △, ↓, R1, L1 — секретная трасса; ↑, ←, →, X, O, □ — мощная машина.

*Human Smoke,*

*г. Реутов, Московская обл.*

### Ogre Battle

Чтобы сыграть в «Большую битву», начните новую игру и введите в качестве имени FIRESEAL.

*Human Smoke,*

*г. Реутов, Московская обл.*

### Mortal Kombat 4

Секретные персонажи: Нуб Сэйбот — пройдите аркадный режим за Рейко, затем в режиме двух игроков введите на versus-экране код 012-012. Выйдите из игры, и на экране выбора персонажа нажмите на иконке Hidden кнопку БГ, поднимите курсор на портрет Рейко, выберите его кнопкой БЛ.



Горо — пройдите аркадный режим за Шиннока, на экране выбора персонажа нажмите на иконке Hidden кнопку БЛ, поднимите курсор на портрет Шиннока, выберите его кнопкой БГ.



А вот так выглядят альтернативные, третьи костюмы некоторых персонажей.

*Агент Купер, ред*



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

### Grand Theft Auto

Секретный режим: вместо своего имени введите tonyblair.

*Raptor, г. Москва*

### Project Gataray

Супер выстрел. Находясь на поле боя, зажмите L1+R1 — линейка супер выстрела начнет постепенно возрастать. Когда она достигнет предела, прицельтесь и нажмите R2.

*G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.*

### Pit Ball

Чтобы посмотреть все видеозаставки, войдите в меню опций и выберите FMV. Теперь нажмите ←, →, □, ○.

*Human Smoke,*

*г. Реутов, Московская обл.*

### Street Racer

Пароли: DOUGAL — платиновый кубок; TURGAY — профессионал.

*Крутой роллер Vavan,*

*пос. Южный, Домодедовский р-н, Московская обл.*

### Syndicate Wars

Чтобы стало доступно любое оружие и любое средство передвижения, на заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, X, ○.

*Александр Леванов,*

*г. Красноярск*

### V-Rally

Если вы ввели код, который привел Harkonnen из Харькова (см. №39, стр.90), то теперь зарабатывают и другие коды:

держите ←, нажмите L1 — бесконечное время;

держите ←, нажмите L2 — узкие трассы;

держите ←, нажмите R1 — вместо Peugeot 106 Maxi у вас будет джип;

держите ←, нажмите R2 — при выборе опции RESTART, набранные кредиты не потеряются;

держите ←, нажмите L1+L2+R1+R2 — все четыре вышеназванные возможности.

*G.Funk,*

*г. Одинцово, Московская обл.*

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Assault Rigs

Все коды нужно вводить перед тем, как появится надпись «NOW LOADING» и прыгающий диск или в то время, пока они на экране. Нажмите и держите R1+○, а затем:

секретная игра: отпустите R1 и ○, затем нажмите ↑, ←, ↓, →; изменить цвет: отпустите R1 и ○ и нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, R1;

изменить цвет Wingman: нажать и держать R, затем 10 раз нажать Start.

*Геймер из*

*г. Шуя, Ивановская обл.*

### Nuclear Strike

PHOENIX — 4 жизни;

MPG —

снижение расхода топлива;

EAGLEEYE —

никто не стреляет.

После ввода этих паролей, введите пароль уровня, на котором вы хотите иметь эти способности.

*KUSFBaracuda,*

*г. Ульяновск*



### Warcraft II:

#### The Dark Saga

Как ускорить постройку зданий, не используя код MKTS. Дайте рабочему команду строить здание, а затем направьте еще нескольких рабочих для ремонта этого, еще недостроенного здания. Так, правда, получается дороже, но коды, приведенные Агентом Купером в №36, дадут вам необходимые ресурсы.

*А.Р.Ермак, г. Владивосток*

### Cool Boarders 2

Трассы задом наперед. В режиме Snowboarding Combined завершите все 9 состязаний, зажмите R1 и выберите Freeride или Snowboarding Combined.

Выбор трассы. Быстро высветите следующие опции: SBC, Onemake, Freeride, Option, Boardpark, Halfpipe, Freeride и нажмите ○. Затем зажмите L1+L2+R1+R2 и нажмите ○ после экрана выбора режима игры. Смена одежды. Высветите опцию SBC и нажмите ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑, ↑.

Игра за «чужого» и «снежного человека». Прделайте все 100 движений в режиме Master и установите все рекорды в режиме Freeride.

Дополнительные доски. В режиме Freeride установите рекорды на всех трассах.

Зеркальный режим. Пройдите игру в режиме SBC и войдите в экран опций. Нажмите Select на втором джойстике, затем на экране выбора режима игры нажмите R1+□.

*3D Excrement,*

*г. Шуя, Ивановская обл.*

### Bloody Roar

Большие головы. На экране выбора персонажа зажмите L2 и нажмите ○ под изображением нужного бойца. (Работает только в режиме Normal).

Маленькие бойцы. На экране выбора персонажа зажмите R2 и нажмите ○ под изображением нужного бойца. (Работает только в режиме Normal).

Чтобы получить большой ринг, нужно в режиме Survival победить более 10 противников.

*3D Excrement,*

*г. Шуя, Ивановская обл.*

### Philosoma

Секретная игра. На экране загрузки нажмите и держите на 2-м джойстике START+SELECT.

*Журавлев, г. Рязань*

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### Dracula X

Чтобы получить 99 жизней, введите в качестве своего имени XXI!Q. А если ввести в качестве своего имени AXEARMOUR, будете играть за Синего рыцаря.

*Вечно Green Зомби,*

*г. Красноярск*

### Critical Depth

Во время паузы наберите L1, R1, L1, R1, ↑, ↓ — бесконечное оружие.

*Guile, г. Туймазы,*

*Башкортостан*

### Bloody Roar

Большие головы. На экране выбора персонажа зажмите L2 и нажмите ○ под изображением нужного бойца. (Работает только в режиме Normal).

Маленькие бойцы. На экране выбора персонажа зажмите R2 и нажмите ○ под изображением нужного бойца. (Работает только в режиме Normal).

Чтобы получить большой ринг, нужно в режиме Survival победить более 10 противников.

*3D Excrement,*

*г. Шуя, Ивановская обл.*

### PaRappa The Rapper

Чтобы выйти на секретный уровень, нужно проходить каждый уровень с рейтингом «Cool».

*Михаил Тарасов,*

*г. Москва*

### The Raven Project

В любой момент игры нажмите L1+L2+R1+R2, и вы получите возможность регулировать разрешение экрана.

*Павел Макаров,*

*г. Саранск, Мордовия*

### Robo Pit

Введите: zI2r6n XXXYgn HXXXXf fX3X3J zmJZYX XII — вы будете играть за секретного персонажа по имени КОКОРЕЛИ.

*Павел Заварзин, г. Воронеж*

### Tekken 2

Super Combo. Возьмите Jun Kazama на Practice Mode, положите безымянный палец на ○, средний на △, указательный на □. После чего, начиная с кнопки □, колотите их в абсолютном беспорядке. Мой результат — 23 hits, 267%.

*Breaker,*

*г. Санкт-Петербург*

### Gex

Если вы хотите иметь больше 5 жизней, сделайте так: войдите в уровень, где есть жизнь, возьмите ее, выйдите из уровня и снова войдите. Жизнь будет на месте.

*Антон Сидоров, г. Москва*





← Лукина Света, г. Москва →

СИЛА ДРАКОНА

СИЛА ДРАКОНА



Кузнецов Николай, г. Владимир

Горбунов Виталий, г. Лангепас,  
Тюменской обл.



Богданов Дмитрий, г. Санкт-Петербург



Вова Злыднев, г. Москва



Михайлова Анна, г.Москва



Алисия Драгон



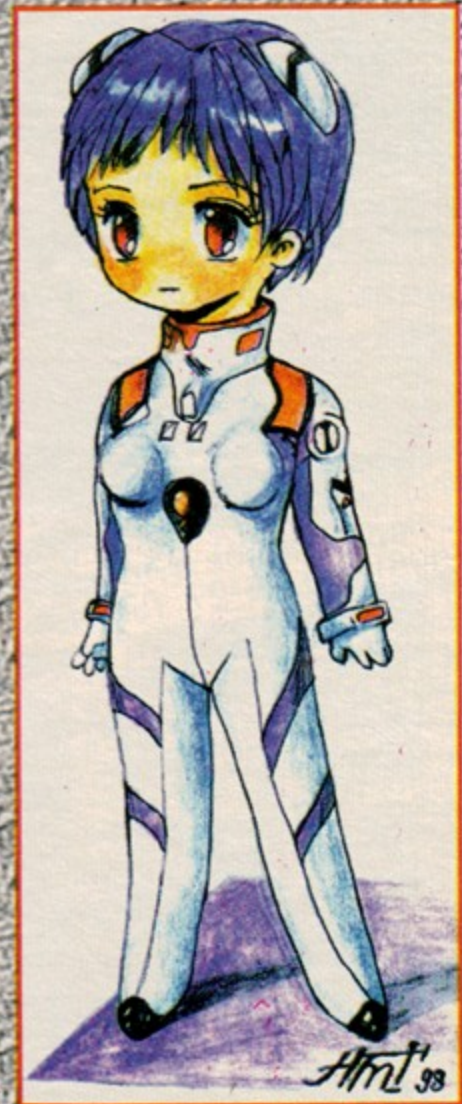
Сандро Ковзиридзе, г.Москва



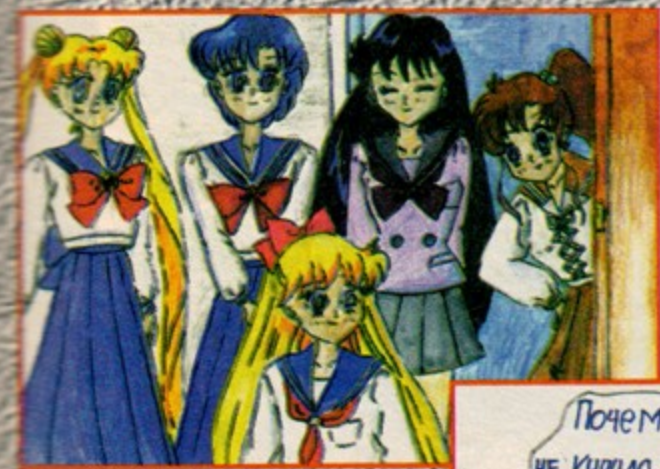
Алексеева Оксана, г.Москва



Дистинова Альбина, г.Пермь



Михайлова Аня, г.Москва



Студоляк Аня, г.Москва



Никонов Дима, г.Москва



Лузянина Катя, г.Красноярск



## НОВОСТИ

**Мир виртуальных зверьков тамагочи пополнился принципиально новым изобретением японских программистов. Теперь к тамагочи покупателю предлагаются лазерные диски (диаметром около 15 мм) с различными животными, видами игр, лекарств и еды. Помимо батареек, новинка может работать и от обычной электросети. А во Всемирной Паутине недавно открылась страничка "гочи-милиция", которая имеет связь со всеми тамагочи и арестовывает самых озорных и непослушных зверьков (на экране в это время появляется изображение зверька за решеткой).**

**Sabrewolf, Fulgore, г. Воскресенск – г. Токио, специально для Забора.**

Любители "Манга" и обладатели PSX. Давайте созвонимся. Имею много японских мультфильмов и дисков для PSX. Тел. (095) 463-76-27. Дима.

Хочу переписываться с играющими на Super Nintendo. Мне 12 лет. Мой адрес: 115304 Москва, ул. Медиков, д. 11, кв. 216. Погиба Вадим.

Продаю "Денди" в хорошем состоянии с двумя джойстиком за 150 руб. и картриджи по 20-35 руб. Возможен обмен на "Сегу" с одним джойстиком. Звонить с 19 до 22. Тел. (095) 349-10-54, Миша, или 348-24-50, Костя.

Продаю: Dendy Junior (с 2-я джойстиком) – 100 руб., 2 джойстика для Dendy Classic – 30 руб., световой автомат для Dendy – 25 руб., картриджи для Dendy – от 10 до 20 руб. за штуку, картриджи для SEGA – 30-35 руб. за штуку, тамагочи – 30 руб. Внимание! Купив 5 картриджей, 6-й вы получите бесплатно! Тел. (095) 437-69-80. Коля.

Хочу переписываться с играющими на PlayStation. Мне 12 лет. Мой адрес: 618409, Пермская обл., г. Березники, ул. Черняховского, д. 63, кв. 57. Ковальских Денис.

Продаю Super Nintendo с 4-я картриджами (Urban Strike, Indiana Jones, Street Racer, Full Throttle Racing) + ключ. Тел. (095) 483-14-50. Звонить с 20-00. Сергей.

Хочу переписываться с владельцами Game Boy. 117526, Москва, пр. Вернадского, д. 89, корп. 4, кв. 8. Бараулин Дмитрий

Хотел бы переписываться с владельцами PSX. Мне 11 лет. Мой адрес: 125123 Москва, Ленинградский пр-т, д. 28, кв. 252. Сергей.

Ищу друга по переписке. Меня зовут Кирилл Туревский. Мне 12 лет. Фан Комбата, люблю рэив. Адрес: 129224, Москва, ул. Широкая, д. 9, корп. 1, кв. 143.

Привет всем геймерам! Кто хочет завести себе настоящего друга, который никогда не подведет, пишите мне. Люблю играть в компьютерные игры. Люблю читать (особенно "Великий Дракон"), а также слушать хорошую музыку. Мой адрес: г. Любецы Московской области, 116 квартал, улица Кирова, корпус 12, кв. 1, Master-X. Жду!

Хочу переписываться с фанатами компьютерных игр, всеми, кому нравятся Street Fighter, Last Bronx и т.п. А также со всеми, кому нравятся мультяшные игры и "Мир Аниме". Отвечу всем. 125521 Москва, ул. Ляпидевского, 16, кв. 23. Оксана.

Продаю приставку Super Nintendo с двумя джойстиком (турбо и "родным") + 6 картриджей + супер ключ. Все в отличном состоянии. Плюс прощальный презент. Цена 700 руб. Адрес: 142470 Московская обл., Ногинский р-н, п. Фрязево, ул. Школьная, д. 11. Тихонову Александру.

Продаю Мегадрайв в хорошем состоянии с 8 картриджами + "Крутой Геймер" №6, 7 за 850 руб. Продаю Dendy с 4 картриджами + каталог за 120 руб. Адрес: 141260, Московская обл., г. Красноармейск, ул. Новая Жизнь, д. 19, кв. 104. Бахурин Илья.

**Нам с братаном совершенно не понравилась "Final Fantasy". Почему Айрис куда-то убежала, где ее и убил Сефирос? Осталась бы с нами, мы бы ее спасли. И почему она в конце не воскресает? Неправильная игра...**

Ау! Комбатовцы! Где вы? Вы по норам прячетесь? А ну, стусуемся! Жду писем и приветов. 182100 Псковская обл., г. Великие Луки, ул. Ставского, д. 67, кв. 33. Наташка.

Продается MegaDrive 2 с одним джойстиком и восемью картриджами за 320 руб. Тел. (095) 521-87-47. Ольга Николаевна. Звонить с 9 до 17.

Хочу переписываться с поклонниками anime. 443086 г. Саратов, Ершовского, д.70, кв.149. Железнов Михаил Аркадьевич

Хотим переписываться с играющими на PlayStation. Наш адрес: 626729, Ямало-Ненецкий авт. округ, Пуровский р-н, пос. Пурпе, ул.Аэродромная, 14-2, Хилютину

Продаю Super Bitman + Super Key + 18 картриджей + 4 энциклопедии за 1000 руб. Тел. (095) 202-36-85. Звонить после 17-00. Сергей.

Мне Морган Канбан физически понравился!

Продаю приставку Super Nintendo с 7 картриджами в хорошем состоянии. Тел. (095) 181-79-24. Миша.



Хочу переписываться с любителями SNES, а также игр МК, Doom, Killer Instinct. 123557 Москва, ул.М.Грузинская, д.46, кв.80.

Продаю приставку Super Nintendo с двумя джойстиками + 7 хитовых картриджей. Все в отличном состоянии. Недорого. (095) 901-56-43. Звонить с 18-30. Сергей.

Геймеры страны, откликнитесь! Хочу переписываться с ребятами, играющими на Dendy, MD, SNES, PSX, PC. Мой адрес: 404012, Волгоградская обл., п.г.т.Городище, ул.Чуйкова, 46, кв.41. Шевченко Владимир.

Ищу друзей по переписке (приставки Dendy, Megadrive). Мне 13 лет. Адрес 141625, Московская обл., Клинский р-н, пос. Решоткино, д.2, кв.1. Любимов Дмитрий.

Мне 13 лет, и я хотел бы установить переписку с настоящими геймерами. Адрес: 626449, Тюменская обл., г.Лангепас, ул.Ленина, 15-42. Лежнин Андрей.

Продаю Super Nintendo с тремя классными картриджами. Тел. (095) 516-55-86. Денис

Продаю Sega с 7 каталогами за 100 руб. и 15 картриджами для нее по цене от 20 до 45 руб. Тел. (095) 448-29-95. Тёма.

Продаю картриджи для MegaDrive: TMNT Hyperstone Heist (15 руб.), Sonic 2 (20 руб.), Sonic 3, Sonic & Knuckles (по 30 руб.), Aladdin, Hook (по 35 руб.). Тел. (095) 132-41-16, звонить с 15 до 21. Борис.

Хочу переписываться с геймерами. Мне 15 лет, играю на разных платформах. Адрес: 678922 Республика Саха (Якутия), г.Нерюнгри, ул.Мира, д.7, кв.10, Козлов Григорий.

Продаю приставку Gold Star 3DO с 14 дисками за 950 руб. Работает отлично. Звонить с 14 до 16 в воскресенье. Тел. (095) 345-91-55. Саша.

Продаю Dendy Junior с 10-ю картриджами и Super Nintendo с 5-ю картриджами. Тел. (095) 454-48-28. Глеб.

Продаю картриджи для Dendy (9 наименований) по цене 20-25 руб. за штуку и для Сеги (13 наименований) по цене 25-40 руб. за штуку. Тел. (095) 189-73-20. Звонить с 18 до 22. Никита.

Продаю картриджи для Sega: Voogerman – 25 руб., Batman Forever – 35 руб., Bubba'n'Stix – 40 руб., Bloodshot – 20 руб., УМКЗ – 60 руб. Звонить с 20 до 22. Тел. (095) 123-37-50. Федор.

Продаю MegaDrive 2 + 10 картриджами + каталог игр за 600 руб. Все в хорошем состоянии. Звонить по выходным с 18 до 22. Тел. (095) 267-74-42. Владислав.



80 стр.



80 стр.



72 стр.



96 стр.



64 стр.

Подписной индекс 71765  
в каталоге Роспечать.

Без предварительной  
оплаты!

Цена, включая стоимость  
пересылки, 17 рублей  
за номер.

Оплата по получению  
журнала на почте.

Заказы направляйте  
(лучше на открытках)  
по адресу:  
103031, Москва,  
ул. Рождественка,  
д. 12, к. 313,  
"Родители - почтой".

# NON STOP! Игруем без перерыва!

## Перечень игр, опубликованных в номерах 37-39

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред. — сотрудник редакции

Напоминаем, что перечень игр, описанных в 21-36 номерах, напечатан в 37 номере.

### Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

- Addams Family** №37 с.83 (НП) D.S.V., г.Москва
- Back to the Future 3** №38 с.82 (НП) Евгений Зайцев, г.Смоленск
- Battletoads Double Dragon** №38 с.82 (НП) Vanch, пос.Опалиха, Московская обл.
- Big Nose** №37 с.66 (O) Eler Cant, ред.
- Bionic Commando** №37 с.83 (НП) Wildman, г.Санкт-Петербург
- Bomber Man** №37 с.83 (НП) Kiky Arg, г.Москва
- Boogerman** №38 с.66 (O) G.Dragon, ред.
- Boogerman 2. The Final Adventure** №38 с.66 (O) G.Dragon, ред.
- Boxxle** №38 с.82 (НП) Роман Беляевский, г.Владивосток
- Burai Fighter** №37 с.83 (НП) Сергей Шматов, г.Краснодар
- Contra** №39 с.86 (НП) Журавлев, г.Рязань
- Crack Out** №37 с.83 (НП) Виталий Голованов, г.Владивосток
- Dick Tracy** №39 с.70 (O) Eler Cant, ред.
- Dirty Harry** №38 с.82 (НП) Олег Дм., г.Санкт-Петербург
- Double Dragon** №37 с.83 (НП) Андрей Д., г.Москва
- Dragon Unit (Castle of Dragon)** №39 с.86 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Dream Master** №37 с.83 (НП) Виктор Шкаранов, г.Северо-Задонск, Тульская обл.
- Dynablaster** №38 с.82 (НП) Кондор, г.Москва
- The Empire Strikes Back** №37 с.83 (НП) Михаил Шмелев, г.Москва
- F-117** №39 с.86 (НП) Павел Макаров, г.Саранск, Мордовия
- Faria** №37 с.83 (НП) Jimmy&Jane, г.Екатеринбург
- Fatal Fury Special** №37 с.83 (НП) Стас Малашкин, г.Москва
- The Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak** №39 с.86 (НП) Александр Бондарь, г.Пятигорск
- Frankenstein** №38 с.82 (НП) Razor Vagon, п.Измайлово, Ленинский р-н, Московская обл.
- Godzilla** №37 с.70 (O) G.Dragon, ред.
- The Goonies 2** №38 с.82 (НП) Марина Скворцова, г.Москва
- Gradign (Gradius)** №39 с.86 (НП) Марина Скворцова, г.Москва
- Gremlins 2** №39 с.86 (НП) Earth Destroyer, г.Туанце
- Guerilla War** №37 с.83 (НП) Василий Белов, г.Казань
- Gun Smoke** №37 с.83 (НП) Сергей Иванов, г.Минск, Беларусь
- Heroes Hoy (Challenge Tehnoc, Hockey Fighter)** №38 с.82 (НП) Дрон и Ванес, г.Москва
- Gyruss** №39 с.86 (НП) Андрей Тереньтев, г.Москва
- Heavy Shreddin'** №39 с.86 (НП) Россо, г.Санкт-Петербург
- The Hook** №38 с.82 (НП) Сергей Богатырев, г.Тула
- Hoops** №38 с.82 (НП) Алексей Вишневицкий, г.Ставрополь
- Immortal** №37 с.83 (НП) Сергей Журавлев, г.Москва
- Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2)** №37 с.83 (НП) Video-Hooligan, г.Санкт-Петербург
- Ironsword** №37 с.83 (НП) Elvis, г.Москва
- Kabuki Quantum Fighter** №39 с.86 (НП) Стас, г.Тамбов
- Karnov** №39 с.86 (НП) Simply Disya, г.Московская обл.
- King of the Beach** №38 с.82 (НП) Михаил и Олег, г.Владивосток
- Laser Invasion** №37 с.83 (НП) Сергей Дубинин, г.Хабаровск
- Low G Man** №38 с.82 (НП) Борис Чибисов, г.Волгоград
- Mickey Mouse** №39 с.87 (НП) KUVSVaracuda, г.Ульяновск
- Micromachines** №38 с.82 (НП) Светлана Чуднова, г.Архангельск
- Monster Party** №38 с.82 (НП) Кантор, г.Хабаровск
- Mortal Kombat V Pro** №39 с.86 (НП) Павел Любимов, п.Решоткино, Клинский р-н, Московская обл.
- P.O.W. (Prisoners of War)** №37 с.83 (НП) Бравый солдат Швейк, г.Киев, Украина
- Rad Racer** №39 с.86 (НП) Simply Disya, Московская обл.
- Saint Fighter** №39 с.86 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Smash TV** №38 с.82 (НП) Митяй, г.Хабаровск
- Solar Jetman** №37 с.83 (НП) Андрей Житников, г.Комсомольск-на-Амуре
- Sonic & Knuckles (Sonic 5)** №39 с.87 (НП) Sailor-Venus, г.Шелково, Московская обл.
- Strider** №39 с.87 (НП) Павел Бойцов, г.Владивосток
- Super Mario Bros. 2** №39 с.86 (НП) 3D Homer
- Super Pocahontas** №38 с.69 (O) Eler Cant, ред.
- Super Spy Hunter** №38 с.82 (НП) Kurt Cobain и Кабал, г.Санкт-Петербург
- Thunder Bird (Summer Carnival'92, RECCA)** №37 с.83 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Titanic** №37 с.83 (НП) D.S.V., г.Москва
- Tom & Jerry** №37 с.83 (НП) Video-Hooligan, г.Санкт-Петербург
- Vigilante** №37 с.83 (НП) Алексей Федоров, г.Самара
- Who Framed Roger Rabbit** №39 с.86 (НП) Дмитрий Шевелев, г.Зеленоград, Московская обл.
- Zen Intergalactic Ninja** №38 с.82 (НП) Роман "Sonic" Гордиенко, г.Раменское, Московская обл.

### Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

- Aisle Lord** №39 с.87 (НП) Terminator, г.Владивосток
- Ballz** №37 с.84 (НП) Alone Star, г.Киров
- Barkley: Shut up and Jam! 2** №39 с.87 (НП) Virus, г.Печора, респ.Коми
- Beast Wrestler** №38 с.84 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Beavis and the Butt-Head** №37 с.84 (НП) Сергей Куликов, г.Санкт-Петербург
- Beauty and the Beast** №37 с.84 (НП) Ermak, г.Санкт-Петербург
- Bloodshot** №37 с.84 (НП) Мистер Х., Шубино-2, Московская обл.
- Boogerman. A Pick and Flick Adventures** №37 с.84 (НП) Алексей Симбирев, г.Волгоград
- Bonanza Bros.** №38 с.54 (O) Александр Артеменко, ред.
- Boy Soccer Team III** №38 с.84 (НП) Алексей Буланов, г.Дзержинский, Московская обл.
- Caesar's Palace** №39 с.88 (НП) Bid Max и Lord Stryker, г.Красноярск
- Cannon Fodder** №37 с.84 (НП) Курилка Смоук, г.Лыткарино, Московская обл.
- Decap Attack** №38 с.51 (O) D&K, г.Санкт-Петербург
- Demolition Man** №37 с.84 (НП) Shwal Michaels, г.Санкт-Петербург
- Dinosaur's for Hire** №39 с.88 (НП) Илья Садыков, пос.Правдинский, Московская обл.
- Disney's Hercules** №39 с.51 (O) Александр Артеменко, ред.
- Doom Troopers** №37 с.84 (НП) Nightwolf, Lui Sang, Stryker, г.Владивосток
- Dragon: the Bruce Lee Story** №38 с.85 (НП) Владимир Тубольцев, г.Лобня, Московская обл.
- Dune 2. The Battle for Arrakis** №37 с.84 (НП) Dima SB1000, г.Москва
- Earth Worm Jim 2** №37 с.84 (НП) Александр Ермаков, г.Санкт-Петербург
- Ecco Junior** №37 с.84 (НП) Владимир Терехов, г.Москва
- EXO Squad** №39 с.54 (O) Александр Артеменко, ред.
- F-15 Strike Eagle 2** №37 с.84 (НП) Антон Белов, г.Владивосток
- F-117** №37 с.85 (НП) Артем Тарасов, г.Нижегород
- Fatal Fury** №38 с.85 (НП) Автор не известен
- Fatal Fury 2** №37 с.85 (НП) Nightwolf, Liu Sang, Stryker, г.Владивосток
- FIFA Soccer 95** №39 с.88 (НП) Johnny Cage & Shao Kahn, г.Подольск, Московская обл.
- Flashback** №39 с.87 (НП) Дмитрий Смирнов, г.Красногорск, Московская обл.
- Flink** №37 с.84 (НП) Александр Минаев, г.Москва
- The Flintstones** №38 с.84 (НП) Fred, г.Москва
- Forgotten Worlds** №37 с.84 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Galares** №39 с.87 (НП) Артем Горяев, г.Архангельск
- Galaxy Force 2** №37 с.84 (НП) Дмитрий Волков, г.Орел
- Gargoyles** №38 с.60 (O) Eler Cant, ред.
- Golden Axe 2** №37 с.85 (НП) Дмитрий Никитин, г.Москва
- The Great Circus Mystery** №37 с.34 (O) Александр Артеменко, ред.
- Gunship** №37 с.84 (НП) Phantom, с.Фаустово, Воскресенский р-н, Московская обл.
- Hard Ball** №38 с.84 (НП) Илья Садыков, пос.Правдинский, Московская обл.
- Heavy Nova 2** №39 с.87 (НП) Сергей Морозов, с.Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл.
- Land Stalker** №39 с.60 (O) Polymorph Sauronovich, ред.
- The Lawnmower Man** №38 с.85 (НП) Роман "Sonic" Гордиенко, г.Раменское, Московская обл.
- Lotus II: the Ultimate Challenge** №39 с.87 (НП) Сергей и Дмитрий Ткаченко, г.Рига, Латвия
- Marsupilami** №37 с.42 (O) Александр Артеменко, ред.
- Marvel Land** №39 с.87 (НП) Алексей Власов, г.Курск
- The Mask** №38 с.85 (НП) Black Scorpion, г.Владивосток
- Metal Marines** №39 с.87 (НП) ArmAgedon, г.Москва
- MiG-29** №39 с.88 (НП) Cyber Nick, пос.Николаевка, Елизовский р-н, Камчатская обл.
- Minnesota Fats. Pool Legend** №38 с.83 (НП) Resident Денис, Михаил Fats, с/з Новоселки, Каширский р-н, Московская обл.
- NHL'97** №37 с.85 (НП) Димон Ман, г.Москва
- Phantom 2040** №39 с.87 (НП) Александр Киселев, г.Петропавловск-Камчатский
- Pitfall** №38 с.84 (НП) D.S.V., г.Москва (Raptor)
- Power Monger** №37 с.51 (O) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Quack Shot** №37 с.85 (НП) Punisher, г.Химки, Московская обл.
- Quad Challenge** №37 с.84 (НП) Ermak, г.Санкт-Петербург
- Rampart** №39 с.46 (O) Eler Cant, ред.
- Real Monsters** №38 с.56 (O) Александр Артеменко, ред.
- The Ren and Stimpy Show. Stimpy's Invention** №39 с.64 (O) Mega Vovan, г.Челябинск и Александр Артеменко, ред.
- Ristar** №37 с.56 (O) (начало) Eler Cant, ред.
- Road Avenger** №38 с.84 (НП) Юрий Токарев, г.Санкт-Петербург
- Rock'n'Roll Racing** №38 с.84 (НП) Diablo, г.Москва
- Rolling Thunder 3** №38 с.85 (НП) Димон Ман, г.Москва
- Run Ark** №39 с.63 (O) Эдгар Барбашов, г.Москва
- Sagaia** №39 с.87 (НП) Алексей Тыняков, г.Дубна
- Sea Quest DSV** №38 с.84 (НП) D.S.V., г.Москва (Raptor)
- Predator 2** №38 с.84 (НП) Геймер из Шуя, Ивановская обл.
- Puggsy** №37 с.85 (НП) Slater, с.Сергокала, Дагестан
- Quack Challenge** №39 с.56 (O) Александр Артеменко, ред.
- Quack Shot** №37 с.85 (НП) Punisher, г.Химки, Московская обл.
- Quad Challenge** №37 с.84 (НП) Ermak, г.Санкт-Петербург
- Rampart** №39 с.46 (O) Eler Cant, ред.
- Real Monsters** №38 с.56 (O) Александр Артеменко, ред.
- The Ren and Stimpy Show. Stimpy's Invention** №39 с.64 (O) Mega Vovan, г.Челябинск и Александр Артеменко, ред.
- Ristar** №37 с.56 (O) (начало) Eler Cant, ред.
- Road Avenger** №38 с.84 (НП) Юрий Токарев, г.Санкт-Петербург
- Steel Racer** №37 с.85 (НП) Автор не известен
- Streets of Rage (Bare Knuckle)** №38 с.85 (НП) Владимир Терехов, г.Москва
- Super BattleTank: War in the Gulf** №38 с.84 (НП) D.S.V., г.Москва (Дмитрий Павлов) (Raptor)
- Superman** №39 с.87 (НП) Master Lao, г.Москва
- Sword of Vermillion** №38 с.85 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Theme Park** №37 с.85 (НП) Олег Лобанов, г.Климовск, Московская обл.
- Shining Force 2** №38 с.85 (НП) Д&K, г.Санкт-Петербург
- Shinobi** №39 с.87 (НП) Маргарита
- Spider-Man: Separation Anxiety** №37 с.84 (НП) Николай Балашов, г.Москва
- Splatterhouse 3** №37 с.84 (НП) Автор не известен
- Star Flight** №37 с.85 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Super Pang** №38 с.86 (НП) Д.Д.Т., г.Владивосток
- Super Valis IV** №37 с.86 (НП) Bad Boy, г.Екатеринбург
- Test Drive 2** №38 с.86 (НП) Jimmy, г.Люберцы, Московская обл.
- Thunder Spirits** №37 с.86 (НП) Гордон, г.Волгоград
- Tom and Jerry** №37 с.86 (НП) Влад Страшенно, г.Москва
- Top Gear 2** №38 с.86 (НП) M.J.Funk, г.Солнечногорск, Московская обл.
- Trolls** №37 с.86 (НП) Дмитрий Дорохов, г.Москва
- Tuff E Nuff** №39 с.89 (НП) Вадим С., г.Краснодар
- Universal Soldier** №37 с.86 (НП) Сергей Кирюхин, г.Краснодар
- Warp Speed** №38 с.86 (НП) Андрей Белых, г.Москва
- Wing Commander** №37 с.86 (НП) Дрон, г.Москва
- WWW Wrestle Mania: The Arcade Game** №39 с.89 (НП) А.Цымбал, г.Новороссийск
- X-Kaliber 2097** №37 с.86 (НП) Троглодит, г.Москва

### Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Aero the Acro-Bat** №38 с.86 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург
- Best of the Best** №38 с.86 (НП) Денис Струков, г.Москва
- Boxing Legend of the Ring** №37 с.86 (НП) Kicker, г.Петрозаводск
- Bubsy 2** №39 с.89 (НП) Chif Kosha, г.Москва
- Cal Ripken Jr Baseball** №39 с.89 (НП) M.J., г.Астрахань
- Cool Spot** №37 с.86 (НП) Иван Тришкин, г.Хабаровск
- Death Valley Rally** №38 с.86 (НП) Андрей Щетинин, г.Волгоград
- Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest** №39 с.89 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Dragon Ball Z** №37 с.86 (НП) Small Dragon, г.Санкт-Петербург
- Fatal Fury** №39 с.89 (НП) Биг Нахал, г.Москва
- Final Fight 3** №38 с.86 (НП) Сергей Богатырев, г.Тула
- First Samurai** №37 с.86 (НП) Рептилия, г.Донецк, Украина
- Flying Hero** №39 с.89 (НП) Михаил Белкин, г.Краснодар
- The Hunt for Red October** №37 с.86 (НП) Игорь Троицкий, г.Владивосток
- Jerry Boy** №38 с.86 (НП) Game Prof., г.Казань
- Joe and Mac 2: Lost in the Tropics** №37 с.86 (НП) Мишель Старостин, г.Москва
- Jurassic Park. P2: The Chaos Continues** №38 с.86 (НП) D.S.V., г.Москва
- Lamborghini American Challenge** №37 с.86 (НП) Алеут, г.Якутск
- Mecross** №38 с.86 (НП) Петр Клепиков, г.Красноармейск, Московская обл.
- Mechwarrior** №37 с.86 (НП) Jan the Best, г.Калуга
- Mighty Morphin Power Ranger: Fighting Edition** №39 с.89 (НП) Дино, г.Москва
- Paperboy 2** №38 с.86 (НП) Наталья Скуратова, г.Москва
- Plok** №39 с.89 (НП) Сергей Владинец, г.Москва
- Populous** №37 с.86 (НП) Борис Т., г.Санкт-Петербург
- Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame** №38 с.86 (НП) KUVSVaracuda, г.Ульяновск
- Push-Over** №39 с.89 (НП) Сергеа, г.Краснодар
- Q\*Bert 3** №38 с.86 (НП) Dixy, г.Волгоград
- Robocop 3** №37 с.86 (НП) Jane Ball, г.Новосибирск
- The Rocketeer** №39 с.89 (НП) Валерий Самсонов, г.Москва
- Rocky Rodent** №37 с.86 (НП) Капо, г.Смоленск
- Sim Earth** №38 с.86 (НП) Игорь Мещеряков, г.Санкт-Петербург
- Smash TV** №37 с.86 (НП) Борис Тоцилин, г.Москва
- Soccer Kid** №39 с.89 (НП) Кирилл Травкин, г.Москва
- Spindizzy Worlds** №37 с.86 (НП) Vat Vat Damm, г.Владивосток
- Sparkster** №37 с.61 (O) Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл.
- Super Conflict** №37 с.86 (НП) С.Сергеев, г.Новосибирск
- Super Empire Strikes Back** №38 с.86 (НП) Jedi, г.Волгоград
- Super Mario World** №39 с.89 (НП) Наталья Синицына, г.Пятигорск
- Super Metroid** №38 с.70 (O) Агент Купер, ред.
- Super Punch-Out** №39 с.66 (O) Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл.
- Super Pang** №38 с.86 (НП) Д.Д.Т., г.Владивосток
- Super Valis IV** №37 с.86 (НП) Bad Boy, г.Екатеринбург
- Test Drive 2** №38 с.86 (НП) Jimmy, г.Люберцы, Московская обл.
- Thunder Spirits** №37 с.86 (НП) Гордон, г.Волгоград
- Tom and Jerry** №37 с.86 (НП) Влад Страшенно, г.Москва
- Top Gear 2** №38 с.86 (НП) M.J.Funk, г.Солнечногорск, Московская обл.
- Trolls** №37 с.86 (НП) Дмитрий Дорохов, г.Москва
- Tuff E Nuff** №39 с.89 (НП) Вадим С., г.Краснодар
- Universal Soldier** №37 с.86 (НП) Сергей Кирюхин, г.Краснодар
- Warp Speed** №38 с.86 (НП) Андрей Белых, г.Москва
- Wing Commander** №37 с.86 (НП) Дрон, г.Москва
- WWW Wrestle Mania: The Arcade Game** №39 с.89 (НП) А.Цымбал, г.Новороссийск
- X-Kaliber 2097** №37 с.86 (НП) Троглодит, г.Москва

## Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- 2 Xtreme** №38 с.87 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь
- Adidas Power Soccer** №37 с.26 (О) Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл. №37 с.87 (НП) Алексей Егоров, г.Москва
- The Adventurers of Lomax** №37 с.87 (НП) Александр Гусев, г.Ивантеевка, Московская обл.
- Agile Warrior F-111X** №37 с.87 (НП) Reptile, г.Киров
- Alundra** №37 с.32 (А) Duck Wader, ред.
- Armored Troopers Votoms** №37 с.30 (А) Агент Купер, ред.
- Assault Rigs** №38 с.88 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Black Dawn** №38 с.88 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь
- Blood Omen: the Legacy of Kain.** №37 с.23 (О) Polymorph Sauronovich, ред. №37 с.87 (НП) Николай Добшинский, г.Серпухов
- Cart World Series** №39 с.91 (НП) Vitalidze Wins, г.Чебоксары, Чувашия
- Cheesy** №38 с.87 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Codename: Tenka (Lifeforce Tenka)** №39 с.90 (НП) Бармалей и Кабан, г.Тосно, Ленинградская обл.
- College Slam** №37 с.87 (НП) Reptile, г.Киров
- Colony Wars** №37 с.32 (А) Duck Wader, ред. №38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.
- Command & Conquer** №37 с.87 (НП) Андрей, Резекнинский р-н, Латвия №38 с.88 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. №38 с.88 (НП) Шурик, п/о Зябровка, Гомельская обл., Беларусь
- Command & Conquer: Red Alert** №38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.
- Courier Crisis** №39 с.91 (НП) Big Driver and Krazy Bobis, г.Красноярск
- Crash Bandicoot** №38 с.88 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.
- Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** №37 с.32 (А) Агент Купер, ред. №39 с.91 (НП) Федор Тимофеев, г.Москва
- Criticom** №37 с.87 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл. №38 с.88 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Croc. Legend of the Gobbos** №39 с.90 (НП) Вадя, г.Калининград
- Cyberia** №39 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. л.
- Destruction Derby 2** №38 с.88 (НП) G.Funk, Московская обл.
- Diablo** №38 с.30 (О) Lord Hanta, ред.
- Disruptor** №37 с.87 (НП) Judge Leokan, г.Москва
- Dragon Balls: Final Bout** №39 с.36 (О) Polymorph Sauronovich, ред.
- Duke Nukem 3D: Total Meltdown** №37 с.32 (А) Агент Купер, ред.
- Einhander** №38 с.24 (О) Lord Hanta, ред.
- Fade to Black** №38 с.88 (НП) Oriol, г.Москва
- The Fifth Element** №37 с.31 (А) Агент Купер, ред.
- Fighting Force** №38 с.22 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред. №38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.
- Final Fantasy VII** №37 с.18 (О) (продолжение) Lord Hanta, ред. №38 с.34 (О) (окончание) Lord Hanta, ред. №39 с.26 (О) (секреты и дополнения) Lord Hanta, ред.
- Final Fantasy Tactics** №37 с.30 (А) Агент Купер, ред. №38 с.31 (О) Lord Hanta, ред. №38 с.87 (НП) Lord Hanta, ред.
- Formula 1 Championship Edition** №39 с.90 (НП) Ринат Абназыров, г.Губкинский, Ямало-Ненецкий авт. окр.
- Gex** №37 с.87 (НП) Алексей Абназыров, г.Москва №39 с.90 (НП) Тимур Тулин, г.Москва
- G Police** №38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.
- Hercules Action Game** №38 с.10 (О) Иван Отчик, ред.
- Hyper Formation Soccer** №39 с.90 (НП) Журавлев, г.Рязань
- The Incredible Hulk** №37 с.87 (НП) Gamer Jim, г.Волгоград
- In the Hunt** №37 с.87 (НП) Reptile, г.Киров №38 с.87 (НП) Сергей Осмолов, г.Москва
- Iron and Blood: Warriors of Ravenloft** №37 с.17 (О) Polymorph Sauronovich, ред. №38 с.88 (НП) Чуренев, г.Астрахань
- Jet Rider** №39 с.91 (НП) Павел Заварзин, г.Воронеж
- Klonoa. Door to Phantomile** №39 с.30 (О) Иван Отчик, ред.
- Loaded** №37 с.87 (НП) Алексей Корухов, г.Москва
- Lunar — Silver Star Story** №37 с.28 (А) Агент Купер, ред.
- Marvel Super Heroes** №39 с.12 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Machine Head** №37 с.87 (НП) Станислав Сорокин, г.Москва
- Mass Destruction** №39 с.91 (НП) Антон Володько, г.Москва
- Megaman Neo** №37 с.29 (А) Агент Купер, ред.
- Meltlancer Re-Inforce** №37 с.30 (А) Агент Купер, ред.
- Metal Gear Solid** №37 с.28 (А) Агент Купер, ред.
- Mortal Kombat 4 One** №39 с.7 (О) Агент Купер, ред.
- MK Mythologies: Sub-Zero** №37 с.12 (О) (окончание) Агент Купер, ред. №37 с.87 (НП) Агент Купер, ред. №39 с.90 (НП) dmkf, г.Санкт-Петербург
- Motor Toon GP** №37 с.87 (НП) General, г.Москва
- Nanotek Warrior** №39 с.91 (НП) Михаил Никитушкин, г.Саранск
- NBA Hangtime** №39 с.91 (НП) Вадя, г.Калининград
- NBA Shoot Out'97** №39 с.91 (НП) Бармалей и Кабан, г.Тосно, Ленинградская обл.
- Neon Genesis Evangelion Girlfriend of Steel** №37 с.31 (А) Агент Купер, ред.
- NHL Breakaway 98** №39 с.90 (НП) Human Smoke, г.Реутов, Московская обл.
- NHL Powerplay 98** №39 с.90 (НП) Ринат Абназыров, г.Губкинский, Ямало-Ненецкий авт. окр.
- Nightmare Creatures** №38 с.88 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. №39 с.90 (НП) Pit Зеленый, г.Москва
- Resident Evil 2** №38 с.18 (О) (начало) Агент Купер, ред. №39 с.16 (О) (окончание) Агент Купер, ред.
- Return Fire** №38 с.88 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.
- Riot Stars** №39 с.38 (О) Polymorph Sauronovich, ред.
- Road Rash** №39 с.20 (О) Иван Отчик, ред.
- R-Type Delta** №37 с.28 (А) Агент Купер, ред.
- Samurai Shodown 4 Special** №37 с.28 (А) Агент Купер, ред.
- Shadow Master** №38 с.88 (НП) Агент Купер, ред.
- Soukaigi** №37 с.31 (А) Агент Купер, ред.
- Soul Edge (Soul Blade)** №39 с.91 (НП) Вадя, г.Калининград
- Speed Power Gunbike** №37 с.29 (А) Агент Купер, ред.
- Starblade Alpha** №39 с.90 (НП) Павел Заварзин, г.Воронеж
- Star Wars. Masters of Teras Kasi** №37 с.48 (О) Duck Wader, ред.
- Street Fighter Alpha 2** №37 с.87 (НП) M.Bison, г.Волгоград
- Street Racer** №37 с.87 (НП) Gamer Jim, г.Волгоград
- Tecmo's Deception** №37 с.24 (О) Polymorph Sauronovich, ред.
- Tekken 2** №38 с.87 (НП) Агент Купер, ред.
- Tekken 3** №38 с.26 (О) Агент Купер, ред.
- Tenchu** №37 с.29 (А) Агент Купер, ред.
- Tetris Plus** №37 с.87 (НП) Dron, г.Санкт-Петербург
- Tomb Raider 2** №38 с.87 (НП) Агент Купер, ред.
- Toshinden 2** №38 с.26 (О) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Twisted Metal** №38 с.88 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.
- Twisted Metal 2** №38 с.88 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония №39 с.91 (НП) Fatal Rain, г.Киров
- Twisted Metal 2 — Русская Версия** №38 с.38 (О) Lord Hanta, ред.
- View Point** №39 с.90 (НП) Георгий Кудрявцев, г.Петрозаводск
- V-Rally** №39 с.90 (НП) Harkonnen, г.Харьков, Украина
- Warcraft II: The Dark Saga** №37 с.87 (НП) Диметродон, г.Москва №39 с.90 (НП) Raptor, г.Москва
- War Gods** №38 с.87 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. №39 с.90 (НП) Сергей Журавлев, г.Рязань
- Wing Commander IV** №38 с.88 (НП) KUVSBaracuda, г.Ульяновск
- WipeOut** №37 с.87 (НП) Дмитрий Силкин, г.Санкт-Петербург
- Xenogears** №37 с.31 (А) Агент Купер, ред.
- X-Men: Children of the Atom** №39 с.22 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- X-Men vs Street Fighter EX Edition** №39 с.24 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Zero Divide** №39 с.90 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.

## Раздел 5. Тамагочи

- 8 in 1** №37 с.86 (НП) Тамаго-сан, г.Москва №37 с.86 (НП) Ефим Т., г.Москва №37 с.86 (НП) Наталья Орлова, г.Москва №38 с.86 (НП) Светлана Т., г.Воскресенск, Московской области №38 с.86 (НП) Александр Поляков, г.Москва №38 с.86 (НП) Евгений Титовец, г.Москва
- 10 in 1** №37 с.86 (НП) Тамаго-сан, г.Москва №37 с.86 (НП) Ефим Т., г.Москва №37 с.86 (НП) Наталья Орлова, г.Москва №38 с.86 (НП) Светлана Т., г.Воскресенск, Московской области №38 с.86 (НП) Александр Поляков, г.Москва №38 с.86 (НП) Евгений Титовец, г.Москва
- Динозаврик Дин** №39 с.88 (НП) Настя, Свердловская обл.
- Малыш Кидди** №39 с.88 (НП) Александр Поляков, г.Москва
- Цыпленок Bongo** №38 с.86 (НП) Юра Вакуленко, г.Тутаев, Ярославская обл.
- Цыпленок Чен** №39 с.88 (НП) Марина, г.Миасс, Челябинская обл.
- Цыпленок Чик** №39 с.88 (НП) Александр Поляков, г.Москва

## Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше — на открытке)

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 39 (кроме 22, 25, 26 и 30), а также приложение "Крутой Геймер" №№6 и 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

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

Не забудьте указать индекс, город, улицу, дом, корпус (если есть), квартиру, фамилию получателя и нужные вам номера журнала или приложения!

## ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й экземпляр журнала, отправленный по почте, Великий Дракон самолично вкладывает диск с игрой для Sony PlayStation. Цена за номер при этом не увеличивается!

117454 а/я 21

Я тащусь от вашего журнала! Знаете, я недавно установила рекорд: добежала до почтового отделения (где-то метров 700-800) за 1,5 минуты! Просто мне сказали, что пришло извещение, за пять минут до закрытия почты. Но я успела! Я ожидала жуткой реакции от почтальонов, которые собрались домой, когда я ворвалась. Но они, наверное, повидали и не такого, поэтому молча выдали журнал и послали подальше — до следующего номера! Так что шлите мне все ваши следующие номера! Наташка, г.Великие Луки

## Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 6 (шести) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21.

На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.



# CITYLINE

INTERNET TECHNOLOGIES

новый тариф

«интернет на диване»

ночью с 22.00 до 7.00 и выходные - non-stop

\$42 в месяц

при

соединяйтесь

www.cityline.ru

Москва, Коробейников пер. 1/2, стр.6  
Тел: 232-0289, 956-6000 Факс: 248-7848  
http://www.cityline.ru  
E-mail: help@cityline.ru







# Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 6 (шести) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21.

На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

## СПАСИБО

Редакция благодарит всех читателей, присылающих в редакцию видеокассеты и файлы с записью прохождения игр и игровых фрагментов.

*Это здорово помогает нам в работе.*

При работе над 39 и 40 номерами использованы видеокассеты и файлы, которые прислали следующие читатели:

D&K, г.Санкт-Петербург, Jo-Jo, г.Великие Луки,  
Mega Vovan (Voban), г.Челябинск, Warren J, г.Пярну,  
Эстония, Арс, г.Санкт-Петербург,  
Барбашов Эдгар, г.Москва,  
Зотов Андрей, г.Новокузнецк.

Москва,  
117454,  
а/я 21

геймерских душ.

Здравствуй, «Великий Дракон»! Вот странно-то, ведь журнал это неодушевленный предмет, а я пишу ему, как какому-то очень хорошему человеку. Может быть потому, что вы журнал делаете с душой, и в вашем журнале собралось тепло всех

Breaker, г.Санкт-Петербург

Москва,  
117454,  
а/я 21

ваш журнал, я решил стать геймером. Я надеюсь, что ваш журнал будет выходить и в XXII веке.

Joker, г.Лангепас, Тюменская обл.

Любимая редакция! Писать вам — одно удовольствие! Когда я впервые открыл

Москва,  
117454,  
а/я 21

Мне «Великий Дракон» помогает выбирать игры. Но больше всего мне нравятся плакаты из «Великого Дракона». И я жду не дожусь, когда появится новый номер. И тогда новый плакат, как и все остальные, будет висеть у меня на стене.

Super Space, г.Москва

На сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала:

**Агент Купер**  
(ag\_cooper@yahoo.com),  
ICQ UIN 8158768

**Владимир Суслов**  
(rusbear@cityline.ru),  
ICQ UIN 7438885

**Lord Hanta**  
(LordHanta@yahoo.com),  
ICQ UIN 12719898

**Александр Макаров**  
(AleX\_Mc@yahoo.com),  
ICQ UIN 8462106

**Роман Ерёмин**  
(romka@neolit.ru),  
ICQ UIN 2549534

**Duck Wader**  
(ilia@morozov.ru),  
ICQ UIN 9621964

**Polymorph Sauronovich**  
(polymorphsauronovich@  
yahoo.com),  
ICQ UIN 12767799

**Просто Серёга**  
djserega@yahoo.com  
VIN 7283686

julia  
chang  
(tekken3)

ПЕЩЕРА ДРАКОНА ONLINE

## Великий Дракон представляет: журнал «D»

боевики — фантастика —  
приключения в играх,  
обучающие игры, комиксы,  
детские рисунки и иные материалы  
детского и юношеского творчества  
Учредитель ООО «КАМОТО»

Генеральный директор  
Леонид Потапов  
Управляющий делами  
Наталья Бантле

Главный редактор  
Валерий Поляков

Главный художник  
Зоя Жарикова

Зам. главного редактора  
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев	Александр Макаров
Александр Артёменко	Иван Отчик
Виктор Базанов	Алексей Пожарский
Павел Барыкин	Кирилл Рагге
Николай Виноградов	Артем Сафарбеков
Роман Еремин	Павел Соболев
Роман Ерохин	Сергей Спиринов
Александр Казанцев	Владимир Суслов
Валерий Корнеев	Илья Фабричников

Компьютерная верстка «КАМОТО»  
Зав. компьютерным бюро

Алексей Филатов

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.**

тел. (095) 209-93-47

**Адрес для писем:**

117454 Москва а/я 21

Журнал «D» зарегистрирован Комитетом  
Российской Федерации по печати,  
регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Первый в России периодический журнал по видеоиграм «Видео-Асс Dendy» был учрежден в 1993 году Издательским домом «Видео-Асс». Главный редактор «Видео-Асс» Владимир Боров.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

**Великий Дракон®**

зарегистрированный товарный знак,  
принадлежащий ООО «КАМОТО»

**Адрес редакции:**

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

**Журнал «D» 40**

Формат 60x90/8, печать офсетная,  
тираж 25000 экз., цена свободная  
подписано к печати 20.08.98 г.

Макет номера, цветоделение  
«КАМОТО» Россия  
Чеховский полиграфический комбинат. Зак. 4461  
Изготовление фотоформ  
«Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «КАМОТО»

# ВЗЛОМЩИК КОДОВ™

Совместим со всеми моделями  
PlayStation™

ВАС ЖДУТ БЛЕСТЯЩИЕ ПОБЕДЫ И ОТКРЫТИЯ В ИГРАХ!

БЕСКОНЕЧНОЕ ЗДОРОВЬЕ,  
НЕОГРАНИЧЕННЫЙ БОЕЗАПАС,

ДОСТУП К СЕКРЕТНЫМ ПЕРСОНАЖАМ  
И СКРЫТЫМ УРОВНЯМ,  
УВЕЛИЧЕНИЕ СИЛЫ БОЙЦОВ  
И СКОРОСТИ АВТОМОБИЛЕЙ

И МНОГОЕ, МНОГОЕ ДРУГОЕ!

*просмотр и копирование карт памяти;*

*просмотр игровых картинок;*

*прослушивание саундтреков и аудио компакт-дисков.*



ВЗЛОМЩИК КОДОВ™ и Симба'с™ являются зарегистрированными товарными знаками ООО Симба'с.

# Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:  
**117454, Москва, а/я 21**



**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,

**20 руб. за номер**

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21 по 39**

(кроме 22, 25, 26 и 30),

и приложение к журналу "Крутой Геймер" №№ 6, 7.  
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

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



## ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й экземпляр журнала, отправленный по почте, Великий Дракон самолично вкладывает диск с игрой для Sony PlayStation

Цена за номер при этом не увеличивается!

