

ベリキードラコン

PS2 • DC • PSone • MD • GBA • 8bit

62
NINTENDO
SEGA
SONY

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

«УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ»
В погоне за «Оскаром»

М
И
Р
А
Н
И
М
Е



- Suikoden 2
- Frame Gride
- Devil May Cry 2
- Dancing Blade 2
- Oh! My Goddess!
- Final Fantasy Origins
- X: The Selection of Destiny
- Delta Force: Urban Warfare
- Kirby's Dream Land
- Rolling Thunder 3
- Operation Europe
- Wonderboy 6
- Castlevania
- Zero Wing
- Cross Fire
- Valis III

N-Gage на тропе войны



Wizardry: Tales
of the Forsaken Land
NFL GameDay 2002
Mortal Kombat:
Deadly Alliance

ИНТЕРНЕТ

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТ

ДО 8 МАРТА

€1

ЕВРОКАЧЕСТВО

МТУ - ИНТЕЛ



ШИРОКОПОЛОСНЫЙ
доступ в интернет

КОММУТИРУЕМЫЙ
доступ в интернет

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ
интернет

Услуги
ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ

Интернет-ТЕЛЕФОНИЯ

ХОСТИНГ

ПОЧТА

ДОМАШНИЕ СЕТИ

753 8282

<http://tochka.ru>

КОММУТИРУЕМЫЙ доступ в интернет



Лицензия Минсвязи РФ: №17740, №17249, №22963; №12235; №12203.

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

СОДЕРЖАНИЕ

№ 62

FUN CLUB

- 20 Мир аниме. Выпуск 19
- 56 N-Gage на тропе войны Знакомьтесь: портативная игровая консоль от Nokia.
- 66 Хит-парады
- 6 Новости, новинки

PlayStation 2

- 8 **Devil May Cry 2**
После успеха первой части игры Capcom просто не могла не сделать ее продолжение! Ведь столько народу его жаждало...
- 11 **Wizardry: Tales of the Forsaken Land**
Действие происходит в фэнтезийной стране, где некогда прогремел мощный взрыв, изменивший ее и создавший подземелье, где вы и наживете на свою голову приключения.
- 12 **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
Бог грома стягивает верных людей к укrywшемуся среди волн Мертвого моря таинственному острову, где новоявленным героям предстоит преодолеть сопротивление сил Тьмы.

Dreamcast

- 17 **Oh! My Goddess!**
Все жители этого мира перемещаются в наш с вами мир при помощи воды. Окунулись, к примеру, в бассейн, а вынырнули уже в вас дома в ванной.
- 18 **Frame Grudge**
На большой арене два робота всеми средствами

стараятся угробить друг друга, доставив как можно больше хлопот ребятам со станции техобслуживания.

PSone

- 25 **X: The Selection of Destiny**
Семь Хранителей, сражающихся за жизнь человечества, и семь Ангелов, которые утверждают, что борются за природу и посему мечтают спровоцировать Армагеддон для расправы с ее врагом — родом двуногих.
- 26 **Dancing Blade 2. Tears of Eden**
У вас 48 часов, чтобы расстроить свадьбу злого инопланетянина с прекрасной землянкой.
- 28 **NFL GameDay 2002**
Давайте познакомимся поближе с одним из представителей семейства симуляторов американского футбола и на его примере попробуем разобраться, что это за зверь такой, и стоит ли на него тратить время.

- 30 **Suikoden 2**
Suikoden 2 — это традиционная JRPG с оригинальным игровым процессом и «книжным» сюжетом.
- 32 **Delta Force: Urban Warfare**
Под прикрытием титулов «Игры года» и «стопроцентного хита» на просторы PSone проникла группа неопознанных спецназовцев, именовавших себя Delta Force.
- 34 **Final Fantasy Origins**
Да здравствует продвижение старых частей Final Fantasy в массы!

MegaDrive

- 36 **Operation Europe**
Да, неспокойная нынче в мире обстановка, что ни говори. Каждый день стреля-

ют, убивают... Неужели история никого ничему не учит?! Грустно, товарищи...

- 39 **Rolling Thunder 3**
Чтобы узнать таки, осталась ли Джей жив, придется пройти игру на «харде».
- 42 **Wonderboy 6 (Monster World 4)**
Хрупкая девушка Аша решила таки, наперекор говорам, покинуть родную деревню и, следуя зову своего сердца, совершить своего толику подвигов.
- 45 **Zero Wing**
Врагов всяких разных здесь много. И летают они, и суетятся, и стреляют, короче на месте спокойно стоять не дадут — всю игру придется провести в маневрах.
- 46 **Valis III**
Глеймс, повелитель мира тьмы, решил уничтожить обитателей мира людей и мира снов, чтобы переселить туда жителей мира тьмы без проблем.
- 48 **Cross Fire**
Игра сложная. Тут все висит на волоске, а игрок находится в постоянном напряжении. Хотя бы потому, что его убивают с первого попадания.

Game Boy

- 51 **Kirby's Dream Land**
Магическое путешествие в мир, где вы никогда не были и вряд ли сможете побывать каким-либо другим способом, нежели нажав кнопку START.

Game Boy Advance

- 54 **Castlevania**
Если у вас есть возможность играть на ГБА, то эту игрушку искренне советуем приобрести одной из первых как фанатам старых добрых ходилок, так и всем-асем остальным.

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

- 58 «Смертельный бой» в твоем кармане
Краткий обзор МК-игр, выпущенных для различных hand-held консолей.

- 61 Нет проблем
- 66 Забор

Великий Дракон®
 Учредители: ООО «Издательство АСТ» и ООО «КАМОТО»
 Генеральный директор
 Леонид Потапов
 Главный редактор
 Валерий Поляков
 Зам. главного редактора
 Вадим Захарьин
 Зам. главного редактора
 Степан Чечулин

Авторский коллектив редакции:
 Александр Бухаров
 Константин Говорун
 Роман Ерохин
 Александр Казадаев
 Александр Казанцев
 Андрей Коновалов
 Валерий Корнеев
 Максим Костюков
 Александр Лапшев
 Дмитрий Никонов
 Дмитрий Павлов
 Сергей Пономаренко
 Андрей Попович
 Кирилл Сидоров
 Владимир Суслев
 Артем Широков
 Алексей Яремчук
 Компьютерная верстка «КАМОТО»
 Зав. компьютерным бюро
 Алексей Филатов

По вопросам рекламы
 обращайтесь: (095) 209-9347,
 209-6605 (факс)
 editor@gdragon.ru, w-p@yandex.ru
 Адрес для писем:
 117454 Москва а/я 21
 Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован
 Комитетом Российской Федерации по печати,
 регистрационный № 018224
 Адрес редакции:
 129035 Москва, Звездный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон»
 № 62
 формат 80x90/8, печать офсетная, цена свободная,
 подписано к печати — май 2003 г. Тираж 19000 экз.
 Отпечатано в Эстонии.
 Редакция «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»
 пользуется услугами
 интернет-провайдера компании
 MTU-INTEL



БЕСПЛАТНО на CD вместе с электронной копией журнала «Великий Дракон»:

Dr. Robotnik's Bowling

Спешите видеть! Первая игра, созданная силами авторов журнала «Великий Дракон», готова предстать перед вами! Доктор Роботник — поистине многогранная личность. Помимо того, что он строит козни неизвестно кому, усач увлекается головоломками (Dr. Robotnik's Mean Bean Machine) и играет в пинбол (Sonic Spinball). А недавно он освоил еще и **боулинг**. Но на этот раз победить его вы должны без чьей-либо помощи, ибо в вашем распоряжении только шар и курсор мыши. Игра Dr. Robotnik's Bowling рассчитана на не очень мощный персональный компьютер: Pentium 200 вполне сойдет (хотя лучше 233). Программа основана на технологиях Macromedia Flash, поэтому ей не требуется установка. **Этот боулинг вместе с маленьким бонусом можно получить бесплатно, если заказать диск с электронной копией любого номера «Великого Дракона».**



P.S. Нам очень хочется узнать ваше мнение о Dr. Robotnik's Bowling. Самые интересные отзывы будут опубликованы на официальном сайте журнала — www.gdragon.ru.

Конкурс 1 секрет — 1 картридж называет очередных победителей!

- 1) Николай Гурылев, г.Киров, приз — Worms
- 2) Рашит Мифтахов, г.Кострома, приз — Crusader of Centy
- 3) Gygbot, г. Москва, приз — Duke Nukem 3D

Конкурс 1 секрет — 1 картридж продолжается и напоминает условия!

Участником конкурса может быть **только тот**, кто пришлет в редакцию **контрольный купон** (уголок внизу этой страницы). Каждый геймер, чей секрет (пароли этапов игры, коды, прием, полезный совет) к одной из игр, переведенных на русский язык компанией New Game, будет опубликован, получит приз по принципу «1 секрет — 1 картридж».

Список игр вы можете посмотреть в 61-м номере «Великого Дракона» на 3-ей странице, а еще более полный — в «Коллекции «Крутого Геймера» № 11».

Призовой картридж вы выбираете сами (из тех, что указаны в 61-м номере на 3-й странице или в «Коллекции «Крутого Геймера» № 11» со значком 🐉!

Для активных участников конкурса будут выделены дополнительные призы — видеоприставки!

В письме рядом с секретом напишите название игры, которую вы хотели бы получить в качестве приза. На конверте обязательно напишите: **ОТРЕЖЕ КИОНТРОЛЬНЫЙ КУПОН** (укажите свой точный адрес и фамилию) и **ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЛОЖИТЕ ЕГО В КОНВЕРТ С ПИСЬМОМ.**

1 секрет — 1 картридж

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

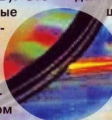
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

На фирменном CD

На фирменном CD

ВНИМАНИЕ!

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



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

CD монументальное

На фирменном CD

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

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

2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва а/я 21, 000 КАМОТО.

3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47.

4. Заказать по e-mail w-p@yandex.ru.

После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.

Оплата при получении компакт-диска на почте. Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — 90 руб. (уже включает доставку пересылки). Просим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

НОВОСТИ

короткой строкой

• Наконец-то Sony сподобился разработать для своей приставки официальный шлем, вернее, очки виртуальной реальности. Стильный аксессуар позволяет полностью погрузиться в мир игры, поскольку движения головы пользователя влияют на положение камеры внутри трехмерного пространства. Разумеется, подобная функция будет поддерживаться лишь некоторыми играми. «Забрало с наушниками» поступит в продажу в сентябре и стоить будет почти 500 баксов.



• Душераздирающий триллер для PS2, GameCube и Xbox разрабатывает Midway. Главный герой игры The Suffering — временный постоялец тюрьмы для смертников — отбивается от призраков ранее казненных заключенных. Проект относится к жанру survival horror, и выйдет он осенью.

• Помимо ультрасовременных выставок, вроде E3, существуют серьезные мероприятия для геймеров, одержимых ностальгией. На шоу Classic Gaming Expo, которое пройдет в Лас-Вегасе 9-10 августа, будут представлены платформы, оставившие яркий след в истории игр. Там же будут представлены свежие разработки для доисторических платформ Atari 2600 и ColecoVision.

• Совершенно новый сериал про черепах-ниндзя уже несколько месяцев транслируется в США. Игра же по его мотивам будет выпущена для всех современных платформ только в октябре. Уверен, вам уже не раз приходится размышлять злодейские замыслы Шреддера. В таком случае вам не составит труда сделать это снова. Трехмерные персонажи в игре похожи на своих рисованных прототипов, так как выполнены они в мультяшном стиле cel-shading.



• Двойняшки Pokemon Ruby и Pokemon Sapphire успели наделать много шума в США и Японии. Едва ли не самые популярные игры для GBA будут официально изданы в Европе 25 июля.



• Игрушка Maximo (PS2), про которую рассказывалось в 59-м номере, неформально считается потомком Ghosts 'n Goblins. Так вот, Sarcom разрабатывает сиквелы их обоям, причем GnG — это сетевая игра, одновременно поддерживающая тысячи пользователей.

• Компании Toshiba и Pocket PC теперь являются конкурентами в сфере аксессуаров для GBA. Обе они вознаместились превратить консоль в карманный видеоплеер. Сделать это несложно: всего лишь нужен переходник, позволяющий подключить к GBA носитель информации, на котором записано видео. Toshiba отдала предпочтение карт SmartMedia емкостью 32 мегабайта, а Pocket PC использует SD-карты, которые в два раза вместительнее. В последнем случае продолжительность ролика составляет 75 минут.



Вскоре на GBA появится самая настоящая стратегия в реальном времени. Игра под названием Command & Destroy Advance выполнена по всем канонам жанра: здесь имеются три расы (люди, пришельцы и черви), более 50-и видов юнитов и многопользовательский режим. Дата выхода — лето.

• Так случилось, что данная подборка новостей готовилась незадолго до майской выставки Electronic Entertainment Expo. Нам бы очень хотелось вовремя поведать вам о событиях этого грандиозного шоу, но, как видите, не судьба. Зато в следующем номере вы ознакомитесь с нашим взглядом на ключевые события E3.



НОВАЯ МОДЕЛЬ PLAYSTATION 2

Время летит. Еще недавно PS2 казалась чуть ли не вершиной технического прогресса, однако теперь приставка от Sony нуждается в легкой модернизации. В Японии улучшенная модель (SCPH-50000) вышла еще в середине мая, и почти нет сомнений, что рано или поздно она появится и в других странах. Новая PS2 придется по вкусу любителям смотреть фильмы в формате DVD, поскольку она читает диски DVD-RW/R+RW+. Помимо этого, консоль стала на 400 граммов легче, а ее вентилятор — на 30% тише. А да, чуть не забыл упомянуть о встроенном сенсоре для пульта дистанционного управления. Официальный пульт, кстати, тоже был улучшен: отныне он способен выполнять функции Reset, выдвигать лоток (tray) дисковода и включать/выключать питание.

Технология обработки изображения progressive scan теперь работает не только с играми, но и с фильмами, записанными на обычные DVD-диски. Но кое-чем пришлось и пожертвовать: у модели SCPH-50000 отсутствует порт IEEE 1394 FireWire. Тем не менее, старые версии PS2 будут постепенно вытесняться новыми, ведь цена у них вполне приемлемая — 207 долларов.



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ШЕДЕВРЫ 2002-ГО ГОДА

Если вы думаете, что видеоигры получают награды только на крупных выставках, то вы никогда не слышали об Академии Интерактивных Искусств и Наук. Эта организация, в которой состоят тысячи профессиональных разработчиков, ежегодно выбирает лучшие из хитов. Полный перечень занял бы в журнале слишком много места, поэтому ниже представлены лишь некоторые призы 2002-го года.

- Лучшие приставочные игры** (распределены по жанрам):
 FPS — Metroid Prime (GC)
 Платформер — Ratchet & Clank (PS2)
 RPG — Animal Crossing (GC)
 Спорт — Madden NFL 2003 (PS2, GC, PC, PSX, GBA)
 Гонки — Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)
 Файтинг — Tekken 4 (PS2)
 Семейная игра года — Mario Party 4 (GC)
 Портативная игра года — Metroid Fusion (GBA)
 Лучшей приставочной разработкой признан боевик Tom Clancy's Splinter Cell (Xbox), а абсолютным победителем стала стратегия Battlefield 1942 (PC).



ИГРЫ — СЫРЬЕ ДЛЯ ФАБРИКИ ГРЕЗ

Нельзя рассказать о новостях развлекательной индустрии, не коснувшись кинематографа. В ближайшие годы нас ожидает целая вереница премьер со знакомыми названиями. 29-го июля в Америке выйдет продолжение не слишком удачной экранизации Tomb Raider. Судя по трейлеру, «Расхитительница гробниц: колыбель жизни» — это более серьезный фильм, нежели предыдущая часть. По крайней мере, хотелось бы на это надеяться. Что касается виртуальных приключений Лары Крофт, то они продолжатся в конце июня, когда для PS2 выйдет игра TR: The Angel of Darkness.

Уже знакомая нам по фильмам Mortal Kombat и Resident Evil студия Impact Pictures варганит сразу ТРИ фильма: Resident Evil 2, Dead or Alive и Driver. Некоторые подробности известны только о DoA. По сюжету три агрессивные красотки прибывают на тропический остров, чтобы принять участие в турнире.



Договор с издательством Testo распространяется и на игру DoA Xtreme Beach Volleyball, так что сцены с бикини нам обеспечены. Собственно говоря, ради этого фильм и снимается. (‘_’)

Попытку перенести на широкий экран игровые Tekken и Optimusha решила предпринять Gaga Communications. Опыта в плане создания кино у этой японской компании нет, зато есть море энтузиазма. Что ж флаг им в руки...

Ничего не известно о специфике ленты The Getaway, кроме того, что снимать ее будет студия Screen Gems. Сиквел одноименной игры для PS2, как и сам фильм, выйдет в следующем году.

И, наконец, последнее: в июне основанный на комиксах фильм The Hulk появится в кинотеатрах Америки. Игра по мотивам появилась месяцем раньше, и сюжет ее является продолжением картины. Подробнее о приключениях нервного зеленого силча вы, возможно, сможете прочитать в будущих номерах «Великого Дракона».



ПЕРИПЕТИИ ИГРОВОГО БИЗНЕСА

(1) За последние месяцы в игровом мире произошло много знаменательных событий, которые еще отзовутся в будущем. Те, кто совсем не следят за новостями, будут удивлены, узнав, что два конкурирующих издательства **SquareSoft** и **Enix** объединились. Свежеиспеченная корпорация **SquareEnix** обладает большими амбициями, она рвется осваивать новые для себя игровые жанры и сферы развлекательного бизнеса, такие как кино и Интернет. Фанаты RPG могут перестать плакать успокоительное, ибо сериалы Final Fantasy и Dragon Quest будут развиваться по намеченному курсу.

SQUARE ENIX™

Теперь о **Cere**. Японская компания продолжает делать хиты и просто хорошие игры для разных платформ, но, как ни парадоксально, ее финансовые отчеты свидетельствуют о сплошных убытках. Устав от этого, Sega решила последовать примеру Square и найти себе «спутника жизни». Причем уже наметились сразу три кандидатуры: компании Sammy, Namco и Electronic Arts. Последняя в марте была вынуждена расторгнуть договор со Square, поэтому теперь EA ищет себе нового партнера в Стране восходящего солнца. И все-таки, по мнению специалистов, наиболее выгодным для Sega было бы объединение с Namco.

(2) Сложнее всего оценить положение, в котором оказалась **Nintendo**. Начнем с того, что GameCube не вполне оправдал надежды: за полгода года, прошедшие с момента его дебюта, в мире было продано 5,6 миллиона экземпляров консоли. Это почти в два раза меньше, чем ожидалось. Некоторые аналитики даже советовали Nintendo отойти от производства приставок и сконцентрироваться на играх, но этому уж точно не бывать. Более того, Nintendo уменьшила размер лицензионных платежей, чтобы независимым издателям было выгоднее выпускать игры для GameCube. Ну и не стоит забывать о Game Boy Advance. Популярность обычной модели карманной консоли пошатнулась после релиза GBA SP. Новая версия, снабженная подсветкой и аккумулятором, продается на ура как в Японии, так и на Западе.



Знакомьтесь: Driver 3 Первые две части авто-боевика были достоянием PSX, однако новый сиквел, разрабатываемый все той же конторой Reflections, выйдет для PS2, GameCube, Xbox и PC. На момент написания материала подробности проекта не были известны (они, вероятно, всплыли на выставке E3), но и так очевидно, что авторы пытаются косить под новые части Grand Theft Auto. Driver 3 работает на усовершенствованном движке от игры Stuntman для PS2, и именно версия для PS2 изображена на скриншотах. Дата выхода — следующий год.





За свою достаточно продолжительную геймерскую жизнь я успел познать две важные истины. Первое: демоны, все до единого — существа в высшей степени злобные, не поддаются дрессировке, одержимы жадой захватить, разрушить, растоптать, разорвать, спалить дотла нашу землю. Второе: демоны вечны. Сколько ни руби их в капситу волшебными мечами, ни поджаривай мистическим пламенем, и хоть вылей на них цистерны святой воды, толку от этого мало. На место одного уничтоженного демона сразу же приходят два других, еще более злобных, и плуце прежних желяющих напакостить всему прогрессивному человечеству. Понять эти два явления было несложно, так как разработчики видео и компьютерных игр регулярно скармливают нам очередные опусы на тему «как один здоровый демон хотел захватить землю».

Ну а мы, конечно же, исправно исполняем роль отважного борца с нечистью, который хорошо промывает мозги всем не в меру разбушевавшимся существам. Весь этот бред я несю к тому, что известная фирма Capcom тоже не захотела оставаться в стороне от процесса и в 2001 году представила на суд общественности новую игру под названием Devil May Cry, подробный обзор которой вы можете прочесть в 58 номере «Великого Дракона». Тем же, кому лень ползти за журналом, вкратце напомним суть дела.

Итак, хлопцы из Capcom предложили нам вжиться в образ получеловека-полудемона Данте. Суть всей авантюры состояла в том, что Данте должен был пинками (или кулаками) загнать демона со звучным именем «Мундус» в преисподнюю. Этот самый Мундус не учел горьких уроков предыдущих товарищей, которые тоже хотели испепелить землю, и возжелал лично учинить чего-нибудь нехорошее с нашим миром. Видимо, тоже испепелить, а потом еще и пьянку устроить на развалах! Ха, наивный! На тропу войны вышел Данте, сын легендарного воина Спарди! Ясен пень, что из каких шансов на победу у Мундуса просто не осталось.

Ладно, шут с ним сюжетом, вся изюминка игры отнюдь не в нем, главное, чем покорила геймеров Devil May Cry, — это

поражающий игровой процесс. Эжшн в чистом виде, множество ударов и комбо-серий, разнообразное оружие, отличная графика, а также замечательно созданная готическая атмосфера. Данте, в смысле образ героя, был создан очень грамотно: стильный, что называется «крутой» всегда готов отпустить какую-нибудь фразочку в адрес очередного супостата ака босса уровня: «Let's rock, baby!», — говорит Данте, после чего начинается настоящее безумие битвы. Взрывы, звон меча и лихие кульбиты прямо под носом разъяренного монстра! Красный плащ, седые волосы, меч за спиной, в руках два пистолета... Да, Данте это — тот герой, который в моем личном топке стоит на втором месте после таких персонажей, как Алукард и Ди. Что поделать, питаю, знаете ли, слабость к такого рода вителям... Коротче говоря, игрушка получилась стоящая, и некоторое время даже была в списке игр, «ради которых стоит купить PlayStation 2».

Разумеется, после такого успешного запуска, Capcom просто не могла не сделать продолжение! Ведь столько народу его ждало... Вы хотели? Что ж, извольте расписаться в получении. А если что, пеняйте на себя.

Начнем с сюжета. Не спрашивайте, почему, сами уже знаете. Скажу сразу, сюжет это то, за что Devil May Cry 2 (далее DMC2) можно и нужно бить. Причем, больно. С места в карьер — тут он еще хуже, чем в первой части! Если говорить коротко, то сторилийн напоминает тихое бормотание таракана за печкой. То есть, никто его не слышит, а даже если и услышит, то ничего не поймет. Все-таки желаете подробности? Ладно, сами напросились.

Итак, в некотором царстве, в некотором государстве демон по кличке Ариус замышляет недоброе, а именно стать самым сильным демоном среди демонов, а затем, как это ни банально, захватить весь мир. Для этого ему нужно провести некий жуткий ритуал, в результате которого он эту самую силу и обретет. Ну, а нам, собственно, на протяжении всей игры придется активно противодействовать захватническим планам Ариуса, вырубая под корень всех его приспешников, а в финале дать в рыло лично этому ново-





явленному властелину. Вот и весь сказ... В процессе игры сюжет никак не развивается, ленится делать лихие виражи и уж точно не заставит вас открыть рот в немом восторге от удачного сценарного хода. Но что сюжет! Жуже всего того, что разработчикам на «ура» удалось развалить неповторимый стиль Данте. Тот, о котором я говорил вначале. Вся штука в том, что создатели игры с какого-то перепоя сделали отважного борца с демонами почти полностью немым! То ли на озвучку денег не хватило, то ли еще что-то не так пошло, но факт есть факт: в DMC2 главный герой стал натуральным молчуном, а фразочки, вроде «Don't speak, just die», навсегда ушли в прошлое. Вместо этого Данте стал чаще кивать головой и изредка произносить что-нибудь жутко банальное и совсем не запоминающееся. Честно скажу, я рыдал.

Видимо, чтобы как-то сгладить шок от нового Данте, парни из Capcom выдали нам возможность поиграть за второго героя! Итак, знакомьтесь: Люция, рыжеволосая девушка, которая шатается вместе с Данте и тоже хочет наступать по куполу Ариусу. Увы, не могу сказать, что внедрение новой героини очень уж сильно добавило игре плюсов. Девушка получилась хоть и симпатичным, но весьма поверхностным персонажем. Э, не надо кидать в меня тухлые помидоры! Я понимаю, что это не RPG, а Action, но ведь в первом DMC удалось создать «правильный» образ Данте?! Внедрение второго персонажа сильно привнесло только в том, что игра почему-то вышла на двух DVD вместо одного.

Лично для меня такой финт ушами остался загадкой. Судите сами: этапы у Данте и Люции практически одинаковые, у Люции немного меняется структура уровня, да изредка вываливаются новые типы врагов. Заставки у обоих героев почти одинаковые! Это вам не Resident Evil 2, вот там действительно было два «полноценных» персонажа. Единственное реальное различие между героями DMC2 — разная техника боя, ну и то, что у Данте 17 этапов, а у его подруги всего лишь 12. Халтура чистой воды. Может, грубовато сказано, но факт есть факт. Вот таким образом, растеряв всю атмосферу первой части, растоптав стиль Данте, создав неприглядную сюжет-

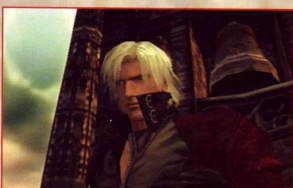
ную линию, разработчикам удалось... создать игру, которую можно не только играть, но и получать удовольствие от процесса!! Ну что, мощную я сенсацию выдал? То-то. Не слышу оваий!!?

В общем-то, геймлеил особых изменений по сравнению с первой частью не претерпел. И это хорошо! Задача по-прежнему проста: с помощью холодного и огнестрельного оружия пробивать себе дорогу сквозь орды демонов, выносить боссов разной степени крутости и, конечно же, не забывая собирать красные орбы (Red Orbs), за которые можно прикупить себе разные полезные призы, а также улучшить характеристики любого оружия. Все операции культи-продажи проводятся в специальных местах и по окончании уровня. Разнос демонской орды проходит легко и приятно, как вечерняя прогулка в ближайшем парке. Все соль в том, что противники ведут себя до омерзения тупо. Больших идиотов я, честно скажу, не видел давно. Эти бравые посланцы «темного легиона» регулярно подставляют спину под удары, вяло перебирают конечностями, изредка пытаются сделать какое-нибудь неловкое «па», что выглядит просто смешно. Вообще, складывается такое чувство, что этим воякам на все наплевать, и захват мира их мало интересует. Так что вынос группы врагов численностью эдак в 6-7 демонов в течение 10 секунд явление в DMC2 обыденное.

С другой стороны, оно и хорошо — ввиду общей слабости и болезненности демонской разборки с противником сравнивать в стиле «Матрицы» (понимаю, сравнение давно уже набило оскомину, но что делать). То есть шик, блеск, красота! Данте научился совершать двойные и тройные прыжки, бегать по стенам, перекачываться, проводить впечатляющие комбо-серии как в воздухе, так и на земле, что очень просто, благодаря четко отлажен-

ному и выверенному управлению! Так что даже в руках новичка банальный бой превращается в жутко динамичное и красочное зрелище. И главное, даже не очень сильный игрок всегда выйдет победителем практически из любой схватки! Процесс разноса врагов затягивает настолько, что когда все заканчивается (а происходит это через 6-7 часов игры за обоих персонажей), даже как-то жалко ста-



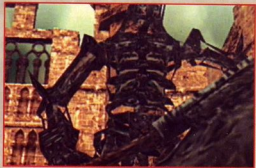


новится — только разогрелся, а уже пора по домам. Разумеется, сохранилась возможность превращаться на время в демона (Devil Trigger) — в этой форме Данте (и Люция тоже, никакой дискриминации нет!) становится просто непобедимым. Замечу, что теперь новые способности не покупаются, как это было в первой части, а содержатся в специальных «сердцах» (Hearts). Всего таких «сердеч» девять. Так что можете немного продлить удовольствие, рысая по уровням в поисках заветных сердечек. Пара слов об арсенале, доступном нашим героям. Тут, к сожалению, разработчики опять все спустили на тормозах, и выбор средств убийства монстров весьма скуден. У Данте всего три вида мечей (Rebellion, Vendetta и Merciless), не обладающих никакими мистическими способностями, да четыре вида огнестрельных пушек. Прискорбно, но ни Ифритовых перчаток, ни Алатора из первой части отыскать не удалось. Причина проста — их тут нет! Жаль. У Люции аналогичное число видов колюще-режущего оружия (только она пользуется двумя короткими клинками) и четыре разновидности метательных ножей. В общем, довольно скучный набор, уж вы мне поверьте. Неплотно переходим к графике. Тут все непросто: если мы остановим свой взгляд на Данте, то отметим отличную прорисовку и замечательную анимацию. Плавные и естественные движения героев, прыжки, перекаты, все это сделано на высшем уровне. Однозначно, Данте выглядит намного более «живым», чем это было в первой части. И это радует. А вот этапы не радуют. Мало того, что теперь все уровни совершенно не выразительны в плане дизайна, так они еще и логически не связаны друг с другом: то завод, то небоскреб, то вдруг какие-то городские улицы. А так как сюжет курит на завалинке, понять, какого черта нас занесло в то или иное место, зачастую просто невозможно. Размеры уровней, что и говорить, внушают! Нельзя сказать, что у разработчиков гигантомания, но и минимализмом они явно не

страдают. Это было бы и неплохо, но в результате подобного эксперимента сильно пострадало качество текстур, а также резко понизился уровень детализации этапов, что, в свою очередь, привело к скучности и безжизненности окружающей среды. Эх, вспомните небольшие, но зато какие красивые уровни первой DMC... Музыка сделана достаточно профессионально и задает нужной настрой на протяжении всей игры. Во время активных боевых действий из динамиков льется тяжелый рок и техно, в то время как в относительно мирной ситуации саундтрек меняется на спокойный, я бы даже сказал, мистический. Звуки, в общем, ничего особенного из себя не представляют: пистолеты бахают громко, шотган бабахает еще громче, гранатомет вообще шумит так, что соседям мало не покажется, меч звенит, ножи свистят, короче, привычная боевая обстановка. Рыки, писк, вопли и предсмертные хрипы издают все заинтересованные стороны в нужный момент, создавая битву подобающий фон.

На закуску осталось загрузить вас итогами: когда вышла первая DMC, геймеры восприняли ее на ура, ибо там было то, за что мы и ценим игры, а именно грамотно созданная атмосфера: музыка, графика, главный герой, какой никакой, а все-таки сюжет, оружие и враги, — все было связано между собой невидимой нитью, создавая неповторимый, мистический и жутко притягательный мирок. Я ждал вторую часть в надежде получить мощное развитие идеи, сильный сюжет, больше оружия, больше этапов, более качественную графику, в конце концов! Короче, все то, что и должно быть в добротном сиквеле. В итоге же нам преподнесли вторую часть больше похожую на дополнение, на языке наших братьев компьютерщиков называемое add-on. Как продолжение игра не стоит почти ничего, ценители первой части будут изрядно разочарованы. Ну а для всех остальных Devil May Cry 2 станет весьма неплохим развлечением на пару вечеров. В общем, желаю всем удачи в неравной борьбе с темными силами!

Степан Чечулин aka Tomba



И снова здравствуйте. Начнем, пожалуй? Для начала — немного истории.

МКДА вышел в пятницу...

Первые коробки с американской версией игры появились на магазинных полках уже 22-го ноября прошлого года, в день, задолго нареченный «Смертельной Пятницей», в день, который был призван возродить великую серию или же окончательно предать ее тело земле. Впрочем, тут есть изрядная доля лукавства, ведь большинство ответов на вопросы Заинтересованных Геймеров уже было известно: электронные магазины высылали копию игры по предзаказам еще за два дня до «Пятницы», да и порядком обрезанные, но вполне реальные демоверсии были задолго предоставлены большинству бумажных журналов и самым уважаемым (IGN, GameSpot) электронным игровым изданиям. Та же демоверсия была показана широкой публике и на ряде популярных мероприятий. Появлялись самодельные списки ударов, рассказы о проданных компьютерных оппонентах fatality, собиралась воедино и обсуждалась на многочисленных форумах информация о наличии оружия и боевых стихах (подробнее о них — в следующих номерах «Великого»). По тем же предзаказам еще до (!) официального выхода игры стал доступен официальный МКДА Guide — книжка-руководство, содержа-



SHAO KAHN'S PALACE



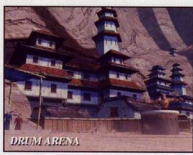
девизом «Это тавтология в каждой из нас»: «Лестница», «Крова» и «Объявля». В ту ночь все МК-тусовка рунета не спала, пересылая друг другу заветные ссылки (большой thanX Lostpoint'y).

щя, помимо всевозможной справочной информации, еще и секреты игры. Еще раньше (09.11.02) на одном из МК-форумов всплыла случайно найденная комбинация фатального удара Скорпиона. А рассказ про то, как зызыляе доброго десятка электронных магазинов еще в начале ноября начали сулить будущим клиентам тонны мерчендайза, занял бы не одну страницу журнала.

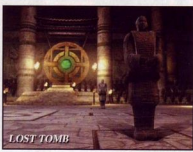
И вот, наконец, он (МКДА) вышел. Конечно, мы все уже о нем знаем, но он все равно нас удивил. Кое-чем разочаровал (никуда без этого — слишком уж долго мы ждали), но в целом — оправдал все ожидания! Да, я могу смело сказать, что возвращение МК состоялось. Теперь уже не страшно, ведь этот успех признали все без исключения журналы и сайты, а из финансового отчета Midway за апрель видно, что МКДА — коммерчески самая успешная игра компании. Еще бы! Самые двух миллионов копий игры продано только владельцами PlayStation 2...

МКДА вошел в историю...

Безусловно, МКДА насыпал соли на голову многим разработчикам. Да, Нампо по-прежнему может надувать щеки и говорить, что в Tekken 4 вода красивее, а волосы более природоподобны, а Team Ninja и вовсе говорят ничего не надо — знай шаркай в сторонке ножкой да скромно улыбайся. Но отрицать того, что в стане 3D-файтингов вот уже



DRUM ARENA



LOST TOMB

После долгого отсутствия «в обьеме», МК вновь появился на арене и тут же занял почетное место в одном ряду с монстра-

ми жанра. Монстром же не остался ничего другого, кроме как потешиться: обложки журналов, топы продаж и частные мнения миллионов геймеров — аргументы куда как серьезные. И пусть МКДА при всем своем великолепии все же не безгрешен и пробуждает порой желание пнуть того или иного разработчика, он все же совершил невозможное — дал миру файтингов то, чего не сумели ни Tekken 4, ни Dead or Alive 3, ни Soul Calibur 2, ни даже великий и ужасный Virtua Fighter 4: новые идеи, свежий взгляд, смелый шаг... Он преодолел нам совершенно новый и при этом стопроцентно игровойный геймплей. И именно поэтому, а не за количеством полигонов или качеством текстур, ведущие западные журналы и назвали МКДА лучшим файтингом года, а в топах продаж он занимал одно время вторую строчку — сразу после безумно успешного GTA: Vice City. Впрочем, хватил дифирамбов, нас ждет сама игра, господа!

МК выигрывает по-новому...
Позвольте о «графике» и «музыке» сказать коротко. Пожалуй, подойдут слова одного из участников фо-



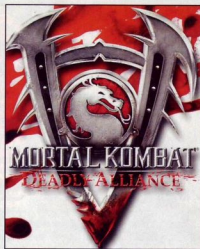
PORTALS

То, что мы потеряли

Ни для кого не секрет, что МКДА делалась в крайней спешке: используемые технологии неумолимо устаревали прямо в процессе разработки, огромные денежные вливания не предвиделись, а сам Брэд неумолимо забывался. Ситуация крайне неприятная. В одном из интервью Эд Бун обмолвился о том, что многое сделать команда просто не успела. Но, тем не менее, говорить о том, что Midway выставила на продажу некачественный продукт, язык не повернется ни у кого. Скорее, мы можем лишь припомнить те обещания, которые так и не «сбылись»:

1. Нет обещанного трейлера третьего фильма (на момент выхода игры подходящего видеоматериала со съемок МК3: Domination просто не было).
2. Одежда, к сожалению, не рвется.
3. Арены абсолютно плоские, без обещанных кривых поверхностей и многоуровневости. Более того, ринг окружает невидимая «стена», которая изрядно портит впечатление.
4. Заявленная максимальная реалистичность многих боевых стилей находится под вопросом.
5. Довольно-таки низкий уровень реализма вооруженного поединка.
6. Кровь не способна испачкать самого персонажа или его одежду. Доходит до абсурда: даже когда Джонни Кейдж вырывает противнику мозг, его руки остаются неправдоподобно чистыми — хоть за стол садись.
7. Слишком мало FMV, а то, что есть, совсем не блещет качеством.
8. Ряд малозаметных программных недочетов, которые могли бы быть исправлены, если бы не эта дикая гонка наперегонки со временем.

Повторюсь, это всего лишь недочеты, которые легко исправить простыми условиями игрового мира. Возможно, я просто придирюсь, но хотелось бы знать чего-то идеального. Впрочем, велика вероятность того, что в МКVI все эти мелочи будут исправлены, и серия впервые за долгие годы опять вырвется вперед.



не первый год полнейшая stagnация, никак нельзя. Так что на фоне этого кризиса выход игры от Midway — подвиг из подвигов.



HOUSE OF PEKAIYA



QUAN CHI'S FORTRESS

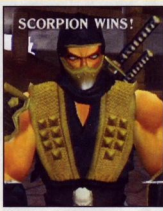
Смертельная битва была всегда... и всегда будет... Много веков силы добра и силы зла сходятся в вековой схватке за обладание Земной реальностью. При помощи священного Турнира все попытки завоевания удавалось отбить, и в течение долгих лет на Земле царили мир и покой. Но новая опасность нависла над миром Земли. На этот раз угроза предстала в двух лицах. Колдун Куан Чи сумел бежать из Внеральности. Случайно, по воле проказницы Судьбы или в результате чей-то ловкой мистификации он завладел тайной магического Рунного Камня. Колдун отыскал и древнюю непобедимую армию забытого ныне Короля-Дракона. Но, не имея возможности оживить ее и подчинить своей воле, Куан Чи вынужден был заключить союз с придворным магом Внешнего мира Шанг Цунгом. Совместными усилиями они сумели одолеть тех двух воинов, которые были способны помешать их темному замыслу. Первым пал император Внешнего мира Шао Кан. Следующим — чемпионом Смертельной битвы Лю Канг. С давних пор Шанг Цунг мечтал заполучить душу лучшего воина Земного мира, и теперь при помощи Куан Чи он, наконец, достиг своей цели. Отныне Лю Канг мертв. Священные правила Турнира нарушены вновь, но на этот раз ни о какой святости Турнира не идет и речи: готовится война. Принцесса Эднейская Китана не успела заручиться поддержкой Царства Воинов, и после гибели принца Горо была вынуждена скрываться. Член братства «Черных Драконов» Кабал убит. Мертвы Мотаро и Шива. Новые, еще более грозные силы пробуждаются от древнего сна. А непобедимое войско Великого Короля-Дракона, питаемое душами лучших воинов, павших в бою с миньонами Смертоносного Альянса, солдат за солдатом возвращается из мира мертвых...

И даже Старшие Боги не могут вмешаться, ибо любые войны между мирами — удел низших божеств, защитников вверенных им реальностей. Один из Старших — бог грома Райден — не сумел остаться беспристрастным и слюнул с себя полномочия, вернувшись на Землю в своей былой форме. Времени на подготовку у него почти не осталось, ведь когда вся Забытая Армия будет готова к бою, победоносное шествие Смертоносного Альянса не сможет остановить уже никто. Разве что только сам Король-Дракон, чье последнее уцелевшее яйцо уже вот-вот родит на свет нового Завоевателя.

Бог грома стягивает верных людей к укромному острову среди волн Мертвого моря таинственным острову, где новоявленным героям предстоит преодолеть сопротивление сил Тьмы и покончить с угрозой. Новый грандмастер восстановленного клана Лин-Куэй со своей загадочной ученицей, наставник чемпионов Белого Лотоса мастер Бо Рай Чо, разросшаяся команда Агентства Исследования Внешних Миров, древняя вампирица Нитара, вырвавшийся на свободу призрак убитого некогда ниндзя... — кто только не отправился в полное опасностей путешествие к Столпу Душ! И пусть у каждого есть свои причины riskовать жизнью и душой, пока они не в состоянии осознать все трудности выбранного пути — ведь ни Райден, ни даже сами Старшие Боги еще не знают, что в предстоящей битве заинтересованы куда более могущественные силы, чем мог бы показаться этот Альянс.

Nota Bene! Подробности сюжета и многое-многое другое вы узнаете из следующих номеров нашего журнала. Да будет так.

рума: «Купил игру, чтобы посмотреть на обещанные графические красоты... Графически краснот не обнаружено — есть просто очень хорошо сделанная игра». Это действительно так — MKDA выглядит, безусловно, красиво, но эта красота не поражает. Все чисто и прилично, motion capture гладкий, без рысков, модели персонажей очень приятные на вид и не пугают даже при сильном скроллинге (для поклонников серии Dead or Alive специально отмечу, что все, что должно колыхаться — колыхается согласно всем законам физики). Особенно хочется отметить арены — они очень красивые и под завязку насыщены всевозможными



порой пролетающих даже сквозь вас? Или статуи-фонтаны, извергающие кислоту? Или каменные изваяния, которые можно разбить перед лицом противника, нанеся ему дополнительный урон? Отпечатки подошв, остающиеся в лужицах крови на зеркальном льду? Проплывающие мимо пейзажи? Порывы ветра? Лично на меня это прога

извело очень сильное впечатление даже после графических великолепий итер-конкурентов. В MKDA есть плавающие и летающие арены, арена, подвешенная на канатах над пропастью... арены среди лавы, среди кислот... Всякие. Но, повторюсь, MKDA — не технологическая демка, и это ясно с первого взгляда.

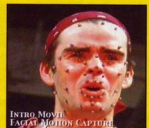


MOTION CAPTURE

Напомним, что для того чтобы «поймать» живые движения и заставить выполнять их компьютерную модель, на тело актера крепят множество маячков, которые фиксируют изменение своего местоположения в пространстве и передают эти данные компьютеру. На картинках вы можете увидеть Дэнзила Пезину, с которого снимали motion capture для восточных движений бойцов, за работой и после нее. Кстати, именно костюм Дэнзила натолкнул Буна на мысль ввести в игру секретного персонажа по имени Мокар.



Оцените также усилия разработчиков и стойкость актеров на «съёмке» мимики при артикуляции: должны же движения губ компьютерных моделей совпадать с голосом живых актеров! Ну а образцы оружия постигла участь быть украшенными разноцветным скотчем, который закреплял датчики.

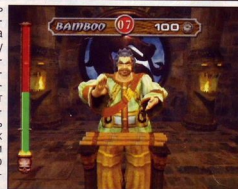


МК играется по-новому...

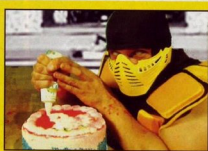
Все вы уже знаете (а кто не знает, пусть взглянет в №60), что каждый из героев MKDA владеет теперь двумя стилями рукопашной схватки и каким-то одним оружием. Знаете вы и то, что «супердрузья» никуда из игры не пропали, также как не пропали и броски, комбо или fatality. Но вот как все это уживается вместе? Давайте разберемся. Итак, возьмите в руки предыдущий выпуск «Страны Комбатии» («Великий Дракон» №60) и посмотрите на схему управления: кнопки «крестовины» («по-умному» это называется D-pad) отвечают за перемещение персонажа во всех трех измерениях; четыре action-кнопки (на PS-двойстике это Δ, ○, X и □) привязаны к базовым атакам (удары руками, ногами или оружием, в зависимости от выбранного стиля); один из правых «шифтов» отвечает за блокировку, один из левых — за смену стиля. Тут все более или менее понятно и отдельных пояснений не требует. Но осталась еще одна кнопка — special (SM, от special move). Про нее стоит рассказать отдельно. Дело в том, что «спешл» — это уникальное движение, свойственное какому-то конкретному боевому стилю. Таким образом, в наличии у каждого персонажа таких спешлов ровно три штуки — знай только «переключайся» из стиля в стиль вовремя! Кстати, броски, реверсалы (перехваты) и целая куча других штук делаются через эту же кнопку. Уже загнулись? Рассмотрим, что это такое, на примере Скорпиона. При любом рукопашном стиле ниндзя может провести свой уникальный бросок, достаточно только нажать «вперед»+SM, стоя вплотную к противнику. В то же время, если из рукопашного стиля халкидо (Hapkido) просто нажать SM —



Скорпион выполнит дразниклу (Taunt), восстановив себе тем самым часть жизненной энергии. Если вы предпочтете сражаться в соответствии с техникой стиля Pi Gua, кнопка SM станет выполнять функцию толчка (Shove), неплохо ломающего блокировку противника, исповедующего «черепашью» манеру ведения боя. Ну а если вашу ладонь греет рукоять меча, нажатие SM заставит Исконемую выполнить хитрый прием, именуемый Sidestep Swing — ловкий ниндзя увернется от встречной атаки в сторону, одновременно полосуя противника клинком.



Помимо названных special'ов, существуют еще и перехваты (Reversal), усиления (Power-Up), дополнительные броски, хитрые удары и прочее. Особенно мне нравится возможность пронзить противника клинком и оставить оружие в ране: на один раунд вы потеряете оружейный стиль, зато у противника из-за потери крови постепенно будет отниматься здо-





ровье. Разве не прелесть? Как вы понимаете, научиться правильно и вовремя использовать «спешлы» — далеко не последнее дело. Ну а высший пилотаж — вплетать taunt и power-up в комбо, одним движением пальцев убивая двух, а то и трех... э-э-э... зайцев.

Стоит также рассказать и о базовых приемах плетения комбо. Если смотреть широко, комбо-систем в MKDA две — джагглинговая и цепочечная. Первая отталкивается от «жонглирования» оппонентом, сбитым с ног с помощью базовых атак и спецприемов, вторая же представляет собой жестко зафиксированную последовательность нажатий кнопок, приводящих в действие «цепочку» ударов, иногда — с уникальной анимацией. Важно знать, что обе системы достаточно гибки и

позволяют из своих фрагментов, как из мозаики, строить все новые и новые комбинации. «Вычислить» такие комбо чрезвычайно трудно, но они того стоят! У некоторых персонажей нашлись даже бесконечные цепочки ударов.



Первое, что стоит запомнить, это названия, используемые в обучающем режиме Konquest — pop-up attack и branch style combo. Тут все просто.

Pop-up attack — это удар или прием, подбрасывающий противника в воздух. Изучая нового персонажа, перво-наперво зазубрите все его pop-up'ы! Ведь в воздухе оппонент беззащитен — его можно «догнать» еще одним ударом или даже целой комбинацией, а если хорошо подгадать время, то и power-up, увеличивающий наносимые повреждения, вставить. Научитесь «жонглировать» прижатым к стене противником, для чего придется разрабатывать отдельные комбинации.

Branch style combo — это название комбо со сменой стиля. В одной комбо-связке можно сменить стиль один или даже два раза (зависит от персональных возможностей персонажа). Причем вовремя нажатая кнопка CS (от англ. change style — смена стиля) обернется для супостата не секундой передышки, а сокрушающим ударом. Подобные комбо, как правило, сильны и позволяют быстро и вовремя переключаться между несколькими боевыми техниками.



Система динамических повреждений

Кровь привычно летит только из головы, а не из всего туловища. Кстати, некоторые «рукопашные» удары могут это поправить. Например, Китана (стиль «Коготь Орла») ударом сложенных пальцев легко может размельчить противнику кадык. После такой обиды супостат очень долго приходит в себя, переживая и заливаясь кровью.

Теперь о синяках. Текстура лица каждого персонажа имеет несколько фаз «избитости». Сообразно некоему алгоритму, эти фазы сменяют друг друга от «милого личика» до «натуральной отбивной». На основательно избитую Соню смотреть попросту страшно...

Взгляните на картинки. Алгоритм весьма хорош, во всяком случае, невозможно увидеть разбитое лицо противника, победив его только ударами в живот. Разглядеть лица героев в процессе поединка можно, но... как-то не до этого. Так что любоваться ими приходится только во время победной позы. Да и то, изрядно побитый персонаж может засмущаться и мощным пинком отбросить от себя «камеру».

Также стоит рассказать и о порезах. Когда тебя режут мечом, на несколько секунд на теле открывается серьезный порез, из которого сгустками (!) вытекает кровь и, огибая все контуры тела, стекает на пол. Через некоторое (довольно короткое) время рана «зарастает». Почему? Да, я сначала тоже ругался.



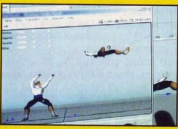
Но потом научился делать десятихитовую комбу мечом и увидел, что произошло с противником... На нем же живого места не было! А энергии я отнял от силы половину. А теперь представьте, что за два раунда с человеком произойдет. Это будет просто вулкан, извергающий кровь! Нет, нам такого не надо, мы лучше в ускоренную регенерацию поверим. Кстати, приятно сознавать, что эта часть игры продумана очень тщательно: блокировка голыми руками против удара мечом относительно малоэффективна — кровь брызжет из подставленных под удар клинка рук, а здоровье убывает куда как скорее. А вот от железных ручищ Джакса любой меч отскакивает со звоном и искрами!



Fatality

Практически все фаталы очень хороши. Есть, конечно, и личные фавориты (Сайрекс, Соня), и те, которые вызывают только недоумение (Кунг Чи)... Но общий уровень очень высокий — даже банальные добивания выглядят очень здорово! Приятно, что теперь есть хоть какая-то режиссура. И пусть ее главная роль, похоже, в том, чтобы мы не заметили кое-какие недоработки, пусть! Главное, что на fatality, наконец-то, приятно смотреть. Жаль только, что прискучивают они слишком быстро, не догадались авторы сделать по несколько скриптов движения камеры, а может, и просто не успели. Конечно, прелюдуют «типизация», присущая всей серии МК-игр, прокаралась и сюда, но... По-настоящему раздражают только неведомо откуда берущиеся «ошметки» (см. картинку), в изобилии разлетающиеся повсюду буквально после каждого фатальника и в 90% случаев совершенно не к месту.

Кстати, взгляните в лицо человека, создавшего мое любимое фаталити — это Стив Беран (на фото справа). Ну а заодно обратите внимание на маску тов. Кабала, висящую на стене его кабинета.



Фатальный прием Шанг Цунга тестировали на модели Джонни Кейджа.



Если вы уже как следует разобрались в базовых branch style-комбинациях, следующим шагом будет вычленение ключевых сегментов и миксовка (соединение) их с джаггинговыми наработками. А уж экстракласс — успевать сменить стиль и удлинять комбо за счет быстрой «обычной» смены стиля за время рор-рп'а. Вконец

запутались? Ничего страшного, практикуйтесь, и все получится. Но — лишь у самых усидчивых.

И последняя подсказка: не гнушайтесь «беспольными», на первый взгляд, ударами по нижнему уровню, не зря их тут так изобилие — они отлично «подхватывают» уже падающего после удачной «воздушной» серии оппонента.

MKDA, по сути, весь новый!

Вообще, если заводить речь о геймплее, никак нельзя вернуться от субъективной оценки действия. Извольте! Играется MKDA очень хорошо, даже более чем хорошо. Очень умело перемешаны все известные стратегии ведения поединка — джагглер найдет в игре большое поле для экспериментов с последовательностью разных типов атак; игрок, привыкший к длинным сокрушительным комбо, делающимся «с места», найдет несколько таковых, различающихся как изощренностью, так и сложностью; огромный простор для героев, побеждающих благодаря постоянной смене тактики; хорошая база для новичков, не желающих осваивать хитрые премудрости комбоплетения (кто тут думает, что указанные в гайде комбо — единственные?!); и потому приноравливающихся побеждать комбинацией базисных атак и суперударов... MKDA — новый коктейль из старых компонентов, он просто обязан понравиться всем и каждому!

Но вкусы, как известно, различаются, так что у любого, пожалуй, найдется знакомый, утверждающий, что «все это глупости!» Прошу вас, не верьте! Просто попробуйте сами. Test your Might с кучей прикольной анимации, сотни и сотни «гробиков» в Крут, непобедимый Молох, грациозная Китана, страшноватые фатальники и экшн, экшн, экшн, ЭКШН!!! Новый МК отличается от предшественников буквально всем,



кроме атмосферы. Игра заставляет верить, оживляет воссозданный по крупицам мир. Иного этого порой так не хватает безупречным с технической стороны современным 3D-файтингам. И еще. Вернулся истинно комбатовский драйв: на прилич-

ном уровне сложности пальцы начинают жить своей жизнью, губы — сами собой изрыгают проклятия, а целью всей жизни становится «дойти и искрошить!». Очень часто приходится именно долбить по кнопкам, а не нажимать их. Как результат — мощнейший выплеск эмоций. Это непередаваемо! Подобными качествами обладали, пожалуй, лишь Soul Edge, да МК3.

А так, повторюсь, ничего общего с предыдущими играми нет. MKDA — самостоятельный продукт, который, сохранив атмосферу, аудиорию и персонажей, предстал перед нами совсем в новом свете. Это приятно. Как приятно и то, что изрядно потренированный предыдущими частями серии сюжет наконец-то вновь обрел какую-то стройность и даже эпичность; застававший ролик представлял нам только завязку, верхушку айсберга, ну а разобраться во всех хитросплетениях удастся, лишь прочитав все био-скрины и эндгиги. Да и режим Konquest способен дать внимательному игроку много больше, чем кажется на первый взгляд.

Простой пример из личной практики: чтобы освоить игру, пройти все миссии Konquest, прочитать все сценарные извивы, без жульничества достать все арены, костюмы, видеобonusы, ну и, разумеется, пройти игру на normal за каждого из персонажей, нужно, по моим подсчетам, не менее 40-50 часов. Цифра, между прочим, вполне приличная для хорошей RPG. И это — только singleplayer! А ведь у каждого из вас есть пара друзей, с которыми можно устроить турниры «на вылет», делать ставки (да-да, игра позволяет перед каждым поединком сделать ставку на выигрыш, дабы преумножить богатства, свои или более удачливого приятеля), разучивать новые комбо и способы выхода из, казалось бы, безвыходных боевых ситуаций. Уже сейчас в Сети существуют целые руководства по отдельным аспектам механики поединка, вводятся новые понятия, такие как Trigger Hit или Counter Combos, находятся все новые безумные комбинации атак... MKDA не так прост, как кажется в первые полтора десятка часов игры, поверьте. Так что я возьму на себя смелость рекомендовать MKDA к покупке каждому ценителю хороших файтингов. Про закоренелых поклонников МК, конечно же, и говорить не приходится.

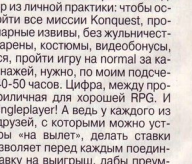
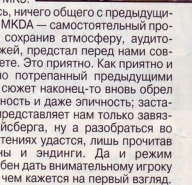
А так, повторюсь, ничего общего с предыдущими играми нет. MKDA — самостоятельный продукт, который, сохранив атмосферу, аудиорию и персонажей, предстал перед нами совсем в новом свете. Это приятно. Как приятно и то, что изрядно потренированный предыдущими частями серии сюжет наконец-то вновь обрел какую-то стройность и даже эпичность; застававший ролик представлял нам только завязку, верхушку айсберга, ну а разобраться во всех хитросплетениях удастся, лишь прочитав все био-скрины и эндгиги. Да и режим Konquest способен дать внимательному игроку много больше, чем кажется на первый взгляд.

Простой пример из личной практики: чтобы освоить игру, пройти все миссии Konquest, прочитать все сценарные извивы, без жульничества достать все арены, костюмы, видеобonusы, ну и, разумеется, пройти игру на normal за каждого из персонажей, нужно, по моим подсчетам, не менее 40-50 часов. Цифра, между прочим, вполне приличная для хорошей RPG. И это — только singleplayer! А ведь у каждого из вас есть пара друзей, с которыми можно устроить турниры «на вылет», делать ставки (да-да, игра позволяет перед каждым поединком сделать ставку на выигрыш, дабы преумножить богатства, свои или более удачливого приятеля), разучивать новые комбо и способы выхода из, казалось бы, безвыходных боевых ситуаций. Уже сейчас в Сети существуют целые руководства по отдельным аспектам механики поединка, вводятся новые понятия, такие как Trigger Hit или Counter Combos, находятся все новые безумные комбинации атак... MKDA не так прост, как кажется в первые полтора десятка часов игры, поверьте. Так что я возьму на себя смелость рекомендовать MKDA к покупке каждому ценителю хороших файтингов. Про закоренелых поклонников МК, конечно же, и говорить не приходится.

Арте́м ШОРОХОВ



Буновский эскиз фатальника шаолиньского монаха Кунг Лао.





Oh! My Goddess!

Здравствуйте, дорогие читатели! В сегодняшнем обзоре я хочу познакомить вас с еще одним представителем жанра Love & Life Simulation. Игра называется Oh! My Goddess! Создана она по мотивам одноименного anime-сериала, состоящего из TV, OVA и movie. Мультфильм нарисован по комиксу Kosuke Fujishima, и о нем вы сможете прочитать в ближайшем номере Великого Дракона. А сегодня поговорим об игре, которую создала команда разработчиков из WOW Entertainment.

Сюжетная линия такова. Жил-был японский школьник. Звали его Кеичи. Жизнь у него была достаточно скучной: почти всю неделю приходилось учиться. Распорядок на день выглядел примерно так: «Утром — учеба, днем — учеба, вечером — учеба». Вспоминаются сразу великие слова великого человека минувшего века. Вы сразу его узнали? Правильно — это В.И. Ульянов (Ленин). «Учиться, учиться и еще раз учиться!» Вот именно этим девизом наш главный герой и пользовался. Однако чего-то ему не хватало... Друзей? Нет! Они у него есть. Веселья? Друзья не дают соскучиться, ведь живут они в одном доме. Может быть, любви? Но любовь ему нужна не обычная, а возвышенная и романтическая.

И тут, как с неба гром грянул, появляется симпатичная девушка. Мадемуазель не простая, а просто-напросто богиня «Небесной канцелярии». Зовут ее Беллденди. Прилетела она из мира Рагнарок. Это место представляет собой как бы «карман в пространстве-времени». Очень, однако, милое местечко. Чистенько, много деревьев, ухоженные садики, учебные заведения и др. Все жители этого мира перемещаются в наш с вами мир при помощи воды. Окружила, к примеру, в бассейн, а вынырнули уже у вас дома в ванной. Так можно и до инфаркта довести! Единственная преграда между нашими мирами — это что-то наподобие плени, которую приходится преодолевать жителям Рагнарока.

Знакомство Кеичи с Беллденди делает его жизнь интересной и забавной. Поочередно к нему в дом заглядывают в гости сестры Беллденди (старшую зовут Урд, младшую — Скулд), и немедленно возникают смешные и экстремальные моменты.

Беллденди поведала Кеичи о том, что она и для чего она в нашем мире появилась. Оказывается, что мир Рагнарока практически являет собой огромное учебное заведение, разделенное на несколько учебных учреждений. Там учатся будущие боги для того, чтобы потом помогать людям на Земле. На Рагнароке есть специальное следящее устройство, благодаря которому «учебные боги» могут контролировать своих подопечных. Но однажды в мире Рагнарок случился бунт. Одна из студенток академии «Как стать богиней?» взбесилась и решила сорвать занятия, подкладывая «хрюшки» студентам, чтобы они не сдали экзамены. Какова была ее цель? Самая, что ни есть, утилитарная. Просто «главная злодейка» стала бы единственным специалистом в этой профессии!

Вот тут-то Беллденди и обращается за помощью к Кеичи,

чтобы он помог их учебному заведению вернуться к былому ремеслу. В принципе, тут и начинается сама игра.

Вы перемещаетесь в мир Рагнарок. В качестве игрового персонажа выступает Кеичи. Ваша задача состоит не в том, чтобы ходить по лабиринтам или по каким-нибудь заброшенным базам, а всего лишь в том, чтобы начать учиться в школе для начинающих богов. Конечно, не надо забывать и о свиданиях с девушками. Куда ж без этого? Симулятор жизни без этого — не симулятор! Далее вас ждет училище, ВУЗ и Храм знаний — самое серьезное и трудное учреждение. Соответственно, начинаете вы со школы. Окончившая в ней, входите в первый попавшийся класс, где вас ждет одна из трех вышеупомянутых сестер.

Обучение происходит следующим образом. Та или иная богиня задает определенное количество вопросов, на которые вам предстоит ответить. Отвечать надо очень быстро и, желательно, правильно. При определенном количестве неправильных ответов вас должны были бы отчислить, но игра проявляет гуманизм, и на экране появляется надпись «Continue!». К тому же оно бесконечное. Сюжет здесь линеен, в этом Oh! My Goddess! отличается от Tokimeki Memorial. Потому рано или поздно вы дойдете до Храма знаний.

Экзамены — высоко интеллектуальные и в чем-то заумные — принимают у вас директора разных учебных заведений. Если вы отвечаете неправильно, у вас убывает энергия. Если же — наоборот, то экзаменатор теряет свои позиции. Вопросы задаются на совершенно различные темы. Но, увы, — на японском! Разбираться детально в этих иероглифах нет мочи, но, в конце концов, вы все-таки доучитесь и столкнетесь с главной злодейкой. Которую надо одолеть в задушной беседе, чтоб больше не выступала.

Если посмотреть на игру с технической стороны, то она сделана неплохо. Скажем, на четыре с минусом. Графика трехмерная и достаточно детализирована: фигуры героев гладенькие, гловок замечено не было. И заметьте! Разработчики из WOW Ent, не стали уподобляться авторам Tokimeki Memorial с их рисованными и статичными картинками. Герои здесь движутся, показывают жестами недовольство и радость. Лица персонажей мимичны, открывается рот, моргают глаза и т.п.

Ролики в Oh! My Goddess! сделаны на движке игры. Вплотне добротню! Но хотелось бы все же видеть вместо них аниме-вставки!

Музыка — приятная, есть мелодии и из самого мультфильма, героев озвучивали те же актеры, что и в аниме. Про управление даже и говорить нечего, всего-то нужна пара кнопок.

Напоследок хотелось бы сказать о недочетах. Oh! My Goddess! слишком короткая игра! И эти про засилье японского языка делает ее трудно проходимой. Вот если бы разработчики сделали игру немного протяженней... Все же я надеюсь, что игра вам понравится такой, какая она есть. В ней присутствуют много хороших моментов, которые не ставят вас равнодушными к «Моей богиней». Так что учитесь и играйте. Только больше посвящайте времени собственной учебе, это тоже очень интересно.

Волшебная богиня — Лина Инверс

P.S. Специальное спасибо Зелагидиссу (№40).





Суть игры: на большой арене два робота всеми средствами стараются угородить друг друга, доставив как можно больше хлопот ребятам со станции техобслуживания. Не любите роботов? Игра не для вас. Все-таки любите? Читайте дальше.

Когда коробочка с этой игрой попала в мои руки, я был занят. Времени хватало лишь на то, чтобы включить приставку, «проскитать» вступительный видеоролик и устаться в уже знакомое по Space Griffon меню. Меню было точно таким же, из «нововведенных» в нем фигурировала лишь пара опций — о двух игроках и игре по сети. Мудро подметив, что это точно не RPG, я смело нажал New Game.

Мда... Обилие иероглифов меня не поразило и не смутило, даже несмотря на гордую надпись на коробке с игрой: «Русская версия». Заинтересовало кое-что другое: мне предложили ответить на ряд вопросов откровенно анкетного характера. Выбирая один из трех предлагаемых вариантов, вы даете игре кое-какую информацию о себе, любимом, за что она любезно создает вам сейф-файл. Наугад потыкавшись в иероглифы, я кое-как наименовал своих робота и пилота и добрался, наконец, до самой игры. Ну почти добрался. Почти до игры. В общем, теперь «русская версия» предлагает вам основательное меню, состоящее из девяти иероглифических пунктов. Вот они (сверху вниз):

1. Поединок. Выбираете на карте арену и сражаетесь с ее «обитателем».
2. Тренировка.
3. Выбор одного из трех типов боевого робота: — сбалансированный; — легкий и подвижный, но относительно слабый; — тяжелый и неповоротливый, но достаточно мощный.
4. Настройка выбранного фрейма (кажется, так называются эти... ммм... роботы). Для каждого существует несколько видов... эээ... голов, а также рук, ног и тел.

FRAME GRIDE

И, конечно, оружия, коего ваш боец может нести три типа:

- холодное (мечи, булавы, секиры);
- средней дальности (ну не назвать же его огнестрельным, хоть это и разного рода автоматы);
- щиты и... ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ! О них я расскажу позже.

5. Возможность раскрасить своего любимца во все цвета радуги.

6. Выбор помощника (о помощниках речь также пойдет позже).

7. Самый важный пункт меню. Здесь мы объединяем трофейные камни и получаем новые части тела, оружие, помощников — вообще, все, что угодно!

8. Опции карты памяти: статистика, Save, Load.

9. Выход из игры в главное меню (то есть смена «Профиля» пользователя).

К тому времени, пока я во всем разбирался, я уже забыл обо всех делах — ведь я увидел своего фрейма! Сказать по правде, роботы (гирь) такого типа — моя слабость. Они похожи одновременно и на гаймелефов из Vision of Escalflowne, и на «роботов» из Vanguard Bandits. Пришлось надавить Reset и таки посмотреть начальную заставку (ааа... Красота!) Потом я углубился в серьезное изучение игры.

Итак. Комбинируя камни, получаем запчасти. Для каждого фрейма они — разные, так что стройные ножки не поднимут тяжелое бронированное тело, а многотонная увенчанная массивными «рогами» голова едва ли будет чувствовать себя уютно на хилых плечах. А вот оружие для всех одно и то же, однако, его действие полностью зависит от камней, которыми экипирован фрейм. Например, первый



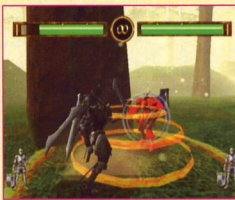


из камней отвечает за атрибут стихии оружия (лед, ветер, огонь и т.п.). К слову, экипируемые камни так же, как и все остальное, делаются из простых. Еще можно сотворить помощников — боевых дронов, которые будут помогать нам во время боя: как только мы освобождаем их из «рюкзака», они сразу же вступают в бой, начиная атаковать оппонента.

Хинт. Помощников можно сломать и заполучить, таким образом, камешек. Но сначала камней у нас — кот наплакал, поэтому раскрашиваем под Пикачу «усредненный» фрейм (остальные в столь зародышевом состоянии для сражений пока не годятся — их надо существово апгрейдить), навешиваем оружие и — в бой. Навигацию по пунктам меню, надеюсь, вы освоите быстро. На карте острова выбираем доступную арену, побеждаем соперника, получаем трофейные камни. Улучшаем фрейм, собираем оружие и — снова в бой!

По стилю Frame Gride очень похожа на Atmored Core, в частности — поединки на арене, но все же несколько проще в плане экипировки и характеристик. Графика (почти четырехлетней давности, между прочим) меня откровенно порадовала, а ведь я купил диск исключительно из-за дизайна фреймов. А арены! Что только стоит вращающийся на огромной высоте диск! Пустыни, джунгли, заброшенные города и храмы, крепости... Есть даже арена под водой. Никаких особенных глюков я не заметил, все вполне чистенько и гладко.

Но и на солнце есть пятна. Ничто не обходится без минусов, и уж тем более не малоизвестные дремовские игры 1999 года. Первый и самый главный недостаток — время загрузки. Я — человек достаточно терпеливый, если речь идет о действительно любимых вещах, но здесь-то! Почти минута! И на что — на загрузку одной арены и двух робо-



тов! По-моему, это чересчур. Далее — музыка. Лучшие бы ее не было. Во время поединков еще соблюдается какая-то мелодия — привыкнуть можно. Но в меню... Нечто однообразно лягающее заставляет вовсе отказаться от звукового сопровождения. Ну и осталось накидать щебенки в огород управления. Может быть, оно показалось неудобным только мне, но даже и в этом случае невозможность его настройки достойна порицания. И еще. Создалось такое впечатление, что игра предназна-

чалась, в первую очередь, для сетевых баталий: «сингл» напоминает прохождение Phantasy Star Online в «оффлайне» — вроде бы все для игры есть, но... как-то неинтересно.

Сами же сражения, не побоюсь этого слова, великолепны! Огромные, зачастую даже многоуровневые, арены дают большой простор для изматывающих погонь. Потасовка протекает очень живо: обмен залпами из дальнобойных и грушек, вызов помощников, яростная перестрелка из «автоматов» и кульминация — схватка на мечах. Все это, конечно, варьируется в любой последовательности.

Можно вообще весь бой пробегать за противником с клинком в руках, а можно, не подпуская близко, расстреливать его с безопасного расстояния до полной победы. Ограничения накладывает лишь ваш вкус. А вкусы, как правильно говорят в народе, differ. Итого: залпы, взрывы, всполохи пламени — это просто надо увидеть, чтобы почувствовать все великолепие техногенного мира фэнтези, где в открытом бою сходятся гигантские роботы. И никакого таймера. Только один раунд.

Линк





чем, судить со стороны легко, даже такое стоило людям литров пота), зато с душевным размахом. Не секрет, что если отнестись к делу с любовью, то оно обязательно принесет радость людям, даже если придется мириться с зным количе-

А теперь слово передается народу. Что говорят про фестиваль рыanze (взято с форума pristavki.com)?

Не важно, что мне оттоптали ноги, что я смотрел Card Captor Sakura в подвешенном состоянии, а надо мной нависали три очень милые девушки. Редко можно встретить такую дружескую атмосферу. Как говорится, в тесноте, да не в обиде. А девушка в костюме Мако (Сейлор-Юпитер) мне до сих пор снится.

(TauRus)

Реи была в костюме безликого оборотня. По-моему, лучшая идея вообще... Когда она подошла к ведущей и стала предлагать ей орешки, та выпала в обморок. То ли она «Сэн» не видела, то ли как раз наоборот — видела...

(Green LynX)

Интересно, кто-нибудь заметил, что человек, вручавший награды, ушел за кулисы, держась за сердце? Я думаю, это что-то значит!

(Psychotic)

Те, кто не видели спектакль по «Сейлор Мун» — много потеряли, зрелище просто незабываемо! Мне сегодня даже приснилось, что я — Мамору, такое сильное впечатление на меня произвел этот спектакль.

(Megazoid)



ством неудобств. Ждем следующего фестиваля и приглашаем всех в гости в славный город на Неве!

Алекс ЧЕЛОВЕК Сергеевич

P.S. Огромное спасибо одному из организаторов, Рыси, за предоставленную инфраструкцию и экскурсию по первому фестивалю.

Ground Defense Force Mao-Chan

Режиссер Yoshiaki Iwasak. Сценарист Ken Akamatsu
Производство TV Tokyo / Xebec / Kodansha, 2002

Главную героиню фильма зовут Onigawara Mao. На плечи этой симпатичной восьмилетней девочки свалилась большая ответственность — ей предсто-

ит защищать нашу планету от пришедших из космоса инопланетян, симпатичных, между прочим, — гигантских кошечек, миленьких зайчиков, летучих мышек и т.п. Но Mao-chan не позволит им обижать людей!

Но, конечно, она бы не справилась без своего танка Mi-kun (который слушается ее и помогает во всем) и своих подруг: Maruyama Silvia — силовой защитник моря первого класса (ее слушается подводная лодка) и Shikishima Misora — силовой защитник неба третьего класса (ей помогает самолет). Mao же является силовым защитником земли второго класса. Вы спросите, откуда все берется? Да из сообщества «HQ», в котором состоят все эти девичьи и которым руководит дедушка Мао. Именно он и подарил своей восьмилетней внучке такой замечательный танк.

Далее, как и Сейлор-воины, девочки, естественно, перевоплощаются в супергероев, оснащенных талисманами — трилистниками. Эти трилист-



ники могут многое, в том числе, и работать передатчиками.

В данной мультяшке присутствует неплохая компьютерная графика (отличные взрывы, да и превращения хоть куда). Весь мультик пестрит разнообразием красок, диалоги — короткие, задние планы — доброты, движения героев — достаточно плавны. Но, к сожалению, все эти прелести портит один большой минус — уж очень резки переходы от кадра к кадру. Это, поверьте, мало приятно, когда у вас перед глазами постоянно мельтешит. В заключение хочу сказать, что, возможно, GDFM-C покажется вам слишком уж детским и глуповатым, но... он очень добродушный и веселый! И ваше хмурое настроение поднимет на все 100%! По крайней мере, мне хотелось бы в это верить!!!

Рэй-ко





Американская киноакадемия и нечистая сила

AMERICAN SPIRITED AWAY



Блестящую статуэтку — высшую награду американской киноакадемии получил Хайао Миядзаки за фильм «Унесенные призраками» (Sen To Chihiro Kamikakushi на языке оригинала или Spirited Away в американском прокате) в номинации «лучший анимационный фильм», а на международном кинофестивале в Берлине картина была удостоена Гран-при «Золотой медведь». Для поклонников аниме во всем мире день, когда Камерон Диаз вручила награду, стал днем настоящего праздника: слишком многие ждали, что «Оскар» получит очередной американский «мультик». Не исключено, что 23 марта станет таким же международным анимешным праздником, как и «годовщина Второго Удара». Впрочем, нашлись и те, кого такая победа только расстроила, ведь 75-е по счету всеамериканское шоу с самого начала удивило необычным подходом к определению лауреатов — целых три статуэтки получил даже «Пианист», против режиссера которого Романа Поланска выдвинуто обвинение в тяжком уголовном преступлении и который не рискнул въехать в США, чтобы не быть немедленно арестованным.

Аналитики сходили с ума — тщательно отрепетированное шоу, каким всегда представлялся перед нами «Оскар», совершенно неожиданно превратилось в живой рупор обвинений военной политики, проводи-



мой нынешним президентом США Джорджем Бушем-младшим в Ираке. Газетные и журнальные страницы пестрели ретроспективными обзорными статьями, ведущие сайты захлебывались впечатлениями, популярные актеры, режиссеры и сценаристы высказывали свою позицию прямо в лицо телекамер. На этой волне даже безобидную Чихиро едва не поставили в авангарде нацифистского движения. Не буду продолжать, — пусть за меня говорит светская хроника:

«Победил, ко всеобщему удовольствию, не очередной унифицированный продукт студии Диснея, а подлинный шедевр «Унесенные призраками» японского классика Хайао Миядзаки». Вадим Рутковский, «Независимая газета».



«Трехчасовое шоу для трех миллиардов зрителей в 139-ти странах <...> можно охарактеризовать не только, как большой принципиальный успех киноиндустрии США, но и сосредоточенный удар по военной позиции администрации президента Джорджа Буша-младшего, от которой не оставили камня на камне». Павел Кортунов, www.kinomania.ru

«Удивительная мистическая сказка Хайао Миядзаки может обрести и особый контекст в условиях нынешней военной ситуации, поскольку она рассказывает историю девушки, понимающей, что жить в сложном обществе хороших и плохих нужно не через конфронтацию, а силу любви и мудрости».

«Было решено, что «Унесенные призраками», выпущенные впервые осенью в ограниченном прокате, выйдут на сей раз в большом количестве театров. И мы надеемся, что президент Буш увидит этот фильм». Asahi Shimbun, одна из крупнейших японских газет.

На этой волне немудрено и забыть заслуги самого Мастера, а ведь мировые кассовые сборы превыполнили четверть миллиарда долларов, что является небывалой цифрой для мультфильма, созданного за пределами Голливуда (для справки: сборы «Принцессы Монококе» были вдвое меньше, а из-за неудачной политики Miramax Films в американском прокате



Monopoke Hime и вовсе провалилась). Последний фильм Миядзаки уже издан как в США (Walt Disney Pictures), так и в России («Централ Партнершип»), и успел завоевать известность и любовь зрителя всего мира. Президент компании «Уолт Дисней» заключил долгосрочные контракты на издание будущих фильмов Миядзаки (а уже вовсю кипит работа над новым Howl's Moving Castle) на территории США и публично поведает, что его собственные дети просто обожают мультфильм «Мой сосед Тоторо» (Tonari no Totoro / My neighbor Totoro). Так что будем надеяться, что теперь денежных средств Мастеру хватит, и вынужденные сокращения сценария впрямь не повторятся (известно, что «Унесенные призраками» задумывался как трехчасовой фильм, но из-за нехватки средств его пришлось «подре-



зать»). Ну а о самом фильме рассказывать, я думаю, не стоит: все рассказано уже до меня — плохо, хорошо, умно или глупо, но рассказано. А отделить зерна от плевел и мух от котлет — уже дело вашего личного вкуса. Одно скажу: прежде, чем смотреть фильмы Миядзаки, позакомьтесь с японским национальным фольклором — вы найдете множество аналогий с родными каждому русскому сердцу сказками. Большинство представителей «нечистой силы» не боятся ни плохими, ни хорошими — нужно уметь принять ИХ правила в ИХ мире. Вот что говорит Айтса-тян, большая центнерница разнообразных мифологий, вообще, и японской, в частности, а также моя хорошая знакомая, по совместительству: «Роль низших духов (что-то вроде наших



Претенденты на «Оскар» в номинации «Лучшая полнометражная анимация»

«Ледниковый период» / Ice Age / — Крис Уэдд / Chris Wedge/

«Лило и Стич» / Lilo & Stitch / — Крис Сэндерс / Chris Sanders/

«Спирит: Душа прерий» / Spirit: Stallion of the Cimarron / — Джеффри Катценберг / Jeffrey Katzenberg/

«Унесенные призраками» / Spirited Away / — Хайао Миядзаки / Hayao Miyazaki/

«Планета сокровищ» / Treasure Planet / — Рон Клементс / Ron Clements/



www.gdragon.ru

**Сверхкраткий словарик японской «нечистой силы» от Айсы**

О-бака (Obake) — «преобразующее существо» — призрак, дух. Этот термин относится к любому типу сверхъестественных существ, включая экай (чудища), хэнгэ (оборотни) и юрай (привидения). Может использоваться более широко — для обозначения всего, что является сверхъестественным или гротескным. Синонимы — бакэ-моно.

Барсуки (Tanuki) — традиционные японские звери-оборотни. Способны обречивать как людьми, так и вещами. Большие любители сакаэ. Почитаются как kami, обеспечивающие успех в торговле.

Лисицы (Kitsune) — традиционные японские звери-оборотни. Способны принимать облик человека или завладеть его телом. Отличить в человеческом виде их можно по хвосту. Считаются зримым воплощением Инари (kami плодородия) и почитаются в качестве его посланцев (сукэй).

Накомата (Nekomata) — кошки-оборотни. Чаще всего принимают женский облик и мстят неверным мужьям или просто обидчикам. Могут соблазнить вместе и действовать стаей. Считается, что кошки-оборотни пожирают свою жертву.

Каппа (Kappa) — «речное дитя» — японская разновидность водяных. Их внешний вид весьма специфичен: лягушачья кожа, вместо носа — клюв, пальцы на руках и ногах соединены плавательными перепонками, на голове короткая шерсть. На макушке у каппы имеется углубление в форме овального блюдца, которое всегда должно быть заполнено водой, иначе он умрет. Это же блюдце дает ему сверхъестественную силу. Иногда изображается с похожим на черепаший панцирем на спине. Каппа — опасный шутник, который затгивает людей в воду и затем вытаскивает их внутренности через задний проход. Очень любит огурцы и борщу сумо. Считается, что если поймать каппу — он выполнит любое желание.

Мононоке (Mononoke) — «превращенные моно» — злые духи, причины болезней и порчи.

Они (Oni) — «демон», «людоед» — косматый, рогатый и клыкастый демон с огромной скрюченной дубиной, который охраняет двери подземного царства. Очень сильны и выносливы. Раз в год, 3 февраля, проводится церемония по изгнанию они.

Рокуро-куби — гоблин, голова которого по ночам может отделяться от тела и самостоятельно летать и охотиться. Позднее стали считать, что голова не отделяется совсем, а остается связана с телом очень длинной и гибкой шеей, способной сильно растягиваться.

Тангу (Ten-gu) — «небесная собака» — могущественный горный дух, ведущий свое происхождение из Китая. Первоначально изображался как крылатая лисо-собака, но довольно быстро обрел более антропоморфный облик с птичьей атрибутикой — клювом (или длинным носом) и крыльями. Часто изображается крылатым. Образ тангу трактуется неоднозначно — они могут быть как защитниками и покровителями святых (особенно горных), так и жестокими обманщиками, ворующими маленьких детей, вызывающими пожары и даже подстрекающими к войнам. (Все любители файтингов тут же вспомнили главного босса Dead or Alive 2).

Юки-онна (Yuki-Onna) — Леди Снега, снежная женщина — японский аналог Снежной Королевы. Совершенно белая, почти прозрачная (словно изо льда) женщина неземной красоты. Чаще всего появляется в сумерках или ночью во время снегопада или снежной бури. Иногда принимает вид обыкновенной девушки, выходит замуж и рождает детей, но может неожиданно все бросить и исчезнуть в белом тумане.

Все о-бака — суть «преобразующие существа». Постоянно меняться — их сущность. Потому-то и такие проблемы с их классификацией — попробуй опиши! Максимум, что можно сделать, — это застать отдельные этапы их «трансформации».

Все низшие, неизменные kami, в народном представлении не имеют четко закрепленного за ними образа. Здесь сказывается нелюбовь японцев к абстрактной конкретике и однозначному толкованию чего-либо. Установившиеся зрительные образы имеют в большинстве своем только иноземные kami, либо «свои», особо «отличившиеся» под влиянием иностранных верований.

чертей, домовых и прочей нечисти) у них играют все о-бака. Другое дело, что тут аналогия, скажем, с христианской мифологией неуместна. Потому как экай и о-бака — хоть и «плохие» (теоретически), но на практике вполне могут не только вредить, но и помогать. Мне больше вспоминаются русские народные сказки со всеми их лешими, русалками, бабай-ягой... Там многое зависит от самого человека — сумеешь быть утиным, не обидеть духа или, наоборот, перехитрить его — молодец, слава тебе и богатство. А на нет — и суда нет: заведут, утонят, все одно — сгниешь. А фильм

«Унесенные призраками» — вообще великолепная иллюстрация отношения японцев к kami и о-бака. По большому счету, они просто другие, и человеческие мерки к ним не всегда могут быть применимы. В Японии очень популярен жанр квайдаана — страшных сказки, историй о встречах со всякими чудищами и привидениями, да и просто — потусторонними силами. Если сможешь найти что-нибудь из них — обязательно почитайте! Это действительно страшно и очень захватывающее! ;-)).
Лучше я скажу уже не смогу =).

Артем ШОРОХОВ

SPRITED AWAY

МИР ANIME



X: THE SELECTION OF DESTINY

Бэкграунд хорошо узнаваемы всеми, кто смотрел или читал «X».

Пьяную драку заказывали?

Как давно я хотел набить там всем морду! Ура, теперь у меня есть этот шанс!..

Кто из вас не смотрел «X», тот, наверняка, слышан о нем, спасибо громогласной рубрике «Мир аниме». Семь Хранителей, сражающихся за жизнь человечества, и семь Ангелов, которые утверждают, что борются за природу и поему мечтают спровоцировать Армагеддон для расправы с ее врагом — родом двуногих. Что ж, придется и вам, невзирая на всю драматичность обсуждаемого предмета, принять лошадиную дозу цинизма. Игра по «X» — немалого необычный файтинг, о чем я сейчас, собственно, и поведаю.

Их судьба была предопределена

Многие сходились на том, что судьба игры, в общем-то, очевидна, трагична и неизбежна — быть ей всего лишь глупеньким объектом фан-сервиса. Это — нередкая участь продукта по мотивам известного фильма или мультфильма. Каков итог? Наверное, в игру могут играть как фанаты «Икса» («прикопился, я этого дядьку в аниме видел!»), так и закоренелые файтеры («файт!, файт!, еще раз файт!»), не исключая обычных смертных («в жарче многого не понимаю, но это — оригинально и симпатично!»).

Ирония судьбы

Включившего игру человека ждет анимешный видеоролик с заставочной песней из сериала. Выглядит он, будто очередная серия, чем мне и пришлось по нраву. Выбираем режим битвы, и... Что же мы видим? Хех, десять бойцов — пять Хранителей и пять Ангелов, но куда же делись все остальные? Карэн появляется в случае прохождения игры за всех Драконов Неба, остальные не появляются никогда. Ну вот, я-то думал, грядет полномасштабная апокалиптическая битва. Даже большого Кама могли бы поднять с постели и дать в руки снайперскую винтовку, все равно уж переверли многие вещи (да и как иначе?). Еще в команде Земли нет хакерши Сатсуке, а в команде Неба — журналиста и, по совместительству, заклинателя ветра Аоки. Последний факт мне совсем не ясен, тем более что яркости ему хватало всегда, да и его магия — это замечательно. А как было бы приятно сделать приемы «вызов бесных проводов» или «быстрый взлом с помощью сотового телефона»... На принадлежность игры к фан-сервису указывает отсутствие каких-либо предисторий и очень аппетитная галерея призовых картинок, звуков и роликов, которые вам придется «выкупать» за призовые очки. Встречаются и кадры



из сериала, и самостоятельные творения, вроде Кусанаги, поливающего цветы на глазах у радостной Юзурики.

Йой! Йой!

Битвы протекает интересно — в воздухе. Да, на сей раз фантазия авторов зашла далеко — что-то не припомню, чтобы герои летали (хотя, прыгают они, бесспорно, высоко). Передвигаются они в одной плоскости, но во всех направлениях. При умелом владении техникой процесс боя выглядит весьма зрелищно — есть магия, есть возможность от нее увернуться, многие приемы хорошо «срежиссированы». В качестве границ ринга выступают стены волшебных «барьеров», которые почему-то прозрачные (это раз) и квадратные (это два... а они еще Какс с винтовкой не захотели вестить!). И вот летают наши герои в этом альтернативном пространстве, перекидываясь магией и пуская в ход родные конечности. Линейка делится на две части — здоровье и магия, причем, теряя свое здоровье, вы освобождаете пространство для волшебной энергии. Экспериментировать с приемами и способами победы можно, я думаю, довольно долго, благо разнообразие (и своеобразие) магий и выкрутасов тут имеется. «X» можно в чем-то сравнить с Tekken, ведь на исход поединка в этих играх влияет случай, да и начинающий игрок, при определенных условиях, может показать красоту (в первую же попытку я прошел игру на среднем уровне сложности, ни разу не проиграв). Приятно то, что тут нет лишней деталей и «отвлекающих факторов».

Судьба-злодейка

«Нет такого будущего, которое мы не делаем сами!» — про это говорилось в аниме. В игре, похоже, все с точностью до наоборот. Пройти же один раз мало, нужно отыграть за всех Драконов одной из сторон. В случае победы Хранителей, помимо открытия Карэн, вам покажут «хороший» ending, в случае победы всех Ангелов — «плохой». Однако, за кого бы вы ни играли, итог тут всегда один — победа человечества над злым рокотом и неизбежные цветы на могилку Камаи. Эх, а ведь так хотелось увидеть очищенную от человеческого ига планету или, хотя бы, Камаи, держащего в руках голову Фумы (как в полнометражке). А финальная картинка о Сорату — это и вовсе кадры его гибели. Что бил всех, что не бил...

Александр Сергеевич Бухаров,
ярый фанат пса Инуки



Пес Инуки - моя особая love! Народу же любви два других участников поединка.

Он, значит, его хватает потом — бьет голову о барьер, потом... Ну и фантазеры.

Выбрав Дракона Земли, вы будете биться только с Драконами Неба (и наоборот).



Dancing Blade 2. Tears of Eden

Оценить по достоинству ту или иную anime-игру порой не просто даже закоренелым игроманом, чего не скажешь о фанатах жанра. Этим только и подает аниме-мордачки с большими глазами, красивых девушек и «закрученный» сюжет, после которого голова отaku на долгое время погружается в длительные размышления. Некоторые, возможно, даже начнут философствовать или фантазировать. Другим же захочется как-то изменить сюжет мультфильма, судьбу героя или еще что-нибудь. Как ни странно, но это возможно! Как? Очень просто. Купить себе шикарную игру под названием Dancing Blade 2 (Танцующий меч 2). Местами эта игра походит на Time Gal и Ninja Scroll. О «Временной девушке» вы можете прочитать в 34 и 42 номерах «Великого Дракона». Тем же, у кого нет этих журналов, поясню специфику игр такого типа. В целом, подобные игры представляют собой небольшие анимационные вставки, во время которых вам нужно нажимать кнопку действия или для дальнейшего развития сюжета выбирать из двух-трех вариантов правильного ответа.

Сюжет игры. В одном королевстве (очень смахивающем как своим устройством, так и разными атрибутами (одежда, еда, музыка и др.) на Дальневосточную страну), правил король. Когда-то у него была дочка, но со временем она отошла в мир иной (из-за чего — неизвестно!). И тут всем на беду прилетают пришельцы (нет, не серо-зеленые человечки, а самые что ни на есть люди, или просто обитатели НЛО приняли вид людей). Инопланетянами организуется «Великое посольство» к королю с требованием выдать замуж за своего шефа Michael (Мучаеля) королевскую дочку. На подготовку свадебной церемонии дается 48 часов. Если же король откажет «добрым» инопланетянам в их требованиях, то они вышлют ему «ноу протеста» и по мановению «волшебной палочки» в виде достаточно мощного оружия разнесут его королевство на мелкие кусочки.

Король в шоке! Смутное время настигло его государство, а виноват тут вовсе не Лжедмитрий 1 со своими польскими шляхтичами, а все тот же вредный и злобный Мучаель. Что делать? Дочки-то нет. И тогда государь решается на аферу (августейшим особам это дозволяется, во благо государства, разумеется): найти девушку, похожую на королевскую дочь, и выдать ее замуж за инопланетного вожака. Представляет себе чувства любой девушки, которую собрались отдать замуж за какого-то «чудика»?! Страшно подумать! Как и во всех anime-играх, выбор короля пал на одну из главных героинь DB2 — Мото-чан (Момо-чан). «Из-за чего?» — спросите вы. Все из-за того, что Момо-чан как две капли воды похожа на дочку монарха. Вот ведь повезло! И теперь за ней начинается охота государственных спецвойск. Друзья Момо-чан всячески стараются ей помочь. После долгих погонь одному из представителей военных удается прочитать лекцию сбжавшим и рассказать, из-за чего, собственно, весь сыр-бор. Как ни смешно — подействовало! В Момо-чан проснулись патриотические чувства, и она согласилась участвовать в свадебной церемонии. В штате короля был разработан план, по которому предполагалось вырвать девушку из беды и уничтожить Мучаеля — предводителя инопланетян. Однако план сорвался! «Почему?» Игратьте сами, а то так не интересно будет.

А между тем Момо-чан была девушкой «не из простых». Она обладала «Танцующим мечом» и виртуозно им владела. Это очень грозное оружие, позволяющее уничтожать практически все живое и неживое. Его могут испугаться даже гости из космоса. По крайней мере, меч произведет на них зрелищный эффект. Вместе со своими друзьями Момо-чан будет бороться против врагов родного государства. Тут-то и начинаются приключения главных героев.





Действие игры разворачивается в своеобразном мире, по многим признакам похожем на наш с вами. Главное отличие от нашей реальности — футуристичные летающие средства, привлекающие своим оригинальным дизайном и летными характеристиками (гигантскими размерами). Играть вам придется за одного из жителей королевства, молодого человека с простым таким именем «A Boy». Его друзья — Momo (Момо), Otsu (Otsu), Oinu (Ойну), Kijime (Киджиме) и Suzuna (Сузуна) — очень симпатичные девушки, каждая из которых достойна внимания. Надо сказать, это излюбленная тема японцев — один парубок среди множества дев. Чтобы уж совсем не походить, к примеру, на «Тенчи не нужен», разработчики добавили в эту группу юных авантюристов еще одного парня в робокостюме, который наделяет его сверхчеловеческими силами.



А теперь перейдем к игровому процессу, который представляет собой сплошную мультипликацию с небольшими перерывами, — DB2 занимает три CD, поэтому придется время от времени переставлять диски. В самой игре то и дело появляются несколько вариантов ответа на заданные вопросы. В зависимости от вашего выбора и будет развиваться сюжет.



Главная задача — защитить Момо-чан, хотя можно ее и бросить, изменив ей в любви с Отсу, Ойну, Киджиме или Сузуной. Кто вам больше понравится — выбирайте сами. Но не думайте, если вы бросили Момо-чан, с вас снимутся обязанности по ее защите. Ее телехранителем вы останетесь до конца игры.



С героями порой случаются забавные приключения на любовном фронте, изрядно оживляющие действие. Многократно вы столкнетесь с приставанием ваших подруг к вашему герою (A Boy) в то время, когда Момо-чан (ваша главная фаворитка) отсутствует в поле зрения конкуренток. Из-за этого с главными героями возникает множество курьезных ситуаций.



После прохождения всех концовок откроются несколько бонусов: вы сможете увидеть маленький CG-клип с главными героями, маленькую демо-версию будущей части DB, где действие разворачивается в наше время на планете Земля и, как всегда, в японской школе, картинную галерею, где присутствуют все действующие лица и виды космолетов с роботами, а также послушать небольшие пародии на известные сказки со статичными картинками и голосом за кадром.



Звуковые эффекты и озвучка персонажей многого стоят, а музыкальное сопровождение не оставит равнодушным никого. Кто скажет: «Лажат!», пусть ловит FireBall. Помимо обычных мелодий, в игре есть и несколько замечательных песенок.



Специально о графике здесь говорить нечего. Вся игра — мультфильм (anime), радующий глаз обилием ярких красок и выразительным действием. Игру рисовала студия Interactive Animation и довольно успешно. Управление — крестовина и кнопки «X» и «кружок». Все остальное вам не понадобится.



Проведя с DB2 определенное время, начинаешь замечать некоторое количество пародий на другие игры и anime. К примеру, королевские войска имеют на вооружении «tech'ov», очень смахивающие на паровых роботов из игры Sakura Taisen (Wars). Одна из пяти главных героинь, Киджиме, весьма напоминает как поведению, так и внешним видом девушку Шоколат из anime Sorcerer Hunters; принцесса Отсу со своим папашей, подводным королем Ryumaon (Риумаон), как две капли воды похожи на Амелию и ее отца, принца Фила из Slayfers. И все-таки Dancing Blade 2 — замечательная вещь, которая понравится даже обычному геймеру, я уж не говорю — анимешнику. Это одна из тех красивых и веселых игр, в которые вам наверняка захочется играть снова и снова.



Dancing Lina Inverse

P.S. Спасибо Ранме за шашлык и большой привет Ханпосою.





поле... оно и в Африке поле, какие могут быть комментарии?

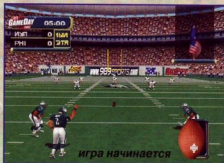
Каждый год для приставок и ПК выпускаются несколько десятков различных симуляторов спортивных соревнований. Почти все современные виды спорта, начиная от привычных футбола и хоккея и заканчивая такой экзотикой, как пляжный волейбол и керлинг, обрели виртуальное воплощение на экранах телевизоров и мониторов. Некоторые из этих спортивных серий (симуляторы футбола, хоккея, баскетбола) весьма популярны в нашей стране, но есть среди них и такие, к которым рядовой российский геймер относится с опаской и старается обойти стороной. Виной тому чаще всего незнание правил и непопулярность таких соревнований в нашей стране. А эти игры могут быть не менее интересны, чем тот же хоккей или баскетбол, так что столь предвзятое отношение к ним со стороны российских геймеров совсем не оправдано. Именно об одной из таких незаслуженно игнорируемых у нас игр я и хочу вам рассказать. Зовется она NFL GameDay 2002 и представляет собой симулятор американского футбола.

Для начала немного истории. Американский футбол произошел от регби, которое в США завезли европейские поселенцы. Первая игра состоялась в 1874 году в Гарвардском университете, который и считается «родиной» американского футбола. Вскоре этот спорт стал популярен и в других университетах, постепенно «завовав» всю страну. Но это все в США и Канаде, за пределами которых мало кто серьезно относится к этой игре. Например, у нас, за исключением горстки энтузиастов, пытающихся продвигать американский футбол в массы, почти никто не имеет представления о том, как в него играть. Виртуальных же спортсменов лицемерное здоровенных мужиков, гонящихся по полю за дынеобразным мячом, а главное друг за другом, тоже особо не прельщает, ведь родной футбол, в который принято играть ногами, гораздо привычнее. Вот так тихо и незаметно проплываю мимо наших с вами приставок многие очень и очень интересные спортивные игры, а это, как мне кажется, совсем неправильно. Давайте же познакомимся поближе с одним из представителей семейства симуляторов американского футбола и на его примере попробуем разобраться, что это за зверь такой, и достоин ли он, чтобы мы тратили на него свое время.

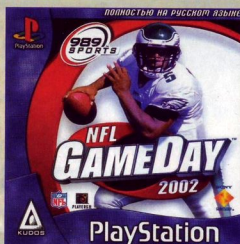
Как и полагается любому спортивному симулятору, NFL GameDay 2002 встречает нас красочным роликом, демонстрирующим все прелести американского футбола. Посмотрев интро, мы попадаем в главное меню. Здесь ничего нового для себя вы не найдете: можно выбрать вид соревнований (тренировка, одиночный матч, сезон, различные виды кубков, карьера), настроить уровень сложности, громкость зву-



до зачетной зоны не хватило считанных метров. А счастье было так близко!



игра начинается



ка, а также загрузить сохраненные игры с карты памяти. С этим хозяйством вы легко разберетесь самостоятельно, так что скорее запускайте одиночный матч, давайте посмотрим, что же вкусного

приготовила для нас фирма 989 Sports.

Игра, скажу я вам, начинает радовать с первого взгляда на поле, ибо графика в NFL GameDay 2002 находится на очень приличном уровне. Если не считать не к месту выскакивающего к вам здесь, то там полигоны, придаться практически не к чему. Применение технологии motion capture сделало все движения спортсменов плавными и естественными, модели игроков, начиная номерами на их футболках и заканчивая защитными решетками на шлемах, прорисованы очень качественно. Нажав кнопку START, можно сменить положение камеры. Предусмотрена и смена погоды: то дождь, то штормовой ветер, то палящее солнце. Но особое впечатление на меня произвело даже не это, а две незначительные, но очень милые моему сердцу черточки. Во-первых, поразили повторы. Возможно, вы видели нечто подобное в спортивных программах: на стоп-кадре какого-то особо острого момента состязания рисуется белая стрелка, указывающая на дальнейшее развитие атаки или направление удара. Затем она исчезает, и запись идет в обычном режиме, а зритель уже точно не пропустит тот интересный момент, на который хотел обратить его внимание режиссер. Именно такая система используется в некоторых повторах игры.

Второй приятной для меня неожиданностью стали огромные телезаписи, установленные на стадионах. В большинстве спортивных симуляторов эти экраны статичны, а в NFL GameDay 2002 на них в реальное время передается та же картинка, что и на экран вашего телевизора! Казалось бы, это все незначительные мелочи, не достойные упоминания, но ведь мы с вами знаем, что именно внимание к таким мелочам отличает истинный шедевр от просто очень хорошей игры. Звук тоже находится на высоком уровне. Во время матча зрители на трибунах не умолкают ни на минуту: приветствуют радостным ревом каждый гол и тацдаун, свистят, если кто-нибудь нарушит правила, поддерживают игроков одобрительным гулом во время розыгрышей мяча. Реплики комментатора очень удачно вписываются в атмосферу матча, придавая игре еще больше сходство с телетрансляцией.



попытка пройти правым флангом...



...как видите, неудачная попытка



Второй Suikoden я ждал, пожалуй, больше всех остальных игр на PSOne вместе взятых. Достать этот «rare item» было очень трудно (лица продавцов выгибались при моем появлении, и они загода мотали головами!), но все-таки это мне удалось. Спасибо тебе, dear uncle Alex! Надо сказать, игра стоила всей этой бедности и затраченного времени: от нее я получил даже больше, чем ожидал. Основной плюс — история продолжается!

Прошло три года со времени революции в Империи Алой Луны, так что действие теперь разворачивается на территории Объединенных Городов Джоустона (City State Jowstone). Впрочем, к сюжету я еще непременно вернусь. А пока — несколько слов о том, что же это в целом за игра такая. Suikoden 2 — это традиционная JRPG с оригинальным игровым процессом и «книжным» сюжетом (автор сценария — Yoshitaka Mirayama). Игра выпускается далекого 1997 года, полностью двумерная. Любителей полигональных персонажей и полного 3D прошу не беспокоиться. Графический движок — спрайтовый, хотя и существенно улучшенный со времен первой части. Если честно — первый Suikoden при всем своем великолепии скорее напоминал заготовку, необработанный алмаз. А вот в 1997-м алмаз был огранен, отшлифован и доведен почти до идеала. Мир стал выглядеть ярче и насыщеннее, анимация персонажей существенно улучшилась. Появились заставки, причем, некоторые из них смотрятся на ура даже сегодня. Камера все также аскетично висит над героем, не меняя угла обзора. Говоря по-русски, вид «сверху-спереди». Магия и спецдуры выглядят потрясающе. Да и сами персонажи стали куда больше походить на живых людей, а не на манекены, покрытые толстым слоем азота. Сменился стиль портретной графики (то бишь фейсы персонажей): лица стали выглядеть более... прилизанно, что ли. Лично мне — очень понравилось. Музыка... Ну, музыка — это... это «О-о-о!!!» Таких обалденных композиций я не слышал давно. Главная музыкальная тема тягается в моем личном топ-чарте с One Winged Angel из FF VII. А какая музыка играет во время сражений «армия на армию»? Традиционно за каждым населенным пунктом, будь то город, деревня или палаточный лагерь, закреплена своя композиция. Некоторые — очень даже милые; обязательно загляните в Cobold Village

— хорошее настроение гарантировано! Имя Miki Higashimo достойно быть напечатанным в «Драконе». Пожалуй, закончим уже о техническом исполнении, поговорим о главном в JRPG. Нет, не о последнем боссе. И не о прокачке. О Сюжете. Как я уже упоминал, действие игры разворачивается в City State. Это большая территория городов-государств, объединенных в союз. Конкретно: Knightdome Matilda, Greenhill, Two River, South Window,



Tinto. Всех их объединяет Muse — неофициальная столица. За южными границами находится Tougan — республика, сменявшая Империю Алой Луны; за западными — бескрайние степи Grassland'a; на севере — Highland Kingdom. Не так давно закончилась война с Highland'om; как итог — хрупкое перемирие. Нет согласия и в самом Jowstone. Подковерная борьба сильных мира сего, политика невмешательства и внутренние раздоры играют на руку Highland'у, на троне которого молодой, но очень амбициозный принц Лука Блайт, отнюдь не жаждущий мира. Ему нужен повод. И он дал себе повод, под корень вырезав Бригаду Белого Единорога, целиком состоящую из мальчишек-новобранцев, а потому не представляющую большой военной ценности. Виновиноком резы тут же был объявлен «вероломный» Союз Городов, и у принца оказались развязаны руки. Мгновения хватило на то, чтобы мир вновь погрузился в пучину войны. Из всей Бригады Белого Единорога выжили только двое — главный герой (сами решайте, как его назвать) и его самый близкий друг Джоуи Атвидес. Пытаясь избежать смерти от руки предателя, они прыгают в пропасть, на дне которой несет свои темные воды бурная горная река...

Героя вытаскивает из воды Виктор (да-да! тот самый Виктор, якобы погибший в финале первой части игры), возглавляющий на пару с Фликом (еще один герой-воскрешенец) местный отряд наемников. Через какое-то время сам герой, его сестра Нанами и отыскавшийся Джоуи вступают в войско Виктора. Позже, во время бегства от наступающей армии Луки, они получают по половине одной из двадцати семи Настоящих Рун — Руны Начала. Герою достается Сиющий щит, а Джоуи — Черный Меч. С этого момента молодые люди начинают менять саму судьбу Мира... Сюжет — шикарный и нет смысла его пересказывать: намного больше удовольствия вы получите, вникая в него самостоятельно.

Несколько слов об игровом процессе. Носимся по всей доступной карте и вставляем палки в колеса Highland'у.





Объединяем разбитые города под своим крылом и собираем союзников — тех самых 107 друзей. Сражения проходят как обычно: нас ловят, мы стучим по вражескому «наrostу в верхней половине туловища» чем бог на душу положит, собираем экспу, идем дальше. Бои пофазовые, безо всякой примеси ридтайма и требуют от вас не скорости и реакции, а вдумчивости и планирования. Непосредственно в боевой сцене укладываем, кого атаковать, что применять, кому и с кем объединяться в юнитную атаку. От некоторых противников можно откупиться, а от других — дешево убежать. Казалось бы, все так же, как и в первом Suikoden'e. Нет. Внесены большие изменения — теперь на героя можно напильник до трех рун (правда, три — это только для самых крутых персонажей, каких раз-два и обчелся); невероятный простор для полета фантазии.

В команде шесть бойцов, да и среди боев чем восьмидесяти проживающих в замке рекрутов выбор немаленький. Но вот вам совет: в группе должен быть лекарь с рунками Воды и Ветра. Итемками лечиться во время боя несколько... сложно, так как вещи должны быть экипированы в один из трех слотов. А если учесть, что на эти слоты можно навесить защитные предметы типа колец, плащей и прочей атрибутики, то выбор будет явно не в пользу лекаря.

Да, у вас снова есть замок, и он тоже будет расти. Только теперь он действительно похож на замок, а не на три башенки. И живут здесь не только рекруты-союзники, но и простые люди, прослышавшие о вашем повстанческом движении и решившие примкнуть к нему. Поэтому народу в замке будет очень и очень много. В нашей твердыне, кроме неизменной бани и жилых комнат, теперь есть: ресторан (мини-игра «Поварской турнир»), ранчо и огород (поставляют две трети ингредиентов, а вот нарезать круги по всему Джоустоуну в поисках семян и племенных животных придется вам), бар, библиотека, квартал магазинов, сад и много чего еще... А ведь есть еще шоп-тур по стране (покупаем за копейки, продаем дорого), поиски союзников (это нелегкое дело стало еще сложнее — пока вы долетите, как нужно брать банщика... Поиски Песмиги из первой части меркнут...), рыбалка и розыск антиквариата для бани. Есть даже частный сыщик, готовый за мизерную плату поделиться интересной и очень разнородной информацией — начиная от того, как рекрутировать тех или иных товарищей и заканчивая секретами уже завербованных. Читайте обязательно — узнаете много познавательного и смешного. Кого-то

такие мелочи бесят, меня же приводят в дикий восторг. Радует любовь разработчиков к деталям. Битвы «армия на армию» стали более комплексными и сложными. Теперь это не совместная тусовка двух... орд на разных концах одного поля. На смену пришел бой, по стилю напоминающий Shinig Force на «Мегадрайв». Управляем отрядом, каждый из которых образует до трех героев. Нет, сами отряды, естественно, намного больше, но именно герои влияют на то, что будет представлять собой этот отряд. Быстрая дружина конных лучников, медленная бронированная пехота или и вовсе разношерстная толпа — все зависит от героев.

Играть стало тяжелее, но интереснее. Есть даже ложка дегтя в компот тех, кто привык прокачивать команду до полубожественной крутизны — иными словами, манчкинов: максимальный уровень персонажей равен 60. А он обычно набирается аккурат к Лоренвиллю, столице Highland'a. После этого рост характеристик почти умирает: при каждом новом «level up!» один-два показателя нехотя вырастают на единицу и все. Поэтому с последним боссом вам придется биться почти на равных. Почти — потому, что взяв в команду одного бойца, вы сильно облегчите себе жизнь. Речь идет, конечно же, о МакДоле, главном герое первого «Суикодена!» Вот это — круто, это по-нашему! Два героя творят такую юнитную атаку, что мало кто выживает. Soul Eater, «Похиратель Душ», руна МакДола стала еще мощнее и здорово помогает в быту. Да я из-за одного этого стал бы играть! Но учтите, этот бонус — только для настоящих поклонников, для тех, кто «на отлично» прошел первую часть игры и сохранил сейв. Плюс — придется побегать, да еще как побегать! Что ж вы хотели — как-никак Konami... Осталось сказать последние слова. Если вы поклонник приставочных ролевых игр, если вам нравится проработанный мир, сюжет, явно имеющий литературные корни, разнообразие игрового процесса... Если вам не в тягость побегать по миру в поисках Зеленого Колокольчика... (придется... Тенгар брать, это не хухры-мухры), то игра — для вас. Я повидал массу RPG на множестве платформ, но Suikoden — все-таки первый. Я вас убедил?

Виталий Жуков a.k.a. Link

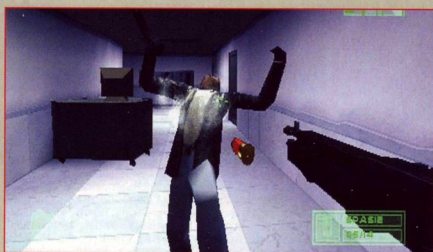


Victor
"Everyone listen up!!!!
According to the entries, the
Highland Army is headed this way.
Get ready for a fierce battle."



Blissam
"Are you okay? Are you okay?
You're not hurt? Where have you
been? Was everyone really killed?
Bah? Bah? Bah?"





**WARNING! WARNING!
INTRUDERS ALERT!
HOSTILE UNITS DETECTED!
PREPARING FOR RETALIATION!**

В феврале 2002 под прикрытием титулов «игры года» и «стопроцентного хита» на просторах PSone проникла группа неопознанных спецназовцев, именовавших себя Delta Force. В результате успешной операции отряд был нейтрализован за исключением одного бойца, которому удалось ускользнуть от преследования и скрыться в толпе скороспелых игрушек, коими всегда был завален рынок видеоигр...

Странные все-таки люди разработчики. Казалось бы, позорный перевод компьютерного хита Rainbow 6 на PlayStation убедительно продемонстрировал всю бесперспективность подобных переделок. Но нет, следом уже идет Delta Force! Сказать по правде, я ознакомился с этой серией лишь краем глаза исключительно в многопользовательском режиме, но все равно могу уверенно заявить, что нынешнее «плейстейшнское чудо» практически не имеет ничего общего со своим прототипом. Как будто какому-то погибающему проекту вдруг прилепили громкий лейбл, распилили его на болванки и сбгарили оптовикам.

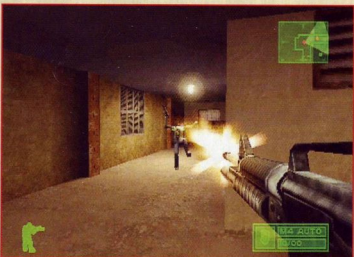
Самое важное для приставочной игры в жанре First Person Shooter — это управление. От способа его реализации зависит, будет ли игра полноценным FPS или же уклонится в сторону экшнов с неизменным автоприцеливанием, заторможенным передвижением и прочими «трактористскими» радостями. Delta Force: Urban Warfare представляет собой худший из рассмотренных вариантов. Ну неужели так трудно было предусмотреть в игре управление мышью? Вроде бы, не ахти какой редкий аксессуар... Увы,

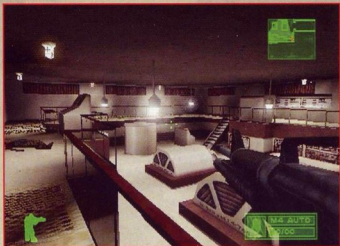
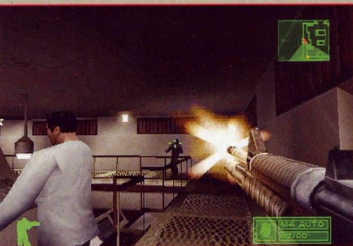


даже это оказалось не под силу девелоперам из Rebellion. Взамен была предложена довольно оригинальная модель управления, в которой задействованы сразу две аналоговые ручки: одна — для бега, вторая — для прицеливания. Стрельба положена на правый шифт, остальные кнопки распределены под инвентарь и прочие мелочи. Если подумать, такой расклад должен быть очень удобен, но почему-то это не так. Я даже не хочу ничего объяснять, просто когда вы столкнетесь с противником, пули будут лететь куда угодно, только не в цель. В самый ответственный момент, когда понимаешь, что совладать с непослушными ручками ты не в силах, пальцы по старой привычке перекакивают на крестовину, что приводит к переключению оружия, использованию всевозможных биноклей, сканнеров и прочего снаряжения.

А ведь некоторые очень важные действия (такие, как перезарядка и переключение режимов оружия) осуществляются одновременным нажатием двух и более кнопок. С таким комплексным раскладом организовать активную заварушку просто не получится. Пока будешь вспоминать, какая комбинация позволяет сменить обйому или присесть, тебя уже застрелят. Приходится кемперить (то есть долго отсиживаться в укрытии), залегая за первой попавшейся тумбочкой и выманивая доверчивую охрану прямо на автоматные очереди. Ну и хрен с ним, с управлением. Вон в Medal of Honor тоже обошлись без «грызуна», так ведь немцам от этого легче не стало! Сейчас посмотрим, чем еще может порадовать DF:UW.

Для нынешнего уровня графики движок явно слабоват, изобилует множеством болезненных цветковых оттенков и к тому же крайне страдает от недостатка освещения. Разглядеть противника в подобных условиях можно только





через подзорную трубу, и то если повезет. Недаром внизу экрана висит до боли знакомый «металгировский» радар. Помимо сего приспособления, в наличии имеется прибор ночного видения и тепловой сканнер, только вот при включении этих устройств окружающий мир окончательно теряет свою привлекательность, растворяясь в зелено-коричневых тонах. Прямо не игра получается, а какой-то абстракционизм с размытыми фигурами на горизонте. Между прочим, самые плохие впечатления оставляют как раз эти самые силуэты, которые в результате пристального разглядывания оказываются вашими противниками. Похоже, что понятие «реалистичная анимация» совершенно незнакомо нынешним геймоклапателям. Они-то все делали по старинке: если враг убит, значит, упал на землю и все. Никаких катаний по полу, судорожных движений или разряжаемых в воздух автоматов, а ведь эти вещи в ходу годика эдак с 1998. Да ладно просто бы падали, так ведь при этом взвизгивают, как герои дебильных американских мультфильмов.

Сие тормозное графическое убожество прекрасно дополняется наитупейшим игровым процессом. Наш бравый спецназовец обладает таким железным здоровьем, что подорвать его можно, разрядив как минимум одну обойму (не менее 20 пуль). С таким героем игру следовало бы назвать не Delta Force, а «Терминатор-3». Тогда, кстати, в процесс прекрасно вписались бы и радар, и тепловое зрение, и автоприцеливание за полтора сантиметра от мишени. Враги лишены даже самых элементарных зачатков здравого смысла. Например, в игре есть возможность наклоняться в стороны. Если вы таким образом высунете репу из-за угла, охранник ее не заметит. Остается только навести прицел и сде-

лать head shot. Можно так и ходить по уровню, согнувшись. А если еще использовать бесшумное оружие, противник вообще не догадается, что в него стреляли, так и будет терпеливо с чувством исполняемого долга глотать ваши пули. Прямо слезы наворачиваются от такого самопожертвования. Орден ему за стойкости! Посмертно...

Еще лучше дело обстоит со шпионскими заданиями. Я минут десять пытался проследить хаотичные маршруты движения охраны, прежде чем сообразил, что сразу же после начала миссии можно спокойно пробежать по коридорам напрямик к заветной двери. Вообще нарезка миссий настолько бредова и ограничена, как будто создавали никак не могли решить, делать ли им FPS или какую-то

аркадную пулялку. То нужно штурмовать пять этажей здания, прорываясь через толпы возникающих из ниоткуда охранников, а то уложить шесть человек на автостоянке и зайти в дверь. Воспользоваться снайперской винтовкой вам позволит всего один раз, но при этом «приклеят» на крышу здания, только и останется, что водить перекрестием по головам тупорылых солдат. А в конце даже дадут выстрелить из стингера. Один раз.

Думаю, что рассказывать о музыкальном издевательствах и сюжете по русско-советскую мафию не имеет смысла, потому что и так понятно, что игра эта — полный бред. Так что, если какой-нибудь начинающий торгаш начнет вам втирать про то, что DF:UW — «крутой гэмез, мировой хит» и прочие бла-бла-бла, можете сочувственно улыбнуться и оставить беднягу в мире его собственных фантазий.

Отчет подготовил рядовой
Andrew Junior





FINAL FANTASY ORIGINS

Final Fantasy, если уже была выпущена — и пользовалась успехом — английская версия продукта? В итоге

«Наконец-то! Ура! Да здравствует продвижение старых частей Final Fantasy в массы! Даешь релиз не выпущенных ранее на английском языке игр! Дорогу красивым заставкам вместо текстового интро! Да здравствуют римейки!» Да, новости о выходе FF Origins (такое название получила американская версия Final Fantasy 1&2, обложка римейков двух первых игр серии FF) вызвали у меня именно такие эмоции, и эти эмоции не покидают меня и сейчас: римейки получились вполне съедобными. Начнем с хороших новостей — обещанные CG-ролики и улучшенная до уровня SNES графика попросту не могут не радовать. Хотя, извините, что есть «уровень SNES»? На SNES была и вполне примитивная графически FFIV, и довольно впечатляющие Chrono Trigger и Bahamut Lagoon... Square, как видно, выбрала наиболее легкий для себя вариант... хотя, учитывая невысокую мощность консоли, с которой игры непосредственно портировались — WonderSwan Color (где и появились впервые эти самые римейки, правда, без CG-роликов) — их можно понять. Особенно впечатляют взгляд заклинания, которые представляют собой одни из наикрасивейших двумерных спеллов, когда-либо виданных мной.

Музыка, обретая совершенно новое звучание ввиду своей трансляции на платформу, обладающую возможностью передать ее в хорошем качестве, вызывает полуностальгические-полувосторженные ощущения. Также были добавлены новые сцены, никоим образом не влияющие на сюжет, но зато вносящие свою лепту в целостность восприятия игры. Игровой процесс при всей своей простоте затягивает всерьез и надолго: часов 50 игрового времени вам обеспечено. По мере прохождения игры и убийства монстров будут открываться bestiaries с детальной информацией о каждом враге, счетчик собранных предметов и галерея оригинальных рисунков Еситаки Аmano. Вот вам и стимул к прохождению. Интерфейс меню и магазинов переделан и стал гораздо более удобным; особенно хотелось бы отметить появление функции оптимизации экипировки. Сохранение на карту памяти доступно в тех же местах, что и в оригиналах, зато быстрее сохраняется в оперативную память теперь возможно в любом месте игры. Разумное нововведение: немногие бы выдержали 16 этапов последних двух подземелий Final Fantasy II без единой записи... Теперь о недостатках. Первая претензия — к переводчику. Вопрос: зачем было заново переводить Final

из игры исчезли многие потенциально ностальгические ремарки, как то, например, реакция игры на попытку обследовать колодец... Эх... Не обошли огрехи переводчиков и вторую часть (никогда ранее не издававшуюся официально в США) — здесь они вдоволь поиздевались над именами персонажей. Я еще могу понять смеху Leonheart на Leon (хотя в свете недавней Kingdom Hearts он все равно будет вызывать ассоциации со Сквилом), но с какого перепоя Frioniel стал Firion'om, Guy сменил имя на Gus, а Richard — на уж совершенно непохожее имя Gareth?

Вторая претензия заключается, как ни странно это звучит, в том, что римейки слишком схожи с оригиналами. Дело в том, что последние были довольно далеки от совершенства — и если не все, то хотя бы основные их недостатки в римейках можно было бы, наконец, исправить. Вспомнил про переадресацию атак — молодец! Добавили кнопку бега и информацию по каждому предмету и заклинанию — браво! Но как же сбалансированность геймплея, а? Ведь бой по-прежнему в абсолютном большинстве случаев заключается в тупом избивании ключочки X — при том, что отсутствием разнообразия заклинаний ни первая, ни вторая часть не страдают. Или, скажем, почему не убавили количество столь не уважаемых публикой случайных сражений? Ай-ай-ай, господи... все-таки не релиз делаете, а римейк...

Ну а теперь, собственно, об играх. В центре событий Final Fantasy I фигурируют четыре воина, появившихся откуда ни возьмись с четырьмя волшебными кристаллами, от которых зависит судьба всего мира; им противостоят злобный маг Garland и четыре не менее злобных ульпыра (Fiends). Вот, собственно, и весь сюжет. Приятного аппетита. Конечно же, по ходу благородного квеста нашим светлым воинам предстоит кое-кого стащить, да кое-кому помочь, да и отодрать злобных ребят как стадо коз сидоровых — но разве это достойно упоминания? Разве мы это все не проделывали тысячи раз в других, более близких нам частях FF и играх, им подобных? Вот-вот. Для заинтересовавшихся сидо-



FINAL FANTASY

ファイナルファンタジーII

FINAL FANTASY FINAL FANTASY



ровыми козами напоминаю, что в начале игры каждому из четырех персонажей присваивается один класс из шести доступных: воин, вор, монах, а также красный, белый, либо черный маг. В процессе игры класс поменять нельзя, так что не дай бог выбрать слабеющего вора или бесперспективного красного мага...

Правда, ближе к концу можно будет «повыситься в звании», выполнив сайдквест. Всем персонажам во время боя доступны «атака», «использование вещи», «смена экипировки» и «побег». Магией же могут пользоваться лишь маги, да особо «продвинутые» воины и воры. С магией есть еще одна заморочка: каждый персонаж может выучить не более трех заклинаний на каждом из восьми уровней, и очки MP здесь не общие для всех заклинаний, а отдельные для каждого уровня. Для новичков (поколение «ЗЫЧ», а!) при старте игры предусмотрен выбор легкого уровня сложности. Причем настолько легкого, что первому боссу придется попотеть для того, чтобы хотя бы поцарапать непрочную команду... Эх, не набивать вам опыта на гоблинах, ой, не набивать... Вне зависимости от уровня сложности в меню во время игры можно отключить редирект атак, кнопку бега, вспомогательную информацию и использование во время боя таких милых заклинаний, как «раскаменение» и «оживление»... иными словами, приблизить игру к оригиналу. Мазохисты есть?

В Final Fantasy II дело обстоит несколько по-другому — там сначала вам не предлагают поменять сложность — эта опция появится только лишь после прохождения игры. И кардинальное отличие тамшнего «нормального» уровня сложности от «легкого», стоящего по умолчанию, — в том, что игра уже не спросит, мазохист вы или нет, а отключит и редирект, и бег, да, вдобавок, усложнит прокачку персонажей. Типа, раз прошел игру, значит мазохист по определению...

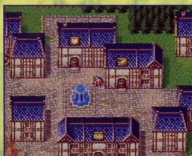
В сюжетном плане Final Fantasy II заставляет свою предшественницу выглядеть, как товарищ Буш-младший, вышедший на матч против Майка Тайсона. Экшн, экшн и еще раз экшн! Много действия, много колоритных персонажей, много неожиданных поворотов сюжета — шик, блеск, красота! Вкратце сюжет таков: все жили долго и счастливо в королевстве Финн (Fynn),

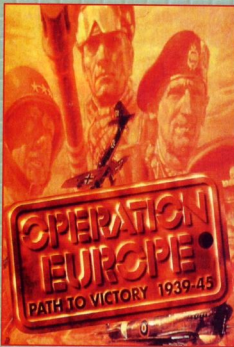
пока не пришла злая Империя. Силы были неравны, и принцесса Лея... то есть, тфу, Хильда (Hilda) была вынуждена бежать из своего королевства в небольшой городок Альтаир (Altair), где и организовала повстанческое движение. По дороге из Финна она спала от гибели трех молодых людей, смертельно раненых в сражении с имперскими солдатами. Эти троє вскоре и стали Новой Надеждой повстанцев, уничтожив летающую крепость Империи, называющуюся «Звезда Смерти... то есть, тфу, «Дредохнот» (Dreadnought). Но Темный Рыцарь в маске выжил! А потом Империя Нанесла Ответный Удар... ниже пояска...

Если оставить шуточки в сторону, то в целом вашей главной задачей является всяческое содействие повстанцам в борьбе против Империи. В боевом отряде постоянно присутствуют три главных героя — Фирион, Мария и Гас (Firion, Maria и Gus соответственно); четвертый же персонаж меняется по ходу игры — к команде присоединяются по очереди белый маг повстанцев Минду (Mindu), северянин Джозеф (Josef), принц одного из покоренных Империей королевств по имени

Гордон (Gordon), пиратка Лейла (Leila), Гарет (Gareth), последний из драгунов; и, наконец, брат Марии — Леон (Leon). Боевая система Final Fantasy II весьма оригинальна: такая переменная, как «опыт», в игре отсутствует напротив, персонажи развиваются в соответствии с их действиями в битвах. То есть, если Мария сделает зное количество выстрелов из лука, то повысится ее уровень владения этим видом оружия; если Фирион использует во время боя много MP, то количество его максимальных MP возрастет; если Гас будет часто предпринимать физические атаки, то увеличится его показатель силы, но зато может уменьшиться показатель интеллекта. Заклинания покупаются в магазинах так же, как и в первой части FF, но в FFII спеллы также могут повышать свой уровень. С магией-то и связан самый большой дисбаланс FFII — физические атаки всегда будут мощнее любого, даже самого продвинутого заклинания. К тому же для повышения уровня заклинания его надо использовать раз этак 50 — и это при том, что всего уровня у каждого спелла 16! В результате единственное заклинание, которое имеет шанс развиться до более или менее приличного уровня — Cure; остальные же спеллы, включая Ультимо, которой посвящен многочасовой квест, практически бесполезны...

Также Final Fantasy II использует довольно оригинальную для JRPG систему взаимодействия с сюжетными персонажами — существует некое количество «ключевых слов», которыми можно «запомнить» с помощью специальной команды и которыми можно распространять персонажей об этих самых «горячих темах» с целью получения нового задания или подсказки по выполнению оною. Подводя итог, можно сказать одно: с выходом FF Origins для PSone восьмидесятилетней версии FF 1&2 окончательно устареет, FFO — все то, что было в оригиналах, но в новой оболочке и с приятными бонусами. Несмотря на то, что относительная концептуальная простота (и высокий уровень сложности) игр может отпугнуть новичков жанра, опытные игроки и поклонники серии Final Fantasy, скорее всего, не будут разочарованы. Time Devourer рекомендует.





Да, беспокойная нынче в мире обстановка, что ни говори. Каждый день стреляют, убивают... Неужели история никого ничему не учит?! Ведь понятно же, что все это так просто не кончится. Грустно, товарищи. Очень грустно. И что самое печальное, людям не объяснят, что такое истинный лик войны, пока она не придет к ним в дом. И здесь могли бы хоть немного помочь компьютерные игры, если бы их делали так, чтобы люди прониклись отвращением к оружию и крови. Но на самом деле все с точностью до наоборот. Вообще, весь этот микро-мирок держится на жестокости, насилии, а точнее на удовлетворении подсознательной тяги человечества к этим вещам. И сделать тут уже ничего нельзя. Но все же есть определенные игры, хотя бы формально поддерживающие связь человечества с прошлым. А конкретно с самой страшной его страницей — Второй мировой войной. Это один из тех самых уроков, который нельзя забывать. Правда, и тут может быть разный подход. Например, такая вещь, как Medal of Honor, — неплохой бовичок аркадного типа с элементарной квеста. Или еще вот Commandos — пишущий шедевр, уникальный в своем роде и очень захватывающий. Есть и еще игрушки, тот же Metal Slug, например, но всех их объединяет одно — они обличают и высмеивают зло в лице фашистов, не давая при этом практически никакой конкретной информации. Противовес этому составляют серия Panzer General, Ardennes Offensive и различные симуляторы, представляющие приближенную к реальности картину противостояния в этот период. Именно с Panzer General ассоциируется у опытных гей-

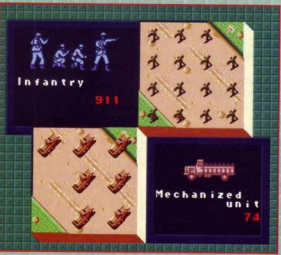
Set Officer abilities

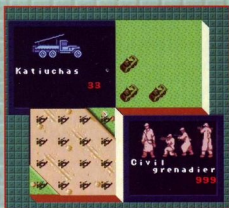
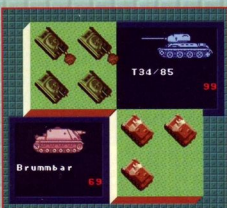
Officer	ATTACK	DEFENSE	MOVEMENT	LOGISTICS	REPAIR
Rokossovsky	84	79	81	50	36
Vatutin	42	66	61	84	52
Zhukov	70	79	70	35	99
Reifel	28	28	39	31	59
Galanin	71	49	69	53	34
Popev	52	46	27	44	65
Romanenko	55	86	59	20	27

START: End C: Change A: Report
Next Page: L or R button P: 1 / 2



меров словосочетание «пошаговая стратегия», если речь заходит о Второй мировой войне. Да, эта серия по реализму и интересности далеко переплюнула всех конкурентов, которых особо много никогда и не было. Но есть и еще одна неплохая «шагалка» той же тематики, только на Cere — Operation Europe от KOEI. Эта фирма вообще неплохо постаралась в этом направлении — на ее счету аж пять довольно привлекательных сеговских и нинтендовских игр этого жанра, одна из которых великий «Чингисхан». Правда, по системе они очень похожи друг на друга, но не настолько, чтобы не заслуживать отдельного рассмотрения. Скажем прямо, до совершенства Operation Europe, конечно, очень далеко, она все же больше тоже аркадная, но много и интересного. Например, то, чего всегда так не хватало «Панзеру», — исторические личности, боевые генералы, решавшие судьбу этой войны. Войскам здесь мы управляем именно от их лиц, вы же как самый главный их просто расставляете на должности. Впрочем, по порядку. Сначала нужно выбрать сценарий, которых всего лишь шесть (в Panzer General было около сорока): оккупация Франции, Северная Африка, Курск, Нормандия, Бельгийское контрнаступление и, наконец, Берлин. Маловато, но зато создатели позволили поиграть за всех основных участников заварухи. А вот теперь — генералы. Всего имеются семь вакантных позиций: самый главный, его помощники по выполнению боевых операций и разведке и четыре боевых командира, командующие непосредственно армиями, в состав которых входят до восьми дивизий, причем всегда есть одна инженерная и одна тылового обеспечения. Непосредственно в состав дивизий уже входят конкретные отряды того или иного рода наземных войск, количество которых может быть произвольно в промежутке от 1 до 999, если это пехота, или от 1 до 99, если





все остальное. Показатели генералов можно самому изменять (рекомендуем набирать исключительно «танкистов»), а после подтверждения их показателей посмотреть состав дивизий по родам войск, после чего уже назначать подчиненных.

Вот мы и добрались непосредственно до карты боевых действий. Управлять процессом традиционно придется с помощью иконок, которые на этот раз расположены справа, а собственно карта происходящего — в большом окне. Большие квадраты с цифрами это, кстати, и есть дивизии. Ходы распределены по часам, и ход игрока считается сделанным либо после отказа, либо после проведения определенных операций, автоматически заканчивающих его. Обмолвлюсь насчет управления: С — выбор/подтверждение, В — отказ, А — переход курсора на карту, просмотр состава дивизий. Если на карте нажать С, то увидите общий план битвы.

Теперь расскажу о самой игровой системе. Суть игры сводится к тому, что одна сторона должна захватить ключевые города противника, а вторая их защитить. Под последним подразумеваются два варианта — либо окончание времени, отведенного на операцию, либо истребление всех сил противника. Первый вариант возможен только теоретически, потому что вы сами раньше поседете, чем оно кончится. Остается второй, но тут своей гордой — погони за инженерами и снабженцами. Впрочем, не настолько принципиально увидеть одну черную картинку в конце, чтобы так мучиться, так что после разгрома основных сил врага можно с чистой совестью выключить приставку.

Последовательность действий такая: вы с помощью иконок будете отдавать приказы, а войска их будут постепенно выполнять. Именно постепенно, а не сразу, так что не удивляйтесь, если игра на вас не сразу реагирует, — это не глюк, просто так надо. Безусловно, дальше нужно рассказывать и об иконках. Через них открывается доступ к следующим менюшкам, дающим более подробную информацию о рассматриваемой в главном заголовке проблеме.

Первая и главная менюшка — Tact. Зайдя туда, выбираете дивизию и назначаете ей действие. У обычных боевых

дивизий стандартный набор команд — передвижение, атака, захват города, подрыв мостов, пополнение запасов провизии и аммуниции, защита города, следование за другой дивизией. Немного другие функции у инженеров — они могут строить мосты и устанавливать / снимать, а главное безболезненно обнаруживать мины. «Пищевики» могут исполнять только свои прямые обязанности, но стоит сказать, что делают они это очень хорошо, ибо перевозят большой запас еды, топлива и боезапасов. Объединяет же их всех потребность время от времени отдыхать. Если уровень усталости (его можно посмотреть, если навести на карте курсор на дивизию и нажать А; там же, кстати, и материально-техническое состояние подразделения) выше 20, то лучше им дать пару часов поспать, иначе выполнения приказов будете дожидаться очень долго.

Интереснейшая менюшка Ask. Запрашивать у начальства можно дополнительные ресурсы, конкретный род войск в конкретном городе или же сразу целую дивизию. Но губы лучше сразу закатать — получить подкрепление так же сложно, как пнуть ногой черную кошку в темной комнате. Иногда присылают, но, как правило, это лишняя трата хода, который заканчивается после отсылки запроса.

Orgz — самая нужная опция. Позволяет перегруппировывать войска и перераспределять ресурсы в городах. Очень нужна особенно после тяжелых кровопролитных битв, когда из нескольких обескровленных дивизий лучше сделать одну полноценную или просто перераспределить войска так, как посчитаете нужным. Единственная недоработка заключается в том, что дивизии нельзя расформировывать, и бывают глупые ситуации, когда в них приходится оставлять одного солдата или один танк. Ход на этом действии заканчивается, но оно того стоит.

Менюшкой Info вам вряд ли придется пользоваться часто. Здесь можно посмотреть как своих, так и чужих генералов, все доступные виды войск и их характеристики, цели миссии, состав дивизий и информацию о городах. Все бесплатно и доступно в любой момент.

SpFs расширяется как Special Forces. В обязанности спецназа, по мнению создателей игры, входят следующие функции: вооруженные налеты, саботаж в городах, перерезание линий связи, устранение вражеских командиров и разведка. Насчет первого могу сказать, что пользы от них немного, причем еще далеко не всегда операция проходит успешно. Что они имели в виду под словом саботаж, я не понял вообще. А вот линии связи очень любит перерезать комп. Не удивляйтесь, если вдруг с карты бесследно исчезнет целая дивизия — она просто на время утрачивает связь с внешним миром. Намного неприятнее, если это проределяют с вашей главной дивизией, — тогда на время исчезают вообще все остальные. Впрочем, это не имеет эффекта, если войска стоят в городе или рядом с другими своими. Устранить вражеского командира — звучит красиво, но не помню ни одного случая, когда бы это получалось. Ну а получение информации о врагах — это действи-





тельно жизненно важная вещь, а главное очень велика вероятность успеха.

Затаите дыхание, смертные! Менюшка Air отвечает за авиацию, которая является глобальнейшей недоработкой во всей игре. Авианалеты могут служить скорее как разведка, нежели действительно боевая операция. В городах, правда, они могут уничтожать ресурсы, но не более того.

Параशютисты — следующий пункт. Комп ими просто достать, а вот простому человеку от них пользы немного. Единственная полезная вещь — воздушная доставка материалов. Учтите также, что авиация работает только в хорошую погоду.

Move — переназначение командиров по ходу битвы. Нужно, если кто-нибудь ранен или убит в бою, или если надо самому смыться из зоны непосредственных боевых действий. Личное геройство здесь не приветствуется, так как ваша гибель приведет к поражению всей армии. Ну и, наконец, Rest — отказ от ходов на период от часа до суток.

Это вся стратегическая часть игры, но есть еще и тактическая. Она наступает тогда, когда дивизии вступают в бой. Впрочем, вы можете отказаться от просмотра, и тогда комп сам все быстро провернет. Вот только результат может оказаться неутешительным.

Если все же решили повоевать, то слушайте дальше. Ваши и вражеские отряды попадают на двумерную площадку с видом сверху. Управление остается тем же, только с помощью кнопки A теперь вы можете остановить сражение, чтобы отдать новые приказы, а стартом можно убрать анимацию ближних боев. Разумеется, все в пошаговом режиме, и хотя иконок слева до и больше, нужны из них только три: две верхние и третья снизу. Я даже затрудняюсь сказать, зачем предназначены остальные, — просто потому, что никогда ими не пользовался. А две верхние — это передвижение и атака, соответственно, третья — побег с поля брани. Остальные элементы не нужны. Да и атака, в общем-то, тоже. Открою маленький секрет — чтобы чаще побеждать врага, в ближнем бою рекомендую его не атаковать. Расставьте свои войска и ждите гостей. При таком раскладе за вами наверняка будет первый выстрел, дающий огромное преимущество. Исключения составляют только лишенные топлива враги или отряды, у которых имеется дальнобойная артиллерия. И вот тут вслушивается главный маразм всей игры, а имен-

но степень полезности различных видов войск. Самой бесполезной и немощной является пехота! Это просто маразм!!! Сотня танков, не понесая значительных потерь, легко раскисает несколько тысяч пехотинцев! Можно подумать, они ротатками вооружены. Остальные юниты более-менее сбалансированы, хотя открытое преимущество немецкой техники над всей остальной (особенно, американской) меня немного удивило.

Имеет огромное значение то, с какой стороны врага атаковать. Если удастся пристроиться сзади, то он обречен, если сбоку, то тоже неплохо. В лоб битв хуже всего, но обычно именно так и приходится делать. Дальнобойная артиллерия полезна, только если ее много. Кстати, у компа народу всегда больше, чем если бы вы играли в этом сценарии за эту же сторону.

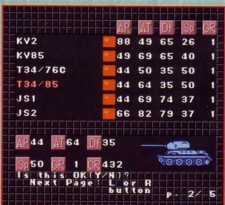
Есть еще и мелкие приколы. Например, в Нормандии союзникам иногда помогает флот, обстреливающий сильно приближившихся к побережью немцев. Также иногда на немцев нападают отряды партизан, наносящие примерно такие же повреждения, как спецотряды во время рейдов. А если вы будете быстро и качественно крошить противника, то прилетит Самый Главный и лично пожелает вам дальнейших успехов.

К плюсам можно отнести то, что в каждом сценарии своя уникальная тактика прохождения. Например, Францию от захвата можно спасти, только взорвав все мосты и сконцентрировав силы в одном месте, а в Нормандии за немцев, наоборот, все может решить быстрый удар. Нужно держать в уме и то, что нельзя оставлять незащищенными тылы, иначе там будут безнаказанно шуровать вражьи парашютисты.

Вот, в принципе, и все, можно подвести итог. Игра хорошая, хотя местами открыто недоделанная. Фанатов жанра от нее однозначно протасит, насчет остальных — не знаю, но шансы понравится, насчет новичкам у нее есть. Про музыку лучше забыть сразу, лучше бы ее здесь просто не было, а все остальные стандартные характеристики (графика, анимация, управление) выполнены именно так, как надо. Играйте, и никогда не забывайте о том, сколько жизни унесла и исковеркала та война, и может это поможет вам лучше осознать то, что происходит сейчас.

Molotov

P.S. Светлая память всем погибшим в никому не нужных войнах, вроде Афгана, Чечни, Югославии и Ирака.



ROLLING THUNDER 3

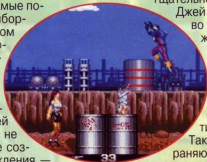
Люди, увлекающиеся видеоиграми, думаю, согласятся со мной в том, что по части выдумки и фантазии японцы впереди планеты всей. Хотя, надо признать, временами она не отличается особым разнообразием. Невозможно перечислить все их мультики и игры, посвященные всяким разным роботам и киборгам! И количество творений на эту тему с каждым годом только прибавляется. Rolling Thunder — вещь довольно старая, последняя часть этого сериала на «Сеге» появилась аж десять лет назад. Не припомню, чтоб у нас в стране был какой-нибудь шум вокруг нее, но на родине в свое время определенная популярность была — благо основной части хитов к тому моменту еще не существовало. Написать же о ней решил потому, что... она мне просто понравилась! Так бывает — вроде ничего особенного, а цепляет.

Что же на это раз страшлось? Опять террористы. «Гельдра» — вот новое имя зла. Эта банда вот уже который год наводит шорох по всему миру, используя при этом самые последние технологии, в частности, солдат-киборгов. Организация по борьбе с терроризмом «Роллинг зандер» вплотную занималась сбором данных о главарях и системе деятельности этой банды. Агенты Альбатрос и Лейла уже вышли на след зачинщиков, но связь с ними прервалась. Однако информация, предоставленная ими ранее, позволила определить главную цель: Дрида, одного из главарей террористов. Он, ко всему прочему, еще и не человек, а какое-то зеленое льфообразное создание (возможно даже неземного происхождения — это покажет следствие). Спутники засекли его последнее перемещение — нефтеперерабатывающий завод в южной Калифорнии. И тут на сцене появляется наш герой — японский идеал мужчины, так сказать, — стройный юноша с приятственной внешностью, пламенным взором, твердой рукой, холодным разумом и горячим сердцем (помесь Данко с чекистом,



блин!). Кодоное имя внутри организации — Джей. Опытный и квалифицированный работник. Профессионал. Пунктуален, надежен. В порочащих связях замечен не был. Беспощаден к врагам Рейха. Ну в смысле вообще очень правильным и крутой чел. Именно на его кандидатуру пал выбор начальства, которое поручило в кратчайшие сроки и любыми средствами устранить Дрида.

Тщательно изучив все личные данные о противнике, Джей отправился в путь. Напоследок начальство снабдило его еще дополнительным оружием. Правда, и тут жабда взяла свое, и в довесок прислали всего один вагон боеприпасов, поэтому каждого его стога еле хватает на одну боевую операцию (на один уровень, то бишь). Но привыкать к трудным условиям не нам, так что это не страшно, главное, что родной пятидесятизарядный параллелум всегда под рукой. Так как на заводе нас, похоже, не ждали, охраняют его не особо строго. Искренне порадовало то, что здесь и в дальнейшем частенько встречаются оружейные склады, на которых можно либо пополнить запас патронов для пистолета, либо сменить/дозарядить дополнительное оружие. Но стоило углубиться в подземные системы завода, как иллюзии насчет неожиданного и молниеносного проникновения растворились в воздухе.



Все дополнительное оружие

Fullauto — обычный, но от этого не менее замечательный автомат. Рекомендуемую приберечь к концу игры.

Shotgun — а вот эта вещичка разочаровала. Эффективна только при стрельбе в упор.

Laser — довольно мощная и неприятная для врагов вещь.

Bazooka — зе бест. Однозначно остается на последнюю миссию.

Cannon — ручной миномет. Выпускает снаряды, начиненные напалмом, по параболической траектории.

Fire — огнемет. Как ни странно, самое слабое оружие.

Grenade, Flash, Cracker — три разновидности по сути одного и того же оружия, немного различающиеся по мощности, но в принципе одинаково малоприспособленные в бою (ну, может быть, кроме последнего).



Здесь уже Джею пришлось попотеть. Совершенно очевидно, что Дрид затаялся где-то рядом, но чтобы достать его, не хватает каких-то секунд! А именно тех, которые пришлось потратить на охранного дроида. Довольно неприятное создание — убивает быстро и жестоко. Реагирует только на стрельбу из положения «сидя», так что надо быть очень осторожным и не провоцировать его выстрел или контратаку (перед ней он на секунду замирает). Когда силы его начинают иссякать, он активирует свою пушку на крыше — вот тут уже приходится танцевать по полной программе. Победа, но момент уже упущен. К счастью, наш координатор в штабе засек, куда направилась машина с беглецом, и мы, соответственно, на первом подвернувшемся байке отправляемся в погону.

Эх, дорога, тяжела ты, особенно без автомата или, допустим, огнемета под рукой. Но что поделаешь, с этой потерей придется смириться. Лучшая тактика — держаться слева и, пропуская врагов вперед, стрелять им в спину. Дорога тоже требует к себе внимания — всякие лаковые загрязнения иногда встречаются. Шикарный лимузин с Дридом Джей настиг у самого подъезда к Лас-Вегасу. Да вот незадача — у злодея оказалась припрятана за пазухой пара бомбочек со слезоточивым газом. И скрылся он в известном направлении — в городе казино и неоновых огней. Магическое все же это сочетание — холодный неоновый свет и черное ночное небо. Жаль, заценить красоту мешают наглые пуле прежнего вражини. Много их стало, да и силы у них прибавилось. Особенно красные «танцоры» раздражают... Но ничего, мы и им все лишнее отстрелим. Тут, главное, без нервов — спокойный и целенаправленный отстрел.

У Дрида, оказывается, есть свой собственный особняк в центре города! Терроризм, как это ни печально, всегда был делом доходным. Вообще-то домик больше напоминает укрепленный в зоне прямых боевых действий, нежели жилище богатого и продвинутого гражданина, ни единого повода расслабиться тут просто не дадут, а уж когда Джей полез на крышу... кроме мата любой нормальный человек тут ничего бы и не придумал. Но

на крышу он все же забрался — ровно через тридцать секунд после того, как ее покинул Дрид на личном вертолете... Спецслужбу опять кинули как мальчиков! Командование, конечно, не особо довольное, но дает нам последний шанс исправиться. Разведка снова не подкачала — по последней информации преступник пересекает Тихий океан в направлении Восточных островов. Раньше навивно считалось, что они необитаемые, но теперь и этот миф развеялся. Путь туда не близкий, а времени в обрез, так что пришлось вместо традиционной высадки с цветами и фанфарами подлезать на побережье плохо лежащий скутер и в таком вот виде пускаться в очередную погоню. А дридовским шестеркам только того и надо было — как налетели стаей, у-у-у-у-у... И понеслось! Стрельба, туча брызг и машинного масла, вытекающего из жил поверженных врагов. Они все умерли в итоге, но это уже их проблемы...

А у нас проблемы тоже серьезные. Стоило только ступить на вражескую территорию, как сразу стало очевидно, что местные солдаты без боя и пядь земли не отдадут. Но отступать уже и поздно, и некуда. Да и неужужно! Ума-то у врагов не прибавилось, только числом одолеть пытаются. Но стоило добраться до входа на подземную базу, как дорогу преградил действительно серьезный враг — Кентавр (разумеется, тоже механический). Самонаводящиеся ракеты и пулемет — очень даже весомые аргументы, перевесить которые могут только хорошая реакция и подвижность: маневры по верхним площадкам в итоге спасут агенту жизнь.

Итак, главная база. Дрид, как видно, о своей безопасности не забывал ни на секунду. Кроме уже привычных жертв аборта в виде несчастных рядовых киборгов, дороге еще преграждают стационарные автоматические пушки беспредельного действия и новая порода механических гадов — довольно неприятные летучие мыши. Зато породавало большое количество оружейных складов.

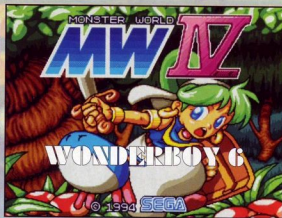
Но это все была проза — поэзия наступила в компьютерном центре управления, откуда зеленому товарищу уже бежать было просто некуда.



Сравните встречу...



...и проводы героини.



Хрупкая девушка Аша решила-таки, наперекор говорам, покинуть родную деревню и, следуя зову своего сердца, совершить некую толику подвигов. Она взяла в доме хрустальный шар и несколько прощальных подарков, а затем, под взглядами немалого числа провожающих, отправилась в путь.

Когда небольшой лесок сменился на руины и на пути возникла статуя идеала, хрустальный шар взмыл в воздух подле его деревянной морды, и неожиданно появилась крепость...

В КРЕПОСТИ

Это было своего рода испытание. Аша заходила во все двери, побеждала чудовищ, встречала ключи, а победы приносили возможность идти дальше. Шестое чувство не перекорендовало ей идти наверх после того, как вторая запертая дверь вторичилась... Через некоторое время она добрела до огромной гусеницы. «Ее узви-мое место — голова!» — догадалась Аша, после чего...

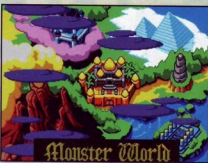
ГОРОД. Ч. 1

Когда искрящийся восторг от полета на джинне стих, красавица осмотрелась. Было людно, рядом с домами возвышались деревья, уходя в светлоголубое небо с яркими белыми облачками. А где-то рядом надвигалось Зло... Это подтверждала местная королева. «Духам природы нужна помощь, орды монстров растут, а Великое Зло настаивает всех... Я приятно удивлена, не часто встретишь таких, как ты, девушка. Рыцарь должен любить мир больше, чем разрушения, он должен лелеять все живое...» — заявила она Аше и разрешила сходить в «сокровищницу». Яйцо, что лежало там, Аша принесла к идолу, а медальон отворил первую дверь в храме...

ВУЛКАН

Высокие горы с уплывающими вниз пропастями да новый друг, синий монстрик, который умел летать... Малыш оказался весьма полезен в прыжках. Не выпуская его из рук, героиня добралась до самой вершины. Преграда в виде булыжника не была серьезной помехой, ее устранила бомба, что была рядом. Аша не терялась. Быстрая пробежка до голема (вблизи его снаряды не доставали ее), взмах меча... и очередная победа! Это относилось и к гусеницам.

Огнеустойчивый чудик «придерживал» лавовые фонтаны, служил зонтом от «огненного камнепада», взмывал ввысь (вместе с Ашей, которая вставала ему на спину) с бурным потоком воздуха и жал на кнопки языком. О камнях, что падали около веревок (и не только), предупреждал песок, который летел за секунду до их падения. Камни,



Карта волшебных земель.

Perelogoo.
Это — страшное название всех монстриков, Ашиного то же. В руках с ним, она может планировать и совершать двойные прыжки (два раза нажать на кнопку прыжка).

Два городских здания с вывеской — магазины. А на самом краю города торгует человек с верблюдом. Аша должна побывать всюду и выбрать самое качественное. Перед последним приключением (Подземелье) ей лучше не покупать новый меч, предыдущий ведь «очень лучше».

Старуха в большом доме купит золото. Если Аша откажет ей в первом разговоре, она поднимет цену (что лучше для Аши). Аша сможет продать ей даже тот слиток, что у нее и нашла (если совесть позволит). А еще, на крыше здания, рядом с двумя пальмами, есть невидимый сундук.

ГОРОД. Ч. 2

«Интересный дух, похож на дракона, но видно, что добрый» — сказала в никуда Аша... Монстрик съел волшебный фрукт из королевского сада и подрос, а новый медальон находился в одном, довольно большом, городском здании. Пришлось подниматься вверх, заходить в дверь и спускаться...

КОЛОДЕЦ

Тропический пейзаж дополняли фиолетовое вечернее небо, прыгающие рыбы и живые статуи, которые, скорее всего, хотели поиграть с Ашей в «Последнего героя» (быстрее избавиться от обитательницы острова). Она бежала быстро и слаженно, поэтому «проскочила» их. Одна из колонн не отражалась в воде. Вонительная встала за нее и специально провалилась вниз... «Как Алиса в кроличью нору?» — думала красавица, когда ныряла в поток и почти сразу выпрыгнувала оттуда, дабы направить монстрика грозить факел (впрямь, эта пара занималась тем, что тушила все факелы, что попадались на ее пути по этому странному подземелью). Когда Ашу вынесло из трубы фонтаном, она выбрала путь налево и вновь по-



По меркам гусениц, это — роковая красавица... Несчастный фараон страдал насморком.

Вот он, японский джинн!

WONDERBOY 6 (MONSTER WORLD 4)

MEGA DRIVE

Чистейший густок огненной магии.
Ужасное зрелище.



Минотавра не убили древние греки
— он успел прыгнуть в портал.



Ай-ай-ай, бедная Аша. Дети, не
играйте рядом с лавой!



пала в сильное течение... хорошо еще, что вовремя выпрыгнула на берег и избежала встречи с электрической ловушкой!.. «Ого, какой большой костер горит в этой странной комнате, похожей на подвал! Я его так и не потушил!.. Хорошо, хоть помог Аше запрыгнуть наверх!..» — стыдился монстрик, когда команда пришла в действительно странное место. Еще немого пути — и вот комната с факелом и несколькими выходами. Нужно было идти в левую нижнюю дыру, выпрыгнуть из потока на берег и обзавестись ведром. Аша сразу вспомнила то место, где вода льется как водопад, из одной трубы в другую. Скоро она вновь была там, наполняя ведро и тушила огонь!.. Дальше — падение и выбор хода. Что-то подсказывало Аше, что надо пролезть в крайнюю левую дыру... Затем она затушила костер во второй и даже в третьей (перед чем ей пришлось вновь наполнять ведро) раз, перебралась на берег по веревкам, перепрыгнула электрические ловушки, скакнула налево по вертикальным потокам да подралась с боссом-страусом. Он хотел потопить Ашу в океане маленьких хищных птиц, посему вотелице пришлось быстро бегать и часто бить, чтобы не дать плану сбыться...

Когда второй и четвертый факель уже не горели, Аша вновь совершила серию прыжков, а дальше — полет с перерывом в виде выпрыгивания из дыры при первой возможности и призыв монстрика, когда, после попадания в левый «тоннель» красавица потянуло вниз. «Сначала она скакнула влево, и я потушил факел там, затем — вернулась, и я потушил другой, а еще я подул, чтобы плот повез Ашу, я — молодец!» — позже напишет он в мемуарах. Амазонка воспользовалась ведром у трубы, затем — яро не согласилась со стариком ни в чем, прыгнула в трубу и победила двух чудиц — гусеницу и паука. Они были из шариков, и хоть Аша ранее и не играла в «Вектормена», она поняла, что второго надо бить сзади и по ногам...

ГОРОД. Ч.3

«Пейте, дети, молоко, будете коровы!» — радостно смеялась Аша, когда монстрик съел еще один волшебный плод, от чего совсем вырос и возмужал. Третий медальон можно было

взять там, где Аша взяла второй, а доспехи — у сомнительного вида человека на окраине города...

ПИРАМИДЫ

Недешево стоило Аше лавировать по тонкому льду между шипов и яростных воинов, но хуже всего ей пришлось в самой пирамиде. Пирамида была похожа на холодильник, а безысходная темнота и полное неведение, куда идти, застучали бы в сердце даже самого смелого рыцаря... Во всех трех частях пирамиды требовалось собрать статуэтки и разложить их на алтарях в нужном порядке. В первой части двери были под кодами («красный» код — ABCB, «черный» — АСАААС, «синий» — ВААС, а «белый» — САСССА), во второй — невидимые (монстр помогал в поисках, останавливался в воздухе, когда Аша его «запускала»), а в третьей — около них было скользящий пол, на нем было

Идол может восполнить здоровье. Если, конечно, Аше будет приятно молиться этой деревянной морде... Посему, назовем идола «статуей», а молитву — «вытягиванием энергии». Богохульство исчезнет.

Если кто не знал (спасибо засилью 3D)... Комбинация ↓ прыжок — спрыгнуть вниз с какой-либо платформы и т.п. Именно так во втором приключении нужно прыгать из-за колосны без отражения.

Часто пройти дальше можно, лишь перебив всех ближайших противников.

Да, игра нервная. Да, она — не самая легкая. Мне больно, что я ничем не могу помочь вам, тут все решает геймерский опыт. Возможность сохранения позволяет переигрывать проблемные места по 10 раз.

Английской версии на картридже в мире нет.

Среди эмуляторщиков очень популярный сайт <http://zophar.net>. Помимо всего, там есть и переводы.

противопоказано прыгать, но монстр, если что, помогал встать. Также он толпил ледяные плиты (часть N 3) и от холодного пара превращался в ледяной кубик-подставку (часть N 2). Некоторые сундуки появлялись лишь после побед над стражами с собачьими головами.

Как Аша прошла пирамиды — рассказ не для слабых духом. Она не слушала никаких подсказок (хотя, никто и не подсказывал), а просто сверялась с картой, что была в первой части, в шахте лифта напротив сундука с черепахой. Когда она разложила статуэтки в порядке: «черепаха, сова, сова, ласточка, ангел», то случилась драка с боссом. После чего девичка победоносно со статуей фараона и получила доступ во вторую (порядок статуэток: «ласточка, ангел, сова, пес, черепаха»), а затем и в третью («сова, ангел, черепаха, ласточка, пес») части.

Кстати, о боссах. Это были летающие минотавр с лошастью да робот. От снарядов первого (ч. 1) Аша закрывалась щитом, потом — наносила удар. В битве с ледяной (ч. 2) она останавливалась посреди комнаты, потом — бежала к левому возвышению и, как только кобыла делала замах, прыгала и била ее. Робот (ч. 3) оказался довольно слабым противником, но не без своих премудростей...



Мрачен туман пирамид, тревожит душу тма.



В подземелье от сырости вырос чудесный кустарник.



Прекрасный остров... А под землей все так страшно...



Богатство царских покоев.



Волшебный сундук, появляется из воздуха.



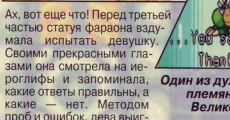
Улицы города шумны и полны монстриками.



Птица? Животное? Туча? Магия необъяснима, а ее порождения смертоносны.

Величественные водопады.

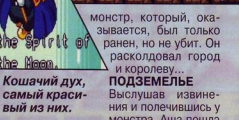
Хитросплетения магической башни.



Один из духов, племянник Великого.



Кошачий дух, самый красивый из них.



ПОДЗЕМЬЕ

Ах, вот еще что! Перед третьей частью статуя фараона вздулась, стала испытывать давление. Своими прекрасными глазами она смотрела на иероглифы и запоминала, какие ответы правильны, а какие — нет. Методом проб и ошибок, дева выиграла «викторину». За неправильные ответы она летела к шипам, но, отклоняясь в полете в сторону, избегала их, потом шла вниз-влево, к трубе с водой, дабы обрызгать свое лицо (после чего пол под фараоном вновь появлялся).

ГОРОД, Ч.4

Когда все было куплено, Аша решила погулять по городу. Она заглянула в самое крайнее здание и... Что тут началось! Все монстрики (кроме Ашиного) стали чудовищами, около идола возник посланник и сообщил о последнем медаллоне и королеве. Она будто сошла с ума, устроила поединков... К тому же... ее чудик убил Ашиного!

НЕБО

Аша оседлала волшебный ковер, что остался после смерти одной из «тучек», и полетела в замок, который буквально поглотил ее страшной пастью дверей. Да-да, из темноты своей утробы этот монстр сверкал техногенными внутренностями... «Это же просто завод! Странные блоки идут примерно парами, на них можно запрыгивать, но сбоку касаться нельзя. Прячусь от них по всем выемкам, но куда там, у меня есть несколько секунд, чтобы, после нажатия кнопки, проскочить за опускающейся шпильчатой палку, а то приходится нажимать опять. Нервируют «гусеницы». Чтоб удержаться, я должна бежать по ним... Трубы надоели, что воздух пускаяют! Я должна еще рассчитывать время... До чего достал этот занудный замок, выберешь ли я отсюда хоть когда?» — бормотала Аша, роняя скучную слезу и дрожа руками от усталости.

По дороге она встретила «уменьшитель», который позволил ей говорить с уменьшенными обитателями замка. Живой гриб заблокировал ход, но Аша била не его, а тех, кого он запускал в нее. Когда он подвинулся и освободил путь в увеличитель, Аша выросла до нормальных размеров и раздавила врага в честной битве.

ГОРОД, Ч.5

«Ты хочешь мстить королеве?» — спросил страж. Ответ был отрицателен. «В тебе есть сострадание!» — сказал он и пропустил Ашу. Но королева снова начала сражение. В пылу битвы, в чехarde прыжков, в спутанном клубке мясорубки, казалось бы, сам воздух начал наливаясь кровью, но... Сражение не окончилось, пришел... да-да, тот самый

Ох, как гадок злодей! Ах, что будет с монстриком?

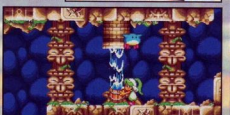
вперед, после чего... Когда она приземлилась («Ну, теперь-то уж точно, как Алиса», — подумывала она), то пошла прямо. Всюду были враги из ее прошлых приключений. Иногда, она просто пробегала комнаты (потому летающие твари из пирамид так и не смогли на нее ничего сбросить), иногда — принимала бой. Особенно тогда, когда блоки, что мешали проходу, делались уязвимыми после победы над врагами, что были неподалеку. Они, вообще, были интересны. Вначале, когда Аша упала на них и прыгнула с ударом меча, они разрушились и освободили путь. А путь постепенно рос в сложности... Долго ли, коротко ли, героиня встретила колоду в синих одеяниях. Ей помогло лишь терпение и умение выждать время и прыгнуть в нужный момент. Огненные шары, что попадали в щит, отбрасывали героиню очень недалеко... Встречались ей и боссы, с кем она билась ранее. Но открытое пространство давало ей преимущество, и она с ними быстро расправлялась. Самый главный монстр оказался демоном, воплощением всего Страха. Он выпустил на Ашу злых монстриков. Дабы не магичили, ей пришлось их вовремя бить, а еще — быстро и часто бегать. А что до самого босса... Аша колела глазастые шпильки. Она сосредоточилась на одном, прыгала и не давала ему ничего сделать. Все портило несвежее заклинание окаменения. «Лучше камень прямо посредине поля битвы, быстрее ударят, чем расколдуют», — решила Аша. Но тут... появился ее личный монстр и прикрыл ее. Теперь уже помех не было...

ЭПИЛОГ

Новые доспехи блестили в играющих лучах тамошнего света, люди были счастливы, а королева присвоила Аше звание почетного рыцаря. Однако все это не могло утешить Ашу, потерявшую друга. Он окаменел, когда спасал ее. Светило озаряло улыбки, но оно не грело, а жгло каленым железом душу... Но не все было так безнадежно. Когда окаменелого монстрика доставили в город, заклятие исчезло. Велика была радость Аши! А уж как гордилась ими родная деревня, куда они вернулись вместе с монстром! Теперь у этого селения появились надежные защитники...



Простые смертные не поймут это таинственное существо.



Безумен архитектор, вавявший эти колонны.

АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ БУХАРОВ



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОЙЛЕР АВТОРСКОГО КОЛЛЕКТИВА РЕДАКЦИИ



Каждая из них — будто чудный остров
И у каждой есть и своя душа.
Все вокруг блестит утренней росой;
Где-то вдалеке зарево огня.
Я лечу туда, я готовлюсь к бою,
Я останусь там до скончания дней.
Сердце хочет знать, сердце хочет верить,
Сердце хочет жизни и чуть-чуть любви.
Где же, может быть, вот за этой дверью
Спрятаны ключи от ворот твоих?
Нет, вокруг все ложь.
Только дым и копоть,
Эхо канонад и кровавый пир;
Смерть и бесовство, низменная похоть,
Грязь и пустота скрывают мир:
Ну а лечу, сам куда не знаю.
Этот мир остался где-то за спиной.
Я опять сижу. Я опять играю.
Только так могу быть самим собой.

Такие игры почему-то навевают на меня ностальгию на грани с депрессией. Опять и снова вспоминается радостное беззаботное детство, компания друзей, которые, как и я, еще не знают, что в мире есть зло и обман, ненависть и алчность и т.п. Снова воображение рисует перед глазами малюсенький мониторик телевизора «Электроника», в котором летают и стреляют маленькие космические кораблики. А к телевизору подключена «Денди» и картридж Gun-Nac в ней.

Это больно вспоминать потому, что этого больше никогда не будет. Не будет этого азарта, этой увлеченности и чувства полного счастья. Сказка кончилась, а параллельно с этим началась борьба за выживание в каменных джунглях.

Впрочем, что толку об этом говорить, все это и так знают. Не буду скрывать, конкретно об этой игре я решил написать не потому, что она мне чем-то сильно понравилась, а только как дань памяти тем светлым дням. Действительно, сейчас жанр скроллинг-шутеров — один из самых древних — уже смело можно отнести к разряду «покойников». Тогда же это было чуть ли не основное направление игровой деятельности молодежи. Преимущественно были игры с видом «сверху», но лично я не считаю это принципиальным отличием. Во всяком случае, объединялись оба вида на происходящие одним и тем же, а именно: упором на зрелищность, аркадность действия, отсутствием хоть мало-мальски связного сюжета и простым до неприличия управлением.

Не отошла от принятых канонов и эта реинкарнация. Опять какой-то непонятный самолетик с искрами, воплями и ба-бахами мочит всех. Хотя вначале и имеется довольно живенькая рисованная заставка, сюжетец из нее вытекающий, мягко говоря, не особо впечатляет. А именно (посмейтесь вместе со мной): очень злой гоблин разбомбил нашу межпланетную станцию и нам на последнем спасательном челноке надо его за это наказать. Насчет зрелищности. Тут все дело, разумеется, в оружии. И вот здесь-то люди конкретно лажнулись, выделив все-



го лишь три стандартнейших вида основного (пулемет, лазер, ракеты) и одно дополнительное — то ли ультразвуковая пушка, то ли какая-то магнитная дрянь. Этого мало! Тем более к уровню так ко второму понимаешь, что стрелять по-человечески можно только ракетами, и становится вообще грустно.

Зато вот врагов всяких разных много. И летают они, и суетятся, и стреляют, короче на месте спокойно стоять не дадут — всю игру придется провести в маневрах. Особенно тяжело в лабиринтах — чтоб не впечататься лбом в стенку, придется попотеть. Зато после обыденных трудностей настанет действительно полноценная радость — свежий босс. Не сказал бы, что авторы прыгнули выше головы, но некоторые действительно понравились, особенно шагающий гигант с пушкой в руке.

Но все же до, скажем, Contra Hard Corps все равно очень и очень далеко.

А вот за управление хочется искренне поблагодарить. Такие вещи начинаешь по-настоящему ценить только после испытаний писишными хитами, вроде MechWarrior. Трех кнопок и крестика хватает абсолютно, тем более еще А и С повторяют друг друга.

Короче говоря, игрушка средняя. Придаться при желании найдется к чему (хотя бы к финальному контраглозйшну), но игры такого типа никогда и не претендовали на большее, чем сиюминутная развлекуха для большой тусовки или же послерабочий отдых.

Можно было бы сделать лучше, но не сделали, а нам и не надо. Кто захочет — поиграет и так, для остальных же много других игр — и умных, и красивых, и вообще всяких разных. Но никакие другие игры почему-то не пробуждают таких же светлых и теплых воспоминаний. Может, просто я такой вот странный, а может что-то большее?

Molotov



Никогда Юю — обычная японская школьница, не могла и предположить, что именно она будет избрана стать воином Валиса и будет спасать свой мир — мир людей, и другой мир — мир снов. Уже дважды Юю пришлось телепортироваться в абсолютно другой, волшебный мир и при помощи древнего меча с мощной магической энергией сражаться с темными силами. Но в этот раз мир тьмы сам оказался в опасности, так как его стало разрушать небитие. Глеймс, повелитель мира тьмы, решил уничтожить обитателей мира людей и мира снов, чтобы переселить туда жителей мира тьмы без проблем. У Глеймса находится другой легендарный меч — Митус, подобный мечу Валиса. Вместе эти мечи могут уничтожить все живое во всех доступных мирах. Сможет ли Юю спасти три мира?

1 этап. Игра начинается с того, что таинственная незнакомка с длинными острыми ушками похищает у спящей Юю меч Валиса. Пронувшаяся Юю догоняет похитительницу на крыше дома. Не успели они поговорить друг с другом, как воин тьмы в плаще похищает уже саму похитительницу, и та едва успевает кинуть меч Валиса, за которым нашей героине пришлось прыгнуть с крыши дома и поймать его в воздухе. Переоблачившись в доспехи воина Валиса, Юю взлетает обратно наверх и бросается в погоню. Будьте осторожны, так как далее в игре падения в провалы станут смертельными для вашего персонажа.

Управление в игре такое же, как и в первой части. Кнопка «В» — атака мечом. При удержании стрелки ↑ — магическая атака. Кнопка «С» — прыжок. Стрелка ↓ плюс кнопка «А» — подкат, позволяющий перескочить через не слишком широкие провалы. Здоровье показано сверху-слева экрану, под ним магическая линейка. Еще ниже — энергия меча. После взмаха мечом Юю пускает энерговолну, и шкала энергии меча набирается снова. Разбивая по дороге кристаллы, вы подбираете разные призы. Синий кристалл восстанавливает магию, сердечко восстанавливает здоровье. Меч усиливает энерговолну, скрепленные мечи ускоряют перезарядку меча.

Акуратно перепрыгивая с крыши на крышу, доберитесь до двух баков и из невидимого кристалла под ними заберите дополнительную жизнь. Справа-сверху экрана вас торопит таймер, так что поскорее вперед к боссу. Это тот воин, что поймал ужасную похитительницу. По пути к боссу вы наверняка подобрали из одного из кристаллов магической жезл с красным камнем. При использовании магии в босса полетит россыпь самонаводящихся красных кинжалов, и боссу не помогут ни россыпи топоров, выпускаемые врагом при взлете, ни шипастый шар на цепи, используемый при приземлении.

Знакомимся с отбитой обратно ушастой похитительницей. Это Чам из мира тьмы. Она одна из тех, кому не по душе жестокости императора Глеймса и его приспешников. Чам хотела объединить мощь магических мечей Валиса и Митуса, чтобы спасти население мира тьмы, не уничтожая обитателей других миров. Теперь у вас под управлением и ушастая Чам, вооруженная кнутом, который хоть не так далеко бьет, как энерговолна Валиса, зато не требует перезарядки.

Чтобы поменять персонажа, зажмите кнопку «А».

2 этап. Теперь здоровье после босса надо поправлять самому, оно не восполняется автоматически после прохождения этапа, как в преды-



дущих частях игры Valis. Но невидимый кристалл с восполнителем здоровья находится в начале второго этапа, слева-сверху от персонажа.

Начало этапа в лесу, где из воздуха материализуются летающие челюсти, но они медленно передвигаются. Опасны полуневидимые воины-ниндзя, быстро налетающие на вас из-за экрана, поэтому, перебираясь через ямы и провалы, будьте начеку. Вместо жезла с красной магией можно найти жезл с синим камнем (магия при попадании парализует противника на некоторое время) и жезл с белым камнем (выстрел энергией в разные стороны). Через некоторое время вы доберетесь до лодки на берегу озера. Лодочник согласен взять в лодку только одного персонажа — лучше всего подойдет Юю. Из лодки выпасть невозможно, так что с водяными, выскакивающими из воды, не церемнитесь. Неожиданно лодочник заявит, что ему мало заплачено за перевозку и в качестве доплаты потребует меч Валиса. Да ведь это ловушка! Вместо лодочника теперь гигантский змей, летающий по замкнутым траекториям и плюющийся огнем достаточно часто. Накажите его за подставу, успех в скорости.

3 этап. Принцесса Вальна, правящая миром снов, захвачена армией Глеймса и заточена в большой башне, надо ее спасти. Узники башни подсказывают дорогу (как будто мы ее не найдем сами) и сообщают о страже башни —

Колинанбе. Этот огненный страж поймал принцессу в кристалл, чтобы без хлопот отправить Вальну к своему правителю Глеймсу. В башне полно летающих насекомых, которые уничтожаются с одного попадания. Но остальные враги сильно бронированы, поэтому соблюдайте определенную дистанцию до врага, иначе вас могут столкнуть в какую-нибудь дыру. Особенно допекали меня круглые твари со щупальцами, выплевывающие периодически кучку червей. Но вот вы выходите из башни на площадку, заросшую зеленью, и, пройдя немного вперед, видите кристалл. Разбейте его энерговолнами своего меча, и Вальна станет третьей участницей, доступной вашему управлению. Она вооружена посохом, выпускающим сразу три энергошара. К сожалению, посох тоже после атаки перезаряжается. Вальна оскорблена своим пленением и хочет одна, так как это дело чести, сражаться с Колинанбе, захватившим ее мир снов. Колинанбе едет на вершине башни. Он использует огненные шары, от которых достаточно легко увернуться, и пускает по земле навстречу друг другу огненные столбы, перепрыгивая через которые, постарайтесь не налететь на Колинанбе, так как страж периодически быстро перемещается из одной стороны экрана в другую, на лету выпуская огненные шары.

Теперь все три воительницы вместе. Надо высвободить всю силу меча Валиса, иначе в схватке с Глеймсом меч Митус его поглотит своей мощью. В





стране мира снов Сазерленде живет старейшина Низетти, обладающий нукными знаниями.

4 этап. У входа в здание, где обитает старейшина, течет вода, сносящая Юю в левую часть экрана. Над входом висит колокол, в который надо ударить кактус персонажем. Не связываясь с бегущими воинами, запрыгните на движущуюся платформу, с которой перепрыгните на платформу у колокола и позвоните три раза. Дверь и откроется. Далее на пути много препятствий, поэтому лучше взять быстрою Чам с ее кнутом. Низетти устроит настоящую проверку на силу и скорость и только после этого снизойдет до разговора с Юю и ее подругами.

Старейшина боится, что Юю не победит Глеймса даже, если Валис использует всю мощь. К тому же Юю после обладания мощью Валиса не сможет вернуться в мир людей. Но ради спасения жизни в разных мирах Юю готова к такой тяжелой жертве. В мире тьмы Глеймс понял, что Валис получил всю силу, но правителя это только обрадовало, так как он хочет достойной битвы с сильным противником.

5 этап. Вот и мир тьмы. Кроме обычных врагов, попадают и сложные боевые механизмы. Летящие роботы, испускающие вертикальный луч, неунитожимы. Просто проскокните аккуратно мимо. А шагающие механизмы с самонаводящимися ракетами очень даже разбиваются. Исследуйте уровень, собрав из кристаллов на верхних и нижних ярусах все призы. Времени у вас с большим запасом.

Страх уровня в зеленых латах удивлен, что у него такой юный противник. Тем не менее, он начинает весьма нехило бить, выпуская из пола колючие шары, которые перед атакой мерцают пару секунд, давая время перебежать в безопасное место. Периодически страж пускает по прямой большой колючий шар, снимающий при попадании весьма солидную часть вашего здоровья, и перебегает, атакуя плечом, на другую сторону экрана. Приблизительно в центре-слева экрана висит невидимый кристалл с воспонителем здоровья, берите его до нужного момента.

6 этап. В ледяных пещерах уа долго провозился, так как тут провалы просто сплошняком и скользкая поверхность земли. Чтобы притормозить у провала, подпрыгивайте, это помогает. В воздухе летают ледяные кристаллы, по льду скачут большие обезьяны, бросающиеся ледовыми шариками, и попадают здоровенные моллюски (!), плавно летящие из-за экрана. Но труднее пришлось в местах, где при прыжке через провал вверх-вниз снует неунитожимый огонек, через который надо начинать перепрыгивать в момент, когда он подлетает к высшей точке своего перемещения.



В конце первой территории увидите узкий проход с красными кораллами по краям отверстия. В проходе снует направо и налево платформа, на которой следует присесть у самого края справа и, когда платформа доедет до конца своего перемещения вправо, подкатом перескочить на твердую землю за провалом. На следующей территории придется аккуратно запрыгивать на движущиеся платформы и не менее аккуратно с них спрыгивать. На третьей территории рассчитывайте подкат, чтобы не сверзиться в дыру. Но вот и страж с ледовыми атаками. Возьмите Чам, станьте точно на расстоянии удара кнутом и бейте без перерыва. Если враг взлетел, станьте под ним, так как сразу же последует атака большим количеством

красных кристаллов.

После победы выясняется, что Глеймс уже в мире людей, где соорудил огромную башню (ну почти как Шао Кан из Mortal Kombat).

7 этап. Наш мир. Огромные глаза летят снизу экрана без конца, да и других тварей много, так что вначале лучше будет использовать Чам с кнутом. Если бы не излишняя ушастость персонажа, это более всего походило бы на игру Castlevania. Поднимаясь постоянно вверх и собирая призы, дойдите до территории, где с потолка капает адюватная слизь. Будьте остороже, так как периодически через экран пролетает гигантское насекомое, которому достаточно одного попадания кнутом. У вас должна быть перезарядка и мощь оружия на высшем уровне, иначе следует начать этап заново. В конце пути вас ждет старейшина, и далее отправится только Юю со своим мечом Валиса. Над старейшиной находится невидимый кристалл с воспонителем здоровья, подберите. Далее вас встретит сам Глеймс и начнется самый трудный бой, так как враг использует магии огня, льда, грома. У вас с собой должен быть жезл белой магии. Первую схватку проведите, не используя магию, только меч Валиса. При второй схватке Глеймс будет выпускать россыпь красных кинжалов, которые, правда, не навоятся, а просто летят в левый угол экрана. Если вы далеко от Глеймса, бейте по кинжалам энергоявной меча; если близко, используйте магию, чтобы перехватить их. Периодически Глеймс пускает своим мечом мощную энергоявную волну, которая идет по верху экрана. Лучше всего находиться на среднем расстоянии от Глеймса, отодвигаясь от него при его приближении и двигаясь при удалении. Так у вас больше шансов вернуться от атаки мечом и перехватить атаку кинжалами. Но это победа, такая трудная.



Император Глеймс хвалит вас за силу и отвагу и удивляется, почему Юю со всеми этими качествами ничего для себя не сделала, а пожертвовала все, чтобы спасти других. Умирающий Глеймс напоследок пересмотрел свое мировоззрение и попросил Юю и ее друзей спасти обитателей мира тьмы, зная, что они не откажут в помощи. После этого вручил ей свой меч Митус, и теперь мощь мечей объединилась. Это позволит возродить Ваканти — мир, который был уничтожен еще во время появления этих легендарных мечей. Эпилог. Разрушенный мир был восстановлен. И с тех пор никто на земле больше никогда не видел Юю.



Не прогуливал я работу, уважаемый начальник! И не надо меня ругать!! У меня была уважительная причина, и вам о ней я сейчас поведаю! Вы не поверите, о-о-о, это было нечто! Иду я, значит, себе спокойно, так на работу тороплюсь, так попасть хочу... А тут, вот те на, мужик какой-то. И говорит что-то по-иностранному. А я ведь не понимаю. Понял я лишь одно, он меня с неким Билли перепугал. А мужик-то богато,

просто было, у них же почти все автоматически само делается (зажал я, значит, кнопочку стрельбы, а оно: «Та-та-та!»). Вот зажал я кнопку, да так и не отпустил, и вражеские вертолеты взрывались. Да и патроны у этих гадов были какие-то сонные, лавировать, в общем, можно было вполне. А ввиду — джунгли зеленые, красоты. Смотрю — еще какие-то шарки по небу летят. Беру и вижу, что это, представляете себе, для пулемета фигни специальные! От них он еще лучше стреляет, совсем хорошо стало. Пока что ничего сложного не было,



Йо-хо-хо! Вот такой вот салютец устроил я этим недлюдям!

только вертолет мой снизился, и стало все так крупно видно, что я, поначалу, от таких резких переходов ошалел. Ну ничего, повеселился я почти безнаказанно всех сбивая. И вдруг... раз! Уже по земле иду, причем по той, что я пролетел только что. Верите? Отчего же вы мне не верите? Ну конечно ж, мне запоминать нужно было всю обстановку, чтобы потом пешком пройти, уже все зная. «Ладно, учту в следующий раз!» — подумал я. А пока бреду наугад, враги стреляли в меня, я от пуль стрейфом убегал... Ну чем, чем... Ну стрейфом, уважаемый начальник, вы что, русского языка не знаете, это ведь на старом наречии «бокком» значит... Ой, спасибо за комплимент... Итак, я ухожу от вражеских снарядов бокком. Понял, что так выгоднее, тем более выяснилось, что я могу пятиться назад, не разворачиваясь, то бишь, могу стрелять и, одновременно, отходить. Так что простором, лавир... ну... да и пес с этим... было у меня предостаточно. Я там и по диагоналям бежал, и так, и не стеснялся, скользил, то есть... Понятно, что не верите, я и сам тогда себе не поверил.

Мне еще на базе рассказали, что я могу несколько раз призвать вертолет на помощь. Хоть и свой, а все равно, поверьте мне на слово, жуткий... Самым ужасным для меня был броневик (или как это зовется?), который дверку какую-то охранял. Поверьте, лучшей тактикой было просто стоять на месте и стрелять, перепрыгивая через снаряды. Да-да, начальник, вы представить не можете, как я пры-

Ну выбрал я сначала зону «А», с зарплатой поменьше... для начала. И вот, лечу на вертолете, над джунглями. Вооружен до зубов — пулемет есть обычный, а есть и специальное оружие, то какие-то круги в стороны летят и все по боккам сшибают (ну честное слово, меня на трезвость проверяли перед полетом!), а есть и поле защитное: если враг налетит, то тоже кирдык ему. Одно плохо — мало что классного оружия, простым пулеметом перебивался! А враги ж в меня, гады, стреляют еще! В самом начале все

На Денди тоже есть игра с названием Cross Fire, но с данной вещью она не имеет ничего общего. Там — вид сверху, а тут — вид сбоку, там — только лишь сухопутные путешествия, а тут еще и полеты. Однако же, можно вспомнить, что в восьмьбитной игре после каждого уровня есть заставка, где летит вертолет и все буквально безнаказанно рушит (сравните с «вертолетным осмотром» перед «пехотными» миссиями этой игры!)... А также сущая и ничтожная мелочь... в обеих играх пули напоминают «желтые витаминки». Типа, что «Ревит» и иже с ними... Болезненная ассоциация, не правда ли?



**Хех, помню я этот долговязый агрегат!
И как он потом превратился в такой же
долговязый сгусток пламени!**



гал... Я поднимался высоко вверх и ненадолго «зависал» в воздухе. Вот прямо так, зависал. Еще и стрелять в таком виде мог. А потом снова падал. В здании я стрелял по стенам, и они рушились, там какой-то мужик сидел. Это был злодей, я его спас, красиво выломал стену и... вновь понесся над дикими джунглями, вдыхая чистый воздух и сверкая своим модным и крутым вертолетом! Однако, какой-то козел на большом сером самолете мне абсолютно обломал кайф... Ну представляете себе, пер, гад, вперед, да и стрелял, стрелял! Ну я сразу вспомнил истину, которую мне отец еще с давних лет ремнем по... впрочем, это я опущу. Я поперек бабки в пекло не лез, не спешил, вообще, рассчитал все так спокойно. И медленно, но верно, самолет уничтожил. К нему особо не подлетая, да и вообще, рассчитывая, как и куда он палит. Чувство времени, так сказать... если сомневался, что он сию секунду не пальнет, так и на рожон не лез!



**А вот этот супосат мечтал меня
сбить своими шаловливыми
крылышками! Иногда техника
просто пугает...**

Хех-хе! А вы сомневаетесь? Да я уж за то время профессионалом стал! О! Да, правда-правда! А да, во время битвы с этим чудом-юдом, на меня летающие тарелки полетели! Вот зачем мне врать?... Они стаями летали, это я сразу понял (на зимовку?). Подобрал деньги (ах, так из самолета же еще и деньги выпали!), я, конечно же, встретился с, как это принято называть у них, боссом. Нет-нет, не начальником (и перестаньте хлопать меня по щекам, я не брежну!), а с боссом. Огромный такой самолет. Ключом к победе была полная на нем концентрация. Помимо того, как выпускал пули «веером» (пролетая между ними было достаточно просто), из него вылетали еще и «вольные» снаряды, которые,

Сразу предупреждаю. Игра сложная. Да-да, именно так. Тут все висит на волоске, а игрок находится в постоянном напряжении. Хотя бы потому, что его убивают с первого попадания. Я не могу пройти ее до конца за вас, но могу дать советы, которые, возможно, прохождение упростят. Во-первых, чтобы сбить самолет с деньгами и забрать всю прибыль, вы можете пожертвовать специальным щитом. Когда чудо природы и техники залетит в самый верх экрана, врубайте щитку и тараньте! Потом сможете забрать улетающие от вас дензнаки. Во-вторых, в «сухопутных» миссиях, как я заметил, даже помогает прыжок. Ну а в-третьих, практика показала, что наилучшей тактикой является чисто-психологическая готовность все время перемещаться. Не нужно каменеть на одном месте, пусть перемещения на время станут смыслом жизни вашего игрового альтер эго... Да, и еще раз повторяю то, что сложность игры, действительно, на уровне!



**Самолетик к нам летит,
денежки он нам везет... Это
что человек сухопутный,
он может выбрать жизнь
или кошелек. Тут же он
теряет все сразу!**

покружив у этого летуна, направлялись уже на меня. Глядеть за ними нужно было в оба, так что я глаз не спускал с самолета и... э-э-э, а вы еще говорите, что я не могу сосредотачиваться.

Потом был магазин, где я мог купить многое что для битвы, однако же и цены там были... ну и цены. Тут я вспомнил, что из одного из сбитых самолетов летели в меня деньги, я их взял, конечно, но не все. Значит, нужно было вернуться и взять все... После чего я отправился в зону «В», на Кубу. Вертолетов было много, они буквально лучшим образом лезли мне прямо в глаза. Однако ж,



помирали тоже пачками (вот видите, какой я крутой!). Тут в какое-то время самолет дружелюбный помощь предоставил в виде буквок «Т». От них пополнилось мое оружие-круги, но меня стали захимать летающие аномалии (ну честное слово, я не пил, обижаете, уважаемый начальник!), которые я как раз этими кругами и разрушил. Я пролетал то ли над какими-то кораблями, то ли над базами (и не испугался, честное слово!). Как выяснилось, лететь лучше всего мне было над крошкой, потому как там были пушки, а я их сбивал.

После «вертолетного осмотра» я снова брел на своих двоих. Теперь по какой-то базе... Да, вы правильно думаете, что мне не сообщили, что это. Сказали, что лучше спать буду. Займитесь по моему сн, не то, что вы... ой, то есть, я хотел сказать... э-э-э... они... враги. Ах, пушки там еще, помимо солдат, были, на них ничего, кроме вертолета, не действовало, так что я от них держался подальше. А еще там машинка была с солдатами, наверное, косоглазыми. Вбок стрелять могут, а прямо — вроде бы, нет... Бочки классно было взры-





Шутка-самосмейка такая есть — просто сидеть дома и играть на черно-белом Геймбое. Да-да, не в дороге, не на даче, а в самом обычном городе, просто сидеть на стуле и нажимать кнопки, уставившись в небольшую, но завораживающий экран. Долблосе об заклад, есть в этом какая-то, знаете ли, романтика... Скажу я вот что. Набрал уже популярность Game Boy Advance, громко стучит он в двери геймерского разума, умоляя выделить ему законное место. Однако, не зря же на нем можно играть и в старые, черно-белые игры, созданные изначально для его предшественника. Окидывая щедрым взглядом склад забытых игрушек, я наткнулся на нечто ослепительно яркое, лежащее в углке и заливающее светом всю темноту людского забвения. Взяв сие в руки, я очень старательно вытер рукавом пыль и убедился в правильности своих догадок. Конечно же, это — KIRBY'S DREAM LAND, магическое путешествие в мир, где вы никогда не были и вряд ли сможете побывать каким-либо другим способом, нежели нажав кнопкуку START да и погрузиться в бескрайние просторы, красоту которых можно только лишь чувствовать в своем сердце. Говоря прямо, это — одна из самых прекрасных игр на Геймбое, а также одна из лучших 2D-экшенов, вообще. Да-да, именно что «вообще». Очень удачный дизайн, великолепная атмосфера, неплохая графика для данной платформы (особенно порадовала анимация) — вот, всего лишь, поверхность айсберга. «Правда, брат, в геймплее и замечательной атмосфере волшебной сказки», — заявил я своему компьютеру (непонятно зачем) и стал накрепко думать, что бы такое сказать еще, дабы вы все поняли грандиозность данного игрового шедевра. Скажу то, что Кирби, главный герой, является неофициальным символом «Нинтендо», а это уже много о чем говорит. Может, я и сужу предвзято, но слабо разглядываю недостатки этой великой вещи. Графика черно-белая? Не беда! Наоборот, это добавляет в геймплей некоторую долю своеобразности и, как ни странно, даже усиливает атмосферу! Оригинальность имеется немалая, а художники, вообще, достойны всяческих премий. Так что... давайте лучше уйдем от этой скучной теории и начнем разговор, собственно, по делу.

♦♦♦Страна Грез♦♦♦
А дело было так. Существует запредельная для понимания человеческого разумом страна — Страна Грез (Dream Land). Находится она далеко от нас, быть может, где-то в космосе, может, в параллельном мире, может, где-то. Там есть свои обитатели, свое небо, а природа живет по своим, отличным от нашего с вами подлунного мира, законам... Там есть и звезды. Волшебные звезды. Не те звезды, что летают в космосе и вблизи не кажутся такими же симпатичными, как издалека, а те звезды, которые можно потрогать, и они будут приятно прохладными, словно монетка в пять рублей. Можно не бояться запрыгивать на них и лететь вдаль, рассекая воздушные просторы и поднимая ворохи звездной пыли... В общем, в том сумасшедшем мире это был почти что единственный вариант транспорта. Однако же, как всегда в такой сказке, не обошлось без злодея. Им стал король DeDeDe, который вместе со своей армией спустился с таинственных темных гор, дабы украсть у несчастных всю свою запасенную пищу... У него получилось. Мало того, еще и прикармлил все транспортные звезды, не на чем теперь беднягам ехать за новым пропитанием. Но тут их заплаканные глаза разглядели одного совсем юного смельчака по

ЭТАПЫ ИГРЫ

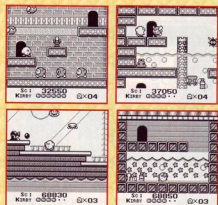


имени Кирби, который не плакал вместе со всеми, а, как видно, собирался в долгий и опасный путь... Тут и начинается эта игра, ибо роль Кирби предстоит исполнить именно вам. Последуйте же за ним в волшебный поход, нырните в сказку и ощутите вкус детства. А может, даже не детства, а просто чего-то очень красивого и трогательного, словно питерские белые ночи или же воспоминания о первой любви в пятом классе... Или же о первой видеоигре, в которую вам довелось сыграть. Ведь даже не nostalgia разрывает меня изнутри, когда я играю в эту игру, нет... просто обίδα за то, что ныне такие шедевры уже давно пылятся под толстым слоем истории.

♦♦♦Plug & play!♦♦♦
Вставьте картридж в Геймбой, и... И тут может быть два варианта! Дело в том, что «стандартным» режимом игра не ограничивается! Лично мне он сложным не кажется, и я его прохожу без сучка и задоринки. Есть и другая, более полная версия приключений, которую принято называть «экстренной». Это уже куда более сложное испытание, которое заставит поноволноваться и ветеранов. Мало то, многих прикольных врагов (например, почти пиратский череп или же ниндзя с бумерангом) можно встретить только лишь там. Код доступа туда сообщается игроку при прохождении «нормального» режима, но для терпеливых, однако же любящих преодолевать трудности людей, сообщу его прямо сейчас. На титульном экране нажмите одновременно A + ↑ + SELECT... В общем, (не)водите код и играйте!

♦♦♦Рядовые♦♦♦
Раз уж в этой игре противники такие разноцветные и каждый с претензией на индивидуальность, то не грех и рассказать о каждом из них в отдельности. Вот она — страшная армия злого короля. Правда, и управа на нее весьма страшная будет. Многих ее представителей Кирби, просто-напросто, скупают. Хотя, нет, не просто. Оказавшиеся в утробе враги (а это будет целая половина) волшебным образом превратятся в звезды — не те самые заветные звезды, на которых ездят, а в звезды-снаряды, которыми будет застрелена вторая половина встретившихся на пути врагов... Ниже я перечислю не всех оппонентов Кирби, но наиболее ярких и запоминающихся товарищей, причем я сознательно не включил в список врагов, встречающихся исключительно в «экстренном» режиме игры. Потому что они, в основном, являются ургадье нутыми версиями обычных, да и, вообще, как говорится, сюрпризом будет... Ах, да! В скобках — реальное название противника, перед скобками — моя личная характеристика вражину (а никак не перевод английского имени, как многие из вас могут подумать). Ну и последнее... з-з-з, типа, если кто не понял, то настоящие, английские, имена — это что-то вроде своеобразного выкрутаса, ибо откуда же





Нажав ↑, вы поднимете вашего персонажа в воздух! Да-да, это — одна из немногих 2D-бродилочек (или, может, единственная?), где можно летать просто так, в любое время и за бесплатно. Летает Кириби, вдыхнув в себя огромное количество воздуха, а приземляясь, этот воздух выдохну (при нажатии кнопки Атаки). Мало того, если так дунуть на врага, то ему это пойдет в ущерб, так что всегда помните о такой возможности...



то вроде «заместителя Марио» и столь же любим своими создателями, как и ловкий сантехник. Но, увы, до популярности последнего ему ни на какой звезде не долететь, ибо игроманом, все-таки, вышло малоизвестнее... Side-scroll'ером из них четыре, первая и вторая части — на GB, третья — на SNES (выпущенная в 1997-м году, на закате SNESа, она выжимала все соки из систем)... по графике, кстати, была похожа на Остров Йоши), четвертая — на N64 (она доказала жизнеспособность 2D-бродилочек в век высоких технологий).

вам еще их узнать, как не от старого-доброго Дедушки Укена? Ну вот, знаете, есть такое выражение — «убьет, фамилии не спросит»? Это, как будто бы, сказано про Кириби. И не только потому, что в гамезе враги укладываются штабелями. Потому как спрашивать не за чем. Потому как сейчас вы сами узнаете, кто и как называется.

Птах (Birdy). О, да это же настоящий цыпленок. Обидно только, что не табака, он, видно, мал он, еще и курить не начал... да Кириби его и так скушает. Может летать в вашем направлении. Осторожнее, пожалуйста.

Рыба (Blipper). Рыба наша горькая, луковая и с майонезом. Пригает из воды с интервалом секунд этап в пять. Будьте осторожны, иногда беспечность может плохо кончиться, поэтому, лучше не спешить. И иметь чувство времени.

Псевдо-гриб (Cappy). Не бойтесь, поганки нам кушать не придется. Ведь этот добромолодец наввно предположил, что если он наденет шапку гриба, то это спасет его от ссдения. Но Кириби не по одежке встречает...

Братся-акробатка (Porpy Bros. Jr.). Довольно странные человекообразные противники. Сканут в разных направлениях да порой катаются на Grizzo.

Чудной зверь (Grizzo). Он, и правда, очень чудной... Большой такой, о виду — страшный, по жизни — просто неуловим. Ну вот я и говорю — чудной... Порой, эти существа представляют свою спину в целях покатасть на ней братьев Porpy.

Подметальщик (Broom Hatter). Эта нечисть все время метет пол, поэтому, ее траектория движения может вам показаться довольно странной... впрочем, этому-то молодцу разработчики нашли оправдание... А остальных?

Привидение (Bumping Boo). О, ну, конечно же, в этой игре есть привидения! Кто бы мог подумать иначе... Как всегда, знаете ли, летают они за вами...

Мумии (Mummies). Оживленные тайными силами зловещие мертвецы. Да, вот так вот и выглядят мертвые обитатели этого мира, будучи перебинтованными... Интересно, правда?

Сар Киббл (Sir Kibble). Благородный (как ему кажется; но, по правде, не благородный, а, скорее всего, инородный) рыцаршко. Невысокий, круглый, но очень, надо сказать, самоотверженный. «Сар, вы кушаете моих товарищей, я вызываю вас на дуэль!». Интересно, это не из них потом делают мумии?

Нервные негодяи (Scarfy). Вот уж занятные существа. Летают себе, вроде, миленькие такие и безопасные... А вот если попытаться атаковать, так сразу же нервный срыв начинается... Оскаливаются и бегут в атаку. Отсюда вывод — их нужно бить исключительно самым обычным воздухом.

Летунок (Bronzo Burt). Что про него можно сказать, что за всю игру он вам порядком надоеет. Так как это — летающее пушечное мясо. Один из самых красиво нарисованных врагов в игре.

Резко переключаясь на другую тему, можно сказать, что Kirby является чем-

Пуфик (Puffy). Само название за себя говорит. Чудно тут все... Такие существа то сдуваются, то раздуваются... и зачем... и почему?.. в общем, полные они табуныры... или как там... о, пуфики!

Ракушка-1 (Wizzer). О, а это — прчущаяся тварь! Не имея никакой совести, нагло прчается в раковину, вылезая лишь для того, чтобы выстрелить в героя чем-то вроде лазера. Так что кажуся еще безобидность — это всего лишь красивый миф...

Ракушка-2 (Coner). По всей видимости, тоже ракушка... Непреклонно следует за Кириби, нарушая его общечеловеческие права, за что и становится достойно ссдения. В «экстремном» режиме есть еще прикольный краб, тоже создание на тему морских существ...

Двулицый (Two Face). У-у-у-у... А вот этого монстра вы, небось, запомните лучше все! Висит себе маска на стене, никого не трогает, а когда вы к ней подходите, так и начнутса гонки на выживание. Повернется она другой стороной, покажет вам свое второе лицо... И начнетса погоня!

Пушечное мясо (Waddle Dee). Да, это — стандартное игровое мясо. Да, вы его встретите не раз, и оно вам порядком надоеет. Да, что поделаешь, это — закон практически каждой игры. Нет, вы только посмотрите — практически хальные звезды для метания!

Не такое мясо (Waddle Doo). Да, с этим вы уже порежете будете видиться. Они палят лучом по диагонали, чем вам очень мешают. Так что... будьте с ними осторожнее и рассудительнее... ну вы знаете.

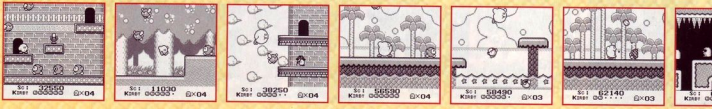
Пушки (Shotzo). Они вас достанут палбой!!! Это же негуманно как-то! От дальнихших комментариев воздержусь — неодушевленные противники лупят, порой, еще полнее одушевленных.

Рогоносец «Kookler». Странное и наглое такое создание, которое незаметно так подплывает к вам по воздуху дабы потом измузгитиз. Вылетает своим телом, что является довольно интересной психологической атакой, ибо может показаться, что оно меньших размеров, чем на самом деле.

Шипастый шарик (Gordo). Он тоже доставит вам много приятных минут... хех... собственно, это — неубираемое препятствие, время от времени возникающее на светлом пути Кириби. Единственное что можно — обходить его стороной, пытаться как-то лавировать.

Чудо подводное (Glunk). Симпатяга. Однако, не пытайтесь лопнуть его стратегию. Я все скажу сам. Чудо плуется тогда, когда вы оказываетесь рядом с ним, а когда вас нет рядом, то оно весьма тихое.

Свалившийся (Dizzy). Он что, в первый раз с луны свалился? Похоже на то. Этот чушок падает с неба, за что и получает по своему высунутому от страха языку...





Генералы

А теперь настал черед боссов, злиты сил зла. Вот они-то уж точно будут выводить вас из себя, особенно если это «экстренный» режим игрушки.

Бомбометатель (Bomb Thrower). Промежуточный босс первого этапа, первый босс из тех, что вам встретятся. Кидает в вас бомбы, ешьте их и отвечайте гаду звездой. Будьте осторожны, когда он совершает прыжок. Чуть настойчивости — и вы уже завалили первого серьезного супостата!

Живое дерево (Wispy Woods). «Мортал Компот-2», уважаемые! Хотя это попоаннее будет, нежели его дальние родственники из Внешнего Мира. С дерева падают большие яблоки, не стойте под ними! Ешьте запрещенные плоды и стреляйте в дерево звездами. На «экстренном» уровне сложности оно так же будет левтаться, как ни странно, чтобы избежать плевков в вашу сторону, достаточно лишь банально прыгнуть.

ЛоЛоЛо (LoLoLo)... Существо, чем-то напоминающее дракончика из Bubble Bobble, встанет пред вами на уровне «Замок». Так же оно вызывает невольные ассоциации с «Сокобаном» (а вот сам не знаю, почему так был назван один небезызвестный гамез, многие думают, что по фамилии грузчика), потому как толкает шики. Вот они-то и есть прекрасные источник снарядов! Пока все не слишком сложно...

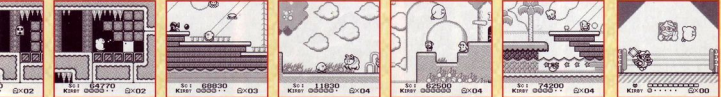
...и **ЛаЛаЛа (LaLaLa)!** Да, на сей раз будет труднее! Мало того, что теперь существ стало двое, так еще у Кири есть реальная возможность быть загнанным в угол! Помните, что прыгать с этажа на этаж можно лишь там, где светлые тонкие дощечки, огромные темные блоки вас никогда не пропустят. Будьте внимательны и не спешите особенно яростно нападать. И следите за своим месторасположением, в данной битве все решает именно оно.

Дирижабль (Kablooa). Босс третьего уровня (там он всего один). Откровенно я не знаю,

почему авторы англоязычных решений отзываются о дирижабле, как о вполне одушевленном объекте, да еще и женского пола (прикалываются?.. ну просто очередной повод для размышлений на досуге). Для битвы Кири надуетесь и поднимаетесь в воздух. Лавируя в воздухе, палите все время, как из пулемета, так будет надежнее. Совмещая безостановочную стрельбу с лавированием, вы легко обезвредите и этого босса.

Незнамо Что, встреча первая (Краско). Первое свидание на четвертой стадии. Да, с ним вы увидите еще и второй раз, но до этого сладостного момента, как говорится, нужно еще дожить. Он кидается обычными врагами и использует против вас некое подобие пушечных ядер. Но не бойтесь, помните, что вам нужно его ударить всего лишь три раза.

Незнамо Что, встреча вторая (Краско). Второе свидание для этого наглеца тоже не закончится ничем хорошим. История та же — «рядовые» идут на снаряды, только вот молния этого гада может достать очень сильно. Чтобы не достала, вам нужно находиться в верхнем углу, учитите это и не забывайте!



Секреты! Секреты! Секреты!

1. На третьем этапе (где острова), в подземелье, есть группа блоков, которые стоят как бы «просто так». Уберите блоки и вы увидите потайную дверь за ними! Войдите в нее, пройдите до конца и получите лабиринт!
2. На четвертом этапе, в «облачном лабиринте», есть небольшой бассейн с водой. Из воды идите налево и в конце небольшого пути нажмите ↑, дабы попасть в секретную комнату, где вас ждет много ценного.
3. На том же облачном уровне, в том месте, где вы будете лететь, есть полумесяц. Войдите в него, как в дверь, и результат вас не разочарует!
4. Чтобы попасть в секретное меню, на титульном экране нажмите ↓ + SELECT + B. Там можно будет прослушать звуки (хорошая возможность, почему-то иначе до нее не добераться), поставить линейку жизни (только для самых безбашенных — у вас по умолчанию максимум), а также количество попыток.

Сам король (King DeDeDe). Финальная битва — та еще битва. Прыгайте через него бегайте, в общем, лавируйте... ну, вы знаете. Когда босс достанет молот, морально и мысленно приготовьтесь, ведь только лишь глотая звезды, им высеченные, можно заиметь патроны для стрельбы по королю. И, главное, обладайте терпением...

*** Уровни ***

А это — небольшой рассказ о природе тех мест, на которых будут вестись ожесточенные бои с вражеской королевской армией!

Уровень 1, равнины. Открывает эту игру. В общем, для таких игр все стандартно. Местность выглядит вполне мирно и, как говорится, на вкус такая же. Take it easy!

Уровень 2, замок. Вот замок — это уже будет сложнее. Он темный, неудобный, неприятный... Придется летать и бегать от двулких монстров. Бегайте быстрее по мрачным комнатам и просчитывайте каждый свой поворот. Будет полезно научиться менять свое направление прямо в прыжке и лавировать во время полета...

Уровень 3, острова. Чем-то этот уровень мне напомнил похожий этап из приключений Кота Феликса (как вы можете помнить, я не в первый раз делаю с ним сравнения, почитайте номер 59-й, рубрику «Мегадайв»). Тут, конечно, все так же. Прыгаем, дабы не утонуть в воду, скачем с острова на остров, преимущественно стараясь не сталкиваться с выпрыгивающими из воды рыбами. Гамовернуться в таком месте — удел истинных, но не очень удачливых романтиков... хе-хе.

Уровень 4, небеса. Само название за себя говорит. Прыгайте высоко, старайтесь не падать, будьте бдительны, не пытайтесь взять в рот Scarfy, себе дороже. Также весьма милое местечко, хоть и довольно однообразное.

Уровень 5, дворец короля. Тут придется пройти небольшие отрезки «на тему предыдущих уровней» и даже победить предыдущих боссов. Только вот дворец какой-то маленький получится, одна большая комната, да арена с боссом. Ну да и ладно.

На сим разрешите откланяться, о великие герои заоблачной Страны Грез! С вами был Александр Сергеевич Бухаров, он же Alex MAN, он же Дедушка Укен, он же еще... «великое множество имен»... в общем, это уже совсем другая история, друзья мои...



«Воскресим двумерные игры!» — под таким лозунгом ворвался в нашу жизнь ГБА. И, его често, гордо несет свое знамя вперед! Можно сколько угодно скептически к этому относиться, но нельзя не признать, что на этой платформе появляются и, если верить Нинтендо, будут появляться хорошие новые игры.

«Кастлвания» — сериал более чем заслуженный. Он даже старше многих нынешних игроманов. Однако в 3D обрести себя он так и не смог и, казалось бы, имел все шансы занять почетное место на свалке истории. Но нет! Конами так легко не сдастся! Сначала Symphony of the Night на PS, в 2001-м — презентуемая версия, а в планах еще и новинка для PS2 — и снова, как обещают, «абсолютно плоская»!

Игра действительно Новая. Из предыдущих частей остался сюжет (тут уж ничего кардинально нового и не ожидалось), традиционное оружие да некоторые классические враги. Жанр же, в котором она вернулась в очередной раз, удачнее всего было бы назвать псевдо-РПГ. Да, теперь у геймера есть такие показатели, как HP и MP, exp, level, куча вариантов экипировки, дополнительное оружие и даже магия. Но, во-первых, прохождение внешне больше напоминает обычные подзабытые уже платформеры, и во-вторых, пройти всю игру придется одним-единственным персонажем. Самое близкое по смыслу, что приходит на ум для сравнения, — сеговский Light Crusader с той лишь разницей, что здесь вид строго сбоку, как всегда и было. В общем, довольно хорошо продуманный гибрид, так сказать. Но вот стандартная система прохождения все же осталась в прошлом. Теперь больше нет деления на уровни. Создатели подарили нам просто немереный по размерам замок, который сначала предстоит обойти вдоволь и поперека, а уж потом надарят Дракуле, что положено, и принимать по этому поводу поздравления.

Отдельная песня — это боссы. О, Конами, хвала тебе, таких отродий не мочил я сроду! Мало того, что они просто красивые и сильные (а иногда так просто непроходимые), они еще являются ключевыми моментами в

Древний храм на скале освещен луной,
Сотни лет он стоит, скован тишиной,
Там огонь священный жертву ждет!
Ветер бьет по лицу крыльями дождя,
Крик летит в пустоту, слышу эхо, эхо, эхо,
Стихнув зубы, я иду вперед.
Вверх магнитом тянет
Жертвенное пламя храма,
Стану морем света
Или горстью пепла там я!
Не проси — не возьму тебя с собой,
Не смотри — смысла жизни я не знаю,
Не желай тайны выведать чужой.
Помолчи — время есть, я продолжаю!
Вижу знак на стене — кто-то ждал меня,
Семь свечей, семь теней пляшут на камнях,
И блистат магический кинжал.
Проклят будь этот миг — я схватил клинок,
Грянул хор горькой тьмы, рассмеялся Бог!
Род людской последней жертвой стал.
Жизни смерть итожит,
Всех огонь священный гложет.
Очищенные светом,
Звонким серым пеплом, Боже!
Не проси — не возьму с собой,
Не смотри — смысла жизни я не знаю,
Не желай тайны выведать чужой,
Вот и все! Я лишь дух, я исчезаю...
Боже!
Боже!

Кипелов, 1997г.

«Неперетафаемые учения...»

О сюжете я уже успел сказать, что он не сильно изменился. В общем, да, но тоже не совсем. Фабула, конечно, осталась неизменной — требуется замочить опять воскресшего Дракулу. Но не все так просто. За выполнение великой миссии взяли Морис Болдуин и два его ученика — сын Хью и Натан Грэйв. Однако в самом начале Морис попадает в плен, а его сынок, чей разум попал под влияние темных сил, в душе оказался полным згоистом и решил, что слава спасителя человечества, вообще, и отца, конкретно, должна принадлежать только ему. Постепенно он окончательно разрушается с Натаном и, вместо помощи, только лезет под ноги, где не надо. Нам же играть суждено именно за второго ученика великого борца с вампирами. По ходу игры будет довольно много интересных диалогов с различными персонажами, в частности беседы с любящей графа Камилей по поводу уст-



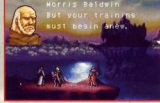
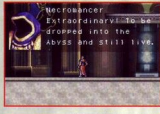


ройства мира, а также мудоусобные разборки, в ходе которых сынок открыто будет выражать свое недовольство присутствием Натана, а ближе к концу он даже выступит в качестве босса, причем очень непростого. Правда, именно хорошая трелка поможет привести его в чувство...

В общем, как бы то ни было, а спасать учителя вам придется, рассчитывая лишь на свои силы. И на свой кнут! Который становится магическим после активации левым шифтом. Магию же вы получаете, собирая карты с изображением древних божеств. Вываливаются они так же, как и экипировка, из обычных врагов. Комбинируя их по одной штуке из верхнего и нижнего рядов в специальной опции, можно получить довольно много различных комбинаций. Работают заклинания, правда, в основном при соприкосновении кнута с противником и визуально ничего особенного из себя не представляют, так что не надейтесь устроить разноцветную пальбу с почетного расстояния. Не получится.

Кстати, о разноцветности. Да и вообще о графике. Сказать, что она хорошая, это не сказать ничего! Замок просто живой, начиная с мрачных, но красивых подземелий, и заканчивая мозаичными стеклами окон парадных залов. Немного рваную анимацию я все же списал бы на особенности формата, но она, в принципе, и так не особо режет глаза.

Под понятие «чисто традиционное» в игре попадает разве что дополнительное оружие. Как и раньше, копиям сердечки (только теперь их лимит зависит от левела), как и раньше кидаемся ножичками, топориками, синим пламенем и бумерангами. Есть еще часики, которые тормозят на десять секунд обычных врагов, но абсолютно бесполезны на боссах.



Сложность игры намного выше среднего. И не надейтесь пройти ее сходу и быстро! Первое прохождение, пока вы не знаете всех маршрутов, займет не меньше пяти часов. На ваше счастье тут и там раскиданы сейв-пойнты, служащие по совместительству еще и восполнителями жизненной энергии. Вообще, с восстановителями очень туго, так что частенько придется нарезать лишние круги в направлении уже обнаруженных точек, дабы предстать перед боссами во всеоружии. А вот магическая сила, как ни странно, восстанавливается сама, причем довольно быстро, хотя на крайние случаи все же лучше иметь запас пополняющих предметов с собой.

Чуть не забыл рассказать об управлении! А это было бы большим упущением с моей стороны, потому что не рассказать о нем просто грех. Оно идеальное. Две основные кнопки — прыжок и удар, про левый шифт уже мимоходом рассказал, правый — применение дополнительных возможностей, SELECT — карта, START — меню. И все! И никакой головной боли! Господи, всегда бы так...

К сожалению, по техническим причинам не удалось проверить звуковое сопровождение. Впрочем, сомневаюсь, что я много потерял, может быть даже наоборот — получил игру без единого разочарования. А такое бывает очень редко. И пусть скелтики говорят, что это все, мол, несерьезно, я вам на это так скажу: на первом месте игра, а уже на втором платформа, на которой она обретаётся. И если у вас есть возможность играть на ГБА, то эту игрушку я искренне советую приобрести одной из первых как фанатам старых добрых ходилок, так и всем-всем остальным просто потому, что это качественная, интересная и сделана на совесть.

Molotov



N-Gage на тропе войны



На конец 2002 года выпала череда знаменательных игровых событий: компания Ericsson в очередной раз сначала напомнила о своих планах относительно портативной игровой системы Red Jade (первая информация появилась на год раньше, но тогда не было никаких подробностей), а затем (как и год назад) чуть ли не опровергла их, сославшись на финансовые проблемы, а еще один монстр мобильного рынка Nokia анонсировал свой собственный хэндхелд (hand-held, общепринятое название портативных игровых консолей) под названием N-Gage. И если Red Jade мог похвастаться разве что заявленными характеристиками (планируется поддержка 3D-графики на уровне PSOne или Nintendo 64) и очень туманным будущим, то Nokia сумела заручиться поддержкой именитых разработчиков и продемонстрировать проект дизайна системы и первые игры для нее. Начало продаж намечено на рождественские праздники 2003/2004 года.

Начнем с исторического экскурса. Напомним, что с конца 80-х и по сегодняшний день рынок hand-held-систем полностью контролируется компанией Nintendo. Линейка Game Boy / Game Boy Color / Game Boy Advance продается суммарным тиражом в 100-150 миллионов экземпляров, библиотека игр насчитывает сотни (если считать только GBA) и тысячи наименований. Соперничать с Nintendo в разное время пытались такие монстры, как Sega, Atari, SNK и Bandai, находясь в тот момент на самом удачном отрезке своего развития. Результатом в лучшем случае (Sega Game Gear) было завоевание определенной доли игрового рынка, в худшем — огромные финансовые потери или даже банкротство компании (Atari Lynx, SNK NeoGeo Pocket Color). Особым путем пошли Bandai, обеспечив своей линейке WonderSwan / WonderSwan Color / SwanCrystal маленькую, но очень сильную подборку игр, ориентированную исключительно на японский рынок, что и позволило ей занять на этом самом рынке долю примерно в 10%. Но во многом это обеспечивалось поддержкой компании Squaresoft, к руководству которой ушедший ныне на пенсию президент Nintendo испытывал личную неприязнь аж с середины 90-х годов. Сейчас же все ремейки игр от Square для SNES готовятся исключительно для GBA, там же вышел сиквел Final Fantasy Tactics. Неудивительно, что на днях промелькнула новость о том, что производство SwanCrystal свернуто, а Bandai переключится на разработку игр для GBA.

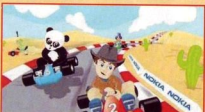
Рассматривать же полупрофессиональные игровые системы, вроде корейской GamePark 32, мы не будем — они рассчитаны, прежде всего, на эмуляторщиков и программистов-любителей. Ну и на любителей корейских RPG, разумеется.

Самым интересным фактом является то, что игровые системы Nintendo всегда были значительно слабее конкурентов по техническим характеристикам, иногда отставая от них на целое поколение. Даже последняя разработка — Game Boy Advance по некоторым параметрам слабее игровых систем, бывших доступными уже десять лет назад.

Все конкуренты Nintendo (впрочем, как и сама «большая N») имели собственные команды разработчиков, популярные бренды, хорошие контакты с независимыми издателями. Тем не менее, правильный маркетинг и ясное понимание того, что именно потребитель ждет от мобильных игровых систем (типичный пример — оптимизация энергозатрат даже за счет снижения качества изображения и производительности), привели Nintendo к победе.

Положение же Nokia сравнимо с тем, что имела Sony (или скорее даже Microsoft) перед выходом на рынок видеогейм, но еще хуже. Собственных ресурсов для разработки игр, а также стабильной аудитории практически нет, поэтому ставку приходится делать на независимые компании. Первые шаги в этом направлении сделаны, желание работать с N-Gage изъявили Sega, Taiko, Activision, THQ, Eidos, заинтересовались новинкой Capcom и Namco. Можно также надеяться на то, что Sega, имеющая в своем составе специальное подразделение по разработке игр для мобильных телефонов, также сможет подготовить к релизу сильную линейку игр. Наконец, Nokia может попробовать переманить на свою сторону компании, слабо поддерживающие GBA SP. К примеру, Electronic Arts или Rockstar, которым это не даст никаких преимуществ на японском рынке, но поможет закрепиться в Европе и США. К слову,

N-Gage поступит в продажу во всех регионах, где есть операторы GSM, то есть формально и в России, но не в Японии. К сожалению, до сих пор непонятно, на какую аудиторию нацелен N-Gage и будет ли он напрямую конкурировать с Game Boy. Новая модификация Game Boy — GBA SP — появилась на рынке уже этой весной, она снабжена аккумулятором и встроенной подсветкой — именно этого и хотели потребители. Стоит GBA SP примерно 120-140 долларов при том, что оригинальный GBA продается за \$80-\$100. Конкурирующие игровые системы стоят примерно столько же: WonderSwan Color — \$60, WonderSwan Crystal — \$80, GamePark 32 — \$100-\$130. Что касается N-Gage, то эксперты называют следующие цифры: \$250-\$300, а руководство Nokia ограничились лишь заявлением: «точно меньше 500 евро». Следует напомнить, что примерно столько же стоили при старте «большие» игровые системы, вроде PlayStation 2, GameCube и Xbox, и массовый геймер явно не будет готов платить такие деньги за слабую портативную консоль. Хотя, конечно, есть много примеров, когда разница в цене ничуть не смущала покупателя консолей, а именно в этом году продажи GBA оказались на 21% ниже запланированных... Так чего же, по мнению руководства Nokia, ждут геймеры, кроме пресловутой подсветки экрана? Как видно из пресс-релизов, Nokia планирует сделать ставку на дополнительные возможности (функциональное улучшение в качестве телефона, а также органайзера и еще черт знает чего, причем покупать для этого отдельные периферийные устройства не потребуется), а также



Заявленные технические характеристики:

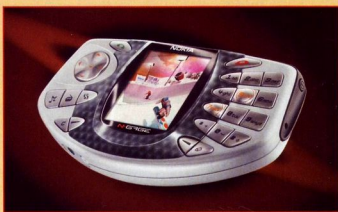
- LCD-дисплей, 176x208, 4096 цветов
- Поддержка музыкальных форматов AAC и MP3
- Поддержка Java 2 ME
- Операционная система Symbian OS
- Технология Bluetooth
- Телефон, поддерживающий стандарты GSM (900/1800/1900), GPRS
- Возможность закачивать музыку с PC с помощью Nokia Audio Manager PC SW через USB-порт
- FM-радио
- Возможность работы с почтой и интернет-страницами
- Порт USB 1.1
- 4Mb встроенной памяти, возможность расширения ee картами на 32-128Mb
- MMC-карты для игр объемом в 64Mb
- Размер: 133,7 x 69,7 x 20,2 мм
- Вес: 137 граммов (включая аккумулятор)

на сетевые игры. Но если PlayStation 2 многие действительно купили просто как дешевый DVD-плеер, а уже потом начинали интересоваться играми для него, то N-Gage вряд ли будет кем-то расцениваться как дешевый аналог обычных телефонов — ведь для телефонов важен еще и размер, и удобство в использовании, а этим система похвастаться точно не сможет. Что касается сетевых игр, то это действительно можно было назвать серьезным козырем, если бы не печальный опыт самой Nintendo. Дело в том, что изначально и GBA планировалось снабдить либо встроенным телефоном (как N-Gage), либо внешним, и активно использовать для сетевых игр. Возможность выхода в Интернет у GBA действительно была, но ни разработчики, ни покупатели этим так и не заинтересовались, а в прошлом году Nintendo окончательно свернула в Японии свою сетевую службу.

Более серьезное достоинство N-Gage — возможность устанавливать беспроводное соединение между несколькими системами. У GBA для этого используется специальный кабель, что не всегда удобно, в N-Gage же применяется технология Bluetooth. Также стоит обратить внимание на то, что N-Gage в качестве носителя данных использует flash-карты, что позволяет расценивать N-Gage еще и как MP3-плеер, а также как платформу для разработки практически любых приложений опять же без использования дополнительных аксессуаров (в отличие от GBA). В этом смысле он составит конкуренцию системе GamePark 32, получившей достаточно широкое распространение в Южной Корее (и только там).

Но остается еще один вопрос: намеревается ли Nokia продавать свою систему ниже себестоимости в расчете на то, что прибыль от лицензионных отчислений, выплачиваемых разработчиками видеоигр, будет компенсировать убытки? Если это действительно так, то N-Gage действительно сможет стать, скажем так, консолью номер два на рынке хэндхелдов, но риск полного провала и больших финансовых потерь очень велик. В противном случае цена может и вправду составить, скажем, \$499, но отсутствие лицензионных отчислений привлечет сторонних разработчиков игр, в особенности — мелких, имеющих дело только с PC-рынком. При этом консоль превратится в забавный дорогой гаджет для самых обеспеченных геймеров, причем не имеющих в своей библиотеке игр ни одного действительно культового проекта. На высокую вероятность осуществления второго сценария указывает хотя бы то, что SDK (комплект для разработки игр под систему) распространяется бесплатно, а системы контроля за качеством игр у Nokia не будет.

Впрочем, любителям интересных технических новинок N-Gage может и понравиться. Вместе система похожа на GBA, но дизайн заметно лучше — сказался опыт работы на рынке, где визуальная привлекательность зачастую намного важнее технического превосходства.



Экран снабжен встроенной подсветкой и имеет очень странное разрешение — высота больше ширины. Это, конечно, удобно для некоторых игровых жанров, но заметно осложняет прямое портирование игр с GBA (разрешение — 240x160). Также очень неудобен угол обзора — приходится держать консоль строго перед глазами. Что касается интересных дополнительных фишек, то можно отметить FM-приемник (опять же, встроенный), а также базовые возможности веб-серфинга и получения/отправки e-мейлов.

Впрочем, взглянув на фотографии N-Gage, любой геймер со стажем поймет, что разрабатывалась система людьми, не имеющими никакого представления об играх. Возьмите хотя бы то, что кнопка слишком много и расположены они близко друг к другу — в динамичных играх вы будете вечно нажимать не то. А вот добавить шифты, привычные как по GBA, так и по джойстикам для всех современных консолей, никто не догадался. Носителями данных будут миниатюрные MMC-карты, которые вмещают информации столько же, сколько и картриджи для GBA, но стоят дороже и гораздо трепетнее относятся к внешним воздействиям. Их не получится кидать на стол, заваливать мусором, бумажками и поливать остывшим кофе. Кроме того, если у GBA картридж можно поменять мгновенно, то у N-Gage сначала нужно снять верхнюю крышку, вынуть аккумулятор, вставить новую карту в слот, собрать все заново, включить телефон, а потом побродить по менюшкам и добраться до новой игры. В переполненной электричке такие действия произвести будет достаточно сложно.

Что касается игр, то среди первых представленных проектов наиболее интересны Sonic N (Sega), Tomb Raider (Eidos), Super Monkey Ball (Sega). Первый является очередным ремиксом на тему начальных частей серии Sonic, значительно уступающим Sonic Advance для GBA. Tomb Raider — прямой порт версии игры для Pocket PC, теоретически схожий в плане графики с оригинальной игрой для PlayStation, но страдающий пока от сильных тормозов и глюков, а также вертикального расположения экрана — очень часто просто не видно, что делается вокруг. Super Monkey Ball портирован с GBA, и ранняя версия серьезно уступает оригиналу. Как видите, Nokia уже успела сделать несколько ошибок, которые, оставшись неисправленными, могут серьезно повлиять на будущее игровой системы. Но в любом случае, если проект будет доведен до конца, мы получим пусть и слабую, но все же альтернативу GBA, которая одним фактом своего существования подстегнет несколько отстающий в своем развитии рынок, что нам всем должно быть выгодно.



«СМЕРТЕЛЬНЫЙ БОЙ» В ТВОЕМ КАРМАНЕ

И снова здравствуйте! И снова с вами я, и снова наш разговор пойдет о вселенной Mortal Kombat. Сегодня я хотел бы представить вашему вниманию краткий обзор МК-игр, выпущенных для различных hand-held консолей.

1. Невероятный успех принципиально новой файтин-игры под многообещающим названием Mortal Kombat в аркадных залах обусловил решение Midway портировать новоявленный хит на домашние приставки. Таким образом, 13 сентября 1993 года (то есть полтора года спустя после начала работы над самой первой игрой серии) разработчики выпускают на рынок домашние версии Mortal Kombat. Помимо Genesis (SEGA) и Super Famicom (SNES), появляется и версия для «карманной» платформы от Nintendo — Game Boy. Разумеется, политика искоренения насилия в играх, проводимая руководством этой корпорации, очень сильно отразилась на игре. Но поверьте мне, это не самый главный ее недостаток. МК1 для GB страдала нечеткостью управления, раздражающими задержками после ударов и отсутствием Джони Кейджа (хотя за Гору можно было сыграть посредством кода). На этом фоне было как-то не до крови. Все оригинальные суперудары и fatality в игре присутствовали и, что удивительно, иногда даже получались. Однако, добавление на мосту приказа долго жить, а комбинация кнопок для смертельных исходов были частично изменены. Финальными боссами по-прежнему оставались Гора и Шанг Цунг, музыка была вполне узнаваемой, а бэкграунды не раздражали глаз. К недостаткам геймплея, помимо уже названных, можно отнести отсутствие бросков и переименованную систему управления. Блокировка выполнялась посредством одновременного нажатия кнопок «A» и «B», а удар с разворота — комбинацией «вперед + A». В целом, портированная на восьмьбитную портативную консоль, выполненное компанией Acclaim, можно считать вполне успешным, и МК1 получает четыре балла из пяти возможных.

2. Непосредственно перед Новым годом, 24 декабря, на японском рынке появляется еще один порт МК, на этот раз для восьмьбитной SEGA Master System. Если кратко рассказывать об этой платформе, то значение будет иметь лишь то, что, несмотря на всю свою восьмьбитность, графически SMS была все же более мощной платформой, нежели NES.

3. Четыре года спустя после появления в продаже нинтендовского Game Boy увидела свет портативная игровая система под названием Game Gear, которая являлась практически точной копией SMS. Палитра из 8 тысяч цветов вместе с более мощной архитектурой и удобным экранчиком сделали GG более привлекательной с графической точки зрения системой, нежели GB. Так что полностью цветной Mortal Kombat вполне смог составить конкуренцию своему старшему «карманному» собрату. Просто взгляните на картинки — красота! Есть «код чести», позволяющий включить кровь и добивания, есть оба босса, Miigoo Endurance-матчи. Сохранены все оригинальные суперудары (кроме «шагата» Джони Кейджа) и Fatality (кроме Pit). Музыка на порядок качественнее, чем на GB. Казалось бы, вот оно счастье!? Ан нет: во всей игре всего

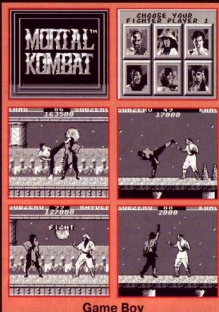
два бэкграунда (пещера Гора и Мост), а механика игры заставляет думать, что игру делало не «с нуля», а использовали какие-то уже существовавшие наработки. В общем, не вдаваясь в подробности, до этой реализации также 4 балла и продолжай свой рассказ.

4. Следующим шагом к покорению миниатюрного игрового Олимпа следует считать издание для домашнего рынка МК2 (9 сентября 1994 года, также год спустя после аркадного дебюта). Снова есть версия для Game Boy, все еще остающиеся черно-белым, и ее снова делает Acclaim. Восемь бойцов из двенадцати (не хватает Баракы, Кунг Лао, Рэйдена и многострадального Кейджа), все очень похоже на своих «прототипов», недурственная для GB анимация и пресвосходные арены — графика просто великолепна, даже присутствует рожица Дана Фордена, появляющаяся в углу экрана после особенно зрелищных атак. Не подкачала и музыка, а уж геймплей до сих пор является лучшим среди всех портативных МК. Тут вам и броски, и три типа добиваний (fatality, stage и babyfat), и вынесенная на отдельную

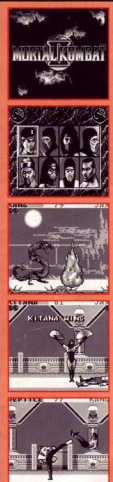
кнопку (start) блокировка. Также присутствуют «секретные» Смоук, Нуб Сайбот и Джейд, а Шанг Цунг по-прежнему умеет превращаться. Добавьте к этому приличную физику и четкость управления — и вы получите однозначную пятерку со званием «хит» в придачу. Если у вас есть Геймбой — вы просто обязаны попробовать сыграть!

5. На этот раз версия нового МК для GG (SMS) появилась одновременно, день в день, со всеми остальными портами. 9-го сентября, когда школьники всего мира уже корпели за учебниками, мир сумел оценить и сравнить сразу все версии. Что сказать про Game Gear-вариант? Великолепная графика. Восемь бойцов (не считая Кинтаро, Шао Кана и секретных). Есть и «знак вопроса», и секретные Смоук и Джейд. Кинтаро по-прежнему ужасен, а Шао Кан удобно разместился на вершине горы. Большинство суперударов (включая низкий файербол у Лю Канга) сохранилось, даже Шанг Цунг умеет превращаться (для этого нужно нажать кнопку удара ногой и указать крестовиной в какую-либо сторону; например, чтобы превратиться в Скорпиона — нажмите «вниз-назад»). К сожалению, из добиваний осталось лишь Fatality, да и то всего по одной штуке на брата, но ведь GG, в конце концов, всего лишь восьмьбитка! Приятно, что нормальная механика бросков, ударов с разворота и подсечек уже стала фирменным знаком МК на Game Gear. Боевой процесс не такой четкий, как в МК2 на GameBoy, и только это мешает мне присудить однозначную пятерку. Но графика хороша — это самый красивый МК на 8-ми битах. Пять с минусом.

6. В 1995 году, уже после появления полнометражного фильма и UMK3 для автоматов, в свет с небольшим запозданием выходит МК3 для Game Boy. На этот раз ее портирует «родной» Williams Entertainment. Однако это иг-



Game Boy



Game Boy



Game Gear

«СМЕРТЕЛЬНЫЙ БОЙ» В ТВОЕМ КАРМАНЕ

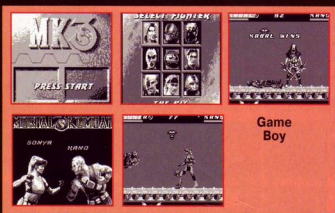
ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

Знаете, что не дает мне покоя? Одна фотография, которую я нашел на бескрайних просторах интернета. На ней запечатлена какая-то неизвестная мне портативная консоль, оформленная в духе игры Mortal Kombat Mythology: Sub Zero. Я знаю, что в некоторых случаях в продаже появляется ограниченная партия коллекционных GBA, раскрашенных под какую-нибудь игру, но вот только не GBA на этой фотографии, да и игра эта никогда не появлялась на популярных hand-held платформах... Хотя, по уверениям реалиста Врена — это может быть банальный «Тетрис», раскрашенный так, как того захотелось нашим хитрым китайским друзьям.



ру не спасает. Видимо, всему виной технический прогресс, явивший миру таких монстров игрового рынка, как Sony PlayStation и Nintendo 64, — восьмидесятилетнее эра постепенно умирает. Итак, портативный MK3 отличался весьма неплохой (хоть и перенасыщенной сливающимися в единый фон деталями) графической картинкой; анимация, хоть и была существенно хуже, чем в MK2, все еще держала планку, а VS-экраны даже могли похвастаться известной долей красоты. Существенно хуже дела обстояли со всем остальным: музыка раздражала, звуковые эффекты вызвали недоумение, бойцов было мало; всего восемь штук плюс «секретный» Смоук (в процессе портирования потерялся Найтульфф, Страйкер, Лю Канг, Шан Цунг, Джакс и Кунг Лао), а система боя... про нее отдельно. Персонажи абсолютно не подчинялись управлению, так что, хоть у них и были в арсенале кое-какие суперудары, fatality и babality (никаких добавлений на декорациях и animality, увы), реально воспользоваться ими в бою попросту не представлялось возможным! Неточные «затяжные» прыжки и совершенно не комбатовская механика боя — все это попросту убilo игру. Ну скажите на милость, зачем нужно было вводить функцию бега (A+B), если использовать ее практически невозможно: обе функциональные кнопки-то зажаты?! Конечно, и ни о каких комбо-связках не может быть и речи. Кстати, компьютерный противник приобрел отвратительную привычку делать броски в то время, когда вы лежите на земле или пытаетесь ударить его ногой в прыжке. Это просто свинство! Резюме: самая худшая в то время реализация МК, получающая от меня слабую троечку только за графику.

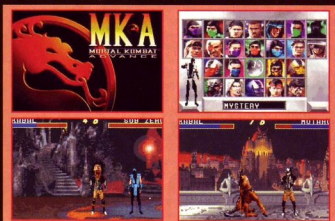
7. MK3 вышел и для Game Gear, причем создавался он усилиями все той же Williams Entertainment. Перечитайте все, что было написано выше про реализацию этой игры для Game Boy, и у вас будет половина впечатлений. Другая половина состоит вот из чего: GG-реализация цветная и спрайты более четкие. Бег получился совсем уж из рук вон, а вот с точки зрения геймплея все гораздо лучше: удары выполняются четче (но того совершенства, которое



Game Boy

было в MK2 на GB, конечно, нет и близко), комбинации более лояльны к пальцам игрока, и вообще играть гораздо приятнее. Однако не стоит себя обманывать: игра выглядит лишь немногим лучше, чем на GB, так что тройки с плюсом ей вполне достаточно. Рекомендовать ее покупку я могу только упертым фанатам-коллекционерам, остальным необходимо обходить картридж стороной, благо на SMS есть и Street Fighter, и более ранние версии МК, которые действительно заслуживают ваших денег.

8. Похоже, что Game Boy-версию MK4 студия Digital Eclipse Software Inc. делала параллельно с основными разработчиками, иначе как объяснить то, что она появилась даже раньше, чем оригинал (1997 год)?! Разумеется, игре это на пользу не пошло. Даже не знаю, с чего и на-



Game Boy Advance

чать... Во-первых, портативный МК стал цветным. Кто сказал, что это хорошо? Вы его видели? Это просто отвратительно. Арены (вернее, только лучшие из них) лишь отдаленно напоминают свои прототипы, бойцы уродливы, как никогда, их движения просто феноменально корявы и некрасивы. Слава богу, что не пытались сделать игру трехмерной... Во-вторых, геймплей не только не улучшился, он стал гораздо хуже! Помню, кто-то назвал эту поделку Super MK1 Turbo. Действительно, очень похоже: одно fatality (о, это отдельная история!), по два абсолютных абсурдных суперудара, функция бега, позволяющая разве что не уснуть, и полное отсутствие комбо. Вы не по-





верите, но здесь нет даже удара с разворота и нормальной подсечки! Если бы не мощный апперкот, название игры точно пришлось бы менять. Напоследок расскажу вам о фаталити: после того, как вы, наконец-то, сделаете все правильно, вам покажут несколько последовательных картинок, изображающих добывание. Аж дух захватывает! Но, к сожалению, только у тех, кто в состоянии понять, что именно изображено на этих четырех квадратных симметриках. Что ж, достойная альтернатива FMV-роликам, не правда ли? В общем, про глупости и ляпы можно рассказывать еще долго, но я не буду вас утомлять — двойка она двойка и есть. Ну, может быть, с плюсом.

9. Следующим номером у нас числится довольно новый Mortal Kombat Advance на популярной 32-битной машинке под названием Game Boy Advance, вышедший в недалеком 2001 году. Здесь, как вы уже знаете, все тоже очень и очень грустно. Казалось бы, что вот тут-то и надо было дать карманному сражению второй шанс, вдохнуть в него новую жизнь. Ан нет — сами разработчики были слишком заняты вяжанием пятой части великой саги для «взрослых» платформ, а портированием MK Trilogy на новомодный GBA занялась команда Amusement Games LLC. Что сказать? Это практически UMK3 в том виде, а каком мы видели его на MD2 и SNES еще в 1996 году. Судите сами: Шивы нет, animality нет, свечек в Храме — тоже нет. Зато есть кровь (вылетающая из противника, даже если ему досталось ногой в живот), одно (!) fatality, friendship и испорченная физика. Серия мелких недочетов во всех областях игры делает ее похожей на какую-нибудь бета-версию, полную глюков и недоработок. Радует лишь то, что наконец-то появились комбо-связки. Однако, повторяю, игра некачественная, она уступает

даже таким ущербным конкурентам, как UMK3 на 16-битках. На фоне 8-разрядного GB эта версия смотрится, конечно, очень хорошо, но вот играется она гораздо хуже, чем тот же MK2. Так что эта откровенная халтура, портящая доброе имя Mortal Kombat получает свою единственную тройку и остается пылиться на полках магазинов. А мы пока переходим к абзацу обобщений.

10. Итак, можно с уверенностью сказать, что завоевание портативных консолей от Nintendo у серии Mortal Kombat с треском провалилось. Только две версии (MK1 и MK2), в которые действительно интересно играть, были сделаны программистами фирмы Acclaim, все остальные команды себя просто не оправдали, поставая на рынок дешевую халтуру. Практически то же самое можно сказать и о восьмибитной консоли от SEGA за тем лишь исключением, что разработчики вовремя остановились, не став портировать на Game Gear (SEGA Master System) MK1 и MK4. Хотя должен признать, что и MK3 там выглядела получше. Так что будем надеяться, что MIDWAY сделала соответствующие выводы и никому больше не доверит портативные версии следующих MK.

11. Пока верстался номер Букалло на днях появилась информация о следующей игре линейки портативных МК. На данный момент достоверно известно лишь то, что ее рабочим названием является Mortal Kombat Advance 2 и заключается она для 32-битного Game Boy Advance. К счастью, никакого отношения к печально известному MKA новая игра не имеет. Напротив, ожидается, что это будет не то ADD-on, не то сиквел достаточно известной MKDA. А опираясь на робкие новости относительно MK6, можно предположить, что так оно и есть. Тем более, что будущая игра успела уже дважды сменить название: сначала на MK: Deadly Revenge, а потом — на Mortal Kombat: Tournament Edition. Последняя смена имени, по словам разработчиков, обусловлена тем, что новый «карманный МК» будет ориентирован на сетевую многопользовательскую игру. Как это будет реализовано на GBA — никому доподлинно не известно, но интригу этот факт беспорно. Поменьше просачивается информация и о сюжете, и о составе участников, но это уже тема нашего следующего разговора. Итак, MKTE обещает появиться на прилавках уже в конце лета, так что прочитав эти строки, взгляните на календарь — не пора ли навестить любимый магазин? Тем не менее, в свете изложенных событий хочу посоветовать — не покупайте сразу, лучше подождите описания в «Великом Драконе».

Артем ШОРОХОВ



Не так давно прошел слух, что на одной из игровых выставок присутствовал человек, игравший в Mortal Kombat Trilogy на цветном экранчике своего... мобильного телефона! Никаких подтверждений или опровержений это заявление фактов я так и не нашел. Вселенная МК пополнилась новым мифом? Хотя возможно, все гораздо проще. Как выяснилось, существует еще один «карманный МК» — Mortal Kombat Trilogy для древней игровой системы game.com. Никакой информации или скриншотов об этом безобразии мне найти не удалось, но вполне возможно, что какие-то сотовые телефоны «понимают» картриджи от этой системы. А может быть, кто-то просто не в состоянии отличить телефон от неказистого game.com.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

007 Racing

Чтобы управлять Aston Martin Vantage в режиме multi-player, нажмите на титульном экране L1 R1 Δ \circ \times . Введите в качестве имени ЛЕМКЕ — получите большое гражданское население. На титульном экране зажмите L1 и нажмите \times \circ \times \circ — выбор уровня. *Cheat Man, г. Москва*

Alundra 2

Выход в главное меню: START + SELECT. *Dizzy, г. Бийск*

Crisis City

На титульном экране нажмите \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \times \circ — появится новая опция Extra. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Blast Chamber

Призовой уровень: введите в качестве пароля JODPEGEA. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Mortal Kombat 4

Меню хитростей. Во время вводной демонстрации быстро нажмите \times \circ Δ R1 R1 R2 R1 R1. Шао Кан скажет: «You never win!» Теперь нажмите START. Когда появится каменный блок со словом Kombat красного цвета, нажмите \uparrow — и получите доступ к секретному меню. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Rival Schools

Каждый раз, проходя игру в режиме одного игрока, вы открываете секретных персонажей. Чтобы потом за них сыграть, нужно на экране выбора персонажа установить курсор под Куоко, нажать \circ , а затем (для выбора игрока) \leftarrow или \rightarrow . *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Night Striker

Секретные опции. На титульном экране нажмите \uparrow \uparrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow . Затем нажмите: Δ + SELECT — увеличить скорость скроллинга; \times + SELECT — попасть в Attack Mode; \square + SELECT — «удалить» меню Election. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Mortal Kombat 4

Прикол. Выберите Горо (как это сделать читайте в BD №№40, 41). В аркадном режиме дойдите до Горо. Вместо него драться с вами будет Шиннок! *Manowar, г. Москва*

Olympic Summer Games

Дополнительные состязания. Введите в качестве имени NEW и выберите FRANCE в качестве своей страны. Затем зажмите SELECT и нажмите L2 R2 L1 R1 \uparrow \uparrow \downarrow \downarrow . *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Panzer Bandits

Игра за боссов. На экране опций выберите Story mode, зажмите SELECT и нажмите \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \times Δ \circ . Должен прозвучать сигнал. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Peter Pan:

Return to Neverland

Пароли уровней. Jungle — RGCKYD; Beach — RGCMMD; Forest — CNCCKG. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Rampage 2

Введите в качестве пароля BVGGY, и откроется режим хитростей. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Smuggler's Run

Введите на паузе: R1 L1 L1 R2 L1 L1 L2 — непобедимость; R1 R2 R1 R2 \uparrow \uparrow \uparrow — отсутствие гравитации. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Rallage

Введите в качестве пароля: KKKJBCFA — все лиги и смертельный матч Neoto; HAFJEAF — смертельный матч Harpoon. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Tennis Arena

Секретные игроки. Когда на экране появится логотип Smart Dog, нажмите \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow START. Если код введен верно, то услышите Yeach! Теперь появятся два новых игрока: Mishka Kochev и Nike McKenzie. *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Vigilante 8: Second Offense

В опциях выберите «Game Status» и нажмите L1+L2. Затем введите: ELBICNIVNI — непобедимость; LLA KCOLNU — все персонажи. *Cheat Man, г. Москва*

Descent Maximum

Коды набираются прямо в игре. Если код введен верно, компьютер обзовет вас обманщиком (cheater). Все ключи уровня — \square \times \circ Δ \times Δ Δ \times \times Δ \times Δ . Доступ ко всем уровням — \square \square \square \square \square \square \square \square \square \square \square \square . Турбо-скорость — \square Δ \circ \square \square \times \square \times \square Δ \times . Неуязвимость — \square Δ \circ \square \square Δ \circ \square Δ \times Δ . Режим JAS — Δ \times \square \square Δ \circ \square \square Δ \circ \square Δ \times . *Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

Дорогие друзья!
Совершенно случайно на складе был найден номер 41, давно уже считавшийся полностью распроданным! Счастливая находка состоялась из-за опечатки на упаковке нескольких пачек журнала, на которой стоял другой номер. И теперь мы с удовольствием объявляем:

Вновь поступил в ПРОДАЖУ 41-й НОМЕР «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»!

Вот его краткое содержание:

Страна Комбатия. Приколы, уточнения и дополнения PlayStation
Treasure from the Deep
Herc's Adventure
Tail of the Sun
Alundra
Skullmonkeys
Cardinal Syn
Theme Hospital
Duke Nukem 3D или «За что я не люблю «Оуак»
Duke Nukem: Time To Kill
Tales of Destiny
Crash Bandicoot 3

MegaDrive
Virtua Fighter 2 vs Tekken 2
Beavis and Butt-head
Skeleton Crew
Scooby-Doo
Chavez II
Chaos Engine 2 (Soldiers of Fortune 2)
Super Nintendo
Jurassic Park. Part 2: the Chaos Continues
8 bit
Pro Am 2
Castlevania II: Simon's Quest
Earth Worm Jim 2
Комикс
Resident Evil



Журнал можно приобрести по почте, сделав заказ, как указано на последней странице обложки этого (62-го) номера. Цена 41 номера — 50 руб.

62 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



Dreamcast

Sydney Olympics 2000

Полная статистика всех событий. В главном меню быстро нажимайте ← → → ↑ ↓ ← →. Если код набран правильно, вы услышите звук.

Алекс, г. Новосибирск

Wild Metal

Во время игры нажимайте:
Y → B ← X ↓ — непобедимость;
AA → YA → — все оружие;
↑ → V Y ↓ ← — пропуск уровня.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Aerowings 2: Air Strike

Как и в первой части игры (см. №59), чтобы открыть меню хитроостей, на титульном экране после появления надписи «Press Start» зажмите шифты и нажимайте START.

Cheat Man, г. Москва

Guilty Gear X

Получить возможность сыграть за боссов Dizzy и Testament можно менее трудоемким способом, нежели указал Silver Blade в 60 номере. На экране с надписью «Press Start» наберите ↓ → ↑ Start. Если вы услышали голос Диззи, значит секрет сработал.

Сентиментальный маньяк, ред.

Twinkle Star Sprites

Бороться в качестве Spirits — подсветите Load-Ran на экране выбора персонажа и нажимайте ↑ ↑ ↑ ↑ A.

Бороться в качестве Memoxy — подсветите Load-Ran на экране выбора персонажа и нажимайте ↓ ↓ ↓ ↓ A.

Бороться в качестве Dark-Ran — подсветите Mevious на экране выбора персонажа и нажимайте ↓ ↓ ↓ ↓ A.

Cloud Secunda, г. Тверь

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Buggy Heat

Все коды вводятся на экране выбора режима (Mode Selection).
LE-2001 Truck — Y X → ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑.
T4 Fighter Jet — ← → ↓ X X X X.
Режим Super Expert Mode — ← ← → → ← → X Y (x8).

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

MDK 2

Невысокая скорость. Начните игру за Max, потом, удерживая R, нажимайте ↑, ↑, ↑.

Cheat Man, г. Москва.

Rayman 2: the Great Escape

Бонус в конце каждого уровня. До появления надписи «Access denied» нажимайте A, B, X, Y, X, Y.

Nick, г. Санкт-Петербург

MegaDrive

Contra Hard Corps

Под количеством жизни есть надпись: SHOT-I, что означает, что ваш герой может бегать и стрелять одновременно. Если вам это неудобно (скажем, при стрельбе на бегу можно не заметить яму и свалиться в нее), зажмите B и нажимайте A — надпись сменится на SHOT-II. Теперь при стрельбе бегать будет легче.

Николай Гурьев, г. Киров



Jungle Strike

Поиск дополнительных жизней в этой игре особого значения не имеет т. к. к следующей миссии их всё равно будет три. Однако в седьмой миссии, перед полётом на F-117, рекомендую запастись, благо их тут сразу четыре в одном месте — в пирамидках наверху карты, немного правее от базы.

Molotov



Scooby Doo

Прикол. В приключении первом «Blake's Hotel», когда привидение будет бегать за Скуби, отправляйтесь на кухню. Там посмотрите в прорезь для глаз. Огонь, залитый вами, будет гореть! Но самый прикол в том, что когда вы вернетесь на кухню, рядом с Шегги окажется Скуби, правда неподвижный.

Malowar, г. Москва

Crusader of Centy (Soleil)

Легкие деньги. Войдите в школу Рафлезия (после того как увидите короля) и идите по первой дорожке. Вы должны найти в траве четыре слитка. Повернитесь на траве север, пройдите немного и переключите правый выключатель — вы получите еще шесть таких слитков. Эту операцию можно повторять многократно.

Рашид Мифтахов, г. Кострома

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Beavis and Butt-Head

Набрал пароль uJNQziXZle0cmWo, вы обнаружите в комнате Баттхеда много полезных вещей (в том числе гамбургер!!!). Съев его, вы каким-то неведомым образом окажетесь на поимке.

Malowar, г. Москва

Pocahontas

Коды: (медведь) PXFCP; (волк) ВСВАУ.

Владимир Тубольцев г. Лобня, Московская обл.

Об итогах конкурса
«1 секрет — 1 картридж»
читайте на странице 4

НЕТ ПРОБЛЕМ

DC / MEGADRIVE

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



62 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

GBA / GB / 8 bit

GAME BOY ADVANCE

Harry Potter & The Sorcerer's Stone

10 жизней. Прямо в игре нажмите SELECT, B, A, B, A, B, A, A.

Андрей Соболев, г. Москва

Yu-Gi-Oh!

Пароли.

Change of Heart — 04031928

Gaia — 06368038

Giant Soldier of Stone — 13039848

Great White — 13429800

Man-eating Treasure Chest — 13723605

Mystical Elf — 15025844

Curse of Dragon — 28279543

Millennium Shield — 32012841

Beaver Warrior — 32452818

Exodia Head — 33396948

Witty Phantom — 36304921

Mammoth Graveyard — 40374923

Claw Reacher — 41218256

Feral Imp — 41392891

Flame Swordsman — 45231177

Magical Ghost — 46474915

Dark Magician — 46986414

Mystic Clown — 47060154

Ansatsu — 48365709

Sorcerer of the Doomed — 49218300

Neo the Magic Swordsman — 50930991

Man-eating Bug — 54652250

Crush Card — 57728570

Dragon Zombie — 66672569

Summoned Skull — 70781052

Red Eyes Black Dragon — 74677422

Blue Eyes White Dragon — 89631139

Silver Fang — 90357090

Celtic Guardian — 91152256

Book of Secret Arts — 91595718

Ancient Elf — 93221206

Game Kid, г. Москва

GAME BOY

Donkey Kong Land 3

На экране Press Start наберите ↑ ↑ ↓ ← → попадете в бонус-игру.

Женя, г. Москва

Wario Land 2

Если пройти все уровни, собрав максимум сокровищ и кусков карты, то появится возможность сыграть в бонусную игру.

Spriggan, г. Москва

Wayne's World

Пропуск уровня. На паузе, удерживая B+A, нажмите ← SELECT.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

8 бит

Magic Darts

Секретный персонаж. Чтобы его открыть, введите имя ABE инопланетно-монстру. Или играйте им до тех пор, пока муха не съедет на доску, после чего сбейте ее дротиком.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Bubble Bobble

Выбор уровня. На экране ввода пароля введите DDFI. Поставьте курсор на 1P Continue Round. Теперь кнопками A и B выберите желаемый уровень.

Jack, г. Самара

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Conflict

Пароль финальной битвы: HEXASOURYKUSEN.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Fire Hawks

Чтобы прочитать интересные сообщения, в таблице лучших результатов введите CAMERICA или MIG29.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Bases Loaded 2

Пароли:

Канзас — IAN0XXG

Нью-Йорк — CMDUIID

Гавайи — XBQQUVW

Техас — GRYUMEN

Майами — BNGXFHF

Лос-Анджелес — SCLTRYQ

Колумбия — CRDUIII

Бостон — CNDUIIE

Юта — WDPVVUV

Филадельфия — FICCCJDE

Нью-Джерси — XSQQUV0

Омаха — ASFWGGH

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Pipe Dream

Чтобы отключить счетчик времени, на паузе нажмите A B A START B. (Нажатие SELECT запускает его заново).

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Immortal

Пароли уровней.

2. SVYYX10006Y90;

3. XS1V421000X10;

4. XS9V131001X60;

5. 44VX943000SY0;

6. 6590Y63000SY0;

7. S270V73003BY0.

Другой вариант паролей.

2. X310Y10006Y90;

3. XS1V421000X10;

4. RR1X531001X60;

5. 279X743000X60;

6. 6590Y63000SY0;

7. 13S0Y73003BY0.

Чтобы миновать Дракона, шесть раз используйте заклинание Мерцания.

Игорь Толстых, г. Кермерово

Metroid

Пароли:

2. 0071tr W20000 025kHa 8A007Y;

3. 00u000 00AFw9 Y1800sb;

4. 0G2m3e 000VvjS 3m0On?;

5. M7Z0AO 2T-tfin a00Od5.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Wait and See

Если вы не уверены, что перепрыгнете пропасть, начните падать в нее и сразу же нажмите → + A. Вы выберетесь из пропасти на другую сторону. Учтите, что такой прыжок «с воздуха» при каждом падении можно выполнить только один. Поэтому, если вы падаете в пропасть, уже находясь в прыжке, то этот прием не получится.

Зелено Опа, г. Челябинск

Base Wars

Чтобы получить супероружие, выберите команду «А» или «В» и введите в качестве своего имени «Terminator 2». Тогда, играя за «А», вы получите лазерную пушку, а играя за «В», — лазерный меч.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Tecmo Bowl

Чтобы прослушать все звуки, на титульном экране нажмите ← + B. Теперь стрелками ↑ и ↓ можно прослушать любой звук игры.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Bee 52

Чтобы сыграть за Джуньюра, на экране с надписью «Bee 52: Get Ready» нажмите → A B A B START.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Swords and Serpents

Пароли: LUIS — LU70B3997?YMW; MARCO — ??4PRTFYSJ66W; ARTURO — XLUBB21HG?130; ANAK — 3L2WN?W71RY3G.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.



Хит-парад фирм издателей русских версий

1. RGR Studio (1) (4)
2. Soft Club (4) (4)
3. Вектор (2) (3)
4. New Game (-) (1)
5. Paradox (-) (1)

1. Little Ninja Bros. (-) (1)
2. Zen Intergalactic Ninja (-) (1)
3. Earth Worm Jim 2 (-) (1)
4. Holy Diver (-) (1)
5. Super Mario Bros. 3 (-) (1)
6. Ninja Dragon Sword 3 (10) (2)
7. Aladdin (-) (1)
8. Final Fantasy III (3) (3)
9. The Lion King (6) (2)
10. The Jungle Book (4) (4)

8-битные приставки

1. The Legend of Zelda: Link's Awakening (8) (2)
2. Dragon Heart (1) (18)
3. Batman the Animated Series (-) (1)
4. Bust-A-Move 4 (-) (1)
5. Lufia: the Legend Returns 4 (3)
6. Klufta: King Instinct (7) (15)
7. Obelix (3) (4)
8. Monster Truck Wars (-) (1)
9. GODZILLA (-) (1)
10. FIFIA 97 (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Silent Hill (-) (1)
2. Harry Potter and Chamber of Secrets (2) (2)
3. Sonic Advance (-) (1)
4. Breath of Fire II (5) (2)
5. Yu-Gi-Oh! (-) (1)
6. Monsters, Inc. (10) (2)
7. Lord of the Rings: the Two Towers (6) (2)
8. Harry Potter: The Sorcerer's Stone (3) (2)
9. Super Mario Advance 3 (3) (2)
10. Spyro: Season of Flame (8) (2)

8-битная приставка Game Boy Advance

1. Dune 2 (1) (27)
2. Story of Thor (-) (1)
3. Comix Zone 9 (4)
4. Phantasy Star IV (2) (4)
5. Ultimate Mortal Kombat 3 (3) (3)
6. Earth Worm Jim 2 (-) (1)
7. Contra Hard Corps (6) (5)
8. Land Stalker (-) (1)
9. Valis (-) (1)
10. Pirates! Gold! (-) (1)

32-битная приставка Game Boy Advance

1. Final Fantasy VIII (-) (1)
2. The Legend of Dragoon (7) (2)
3. Tekken 3 (9) (13)
4. Resident Evil 3 (2) (10)
5. Chrono Trigger (5) (3)
6. Colin McRae Rally 2.0 (-) (1)
7. Metal Gear Solid (-) (1)
8. Parasite Eve 2 (-) (1)
9. Grand Theft Auto 2 (-) (1)
10. Driver 2 (-) (1)

16-битная приставка Sega Saturn

1. Unreal Tournament (9) (6)
2. Grandia II (10) (3)
3. Headhunter (3) (2)
4. Record of Lodoss War (-) (1)
5. Quake 3: Arena (6) (-)
6. Virtua Tennis 2K2 (-) (1)
7. Railroad Tycoon (-) (1)
8. Airforce Delta (-) (1)
9. Alone in the Dark 4 (-) (1)
10. Suzuki Allastare (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Final Fantasy X (1) (2)
2. Guilty Gear X (9) (2)
3. FIFA 2003 (7) (2)
4. Spider-man: the Movie (-) (1)
5. Grand Theft Auto: Vice City (2) (2)
6. Tekken 4 (5) (2)
7. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (4) (1)
8. Blood Onem 2 (-) (1)
9. Lord of the Rings: the Two Towers (10) (2)
10. Medal of Honor: Frontline (-) (1)

128-битная приставка Sony PlayStation 2

1. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSONe) (3) (6)
2. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSONe) (1) (10)
3. Sub-Zero (ее MK) (5) (2)
4. Morrigan (Capcom Vs. SNK, PSONe) (-) (1)
5. Nico (Broken Sword, PSONe) (-) (1)
6. Crash (ее Crash Bandicoot) (-) (1)
7. Squall Leonheart (Final Fantasy VII, PSONe) (2) (2)
8. Eddy Gordo (Tekken 3, PSONe) (-) (1)
9. Spider-Man (Spider-Man 2: the Movie, MD) (-) (1)
10. David (Light Crusader, MD) (-) (1)

1. Crazy Taxi 2 (DC) (все игры) (1) (5)
2. Castlevania: Symphony of the Night (PSONe) (все игры) (1) (5)
3. Ace Combat 2 (PSONe) заставка (5) (5)
4. Earthworm Jim 2 (MD) Puppy Love (8) (2)
5. Earthworm Jim (MD) на Continue (-) (1)
6. Legend of Dragoon (PSONe) финальная песня (4) (1)
7. Final Fantasy VIII (PSONe) песня «Eyes on Me» (2) (7)
8. Twisted Metal 3 (PSONe) заставка (2) (7)
9. Sonic 3 (MD) ледяной этап (-) (1)
10. Final Fantasy VII (PSONe) последний бой с Сепhiroном (7) (2)

Хит-парад игр

Музыкальный парад

Уважаемые читатели! По многочисленным просьбам напоминаем, что означают цифры в скобках, идущие за названиями игр в хит-парадах. Первое число — место, которое данная игра заняла в предыдущем хит-параде. Второе — количество хит-парадов ПОДРЯД присутствовала данная игра. Напоминаем также, что все хит-парады являются ориентировочными и не претендуют на статус СЕИ. Присылайте в редакцию свои лучшие desktop-игры, любимых персонажей, мелодий из игр. Присылайте также свои оценки качества работы фирм-переводчиков/издателей русских версий игр для любых платформ — как для видеоигровых, так и для персональных компьютеров.

Адрес для писем: 117454 Москва, а/я 21, журнал "Великий Дракон".

Наши электронные адреса: editor@gdragon.ru; w.p@yandex.ru.

Всему свету — по привет! У вас электронные издания Анимешных, мангаки и отаку! Спасите! Ужас, мне скучно в этом мире! Нужна перезагрузка! Нанисите, умолю! 836783. Также обл. Г.Стрежевой, 4 микрорайон, д.425, кв.555, Коколюк-сан.

Привет всем! Вы увлекаетесь аниме и мангой? Ролевыми играми? Хотите рассказать кому-нибудь о своих продажах? А может, просто найти верного друга, у которого можно почитать мангу? Если вы не исключены! 192283 г. Санкт-Петербурга, ул.Будапештская, д.114, кв.96. Аня [Ran] Fujima.

Толкенисты, толкенисты и другие толкеницы, где вы?! Вы, похоже, живете или впали в спячку, если я даже в родной Москве не могу найти братьев по разуму, кто пошел, о чем я написала по адресу: 127560 Москва, ул.Коненкова, д.38, кв.44. Little Elf aka Sheba.

1) Клуб "Super Game Zone" продолжает набирать геймеров. Пишите все, что интересует на любых видах приставок и на PC. Напоминаем, что у нас есть конкурсы и, соответственно, призы их победителям!

2) Продаем диски для PlayStation (35 руб/шт) и PC. Также продаем карту памяти для PSX на 15 блоков (80 руб). 3) Продаем карты для Sega Dreamy Metal Gear, Dragon Warrior, Gargoyle's Quest 2, Street Fighter, Golgo 13, а также Phantasy Star IV для MegaDrive. 4) Купим MegaDrive 2 (в нормальном состоянии) без шнурка, картриджа, но с одним диском стоимостью за 200 руб. Адрес: 214036 г. Смоленск, ул.Ярленкова, д.74, кв.46. Клуб "Super Game Zone".

Обращаю к тем, кому не чужда чужая боль и трагедия. После несчастного случая я оказался прикованным к инвалидной коляске. Старая не давать духом и делая все возможное, чтобы жить полноценной жизнью, но опыта не хватает для этого. Нужны предельно, необходимых для операции, после которой, как обещают врачи, я смогу самостоятельно ходить. Я счастлив, что имею возможность обратиться к людям со своей проблемой, уверен, что меня поддержат и помогут. С каждым из нас может случиться беда, и любой может оказаться на моем месте, и пусть люди не отвернутся от его несчастья. Помогите мне, покажите, встать на ноги. Заранее благодарю всех откликнувшихся на мою беду. ИНН 772 816 8971, р.сч 42301 810 0101 0000 001 в ДО "Пулковский" филиала "Нижгородский" ОАО "Альфа-Банк", к/сч 301018102 0000 0000 824 в РКЦ при ГУ Банка России по Нижегородской обл., БИК 042 202 824. Назначение платежа: для зачисления на счет N 294 Ускову Александру Викторовичу. E-mail: help.me@mail.ru

Меню картридж Harry Potter 1 (Game Boy Advance) на Mario Kart Advance или на Tekken 3 (PlayStation 2) и другие варианты). Тел. (095) 758-08-73. Яня.

Копилкиша, любители аниме, манги, ПТТ и фанаты! Очень хотим найти хороших друзей, разделяющих наши интересы. Пишите по адресу: 127247 Москва, Дмитровское ш., д.36, кв.49. Selena или Claire Redfield. Передаем огромный привет всем нашим друзьям!

Обращаюсь ко всем, кто совершенствует собственные навыки рисования аниме и манги, уважает CLAMP и Я.Рок. Есть так же! Тогда пишите (не забудьте рисунок): 123098 Москва ул.Попова, д.20, кв.63. Юли Ерт.

Игровые приставки, картриджи и диски. Московский, Тургояевский центр "Новогорье", магазин "Игрушки для детей", 2-й этаж. Метро "Новогорье".

Продаю диски для PSONe (60 руб/диск): Final Fantasy VIII, Final Fantasy Chronicles (Kludon), Final Fantasy Anthology BXM, Matt Hoffman's BXM (на "Сонюку", редкость). Также продаю карты настольной игры Magic the Gathering: все цвета + артефакты, есть картонные зелья. 142100 Московская обл., г.Подольск, ул.Боквальная, д.3, кв.32. Тел. (27) 63-29-31.

Эй, все обезбашенные геймеры, отаку и киберпанки! Хотите найти друга по переписке? Считайте уже нашли! Все, что не представляете жизни без японской анимации, без иро на PS, без манга фантези (War Hammer, War Craft), без экстремальных видов спорта — напишите мне. 690035 г. Владивосток, ул.Орлова, д.8, кв.36. Комар.

16.06.16лет

Отаку, будущие мастера манги! Я чувствую присутствие, но мим пока не видно в нас. Почему? Выставте мои отгадки по несобсуду врозь наконец, нахуляны на вас, о, скрытые светила! Пошлите мне солнечный луч, подвесьте мне лампочку! 141100 Московская обл., г.Митищи, ул.1-я Крестьянская, д.4, кв.78. Птица-отрава.

Здравствуй, Великий Дракон и все отаку, читающие этот журнал! Я — Гидико, существо, обожающее аниме. Все, что разделяет это увлечение и желает подорвать его, пишете! Я жду! 19634 Москва, ул.Шолохова, д.7, кв.408.

Обращаю к тем, кому не чужда чужая боль и трагедия. После несчастного случая я оказался прикованным к инвалидной коляске. Старая не давать духом и делая все возможное, чтобы жить полноценной жизнью, но опыта не хватает для этого. Нужны предельно, необходимых для операции, после которой, как обещают врачи, я смогу самостоятельно ходить. Я счастлив, что имею возможность обратиться к людям со своей проблемой, уверен, что меня поддержат и помогут. С каждым из нас может случиться беда, и любой может оказаться на моем месте, и пусть люди не отвернутся от его несчастья. Помогите мне, покажите, встать на ноги. Заранее благодарю всех откликнувшихся на мою беду. ИНН 772 816 8971, р.сч 42301 810 0101 0000 001 в ДО "Пулковский" филиала "Нижгородский" ОАО "Альфа-Банк", к/сч 301018102 0000 0000 824 в РКЦ при ГУ Банка России по Нижегородской обл., БИК 042 202 824. Назначение платежа: для зачисления на счет N 294 Ускову Александру Викторовичу. E-mail: help.me@mail.ru

Все, кто неравнодушен к культуре легендарного Mortal Kombat и игр на PS в целом, пишите мне. 680015 г. Хабаровск, ул.Арсеньевская, д.27, кв.273. Shen Tsung.

Help the people! Я, Минико Айно, мне надоело скучать с друзьями по мультиязычному "Sailor moon". Мне нужна не информация, пишите все, что может мне помочь, а у меня есть куча видео о ваших кумирах. Отвечу всем. 692751 Приморский край, г.Артем, ул.Комсомольцев, д.17, кв.28. Минико.

Как вступить в клуб RainMa? Знаюете ответ? Пишите по адресу: 143130 Московская обл., Рудский р-н, П.Тучково, В.М.Р., д.12, кв.52. Заранее искренне благодарю. Squall Leonheart.

Хотела бы переписываться со всеми без исключения, особенно фанатами Харуи Личи. 115661 Москва, Каширское ш., д.142, к.3, кв.48. Милена.

Konichi wa, mina-san! Я сама — верная отаку, неплохая мангака и просто толкенистка. Это все — и я бы с легкостью отличала Sailor Moon от Tenchi Muyo! (хотя я знаю разницу между оуе и сензи?) Хотите познакомиться с дружелюбной эльфийкой в лице меня — любимицы? Тогда пишите по адресу: 388071 Белгород, ул.Некрасова, д.16, кв.65. Deedit aka Misato. E-mail: k175@yandex.ru.

P.S. Большой эльфийский привет Протос, Мельбору и Mia's & Kami.

Metal! Hall или Hall Metall! — кто как нравятся. Без яры любви в отстоку! Кто со мной — пишите! Если слова shonen, shounen, shojo, то для вас не просто набор звуков — я жду! Если мы понимаем друг друга, вместе мы — сила! Пишите нам будет о чем поговорить. 124617 Московская обл., Звенигород (без улицы) д.1409, кв.145. Аня aka Kawaii. P.S. Всем, кто узнал меня — мой привет и вечное «люблю». P.P.S. Broken Angel, я жутко тоскую, по тебе тоскую.

Вы любите сэизи-аниме и сэдзае-мангу? Вы обожаете духа, блоузы и японскую музыку? Вы с уважением относитесь к культуре? Если вы читаете Sailor Moon или Gundam шедеврами жанра? Вам нужен друг и собеседник? Тогда пишите! 142171 Московская обл., г.Щербинка, ул.Чалова, д.9, кв.33. Helen Spierd.

P.S. Привет Чибун-Чун, Лагуне, Пичке, Мальве и Anisus-san.

Hi всем, кто увлекается аниме и мангой. Отаку — братья и отаку — сестры! Не бросайте меня погибать в одиночестве! Отзовитесь! 654027 Л. Инженерский пр. Куржко, д.20, кв.30. Lina Invernaki aka Utens.

Люди (особенно кракоруши!!!) Если не лень, то пишите по адресу: 660072 Красноярск, ул.Лет 6 октября, д.62, кв.23. Killer Corps. 15 лет.

Konichi wa, mina-san! Я — художка в дружеской поддержке и участии. Ищу подобных себе, а именно, владеющих мангой (хотя неплохо шанманкой) и не любящих sailor-жанром. Передаю привет любимой Ухуе, Хакоуе, «плачущей» Люцифери и всему КуЗок. 128594 Москва, 4-й пр. Маршовой Роты, д.10, кв.67. С уважением Dark Angel Tigra.

Составьте полезной информацией по играм, особенно по ППТ, пишите: Московская область, г.Подольск, ул.Ульяновская, д.10, кв.10. E-mail: zvonitov.8 (2) 63-26-35. Snik Snake.

Для ФИРМ и ОРГАНИЗАЦИЙ размещение объявлений и в журнале, и на сайте **ПЛАТНОЕ.** Стоимость объявления — из расчета «1 знак объявления = 1 рубль», не считая пробелов.

Поступила
в продажу

Коллекция «Крутого Геймера» №11



В «Коллекцию» вошли **397 игр** (из них **101**, переведенная на русский язык) для видеоприставок типа Sega Mega Drive. В состав книги вошли игры — лучшие представители всех игровых жанров: приключения и боевики, симуляторы и файтинги, аркады и спорт. На страницах «Коллекции» вы встретитесь с отважными героями и злыми монстрами, прекрасными принцами и принцессами и хитроумными колдунами. Как известно, многие игры созданы на основе художественных фильмов и шедевров мультипликации — у вас есть возможность стать участником приключений вместе с любимыми персонажами.

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

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

Объем «Коллекции» — **576 черно-белых страниц** формата 16x24 см., **обложка — цветная.**

Стоимость «Коллекции», включая стоимость пересылки — **90 руб.** Оплата при получении «Коллекции» на почте. (Учтите, что на почте с Вас могут взять еще до 8 руб. за перевод денег).

Заказать «Коллекцию» можно тем же способом, что и любой номер журнала «Великий Дракон»:

• прислав письмо или открытку (лучше — открытку) с заказом на наш адрес: **117454 Москва а/я 21, 000 КАМОТО.**

В письме (открытке) обязательно укажите свой точный и полный домашний адрес

и фамилию, имя и отчества получателя (получатель должен иметь паспорт);

• позвонив по телефону (095) **209-93-47;**

• прислав заказ по электронной почте на адрес **w-p@yandex.ru** или **editor@gdragon.ru.**

Великий Дракон – почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:
117454, Москва, а/я 21



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Высылаем по почте номера:

21, 23, 24, 27, 28, 29 – по **45** руб. за номер;

42, 43, с 47 по 54 – по **50** руб. за номер.

с 55 по 60 – по **55** руб. за номер.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"

ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:

209-93-47

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



385 игр!
340 страниц!
90 руб.

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



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