

51

D ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



Dino Crisis 2

Хватит ли динозавров на третий «Кризис»?

- Twisted Metal: Black
- Threads of Fate
- Project Eden
- Dropship
- Spider-Man
- Tenchu 2
- Hogs of War
- Riven: the Sequel to Myst
- Rings of Power
- Alien Storm
- Arrow Flash
- Sorcerer's Kingdom
- Air Diver
- R-Type 3
- Ninja Gaiden 2
- The Punisher

Фудже-академия. Курс первый

Краткий экскурс
в историю
видеоприставок

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

Внимание!

Редакция «Великий Дракон» приступила к осуществлению проекта по выпуску 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.

Но, кроме того, электронная форма позволяет быстро выйти на интересующий вас материал журнала.

Для этого достаточно «кликнуть» мышью на названии статьи на обложке или «кликнуть» на нужную страницу в «Содержании» номера.

Также вы сможете устанавливать удобный масштаб, выделять (увеличивать) интересные для вас места и производить множество других операций с текстом и иллюстрациями.

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. Изготовление электронных копий мы решили начать с тех номеров, тиражи которых уже полностью распроданы. И первыми стали «Великий Дракон» № 44 и № 39.



Электронная копия журнала «Великий Дракон»™ № 44



ЖУРНАЛ И ГАЗЕТА «ДРАКОН ПЛЮС» В ОДНОМ НОМЕРЕ!

Содержание номера

- Fun Club**
- 5 Морализмы
 - 5 Невероятный язык, неслыханный человеком
 - 5 Аниграф'99
 - 6 Египет — геймерам?
 - 7 Давайте попробуем!
 - 7 Приколы геймеров
 - 8 Anime и американская мультипликация: соотносительный анализ
 - 98 Наш выбор в Интернет
 - 99 Хит-парады

PlayStation

- 10 Broken Sword 2: the Smoking Mirror
- Если вы являетесь настоящим ценителем квестов, и вам не терпится поставить на полку еще один игровой компакт, смело берите Broken Sword 2. Не пожалеете!

16 Omega Boost

Как стрелялочка на день Omega Boost идеальна. Тучи вражеских кораблей, десятки гигантских орбитальных станций, даже аналог Звезды Смерти имеется.

18 Discworld 2: Mortality Bytes
Теперь вы сами станете Смертью!

20 Grand Theft Auto

Симулятор угонщика автомобилей.

22 X-Men: Children of the Atom
Все супер-удары всех персонажей «Детишек Атома».

24 Shadow Madness

Девушка внешне не ахти, но... с лица воду не пить...

28 Resident Evil 2. Dual Shock Version

Трястись вы будете не только от Dual Shock, но и от новой порции ужасов.

29 Gex 3: Deep Cover Gecko

Разработчики демонстрируют паразитическую способность учиться на собственных ошибках.

30 Xenogears

Прохождение. Главы 1 — 4.

36 Ace Combat 3 Electrosphere
Девушки и самолеты в одном флаконе!

38 Road Rash 3D

Повсеместная трехмеризация докатилась до предмета обожания миллионов, до смеси скорости и мордобоя с диким удовольствием, до незабвенного Road Rash-a!

40 Heart of Darkness

Идея смотреть солнечное затмение, не бери с собой любимую собаку...

Mega Drive

61 Super Donkey Kong 99

Хакерам братской республики Китай посвящается — 3

62 Aladdin 2

Продолжение мега-хита бродилочного жанра, приключения Аладдина Великолепного.

63 Hercules 2

Несколько отличная, мягко говоря, от той, что учат в школе, версия приключений Геракла. Оно и понятно, древние греки не играли в видеоигры. И все вымерли...

64 Star Trek. The Next Generation

...А в конце игры капитан Пикар наплюет на все ваши труды. Обидно, да? Попробуйте пройти игру еще раз, может вам удастся достичь иной концовки...

68 The Itchy & Scratchy Game

Рекомендуется как противодействие от перегрузок, вызванных усердной учебой, выматывающей работой, прохождением супер-сложного боевика и прочими праведными делами.

Ринг

70 The Terminator vs The Terminator

На ринге «Терминатор» для SNES, описанный в №42, и ее «однофамилец» для Мегадрайва.

Super Nintendo

72 Castlevania 4.

Return of Dracula

И вот вы стоите на утесе и наблюдаете разрушение замка Дракулы...

8 bit

76 Darkman

Разнообразные препятствия на пути героя вполне могут привести в отчаяние даже достаточно опытных игроков.

Game Boy

78 Alien 3

«В одном я уверена: если хотя бы одно чудовище сбежит на другие обитаемые планеты, оно уничтожит все население. Таково предназначение этих тварей: уничтожать и размножаться».

Фонтан фантазий

82 7 кинжалов

83 Мир Anime. Выпуск 5

Комикс

86 Призрак замка Свингс-хаус

92 Нет проблем!

Секреты, пароли, приемы 113 игр.

На вкладке (стр. 41-60):
газета «Дракон плюс» №2.
Содержание газеты см. на стр. 41.



Fun-Club
4 Игра и рождение магии
5 Приколы геймеров
6 В последнюю минуту Saturn умер, да здравствует Dreamcast!
6 Давайте попробуем!
78 Хит-парады
96 Наш выбор в Интернет

PlayStation
7 Mortal Kombat 4
 Супер игра – на PlayStation!
12 Marvel Super Heroes
 Боевые приемы героев марвеловских комиксов.
16 Resident Evil 2
 Обещанное решение сценария за Клэр Редфилд.
20 Road Rash
 Вы снова несетесь навстречу своей судьбе по сумасшедшей дороге.
22 X-Men: Children of the Atom
 Самая точная копия игрового автомата и самые длинные loading'и и самые непроходимые боссы из всех капкомовских файтингов...
24 X-Men vs Street Fighter EX Edition
 Историю о том, как повздорили Уличные бойцы с детишками Атома, перевели на PlayStation несколько оперативней, чем «X-Men: CotA».

26 Final Fantasy VII
 Секреты и дополнения.
32 Parasite Eve
 Основные пакости Евы состояли в том, что попавшие в ее поле зрения превращались либо в отвратных монстров, либо тривиально сгорали.
36 Dragon Balls: Final Bout
 Продолжение серии «Драконых Шариков».
38 Riot Stars
 Есть игры и лучше, но не очень много. Есть и хуже, и их большинство.

40 Klonoa. Door to Phantomile
 Это целый мир забытых когда-то ощущений и впечатлений.

Mega Drive
44 Монополия
 Еще парочка подобных игр, и Мегадрайв можно будет смело назвать «народной русской приставкой»...

46 Rampart
 Не исключено, что изначально эта игра задумывалась как вольная интерпретация Тетриса – уж очень много общего с ним имеет фаза ремонта крепости.
51 Disney's Hercules
 Никогда не знал, что Геркулес был китайцем. Спасибо программистам за просвещение.

54 Exo Squad
 С целью противостояния неосапам земляне создали «эхо взвод» под руководством лейтенанта Марша. Ваша задача – помочь землянам в борьбе против их врагов.

56 Puggsy
 Эта игра, со всей ее кажущейся детской простотой, заставит вас поломать голову, ведь в ней 51 уровень.

60 Run Ark
 Ходилка-мордворотилка в стиле «Double Dragon».

61 Land Stalker
 Отличная ролевуха. Одна беда: чаще всего попадаете LS на «не нашем» языке, а в RPG мало лихо размахивать мечом и насыпать страшные spell'ы на врагов, надо еще и немало думать.

64 The Ren and Stimpy Show. Stimpy's Invention
 Какой же гениальный идиот додумался разместить выключатели внутри устройства?!

Super Nintendo
66 Super Punch-Out
 «В ближний бой не лезь, работай в корпус. Помни, что коронный твой – прямой».

8 бит
70 Dick Tracy
 Великий сыщик Дик Трейси шевелит серыми клеточками не хуже Эрjouля Луаро, дерется, почти как Чак Норрис, а стреляет точнее самого Криса из «Великолепной семерки».

Забор
42 Номер а/я «Великого Дракона» – мое счастливое число.

76 Картинная галерея
 Комикс
79 Тень. Автор Бог Дан, г. Москва

Нет проблем
86 Секреты, приемы, подсказки к 90 играм.

93 Non-Stop. Играем без перерыва.

95 Кроссворд «Вавилон 5». Автор: Polymorph Sauronovich

ИГРЫ №51

* PlayStation 2	Wargames: Defcon 1	89
Carrier	9 Wing Over	89
Dropship	12 World's Scariest Police Chases 10	
Ghost Master	11 X-Files	91
Gift	9 Xena: Warrior Princess	89
Gungriffon Blaze	9 * Mega Drive	
Kessen II	11 Air Driver	66
Project Eden	14 Alien Storm	58
Quake III Arena	11 Arrow Flash	60
Seven	9 Beyond Oasis (Story of Thor)	86
Silent Hill 2	11 Budokan	86
Silpheed: The Lost Planet	9 Cannon Fodder	86
Soul Calibur 2	10 James Pond 3	87
Soul Reaver 2	9 King's Bounty The Conqueror's	
Stargate and Hutch	11 Quest	87
Twisted Metal: Black	15 Land Stalker	87
World Sports Cars	11 LHX Attack Chopper	87
* PlayStation	Light Crusader	87
3Xtreme	90 Madden NFL 96	87
A-Train	90 Might and Magic: Gates to	80
Ace Combat	91 Another World	86
Andretti Racing '97	90 Pink Goes to Hollywood	86
Angel Blade	90 Pirates! Gold!	86
Area 51	90 Ranger X (Ex Ranza)	86
Bushido Blade 2	90 RBI Baseball '93	86
Crash Bandicoot	90 RBI Baseball '94	86
Crash Bandicoot 3: Warped	90 Rings of Power	53
Dino Crisis 2	26 Sagaia (Darius 2)	86
Driver	10 Saint Sword	87
Duke Nukem 3D: Time to Kill	91 Samurai Spirits vs Soul Edge	65
Duke Nukem 3D: Total Meltdown	91 Scooby Doo	87
Dune 2000	91 Sink or Swim	86
FIFA 2000	88 Sorcerer's Kingdom	86
Final Fantasy VIII	89 Star Wars: Rebel Assault	86
Gran Turismo 2	89 Super Thunder Blade	86
Grand Theft Auto 2	88 Terminator (The)	87
Hogs of War	22 Tonque of the Fatman (Mondu's	
Hot Shots Golf	88 Fighting Palace)	86
International Super Star Soccer	Twin Cobra	86
Deluxe	90 Vapor Trail	86
Kileak the Blood	91 War Song	87
Klonoa: Door to Phantomile	89 Web of Fire	87
Knockout Kings '2000	88 Worms	87
Lion King (The)	11 X-Band	86
Lunar 2: Eternal Blue Complete	10 * Super Nintendo	
Mass Destruction	88 Doom	85
Medevil	91 Killer Instinct	85
Micro Machines V3	89 NBA Live '95	85
NCAA Football 2000	89 R-Type 3	68
Need for Speed 5. Porsche	Ranma 1/2	85
Challenge (The)	89 Game Boy	
NHL 2000	89 Amida	85
Oddworld: Abe's Oddysey	90 Battleship	85
Ogre Battle	90 Bionic Commando	85
Parodius Deluxe Pack	91 Lamborghini American Challenge	85
Peak Performance	91 Mulan	85
Primal Rage	91 Pocahontas	85
Puma Street Soccer	90 Punisher (The)	75
Quake II	36, 89, 90 Tiny Toon Adventures: Bab's	
Ready to Rumble Boxing 2	88 Big Break	85
Reboot	91 True Lies	85
Resident Evil	90 World Heroes 2 Jet	85
Resident Evil 3: Nemesis	90 * 8 bit	
Riven: the Sequel to Myst	32 Batman Forever	84
Road Rash 3D	39, 90 Boogerman	84
Road Rash Jailbreak	39 Cliffhanger	84
Skullmonkeys	91 Dragon Spirit	84
Sled Storm	88 Duck Tales	84
Sled Storm (русская версия)	90 Duck Tales 3	84
Spawn the Eternal	91 Dunk Heroes	84
Spider-Man	30 Eliminator Boat Duel	84
Spot Goes To Hollywood	91 Flintstones 2. The Surprise of	
Spyro 2: Ripto's Rage	88 Dinosaur Peak	84
Spyro the Dragon 3	10 Guardian Legend (Chi-Dey Story)	84
Starfighter 3000	89 Indiana Jones	84
Steel Harbinger	89 Mighty Final Fight	84
Street Fighter: The Movie	89 Ninja Gaiden 2	72
Syphon Filter 2	88 (2) Robin Hood: Prince of Thieves	84
Tekken 3	89 Robocop 3	84
Tempest X3	89 Shadow of the Ninja	84
Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins	24 Tiny Toon 3	84
Threads of Fate	16 Tom & Jerry 3	84
Thrill Killer	91 Trojan	84
Time Crisis	91 Turtle's Repay	84
Toca: Touring Car Championship 2	89 * Другие платформы	
Treasures of the Deep	91 Chase (IBM PC и X-Box)	10
Triple Play Baseball 2000	88 Colin McRae Rally 2.0 (DC)	9
Twisted Metal 3	91 Driver (IBM PC)	10
Urban Chaos	91 Gift (IBM PC и GBC)	9
V 2000	91 Grandia II (DC)	10
V-Rally	88 Indiana Jones (GBA)	10
Vigilante 8	90 Obi-Wan's Adventures (GBA)	10
Warcraft 2: The Dark Saga	91 Resident Evil Zero (GC)	11

ВСЕГО 173 игры

ЗАКАЗ электронных копий журнала «Великий Дракон»

Каждый номер журнала располагается на отдельном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (39 или 44).
 Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из трех способов:

1. Оформить заказ на нашем сайте, выбрав раздел «Заказ журнала».
2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу:
 117454 Москва а/я 21,
 ООО КАМОТО.

3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00.
 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 стоимость пересылки). Просим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

51 ДРАКОН

ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА

ИГРЫ НОМЕРА

СОДЕРЖАНИЕ

№51

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:
209-93-47, 911-07-00



- 5, 7 Ваш вопрос — наш ответ
- 5 Beavis & Butt-head. Беседа.
- 5 Угадай игру по стиху
- 5 Морализм
Рассуждение на тему «688 Attack Sub»
- 6 «Частное мнение»
- 8 Пародия на мексиканский сериал по ТВ
- 8 Приколы геймеров
- 40 Мир Аниме. Выпуск 11
- 44 Краткий экскурс в историю видеоприставок
Приставки, которые были, есть или ожидаются на российском рынке.
- 50 Картинная галерея
- 98 Наш выбор в интернете
- 99 Хит-парады
- 9 Новости, новинки

Sony PlayStation 2

- 12 Dropship
Игра, о которой идет речь в статье, возникла в результате скрещивания стратегии, action'a, авиа- и автосимулятора.
- 14 Project Eden
Вы управляете членами спец. подразделения UPA, которое выполняет всю ту работу, что не под силу обычным полицейским.
- 15 Twisted Metal: Black
За создание новой части прославленной игры взялись ее основоположники.

Sony PlayStation

- 16 Threads of Fate
Рю, скромный юноша, последние три года странствует по свету в поисках таинственного артефакта Дьюпризма, который способен воплотить в жизнь любое желание своего обладателя.

- 22 Hogs of War
На сцену выходят Hogs of War — свиньи, хрюшки, носители пятачков, одним словом.
- 24 Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins
«Они скользят в ночи не слышной тени, Смерть оставляя позади».
- 26 Dino Crisis 2
«Возьми лазерный диск, Регина. Если все будет в нашем времени нормально, ты успеешь нас спасти».
- 30 Spider-Man
Подставили Паука, да еще жену похитили. Теперь Человеку-пауку нужно выяснить, кто опорочил его честное имя.
- 32 Riven: the Sequel to Myst
Полное прохождение.
- 36 Quake-академия
Курс первый. Организация эксплуатации Quake или «Чем мы рулим».

РИНГ

- 39 Road Rash Jailbreak против Road Rash 3D
У них много общего. Но и много различий...

16 бит. MegaDrive

- 53 Rings of Power
«До Нексуса мы жили во мраке, солнце светило также ярко, как всегда, но у нас был мрак в душе».
- 58 Alien Storm
Один из первых мегадрайвовских боевиков на тему избавления Земли от вторжения Чужих.
- 60 Arrow Flash
Леталка-боевик из жизни далекого будущего.

- 62 Sorcerer's Kingdom
Все начинается в тронном зале, где король по заведенной издревле традиции возведет тебя в ранг Adventurer (искатель приключений).
- 65 Samurai Spirits vs Soul Edge, или чем кончили самураи на этот раз
Хоть и приятно, что пираты не забывают о нашем любимом Mega Drive, но пока действительных шедевров у них не получается.
- 66 Air Diver
Классическая самолетная «аркада», в которой вы разрушаете гнусные планы еще одной террористической организации с Ближнего Востока.

16 бит. Супер Nintendo

- 68 R-Type 3
Ученые полагали, что вся империя BYDO разрушена. Но они ошиблись...

8 БИТ

- 72 Ninja Gaiden 2
На этот раз герою, японскому ниндзя Рю Хаябуса предстоит одолеть Темного Властелина, завладевшего могущественным артефактом древних Темным Мечом Хаоса.

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

- 74 Виток спирали

GAME BOY

- 75 The Punisher
Вы — Каратель. Вы борец за справедливость. Вы мстите злобному мафиози, убившему множество невинных людей. Ваш девиз: «Винных накажем, невинных защитим!»

КОМИКС

- 49 Ворона и лисица
- 76 Кровавые сумерки
- Нет проблем!
- 84 Секреты Syphon Filter 2
- 92 Лавка Дракона
- 97 Забор
Частные объявления.
- 94 Non-Stop
Играем без перерыва
- 96 Кроссворд

ВОПРОС - ОТВЕТ

Ребята, я давно читаю ваш журнал и все задаю вопросы: как вы печатаете на страницах картинки из игр? Это вы делаете на персональном компьютере или же у вас есть какое-то магическое приспособление? Объясните.

Абрамов А.Г., г.Красноярск

В подавляющем большинстве случаев картинки из игр снимаются следующим образом. Приставка (любая) подсоединяется к компьютеру, имеющему специальную карту, обеспечивающую вывод видеоряда игры на монитор, вместо обычного телевизора, и «перехват» и сохранение нужных кадров. Сотрудник редакции проходит игру самым обычным образом, но, видя нужный кадр, останавливается и на компьютере выполняет сохранение его на винчестер. Затем снятые картинки дорабатываются (по размерам, цветности, контрастности) и вставляются в текст статьи. Другой вариант — если нам присылается видеопленка. В этом случае к компьютеру подсоединяется видеомагнитофон. Ну и, наконец, самый удобный для нас вариант — если картинки присылаются нам на дискетах или по электронной почте.

Хотел бы побольше узнать о людях, работающих над журналом, но остающихся по той или иной причине в тени.

Owl, г.Десногорск, Смоленская обл.

Они скромные, потому и остаются в тени.

Во многих ли письмах, приходящих к вам, есть орфографические ошибки?

Udalov Igor, г.Москва

Да во всех. К сожалению, и мы не без греха.

Вопросы задает Archangel из Москвы.

Вопрос 1. Хотелось бы узнать, с каким промежутком времени выходят номера.

Ответ 1. Надеемся на выход одного номера в полтора месяца.

В 2. Куда делась рубрика «Забор»?

В последнем номере одни объявления.

О 2. Если вы имеете в виду исчезновение шуток и анекдотов с Забора, то присылайте. Будут интересные и остроумные — припомним. Что же касается объявлений, то их число все время растет. Значит, это нужно читателям.

В 3. На вопрос Andy Jr. вы ответили, что автор будет должен снимать картинки с игр и т.д. А если он не имеет такой возможности?

О 3. Ну, в наше время записать прохождение игры хотя бы на видеокассету может практически каждый.

В 4. Насчет конкурсов, связанных с играми, мы где-то видели игру, в которой в конце выдавали все, что собрал, скольких врагов перебил персонаж. Может быть использовать эти сведения?

О 4. Если вы придумаете, как использовать эти сведения для проведения ЗАОЧНОГО конкурса читателей и как обеспечить проверку достоверности результатов, напишите нам. Мы пока ничего путного придумать не смогли.

В 5. Редакция играет в лицензионные диски или в пиратские? И что бы вы посоветовали покупать: первое или второе?

О 5. Лучше быть здоровым и богатым, чем бедным и больным, не правда ли?

В 6. Если вы будете писать описания под игры для PS2, тогда останутся ли статьи о первой. И не исчезнут ли описания игр для Денди, Сеги, Нинтендо?

О 6. Исчезновение описаний для той или иной приставки напрямую не связано с появлением новой. Все зависит от интересов читателей, от того, на чем они играют. А это мы узнаем из ваших писем.

FUN CLUB

Сюжетец для MTV
(подслушано неподалеку от школьного стадиона)

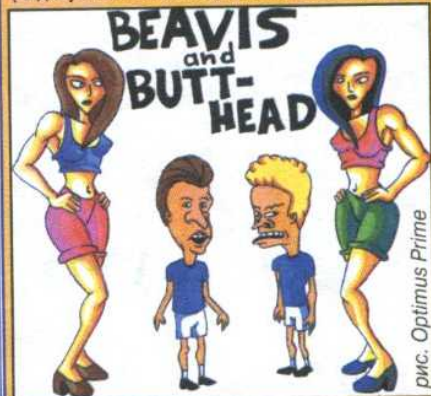


рис. Optimus Prime

Бивис (или Батт-хед, кому как нравится):

— Привет, баклан!

Батт-хед:

— Отвали, вонючка!

— Слышь, ты, 41 номер «Дракона» видел?

— Ты, че, в натуре! Я окромя

«Плейбоя» ничего не читаю!

— Ну ты даун! Пока ты там своих телок рассматриваешь, про нас уже игрушку сварганили!!!

— А че мы там делаем?

— Ну, прикинь, баклан, мы, типа, купили билеты на концерт GWag, но они (билеты, балда) случайно оказались в газонокосилке и разлетелись. И мы теперь за ними шмонаем по всему городу!

— Типа, круто! А билеты нашли?

— Ты, че, тормоз? Конечно, нашли, забыл как мы потом на концерте отрывались?!!

— Слышь, а телки там были?

— Ты только о них и думаешь!

Это ваще из другой игрушки с нашим участием!!

— Круто! А телок там много было, ну в этой, другой игре?

— Обижаетесь! Весь колледж!!

— Круто!!!

Оба: — Хе-хе-хе!!!

Разговор подслушал

и записал **Fred**, г.Москва

УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

...А Китана громко плачет,

по головке скачет мячик.

Мячик сделан из свинца —

Это шуточки отца!

Мощь Кошмэ

Прислал **Николай Емельянов**,

г.Краснокаменск, Челябинская обл.

МОРАЛИЗМ

Рассуждение на тему

«688 Attack Sub»

Если лодку задеть хорошенько,

И движок ей испортить тоже,

Капитан в ней умрет помаленьку,

Потому что дышать не сможет.

Мораль: Воздух нужен всему живому.

Не загрязняй окружающую среду!

Прислал **Owl**, г.Десногорск,

Смоленская обл.

ЖУРНАЛ «Великий Дракон»
по ценам издательства в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Телефон для покупателей: **(095) 209-93-47**



51 ДРАКОН

СЮЖЕТ / ВОПРОС-ОТВЕТ

FUN-CLUB

В 49 номере мы предложили попробовать открыть новую рубрику

«Частное мнение»

Желающие принять участие в этой рубрике должны были ответить на два вопроса, заданный редакцией, плюс могли высказать свое мнение по любому другому поводу.

Вопросы редакции были следующими:

1. Как Вы оцениваете уровень образования, которое Вы получаете в Вашем учебном заведении (школе, ВУЗе)?
 2. Какая книга, из прочитанных за последнее время, Вам больше всего понравилась?»
- И вот, что получилось.



117454
а/я 21

1. В моей школе может быть и нормальный уровень образования, но... плохо развит компьютерный класс, хотя учитель просто отличный. Чаще в школе не учат, а заставляют учить дома. Тему не объясняют, а говорят — учите по учебнику.

2. Книга, которую я прочитал, точнее выучил наизусть — это Турбо-Паскаль 7.0 (Основы программирования). Нам на лето задали прочитать много книг, но, поверьте, для меня выучить весь Турбо-Паскаль намного легче, чем прочитать какие-то «Мертвые души» какого-то Гоголя (опять же для меня).

Big Smoke, г.Москва (14 лет)

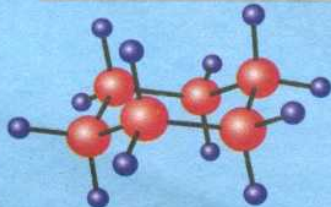


117454
а/я 21

1. Хорошее образование у нас можно получить в четырех случаях:

- а) Ты красив (красавчикам везет);
 - б) Ты богат (образование, работа — какие проблемы, деньги нужны всем);
 - в) У твоих родителей связи (за нужные нитки потянешь, и вот уже в МГУ);
 - г) Редко (3% исключение) — зубрилка.
2. «Последняя прочитанная книга «Кто убил Влада Листьева?», автор — Владимир Белоусов. Она мне понравилась за реализм, за не скрытые и не засекреченные факты».

Творец, г.Москва (16 лет).



1. Воистину простор для размышлений не ограничен Петрушей Гриневым, Печориным, Обломовым и прочими индивидами, ухитряющимися конкретно портить жизнь многим ежегодно. Я безумно хочу высказаться по поводу 1-го вопроса, который насчет уровня образования. По данному аспекту я имею некоторое право считать себя компетентным «знатоком», т.к. за девять лет (сейчас я в десятом классе) сменила четыре школы.

И первое, оно же самое главное, что я хочу сказать — люди, идеальных школ нет и не будет! Сейчас хорошей вообще считается школа, где учителей хотя бы хватает, а что уж там говорить о квалификации... В спецшколах, где я училась (физмат-класс, гимназия с углублением по всем предметам и физмат-лицей), как правило, два-три сильных учителя, а остальные так себе. В гимназии был, например, физик, который «пересекал параллельные линии» и мерил силу линзы «руками!» Я не шушу! Более того, этого физика потом

взяли работать в физмат-школу, что через дорогу. В ту самую, которой Дибров в «О, счастливишке!» на «Новый год '2000» отдал деньги, выигранные ведущими НТВ. Так что приходится бедным ботанам, вроде меня, заниматься самообразованием (я учусь в заочных школах при МИФИ и МФТИ). Второе. Качество образования очень сильно зависит от географического положения населенного пункта, где вы обучаетесь. Так в миллионном Нижнем Новгороде оно явно хуже, чем в подмосковном Сергиеве Посаде. Причина проста: в Подмосковье натаскивают

для поступления в московские ВУЗы, а в Нижнем — в свои, местные, которые послабее будут.

А вообще в школах у нас явная проблема с финансами. Моя подруга из Санкт-Петербурга до сих пор наивно считает, что Интернет это что-то вроде книги, а сам компьютер состоит из монитора и клавиатуры. У нее в школе вообще нет компьютеров.

2. Лучшие книги, которые я читала в последнее время — это справочники по HTML, манга и «Великий Дракон». А если серьезно, я недавно открыла для себя Японию еще с одной стороны (аниме я открыла давно, очень давно...). Я прочитала несколько произведений Мисимы Юкио, знаменитые «Записки у из-

головья» Сэй Сенагон и неподражаемые, потрясные новеллы Акутагавы. Читаешь все эти шедевры, наслаждаешься тонкой поэзией жизни, а в мозгу бьется мысль: «Как же я раньше этого не понимала?». Одним словом, настоятельно рекомендую.

Ката-чан, г.Нижний Новгород (10 класс)

117454
а/я 21

1. Странные люди, мои учителя. Они думают, что прививают любовь к профессии, вымещая на нас свое плохое настроение. Крутые же специалисты из нас выйдут!

Хаппа, ученица лицея, Московская обл. (17 лет)



117454
а/я 21

1. Я учусь в лицее. Уровень обучения в нем очень высок, причем на обоих направлениях — социально-экономическом (здесь усиленная алгебра и геометрия) и историко-филологическом.

2. Мой любимый писатель — Жюль Верн. Я прочел все его книги и больше всего мне понравился «Таинственный остров».

Kingroll aka Ecco, г.Москва (13 лет)



117454
а/я 21

1. Я оцениваю свою школу и школьное образование как низкое.

2. За последнее время, к сожалению, я прочитал мало книг (понравилась «Метагалактика-1»). А начиная с 1997 года читаю «Великий Дракон».

Хэллоуинщик, г.Москва (16 лет)

1. Я студент 3-го курса МИСИС. Моя оценка уровня образования — ниже среднего. Потому, что:
 — учительский состав очень старый (это относится и к школе, в которой я учился);
 — всегда есть обходные пути (сам проверял) поступления, сдачи экзаменов, зачетов и т.д. через знакомых тетя и дядя как в государственных, так и в коммерческих ВУЗах;
 — бедность ВУЗов. Даже несмотря на платное обучение, деньги все равно в ВУЗе надолго не остаются, хотя они и немалые;
 — слишком сильная коммерциализация ВУЗов. Несмотря на как бы «теневую экономику» в виде дядя и тетя, слишком здорово с нас, «бедных студентов» сдирают деньги официально за пересдачи зачетов, экзаменов, лабораторных работ и т.п. При плохом раскладе в конце семестра ты можешь попасть на \$ 600 за здорово живешь;
 — мне институт не платит! (Типа, где моя стипендия!).

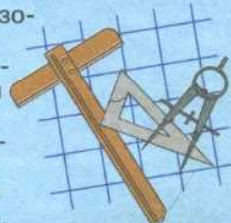
117454
а/я 21

1. Учиться у нас в школе не трудно, но при этом большая часть класса троечники.
 2. «Дневник одного гения» Сальвадора Дали.
Stif, г. Москва (14 лет)



117454
а/я 21

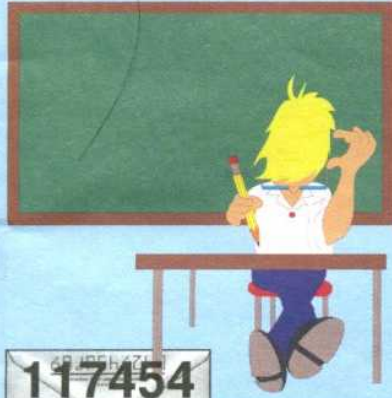
1. Образование в школе нормальное.
 2. «Я познаю мир», Джек Лондон, О'Генри.
Luke Skywalker, г. Москва (12 лет)



В итоге не мозги, а наличие наличных в большом количестве гарантирует безоблачное прохождение обучения.
 2. Последняя книжка, которую я прочел: «Физика. Задачи и решения». А так я прочел кучу книг Стивена Кинга.
RLMF, г. Москва (19 лет)

1. Я считаю, что в школе можно получить хорошее образование, если, конечно, в голове есть серое вещество. Впрочем, я знаю школу, где не хватает учителей и, соответственно, преподают не все предметы. Поэтому я считаю, что мне с моей школой повезло.
 2. Я любитель научной фантастики. Мне нравится читать Айзека Азимова и Александра Беляева. Но просто непередаваемые ощущения я получил, прочитав книгу Сергея Лукьяненко «Лабиринт отражений».
 3. Лично меня интересует проблема перевода игр пиратами. Потому что то, что потеряно при локализации игр американцами, окончательно искажают пираты. В результате сюжет можно понять только в общих чертах, а реальный смысл диалогов, вообще, теряется. Это если не считать орфографических ошибок (иногда бывают такие вещи, что со смеху сдохнуть можно, а потом плакать хочется). Остается только надеяться, что у нас появятся фирмы, делающие качественные лицензионные переводы. Интересно было бы узнать мнение геймеров о том, возможно ли это, и какие будут цены на подобные лицензионные диски?

Если не считать орфографических ошибок (иногда бывают такие вещи, что со смеху сдохнуть можно, а потом плакать хочется). Остается только надеяться, что у нас появятся фирмы, делающие качественные лицензионные переводы. Интересно было бы узнать мнение геймеров о том, возможно ли это, и какие будут цены на подобные лицензионные диски?
Combo Jr., г. Новокузнецк (15 лет).



117454
а/я 21

1. Меня не очень устраивает уровень образования, нас не обучают информатике! Меня это очень огорчает.
Archangel, г. Москва

Обратили внимание, что только Combo Jr. из Новокузнецка откликнулся на предложение редакции сформулировать собственный проблемный вопрос? Вот его-то мы и выносим на обсуждение в следующем выпуске рубрики «Частное мнение»
 Итак, вопрос Combo Jr.:
 Появятся ли у нас фирмы, делающие качественные лицензионные переводы? Интересно было бы узнать мнение геймеров об этом, возможно ли это, и какие будут цены на подобные лицензионные диски?
Рубрика «Частное мнение» ждет ваших писем!

ВОПРОС-ОТВЕТ... ВОПРОС-ОТВЕТ

Где в сети можно найти сайты, посвященные комиксам манга (чтобы их сразу скачать и распечатать)?
Айя, г. Североморск, Мурманская обл.
 Пожалуйста: www.cybermanga.com.

Сколько времени проходит от даты подписания журнала в печать, которая пишется на 98 странице, до поступления журнала в продажу?
 «Дата подписания журнала в печать» это день, когда редакция заканчивает работу над номером. Далее следует: получение пленок, работа типографии, развозка номера по оптовикам, а для подписчиков еще и почтовая пересылка. В лучшем случае суммарно все эти виды работ занимают около месяца и ускорить их у нас нет возможности.

Предложение и вопрос Luke Skywalker'а из Москвы.
 1. Предлагаю на обложке журнала писать дату выхода.
 1. Хорошее предложение, только скажите, как это сделать? Как мы уже объясняли, последним днем, когда мы что-то можем внести в журнал, является дата подписания номера к печати. Далее по срокам от редакции мало что зависит. (А может, вы предлагаете нам собрать все эти тысячи отпечатанных экземпляров и на каждом проставлять дату «ручками»?)

2. До какого номера вы примерно будете выпускать журнал?
 2. Пока вы не перестанете его покупать. Вы, читатели, плюс налоговое законодательство, плюс цены на бумагу и определяют время жизни журнала.
 Но вы — на первом месте.

«Уважаемая редакция! Я трачу свое бесценное время, чтобы накарять маниакальное послание с целью повеселить всех и узнать, могу ли я сотрудничать с журналом «Великий Дракон»? И что же? Такое впечатление, что я Пеппи Длинныйчулок и пишу письма сам себе. Вместо ответа на этот элементарный вопрос с вариациями «да», «нет» и «fuck you» я совершенно потерялся в догадках. Я тут набросал предполагаемые варианты вашего ответа, просто подберите нужный: письмо не дошло; не удалось разобрать почерк; неправильно указал адрес; мне ваш ответ не отдала мама; другое (нужное подчеркнуть)...
 Уважаемый редактор! Я тут в письме написал про Мако-реактор, и про сейлор-лунный трактор, если хотите, тоже напишу. Отвечайте мне скорее, могу ли я стать сотрудником редакции, а то я... присоединюсь к Драконам земли и мы встретимся в бою за очередной барьер Москвы».

Моргот, г. Москва

Уважаемый Моргот! Если вы в написании статей поднагорели, если пишете весь год, если вы в играх и литературе собаку съели (если ваша русичка вам не врет — извините, рифма заставила употребить последнее слово), то своих сочинений груды не надо в унитаз (коль не дурак — см. пред. извинение). У нас, ведь, редакция, а не Бермуды, в нее попасть нельзя «за так». Шлите описания, как что-то опубликуем, звоните, пишете, телеграфируйте, факсуйте, мыльте (ненужное зачеркнуть). А затраты вашего времени уже не напрасны — первой цели вы достигли!

Я уйду в армию и не смогу получать ваш журнал.
Dr. Steel, г. Кимры Тверская обл.

Мы, честно говоря, не знаем, как делается заказ из в/ч (коллективно или индивидуально), но в несколько воинских частей мы уже высылали журналы по почте.

FUN CLUB

Пародия на мексиканский сериал по ТВ.

Рикардо: — Буэнос утрас, Роза.
Переводчик: — Доброе утро, Роза.
Роза: — Буэнос не доброе.
Переводчик: — Для кого доброе, для кого и не очень.
Рикардо: — Пипито куарте не сдохло?
Переводчик: — Как твоё здоровье?
Роза: — Грацио, звездато!
Переводчик: — Спасибо, все отлично!
Рикардо: — Пипито хлебало, Роза.
Переводчик: — Роза, дай мне немножко воды.
Роза: — Тутто экзиста шестерке.
Переводчик: — Сейчас позову горничную.
Роза: — Эй, Кончитта!
Переводчик: — Эй, ты, бестолковщина!
Входит Кончитта.
Кончитта: — Сеньора верещало?
Переводчик: — Вы меня звали?
Роза: — Да.
Переводчик: — Конечно, я зову тебя уже два часа!
Роза: — Сеньор Рикардо опухло хлебало!
Переводчик: — Сеньор Рикардо очень хочет пить!
Кончитта: — Хлебало «Пепси-кола»?
Переводчик: — «Дюшес» хотите?
Рикардо: — Но! Хлебало унитазо!
Переводчик: — Нет, простой воды из-под крана!
Стук в дверь.
Роза: — Кончитта, кумо приперло?
Переводчик: — Кончитта, кто там пришел?
Кончитта: — Педрило, сеньора.
Переводчик: — Дон Педро, сеньора.
Дон Педро: — Эдера!!!
Переводчик: — Извините, ради бога, вы не видели Эдеру?
Роза: — Эдера нон эта опера!
Переводчик: — Какая Эдера?! Она идет на другом канале!
Дон Педро уходит.
Роза (удивленно): — Мутанто!
Переводчик: — Странный человек!
Кончитта: — Кариез!
Переводчик: — У него проблемы с головой!
Рикардо: — Нумо де хавало, Кончитта!
Переводчик: — Кончитта, а что у нас на ужин?
Кончитта: — Пукало, сеньор!
Переводчик: — Горох, сеньор!
Роза (прислушиваясь): — О, музыка! Нумос понтом Карузо!
Переводчик: — А давайте споем!
Все поют: — «Роза Сальваторе, Роза Сальваторе».
Переводчик (тоже поет): — «Нэсе Галю воду, коромысло гнеться...»
Конец 17685-й серии.

Евгений Кузьмин (г. Оренбург)



Рис. ERS

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

- Danger Girl** — пьянству — бой, бою — герл!
Ace Combat 3 — тетя Ася прилетела.
Fifth Element — пятый лишний.
Beavis and Butt-head — смех без причины — лучшее начало дня.
Resident Evil 3 — «Эй, красotka! Может погуляем сегодня вечером!»
Monopoly — счастье не в деньгах, а в их количестве.
Resident Evil — продается особняк. Недорого. Можете зайти посмотреть.
Джастин, г. Киров
- Mortal Kombat** — одна голова — хорошо, а с телом — лучше.
Sonic — еж — птица гордая, не пнешь — не полетит.
Агент Fox Mulder (он же Dracula), г. Междуреченск, Кемеровская обл.
- Dune 2** — ну что? Жаждались?!
Sheeva, г. Москва
- Space Jam** — судью — на мыло, зайца — на тушенку, Джордана — на джем!
Silent Hill — история, рассказанная на ночь.
Pocahontas — поматросил — и бросил.
Николай Емельянов, г. Краснокаменск, Челябинская обл.
- Final Fantasy Tactics** — Если друг оказался, вдруг, И не друг, и не враг — **Attack!!!**
Голодный старец Неклюд, г. Москва
- Chuck Rock** — уголовная хроника неандертальской эры.
Sim City — «Я памятник себе воздвиг нерукотворный».
Fred, г. Москва
- Spy vs Spy** — бороться и искать, найти и... перепрятать!
Resident Evil — даже если тебя проглотили, у тебя есть два выхода.
Lisa, г. Москва
- Resident Evil 2** — доктор сказал — в морг, значит — в морг!
Theme Park — кто рано встает, у того и тапки.
Top Gun — «таких не берут в космонавты».
Top Gun — полный улет.
Dracula — «...мертвые с косами стоят, и... тишина».
Dune 2 — Белое солнце Арракиса.
Dracula — хранить в темном прохладном месте.
Addams Family — мужики такие сволочи, что хуже них могут быть только женщины.
Валера-Head, г. Киров
- Dracula** — пора, красавица, проснись!
Mr. Death и Геймер Мiха, г. Хабаровск
- X-Men: Children of the Atom** — дети перестройки.
Orbital & Wiliem Barkin, г. Красноярск
- Comix Zone** — приключения Романа Ерохина.
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero — Санта Клаус программистов.
Danman, г. Москва
- Road Rash** — телеграфные столбы бьют мотоцикл только в порядке самозащиты.
Bonanza Bros. — думай, с кем крадешь, а то вдруг с ним сидеть.
Dracula — об умершем говори только хорошее, а то вдруг он воскреснет!
Dracula — жить надо дольше. И чаще!
Tekken 3 — лежачего не бьют, а терпеливо ждут, когда он встанет.
Mr. Metroid, г. Омск
- Duke Nukem** — герой нашего времени.
Owl, г. Десногорск, Смоленская обл.
- Medal of Honor** — получи, фашист, гранату!
Golden Axe 4 — будь проклят тот кузнец, который кует топоры из золота!
Archangel, г. Москва
- Evander Holyfield's Boxing** — граждане боксеры! Не хулиганьте по лицу!
Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.
- Twisted Metal** — «крепче за баранку держись, шофер!»
Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.
- Phantasy Star II** — «ты не поверишь, дорогая, но они там все умерли».
Evil Surgeon, г. Братск, Иркутская обл.
- Resident Evil 3** — каждой твари по харе.
Юрий Евсеев, г. Москва
- Music** — спасайтесь! К нам новый DJ приехал!
Final Fantasy VIII — Академия фотомоделей.
Rainbow Six — «Шестерки» умирают первыми».
Doom — один в поле хуже татарина.
Silent Hill — темнота — друг молодежи.
Worms — из базуки с любовью.
Immortal — будьешь много жить — состаришься!
Sim City — чучело страны.
Tomb Raider (Nude) — голая женщина в карман за Узи не полезет.
Justin, г. Киров

SEGA ПРОДОЛЖАЕТ РАСКРУЧИВАТЬ СВОЕ ДЕТИЩЕ!

Sega идет на все, лишь бы сделать свою приставку Dreamcast более доступной широким слоям населения. Цена на нее вновь значительно упала. Тем же, кто решится при покупке приобрести еще и 18 месяцев работы в сети SegaNet, приставка будет отдаваться даром вместе с клавиатурой для DC. В Японии же с 30 сентября игры для DC вполне официально можно будет взять на прокат. Для этого Sega заручилась поддержкой сети магазинов Tsutaya. Пока, правда, речь идет только об играх, разработанных самой Sega. Но уже идут переговоры с другими компаниями относительно возможности распространения их продукции подобным образом.



ПАРОДИЯ НА КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Французская команда Sguo трудится над некой игрой для PlayStation 2, Game Boy Color и PC, которая, по словам разработчиков, является пародией на серьезные компьютерные игры и некоторые известные фильмы. Зовется она просто — Gift, что переводится, как подарок. Главный герой, в честь которого, собственно, и названо это творение — ленивый и забавный персонаж. Он путешествует по семи мирам в поисках семи потерянных гномов, которые в свою очередь должны помочь Гифту вызволить из заточения прекрасную прин-



цессу по имени Лолита Глобо. При всей своей неказистости наш отважный герой умеет плавать, прыгать и летать! «В чем же заключается пародийность игры?» — спросите вы. Да в том, что на пути к цели вам будут встречаться различные персонажи из других игр, фильмов и мультфильмов. По жанру Gift — трехмерная платформенная бродилка. И что интересно: играть можно как с видом от третьего, так и от первого лица. Релиз «Подарка» для PC и GBC должен состояться в ноябре, выход же игры для PS2 отложен для конца 2001-го года.



Eidos наконец-то поделилась первыми скриншотами Soul Reaver 2, который должен выйти в начале 2001-го года на PS2. По словам издателей, игра на все 100% реализует мощности приставки. Но, честно говоря, представленные картинки не демонстрируют особых графических изысков.

НОВЫЕ ПРИМОЧКИ ДЛЯ PLAYSTATION 2

Фирма InterAct анонсировала три новых аксессуара для PlayStation 2, выход которых запланирован на 26 октября. Первый — это DVD Basic Remote — пульт дистанционного управления, позволяющий управлять DVD-функциями приставки. BR имеет инфракрасный приемник и передатчик, а также 12 обычных кнопок и крестовину. Работать это приспособление будет от двух батареек типа AAA. Предположительная цена — 14,99 долларов. Второе устройство называется DVD Master Remote и представляет собой более продвинутый пульт. В дополнение к функциям BR, MR сможет управлять телевизором. Но и стоит он на пять баксов дороже. Третий и последний аксессуар — это Stereo RFU Adapter, подключаемый к PS2 (к PSX он тоже подходит) и разделяющий звуковой сигнал на два и создающий стереоэффект. Распространяться адаптер будет по той же цене, что и BR.

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



• Стали доступны ранние скриншоты игры для PS2 под названием Carrier, которая первоначально вышла на Dreamcast. Эта версия будет отличаться не только улучшенной графикой, но и некоторыми изменениями игрового процесса.

• Согласно заявлению представителей Reflections, продолжение их хита Driver выйдет не только на PlayStation, но и на PC. Само собой, случится это лишь спустя некоторое время после PSX-релиза.

• Английская фирма Codemasters приостановила работу над гоночным симулятором для Dreamcast Colin McRae Rally 2.0 и во всеуслышание объявила о том, что больше никогда не будет разрабатывать игры для данной платформы.

• Фирма Нуко разработала для PS2 новый джойстик под названием Viper2. Внешне он напоминает Dual Shock, только цветной и прозрачный. Плюс к этому предусмотрены некоторые новые функции, которые могут быть полезными в файтингах и автосимуляторах.



• Microsoft наконец-то показала игровой общественности Develop Kit'ы, с помощью которых будут создаваться игры для X-Box. Внешне этот агрегат напоминает персональный компьютер и использует операционную систему Windows 2000.

• Вскоре на PS2 ожидается появление новой части Army Men.

• Working Designs купила у Game Arts права на стрелялку Gunggriffon Blaze и экшн Silpheed: The Lost Planet. Обе игры планируется перевести в формат PS2.

• Namco собирается выпустить на PlayStation 2 новую ролевою игру, получившую название Seven. Сюжет ее повествует о семи могучих рыцарях, бросивших вызов вселенскому злу. Графика в игре рисованная, изометрическая, что вдвойне странно. Во-первых, не часто встретишь на PS2 полностью двумерную игру, а во-вторых, непонятно, каким образом разработчики сумели забить подобной графикой целый DVD-диск. Дата выхода неизвестна.



51 ДРАКОН

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

НОВОСТИ/НОВИНКИ

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ ИГРОВЫХ ВИНКИ



- В начале сентября фирма Capcom объявила, что анонсированная ранее для Nintendo 64 игра Resident Evil Zero выйдет только на GameCube.
- Корпорация Microsoft заручилась поддержкой 18 фирм, которые теперь обязуются разрабатывать игры для готовящейся к выходу в следующем году приставки X-Box. Интересен тот факт, что из всего этого списка производителей, действительно заметными являются разве что Universal и Climax.
- Фирма Id Software вовсю работает над переводом Quake III Arena в формат PS2.



• В ходе одной из пресс-конференций Activision продемонстрировала игровой общественности первые картинки своего нового проекта для PSX The Lion King. Кто бы мог подумать, что найдутся люди, которые захотят сделать еще одну игру, основанную на этом диснеевском мультике. Дата выхода LK пока не установлена.

SILENT HILL 2 (PS2)

Вот и свершилось то, чего лично я ждал очень-очень давно: Konami обнародовала информацию относительно продолжения своего знаменитого хита Silent Hill! Чем всех привлекала первая часть игры? Тем, что она была по-настоящему страшной, гораздо страшнее Resident Evil. Достигалась такая атмосфера постепенным нагнетанием. В душе игрока копился ужас, который не обретал конкретных очертаний. Сам не понимаешь, чего боишься, но, играя, трясешься, как осиновый лист. Этому в немалой степени способствовали туман и мгла, которые окутывали все вокруг. Режиссер SH Тетсухиро Имамура (Tetsuhiro Imamura) заявил, что в первой части туман применялся, в основном, для того, чтобы «вписаться» в скромные ресурсы PSX. Позже стало очевидно, что эта дымка — своего рода «торговая марка» SH. Поэтому, несмотря на то, что PS2 способна генерировать вы-



сокакачественную трехмерную графику без всяких ухищрений, туман все же будет в определенном количестве присутствовать и в SH2. Вообще, хоть картинок на данный момент предоставлено немного (а видео вообще нет), уже сейчас можно с абсолютной уверенностью сказать, что графика в игре будет просто-таки неотличимой от реальности! А какие там зомби бродят разложившиеся — просто прелесть!

Сюжет сам по себе очень интересен. Гарри Мейсон отправился на каникулы, и отныне главным героем игры — Джеймс Сендерленд. Все начинается с того, что он получает письмо... от своей безвременно скончавшейся три года назад супруги! В нем она просит Джеймса встретиться с ней в курортном городке под названием Тихий Холм, куда он еще при жизни обещал ее свозить. Приехав на место, Сендерленд встречает девушку по имени Мария, которая ему сильно напоминает умершую жену... Вот такая вот завязка. Мне уже страшно! Немного огорчает лишь то, что выйдет в свет Silent Hill 2 только в следующем году



EMPIRE СМОТРИТ В БУДУЩЕЕ

Фирма Empire Interactive, традиционно делавшая игры для PC, решила перекинуть свои силы на разработку проектов для приставок нового поколения и, в частности, для PlayStation 2. Уже сейчас программисты этой компании трудятся над тремя новыми игрушками. Первая — довольно оригинальная стратегия в реальном времени, Ghost Master. В ней вам предстоит взять на себя управление сворой призраков, задачей которых является запугать как можно больше честного люда. Остальные две игры — это пишущие «порты» World Sports Cars и Starsky and Hutch.

KESSEN II (PS2)

Как уже говорилось в одном из прошлых номеров журнала, Коеи собирается выпустить продолжение своей стратегической игры Kessen. Теперь же стали известны новые подробности этого проекта. Прежде всего, Kessen II будет более динамичной игрой, нежели его предшественник, благодаря увеличению количества солдат, отображаемых на экране одновременно до 500 (раньше их было только 100). Кроме этого, в игре появилась магия, которую вы сможете активно применять. Kessen II включает в себя 30 бо-



евых полей, среди которых замки, пересеченные реками равнины и так далее. Глядя на картинки, трудно не заметить, что графическое оформление существенно улучшено. Да что там говорить, графика просто потрясает! Чего стоит один только смерч! Игра появится в Японии уже этой зимой.



5

MORTAL KOMBAT 5?

Один из создателей незабвенного файтинга, Эд Бун недавно вывесил на своем личном сайте данную картинку, которая вполне определенным образом намекает на возможный выход продолжения сами знаете какой игры! Неужто свершилось, неужто великий Комбат действительно будет возрожден? Толпа ликует!

РЕЛИЗ GRANDIA II

В первую неделю после своего выхода, долгожданная ролевушка Grandia II разошлась тиражом всего лишь в 100 тысяч экземпляров. Более чем скромно, если учесть тот факт, что это, наверное, самая ожидаемая RPG для Dreamcast этого года. Продажи эти покажутся просто микроскопическими, если вспомнить, что в первую неделю после выхода FF8 было продано около 3 миллионов копий. И если столь грандиозные Dreamcast'овские проекты, как Grandia II, распродаются так вяло, то что можно сказать о других играх для этой приставки?



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES (PSX)

Есть на западе (а одно время было и у нас) телевизионные шоу, симулирующие угон автомобиля: какой-нибудь человек тырит машину, а полиция пытается его догнать. Если угонщику удастся уйти от погони, то он получает какой-нибудь приз. Фирма Fox Interactive задалась целью сделать игру, основанную на подобном шоу. В WSPC вы сможете примерить тапочки как полицейских (50 миссий), так и угонщиков (15 миссий). Причем происходить в игре все будет не понарошку... Вы не просто догоняете или удираете, вы сможете, сидя в машине, обстреливать противников из пистолетов, автоматов, пулеметов и прочего огнестрельного оружия. Играть можно не только в одиночку, но и вместе с другом. В этом случае один контролирует саму машину, а другой — отстреливается. Графика сильно напоминает Driver (PSX), даже радар в уголке экрана выполнен практически также. Сравнить сам игровой процесс мы сможем в конце года, когда WSPC появится на прилавках.

ХОРОШИЕ НОВОСТИ ОТ UNIVERSAL

Universal Interactive Studios и Havas Interactive заключили соглашение о совместной разработке серии игр Spuro the Dragon для игровых систем нового поколения (PlayStation 2, X-Box), Game Boy Advance и PC. Обязанности в этом «тандеме» распределены следующим образом: UIS разрабатывает, а Havas издает. В данный момент готовится к выходу третья часть SiD для PSX. Работа же над четвертой начнется в апреле 2001-ого года, а закончится предположительно весной 2002-го. Также не исключено появление фиолетового дракончика на Sega Dreamcast и Nintendo GameCube.



Фирма LucasArts усиленно работает над игрой Star Wars: Episode I Starfighter. Эта часть «Звездных войн» представляет собой безмерно красивую трехмерную стрелялку-леталку, напоминающую X-Wing. В SW:EIS вы будете сражаться со злой Торговой Федерацией. Остается надеяться, что игра эта будет рассчитана не только на фанатов.



КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ НОВИНКИ

• С 15 сентября Sega начала продавать модели Dreamcast черного цвета (до этого были только серые). Не правда ли, похоже на Mega Drive?..



• Компании DC Comics и Warner Bros. объединились для того, чтобы совместно заняться разработкой игр с участием величайшего героя всех времен и народов — Супермена. Издателем же выступает Infogrames.

• 31-го августа Electronic Arts запустила в сети свой сайт, целиком и полностью посвященный играм, разрабатываемым данной фирмой для платформы PS2 (www.playStation2.ea.com). На этом сайте посетитель сможет найти не только картинки новых игр, но познакомиться непосредственно с процессом их создания. Похоже, с PS2 у EA связаны далеко идущие планы.



• Фирма I-Imagine ввсю ваяет новый гоночный симулятор Chase, основанный на одноименном фильме. Первоначально игра разрабатывалась для PSX и PC, но спустя некоторое время I-Imagine немного сменила ориентацию, и теперь ожидается появление «Погони» исключительно на X-Box и PC.

• В Интернет просочилась информация о том, что Namco намеривается выпустить продолжение своей очень неплохой бродилки Klonoa на PS2.



• Французское издательство Ubi Soft в конце лета купило разработчиков Rainbow Six — Red Storm Entertainment.



• В Working Designs приняли решение отложить выход RPG Lunar 2: Eternal Blue Complete до ноября этого года. Задержка релиза связана с устранением багов.

• Поступили сведения о том, что продолжение известного файтинга от Namco Soul Calibur 2 выйдет на PlayStation 2. На Dreamcast же оно, скорее всего, так и не появится.

• Фирмы LucasArts и THQ заключили договор, согласно которому последняя получила права издавать игры, содержащие лугасовских персонажей, для портативных игровых систем Game Boy и Game Boy Advanced. Среди них такие проекты, как Obi-Wan's Adventures и Indiana Jones, выход которых намечен на осень этого года.

• С начала сентября Sony увеличила интенсивность производства PS2 до одного миллиона в месяц. До этого изпод конвейера в месяц выходило 400 тысяч экземпляров.

51 ДРАКОН

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

НОВОСТИ/НОВИНКИ

DROPSHIP

Впервые некоторые предварительные сведения об этой игре появились в Интернете весной этого года. Тогда же были показаны первые картинки Dropship. Но в виду того, что игра находилась тогда на очень ранней стадии разработки, графическая ее сторона сразу же вызвала насмешки критиков.

И именно поэтому за ней на некоторое время закрепился статус обычной среднестатистической поделки. Но через некоторое время, когда стали постепенно разглашаться все новые подробности, Dropship резко перешел в разряд самых многообещающих проектов для второй PlayStation.



Для начала хочу напомнить, что индустрия электронных развлечений вступает в настоящее время на новую стадию своего развития. И связано это не только с появлением приставок нового поколения. Индустрия становится все более массовой, и для поддержания интереса аудитории ей требуется постоянно изобретать что-то новенькое. Старые, «избитые» жанры постепенно перестают удовлетворять быстро растущие запросы геймеров, поэтому разработчики вынуждены искать новые пути выживания из них звонких монет. Одним из таких путей является слияние различных жанров. Игра, о которой сейчас пойдет речь, возникла в результате скрещивания стратегии, action'a, авиа- и автосимулятора.

Представители Camden Development Studio признают, что весенний показ столь ранних скриншотов Dropship



Так выглядели картинки из ранней стадии разработки игры



51 ДРАКОН

DROPSHIP

PS2

PLAYSTATION 2



был непростительной ошибкой. Демонстрация эта отпугнула от игры многих геймеров. Но обнародованные в начале сентября новые факты и более поздние картинки практически полностью исправили положение. Прежде всего, Dropship — это военная игра, состоящая из некоторого количества миссий, которые, в свою очередь, включают в себя ряд заданий. Начинается все, как это и принято в стратегиях, с постройки базы. По завершению строительства, вы приступаете к осмотру окружающей местности и выполнению заданий. Тут-то и начинается самое интересное! По словам разработчиков, максимальный размер карты — 1600 квадратных километров (40x40). И это не просто равнина. На столь обширной площади располагаются горы, холмы,



реки, каньоны и так далее. В дополнение к этому, повсюду произрастают деревья, количество которых достигает четверти миллиона. От земли же до небес будет ровно две мили. Особенно впечатляет то, что генерируется все это без использования тумана! Определив местонахождение врага, можно приступить непосредственно к его уничтожению. Для этого берется какое-то одно транспортное средство, нагружается десантниками или боевой техникой и высылается на базу противника. Причем во время движения транспортом управляете лично вы. К примеру, если вы наблюдаете за штурвалом летательного аппарата, то обзрываете его в перспективе от третьего лица. У наблюдающего со стороны человека, наверняка, сложится впечатление, что вы играете в серьезный авиасимулятор. Если же вы решите поручить грузозовиков, то обнаружите, что

физическая модель его выполнена на высоком уровне. Автомобиль в Dropship это не просто монолитная коробка, которая может ехать вперед и назад. Каждое из колес машины вертится автономно и, видимо, может даже выйти из строя, что неминуемо отразится на управлении.

Любое военное транспортное средство, само собой, оснащено огнестрельным оружием. Но, несмотря на это, высадка десанта крайне важна для успешного завершения миссии. Оказавшись на земле, ваши юниты перейдут под командование компьютера, то есть сами будут решать, что им нужно в данный момент предпринять. Но все же хочется надеяться, что каким бы продвинутым ни был в Dropship искусственный интеллект, разработчики догадуются предоставить игроку возможность управлять своей армией «вручную». Ведь ничто не заменит живого человека.



Миссии бывают разных типов. В некоторых от вас потребуется просто уничтожить врага, в других же наоборот — защитить собственную базу от нападков неприятеля.

Визуально все смотрится просто превосходно. От чудовищной блеклости и угловатости, которую можно было видеть на предварительных картинках, не осталось и следа. В движении все это выглядит не менее красиво.

Пока не было сделано никаких заявлений относительно наличия в Dropship сетевого режима. Но это крайне желательно, ведь так хотелось бы сыграть в подобную игрушку по сетке.

Дата выхода Dropship — сентябрь 2001-го года.

Mac Fank



Вот, по моему мнению, один из самых неоднозначных проектов для PlayStation 2. Почему? Да потому, что работает над ним фирма Core Design, та самая, на чьей совести похождения небезызвестной мисс Крофт. И если их игровую серию Tomb Raider еще можно рассматривать как достижение (не так уж мало у нее поклонников), то последние разработки этой команды, вроде Fighting Force и Urban Chaos, на мой взгляд, просто ужасны. Вдоволь порезвившись на таких платформах, как PSX, PC и Dreamcast, неугомонные Core овцы принялись осваивать новые горизонты. И в поле зрения их попала новенькая приставка от Sony.

В Project Eden вы управляете членами спец. подразделения Urban Protection Agency, которое выполняет всю ту работу, что не под силу обычным полицейским. Всего имеется четыре основных героя: Картер, Миноко, Андреас и Амбер. Но UPA — продвинутая организация и, следовательно, располагает продвинутым техническим оборудованием, а именно — роботами. По размеру они значительно меньше людей и используются большей частью для проникновения в труднодоступные области: дыры, трубы и т.д.

Сам игровой процесс строится на постоянном переключении между персонажами, ведь «на дело» герои выхо-

Project Eden



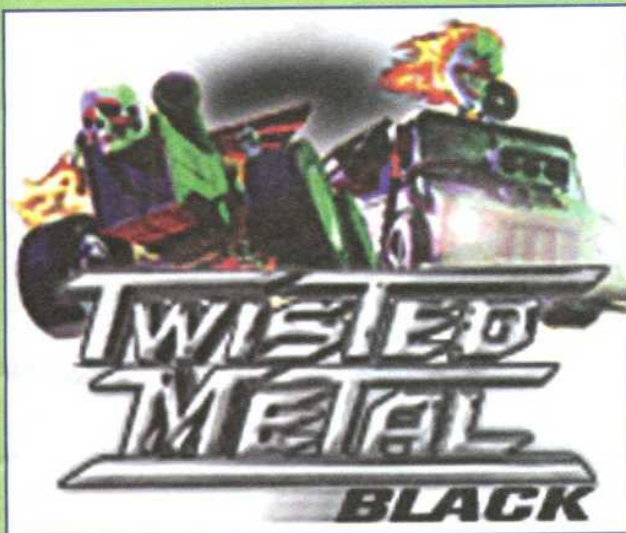
дят не по одиночке, а все сразу. Эта система чем-то напоминает версию Rainbow для PSX. Разработчики утверждают, что потратили много сил на проработку индивидуального боевого стиля каждого отдельного персонажа, его характера и мимики. Передвигаться и атаковать в игре можно будет, как в перспективе от третьего, так и от первого лица. Какой из видов обзора предпочтительнее, пока что неизвестно.

Также не исключено наличие в PE режима для двух или даже четырех игроков. Если судить о графике игрушки по имеющимся картинкам, то ничего особенного здесь не наблюдается. Хотя вид от первого лица довольно красив (чем-то напоминает Quake). Возможно позже, когда в полной мере будет задействована система против смещений (anti-aliasing), графика будет смотреться лучше.

Релиз PE намечен на весну следующего года, и, возможно, у Core наконец-то получится сделать более-менее приличную игру. Но, как говорится, надейся на лучшее, рассчитывай на худшее.

Mac Fank



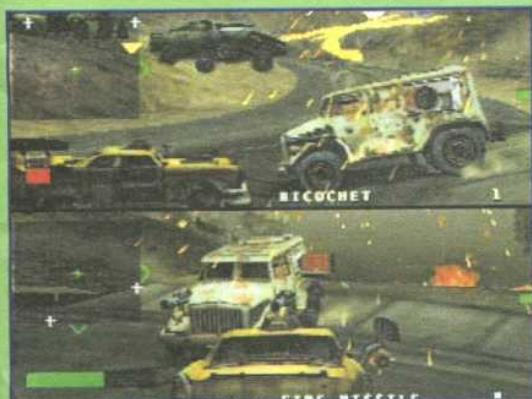


за тем, как 989 Studios гробят гениальную игру. Отобрав-таки проект у авторов Syphon Filter, Сони вручила его доблестной команде Incognito Studios, состоящей из бывших членов Single Track. Называется новая игрушка просто и, следовательно, гениально: Twisted Metal Black. И если разработчики не врут (а не доверять им оснований нет), то пятая часть игры будет по-настоящему темной и мрачной.

Да, с каждым днем PlayStation 2 становится все более и более привлекательной игровой платформой. Новость же, о которой я хочу вам сейчас поведать, смело можно назвать сенсационной! В конце сентября было официально объявлено о том, что не за горами появление очередной части Twisted Metal для вышеупомянутой приставки! Что? Вы говорите, что в этом нет ничего сенсационного, поскольку продолжения этих автомобильных разборок и так «штампуются» с завидным посто-

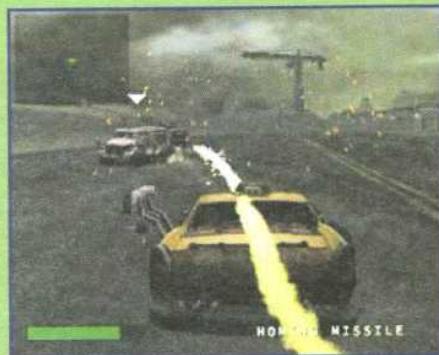


январем. Да, я бы согласился с этим, если бы не одна маленькая деталь: новый ТМ будут ваять те самые люди, что подарили миру первую и вторую части «Искореженного металла»! Sony наконец-то надоело пассивно наблюдать



Прежде всего, программисты и дизайнеры постараются вернуть ТМ к старой концепции. Физическую модель избавят от излишней реалистичности. Машиной можно будет управлять даже в полете, как это и было в ТМ2. На ваши же команды автомобиль станет реагировать быстрее, что позволит точнее вписываться в повороты. На аренах теперь будет меняться погода, появится больше разрушаемых объектов и пешеходов, которых так приятно размазывать по асфальту!

Кроме того, окружающая среда оживлена различными движущимися элементами. К примеру, на одном из уровней летает здоровенный грузовой самолет, причем летает так низко, что его можно взорвать. К слову, взрывы и эффекты освещения выглядят очень впечатляюще, и что самое приятное — их МНОГО! И при всем этом великолепии, частота смены кадров стабильно держится на отметке «60». Всего в ТМВ будет 14 персонажей, среди которых уже успел засветиться бессменный спутник всех частей «Искореженного металла» симпатяга Sweet Tooth (и, видимо, он снова стал рядовым врагом).



О скрытых героях пока что ничего не говорилось.

Беспредел будет происходить на восьми обширных полях. Ну, а если вам угодно утереть нос приятелю, то тут к вашим услугам более десятка арен death-match'a, сражаться на которых одновременно смогут до четырех живых оппонентов.

Помимо стандартных режимов для одного и нескольких игроков, имеется ряд дополнительных, из которых пока что названы только Pure Death Mode (видимо, здесь вы погибаете после первого же повреждения), Endurance Mode (режим выносливости) и Co-op Mode (прохождение игры вместе с другом).

Разработчиками обещаны тонны всевозможного оружия и новые, еще более разнообразные способы расправы над врагом. Например, тот же Sweet Tooth получил способность трансформировать свой грузовичок в боевого робота! Также было особо отмечено, что для того, чтобы играть в ТМВ хорошо, придется долго и упорно учиться. Вывод из подобного заявления можно сделать только один: специальных приемов, выполняемых комбинацией кнопок будет, как говорится, выше крыши. И это есть хорошо.



В общем, будем надеяться, что профессионалам из Incognito Studios удастся возродить культовую игру, развеив окутавшую ее пелену посповости и наделив пятый ТМ захватывающим и оригинальным игровым процессом. Ориентировочная дата выхода ТМВ — середина 2001-го года.

Mac Fank

Персонажи

Рю. Скромный и абсолютно лишенный эгоизма юноша. Последние три года он странствует по свету в поисках таинственного артефакта Дьюпризма, который способен воплотить в жизнь любое желание своего обладателя. С его помощью Рю надеется воскресить свою погибшую подругу Клер. Кроме впечатляющей физической силы, этот молодой человек обладает способностью перевоплощаться в побитых врагов. Но умение это распространяется только на последних четырех поверженных монстров.



Минт. Эта несносная рыжеволосая девчонка — полная противоположность Рю. Когда-то она была реальной претенденткой на трон Восточного Небесного королевства. Но этого права Минт была лишена из-за своего дебоширства. Теперь она точит зуб на свою младшую сестру Майю, которая после ухода Минт автоматически стала единственной наследницей престарелого монарха. Дьюпризм же нужен экс-принцессе для порабощения вселенной, естественно. Но, невзирая на столь высокие амбиции, она до чертиков боится... ТЫКВ! Будучи не особенно сильной физически, Минт владеет мощной магией. Всего существует семь ее видов, и у каждого вида есть еще шесть подвидов. В самом начале у вас имеется только два вида магии и столько же подвидов. Остальные заклятья вам предстоит отыскать.

Майя. Младшая сестренка Минт, претендующая на трон Небесного королевства. Имеет в своем распоряжении мощный артефакт, именуемый Книгой космоса, который все же значительно уступает по силе Дьюпризму. Свою сестру Майя воспринимает исключительно как большого ребенка.



Клаус. Ученый, также занятый поисками Дьюпризма. Но для Клауса сей артефакт представляет исключительно научный интерес. По ходу игры снабжает вас полезной информацией и, вообще, всячески помогает вместе со своей женой Миррой и дочерью Еленой.

Роб. Отважный бродячий воин. Умеет не только сражаться, но и изобретать всевозможное оружие. Кроме того, владеет скоростным катером (как он там называется, Тифозная Омега, что ли?...), который вам в последствии очень пригодится.



Дюк и Белл. Девушка Белл и ее компаньон Дюк — странствующие искатели сокровищ. За Дьюпризмом охотятся, естественно, преследуя корыстные интересы. Короче, злостные конкуренты.

Фенси Мел. Молодая и симпатичная колдунья. Мел живет на краю леса в оригинального вида домике. Советы этой кудесницы придутся вам как нельзя кстати.



Вайлаф. Древний, могущественный и бесконечно мудрый дракон (почти как сам Великий). Ходят легенды, что однажды он уничтожил целую армию, позарившуюся на его несметные сокровища.

Полезные советы:

1. Старайтесь бить противников в прыжке — как правило, это либо отбросит их назад, либо на время нейтрализует.
2. Убивая врагов, не забывайте подбирать оставшиеся после них призы. Монетка с изображением супостата позволит Рю принять его обличье, синий флакончик восстановит немного HP, а красный — MP.
3. После каждого своего приключения заглядывайте в магазин и продавайте там все найденные предметы, а также убитых монстров. Всякий раз, как у вас наберется достаточно денег, покупайте новую броню и оружие.
5. Следите за тем, чтобы количество имеющихся у вас монет, которые играют в ToF роль жизни, никогда не падало ниже 10. В противном случае купите еще в храме.

Threads of Fate

Монеты бывают четырех видов:
Бронзовая — при воскрешении, кроме здоровья, восстанавливает 25% магии;
Серебряная — 50% магии;
Золотая — 100% магии;
Платиновая — плюс ко всему добавляет единицу к показателям Attack и Defence.



6. Если у вас кончилась магия, то восстановить ее можно, убивая врагов обычным оружием.

7. Основной способ увеличения максимального количества HP и MP вашего героя — сражения. Чем больше вы будете кромать вражин оружием, тем быстрее будет прибавляться HP, а чем чаще вы будете пользоваться магией, тем быстрее растет MP.

8. На западе города живет странствующий воин Роб, с помощью которого можно заработать неплохие деньги. За одну битву с ним придется выложить 100 монет, но если вы победите, то назад получите 1000.



Сценарий Рю

Пролог

Итак, Клер и Рю готовятся к вечерней трапезе. Все тихо, и ничто не предвещает беды. Переговорив с подругой, побродите немного по комнате, пока вас не позовут к столу. Отведав струю Клер, Рю услышит на улице шум и решит проверить, в чем дело. Около сарая на него нападет незнакомец с невероятных размеров правой рукой. Завяжется битва, в пылу которой погибнет не вовремя подросшая Клер.



Прошло три года со дня смерти подруги. Рю на корабле приплывает в поселок городского типа под названием Карона. Высадившись на берег и переговорив с матросом, покидайте порт и окажетесь в самом городе. Пообщавшись с людьми, вы узнаете, что дочь местного ученого Елена самостоятельно ушла в лес на поиски отправившихся в экспедицию родителей. Лес — место небезопасное, так что придется нам девчужку выручать. Сохранившись в гостинице, топаем к городским воротам.

Carona Forest
 Здесь вас научат основным принципам управления. Идите направо, отбиваясь от летающих головастика и саблезубых тигров (в сундуке найдете бронзовую монету (Bronze Coin)), пока не достигнете полянки. Там вы и обнаружите Елену и с ней двух головорезов: Смоки и Блада. Перевоплощайтесь в головастика и выходите на бой.



• **Босс — Smokey и Blood.** Битва эта не особенно сложная. Для борьбы с этими ребятами лучше всего принять обличье тигра и кусать их на бегу. Причем сконцентрируйтесь на каком-нибудь одном бандите. Нападая грубиянам, следуйте за





Еленой, и она приведет вас к Клаусу и Мире.

После затяжного разговора, Рю прыгнет с обрыва на уступ. Двигайтесь вниз, не тратя времени на уничтожение оживших растений и не в меру агрессивных ежей. Спустившись на землю, убейте горгулью и, обратившись

ею, запрыгните на камень рядом с другой горгульей. По образовавшейся лестнице поднимитесь к небольшому особняку. Но только вы попытаетесь войти в него, вас атакует огромный собакообразный монстр.

• **Босс — Nightmare.** В сцена-



рии Рю эта «лошадка» не доставит особых проблем. Главное, не стойте на одном месте, когда босс пытается напрыгнуть на вас. И помните, что во время приземления он пускает вокруг себе энергетическую волну.

После смерти бедного животного придет Клаус с семьей, и можно будет войти в дом. В

особняке вы найдете три сундука, внутри которых будут лежать два лунных камня (Moon Stone) и серебряная монета (Silver Coin).

На первом этаже обследуйте шкафчик в стене. Придет Клаус и откроет его. Выслушав его занудную лекцию, выйдите на улицу и убейте непонятно откуда взявшегося головастика. Вернитесь в дом и, поговорив с Клаусом еще раз, сможете лицезреть триумфальное появление Минт.

По возвращении в город Клаус поселит вас в гостинице за свой счет. Поговорите с ним, и он предложит вам посетить обиталище древнего мага Элроя, который якобы создал нечто, способное снять заклятье, охраняющее Дюпризм.

Что ж, последуем совету друга.

Underground Ruins

На входе в подземелье вас встретит Минт и предложит работать вместе. От того, согласитесь вы или нет, ничего не зависит. Первая часть подземелья — это лабиринт. Из врагов здесь встречаются огнедышащие ящерицы и муравьи-переростки.



Передвигаться лучше всего в облике ящерицы, поскольку огненное дыхание этих пресмыкающихся снимает много здоровья у муравьев. Побродив немного, вы рано или поздно наткнетесь на водопад. Идите вдоль него вправо и попадете в другую часть лабиринта. Теперь осталось найти еще



один маленький водопад, пройдя мимо которого влево, вы наткнетесь на дыру в земле. Прыгнув туда, вы окажетесь в большой пещере. Покиньте ее и идите в коридор справа. На полу разлита кислота, поэтому двигайтесь вперед либо в образе головастика, либо прыгая по столбам, не обращая при этом внимания на ящериц. Ликвидировав преграждающего путь муравья, зайдите сначала в проход наверху и возьмите там лежащий на подставке диск. Теперь идите в проход сбоку до следующего коридора. Продолжайте двигаться вперед до тех пор, пока не соберете пять дисков. Чтобы взять шестой,



нужно в образе ящерицы огненным дыханием растопить глыбу льда (быстро нажимайте треугольник). Если у вас еще осталось приличное количество MP, то попробуйте растопить оставшийся лед и найдете сундук с редким вином (Rare Wine). Если же MP не хватает, а винца хочется, то подкопите

уровень, уничтожая муравьев магическими атаками. Вернувшись в большую пещеру, вы обнаружите, что собранные вами диски переместились туда. Чтобы они перенесли вас на верхний ярус, нужно наступить на каждый из них в последовательности справа налево. Но если вы активизировали несколько дисков, свалитесь на землю, то все нужно будет начинать заново.



Войдя в небольшую пещерку, прыгните в дыру, которая приведет вас в коридор. Пройдите направо и увидите Минт, стоящую пред огромным валуном. Поговорите с ней несколько раз, и камень покатится на вас. Девчонку раздает сразу, а вот



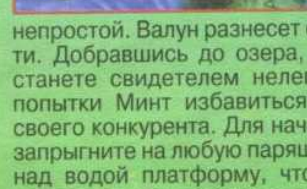
что случится с Рю — зависит от вас. Классическая игровая ситуация: вы, обзрев своего героя спереди, должны помочь ему убежать от преследующего его объекта. Здесь это усугубляется еще и тем, что с потолка на вашу бедную голову сыплются тяжелые камни. Как только увидите проем в стене слева — сигайте туда. Несколько монет-жизней вы здесь наверняка потратите, ведь момент действительно



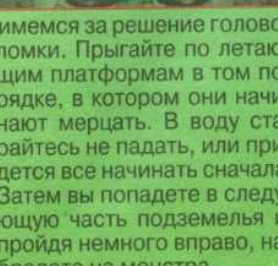
непростой. Валун разнесет стену слева, и можно будет пройти. Добравшись до озера, вы станете свидетелем нелепой попытки Минт избавиться от своего конкурента. Для начала запрыгните на любую парящую над водой платформу, чтобы добраться до противоположного уступа, на котором возлежит сундук с легендарным мечом (Legendary Sword). Теперь примемся за решение головоломки. Прыгайте по летающим платформам в том порядке, в котором они начинают мерцать. В воду старайтесь не падать, или придется все начинать сначала. Затем вы попадете в следующую часть подземелья и, пройдя немного вправо, набредете на монстра.



• **Босс — Skull Beast.** Не очень опасный противник. Уклоняйтесь от его огненных атак и напрыгиваний до тех пор, пока он не выдохнется и из него не пойдет пар. Тут-то и наносите ответный удар.



Идите дальше до странного вида сооружения, где когда-то влачил свое существование сам Элрой. Встав на платформу, вы окажетесь внутри. Там три комнаты, обыскав которые вы станете обладателем золотой монеты (Gold Coin), четырех бронзовых монет, а также куба (Cube) и тиары (Tiara). Последние два предмета являются «ключом» к Дюпризму, и, следовательно, их обязательно нужно показать Клаусу.





Но не все так просто. Покинув строение, вы столкнетесь лицом к лицу с искателями сокровищ Дюком и Белл. Эта парочка, оказывается, тоже охотится за Дюпризмом, и найденные вами предметы им все не помешают.

• **Босс — Duke.** Первая битва с Дюком не доставит проблем. Просто не стойте на одном месте и почаще нажимайте кнопку удара.



Дюк повержен, но не радуйтесь раньше времени. Проворная Белл сопрет у вас Тиару и убежит. Делать нечего, придется догонять. Следуйте за аферистами до того места, где бились с монстром. Ба! Неужели еще одни?! Но на сей раз это не босс. Пользуйтесь той же стратегией и наносите противнику удары. После этого бегите влево и поднимайтесь на платформе вверх. Чудовище последует за вами и нужно будет убежать от него по винтовой лестнице. Проще сказать, чем сделать... Вам навстречу то и дело катятся тяжелые предметы. Поэтому приходится бежать то по внутреннему, то по внешнему кругу. Главное — не останавливаться! Достигнув вершины, вы избавитесь от монстра и вернетесь в Карону. Переговорите с Клаусом, и он посоветует посетить колдунью Фенси Мел, которая поможет вам разобраться с Кубом. Прежде чем отправляться к ней, посетите гостиницу и хорошенько отоспитесь.

Mel's Atelier

Идите вправо и вскоре обнаружите разительные перемены в окружающей обстановке: все вдруг окрасилось в желтые и розовые цвета. Встаньте на звездочку, и она отвезет вас прямо к дому Мел. Но, к великому сожалению, сама кудесница отлучилась, поэтому, дабы скоротать время до ее возвращения, пообщайтесь с ошивающимися рядом гномами (если хотите, можете сохранить игру у попугая). Каждый из трех малышей предложит вам поиграть с ним. Чтобы Мел вернулась, необходимо пройти все три мини игры. Принцип такой: вы, обзревая своего героя сбоку, движетесь вправо, перепрыгивая пропасти и убивая врагов. И чем меньше времени вы потратили на этот «забег», тем дольше сможете пробыть в бонусе.

Повеселившись вдоволь, снова постучите в дверь домика, на этот раз Фенси Мел внутри. Колдунья согласится помочь с Кубом только в том случае, если вы отыщите заблудившегося в лесу гнома. По дороге в город вам встретится звезда с человеческим лицом. Поговорите с ней, и выяснится, что это не звезда вовсе, а замаскированный Дюк!



• **Босс — Starlight Duke.** Звездун Дюк практически безвреден. Тяжелый костюм делает его неуклюжим и неповоротливым. Дождитесь, пока он, споткнувшись, упадет на живот и только тогда бейте (лучше всего атаковать Старлайта в образе гнома с большой шляпкой). Когда здоровье Дюка иссякнет, он взлетит высоко в небо и обрушится на вас.

Дюк повержен, но не радуйтесь раньше времени. Проворная Белл сопрет у вас Тиару и убежит. Делать нечего, придется догонять. Следуйте за аферистами до того места, где бились с монстром. Ба! Неужели еще одни?! Но на сей раз это не босс. Пользуйтесь той же стратегией и наносите противнику удары. После этого бегите влево и поднимайтесь на платформе вверх. Чудовище последует за вами и нужно будет убежать от него по винтовой лестнице. Проще сказать, чем сделать... Вам навстречу то и дело катятся тяжелые предметы. Поэтому приходится бежать то по внутреннему, то по внешнему кругу. Главное — не останавливаться! Достигнув вершины, вы избавитесь от монстра и вернетесь в Карону. Переговорите с Клаусом, и он посоветует посетить колдунью Фенси Мел, которая поможет вам разобраться с Кубом. Прежде чем отправляться к ней, посетите гостиницу и хорошенько отоспитесь.



Если вы не сумеете вернуться, то потеряете немало HP. Вернувшись в Карону, сохраните игру и отправляйтесь в лес.

Carona Forest

Добравшись до того места, где когда-то встретили Елену, вы станете свидетелем сцены, как Блад и Смоки терроризируют гнома.

• **Босс — Smokey и Blood.** С момента вашей последней встречи эти два дебила не разучили никаких



новых трюков, поэтому стратегия их избиения все та же. Защитив гномика, возвращайтесь в город и, прежде чем идти спать, поговорите с Робом. Насладившись ночным кошмаром Рю, покидайте гостиницу и идите к Мел.



Mel's Atelier

Мел отдаст вам Куб, а также свои записи касательно его использования. Пролив немного света на свое туманное прошлое, Рю спешно удалится. В городе поговорите с Клаусом, и он с помощью инструкций Мел откроет-таки Куб. Из открывшейся коробки, как джин из лампы, возникнет мальчик, который при ближайшем рассмотрении окажется куклой по имени Прима. Правда, в настоящий момент она (кукла) находится в бессознательном состоянии и для того, чтобы Прима смог снять заклятье, охраняющее Дюпризм, нужно его оживить. А для этого придется отыскать пару магических перчаток, ботинок и серег. И если сережки обзаядутся добыть Минт, то остальное придется искать самостоятельно и не где-то, а в храме Призраков. Туда нам сейчас и дорога.



Ghost Temple

Войдя внутрь храма, не теряйте времени и заходите в дверь справа. Понаблюдав за зомби, следуйте в ту же дверь, что и они. Поубивав всех в комнатке, выходите из нее и идите в дверь напротив. Вновь раскидав монстров, топайте вверх. Будьте осторожны: прямо перед пропастью с потолка падает шипастый шар!

Преодолев препятствие, посетите комнаты слева и справа и в одной из них убейте тигра. Примите его обличье, чтобы перепрыгнуть следующую пропасть. Убейте монстра, стоящего на правом пьедестале у закрытой двери. Переволотившись в



поверженного врага, займите его место, и дверь откроется. Пройдя в нее, вы нарветесь на...

• **Босс — Chimera.** Открою вам секрет — с этим монстром вам придется драться трижды, и каждый раз он будет становиться все сильнее. Бейте Химеру в тот момент, когда она

кидает свое лезвие. Трофей — левый металлический ботинок (Left Solleret).

Порубав босса, выходите из помещения и идите до кнопки в полу. Нажмите ее, и из открывшихся дверей выскочат четыре скелета. Избавьтесь от них и шагайте направо, чтобы восстановить HP. Пройдя в дверь слева, вы попадете в коридор. Двигаясь вперед, обязательно загляните в комнату сбоку и убейте прыгучего врага, чтобы впоследствии можно было принять его обличие (называется он — Ootang). Оказавшись в большом зале с полом, залитым кислотой, прыгайте по возвышениям. Передвигаться здесь удобнее всего в образе головастика (на него не действует кислота) или Ootang'a (он способен, стоя на кислоте, сразу же запрыгнуть на возвышение). Да, и не забывайте заглядывать в комнатки по бокам, в одной из них вы найдете три бронзовые монеты и одну серебряную. В конце помещения находится еще одна запертая дверь. Чтобы открыть ее, перевоплотитесь в скелета и станьте на пустой пьедестал. За дверью вас ждет очередной босс.



• **Босс — Chimera.** Эта химера сильнее предыдущей в основном за счет умения пускать молнию. Бейте врага, не переставая, но как только экран потемнеет, готовьтесь к тому, что с небес грянет разряд! Трофей — правый металлический ботинок (Right Solleret).

В следующем коридоре убейте врагов и, перевоплотившись в Ootang'a, перепрыгните стену. Дабы открыть дверь, снова запрыгните на пьедестал в образе скелета и примените специальный прием — рассыпание.

• **Босс — Chimera.** Эта Химера, хоть и сильнее двух предыдущих, но стратегия ее убийства остается прежней. Трофей — левая перчатка (Left Gauntlet).

Бегите дальше, до четырех факелов. Перевоплотитесь в мага (Specter) и потушите их ледяной магией. Сделав это, поспешите в открывшуюся дверь, поскольку с потолка на вас рухнет шипастый шар. Пройдите в следующую дверь, и окажетесь почти в самом начале храма. Двигайтесь влево к ранее запертой двери, которая теперь мистическим образом открылась. За ней находится еще один коридор, где Рю заметит кого-то впереди. Пробравшись немного, вы натолкнетесь на Елену, которая, оказывается, пришла сюда повидать вас. Делать нечего, придется продолжать путь в компании этой юной особы. Елена не ступит ни единого шага без команды Рю, поэтому пользуйтесь треугольником, чтобы подзывать ее к себе.



Ударьте по рычагу, чтобы открыть дверь неподалеку. Пройдите в нее и, перепрыгнув пропасть, позовите девочку. Внезапно двери по бокам начнут трястись под натиском монстров. Елена отпрыгнет назад, а вы принимайтесь за истребление врагов. Как только чудовища перестанут прибывать,несите визит в ту комнату, дверь которой продолжает трястись. Внутри уничтожьте оставшихся монстров. В правой комнате выбейте деревянную дверь и возьмите лунный камень. Разобравшись со всеми врагами, топайте к двери в конце коридора, которая окажется запертой. Перевоплотитесь в ежа и пролезайте в проход в стене. В норке подберите ночной камень (Night Stone) и выходите через дыру вверх. Сбросив звериное обличие, ударьте по рычагу, чтобы открыть дверь. Вскоре девочка застрянет между двумя захлопнувшимися



дверями. Но, к счастью, проблема эта благополучно разрешится. Топайте дальше и в комнатке с телепортатором вновь ударьте по рычагу. Несмотря на то, что рычаг сломался, дверь почему-то все равно открылась, но, как выяснится чуть позже, ненадолго. Итак, Елена опять оказалась взаперти. Нужно срочно что-то придумать! Идите в комнату слева и, поубивав врагов, перевоплотитесь в зомби. Воспользуйтесь телепортатором и, пройдя немного вверх, вы станете свидетелем похищения Елены. Встав на телепортатор, вернитесь в тот коридор, где на дочь Клауса впервые напали монстры. Зайдите в правую комнату и снова вышибите деревянную дверь, за ней вы и найдете девочку. Избавившись от монстров, вернитесь к сломанному рычагу и поговорите с Еленой, которая предложит Рю выбить дверь. Ну, уж это мы умеем! С помощью летающих платформ преодолите пропасть и помогите девочке сделать то же самое. Все, что от вас требуется — это нажать треугольник в тот момент, когда платформа приблизится к Елене. Невелика премудрость! Пройдя через дверь, шагайте дальше до следующей комнаты. Пронаблюдав за тем, как Дюк нокаутирует последнюю Химеру и подбирает перчатку, поговорите с ним и готовьтесь к бою.

• **Босс — Duke.** Старина Дюк разучил несколько очень болезненных приемчиков. Опасайтесь пускаемого им огня и, особенно, его комбо. По комнате разбросано множество разных предметов, взрывающихся при ударе. Если подманить к ним Дюка, он обязательно заденет один из них и словит взрывную волну. Главное — не забудьте вовремя отбежать!



Как только враг падет, одна из стен помещения поедет прямо на вас. Пока Дюк пытается ее остановить, вы что есть силы долбите топориком дверь справа.

Благополучно покинув храм Призраков, вся компания вздохнет с облегчением. Дюк на радостях отдаст вам правую перчатку (Right Gauntlet), и можно будет возвращаться в Карону.

Поговорите с Клаусом и отдайте ему найденные предметы. Выяснится, что для корректной работы куклы не хватает амулета, сделанного из редчайшего материала фантомайта. Всезнающий учений посоветует посетить мудрого дракона по имени Вайлаф, который давно коллекционирует всякие раритетные вещицы. Сохраняем игру и отправляемся в путь.

Raging Mountain

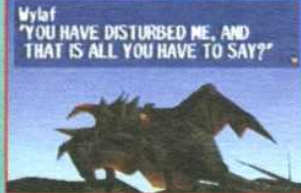
Передвигаться по горам нужно с умом, того и гляди рухнешь в пропасть. Да еще и этот ураганный ветер дует справа. Прыгайте с уступа на уступ в момент затишья, иначе вас снесет в бездну. Бегите вправо до тех пор, пока не наткнетесь на огромный валун. Спрыгните вниз и убейте большого толстого монстра (Bubba). Вернитесь обратно к камню и, приняв обличие врага, разбейте его молотом. Путь свободен. В пещере на развилке пройдите вверх и за булыжником возьмите серебряную монету. Теперь идите по нижнему пути к заполненной лавой части пещеры. Прыгайте по платформам вправо, и по дороге вам встретится источник, восстанавливающий HP. Оказавшись на свежем воздухе, пройдите еще немного и встретитесь со своими старыми знакомыми.



• **Босс — Duke и Belle.** Вот это действительно проблема. Дюк и Белл вдвоем представляют серьезную угрозу вашему здоровью. Причем Белл сражается не сама, а верхом на боевом дракулете под названием Гексагон. Этот механизм так и норовит схватить вас своими обмасленными лапищами и подкинуть высоко-высоко!.. Приземление будет жестким! Дюк же дерется по-прежнему плохо, но все равно неприятности доставить может. Поэтому разделайте сначала с ним, дабы он не путался под ногами. Белл надо гасить следующим образом. Дождитесь хватательного выпада Гексагона и, воспользовавшись его кратковременным замешательством, примените атаку в прыжке.

Через некоторое время Белл разозлится и, прыгнув со своего проржавевшего агрегата, попреет врукопашную. Бейте непослушную девчонку, не забывая уворачиваться от пускаемых ею сгустков энергии.

Избавившись от конкурентов, продолжайте свой путь и поднимайтесь по склонам на гору. В сундуке возьмите легендарный щит (Legendary Shield). На выжженной огнем вершине вас встретит Вайлаф. Мудрый дракон решит протестировать вашу силу.



• **Босс — Wylaf.** Большую часть времени дракон летает вокруг вас. В таком положении он может плеваться огнем и применять свою таранную атаку. Время от времени могучий ящер спускается на землю. Если в момент приземления вы находитесь рядом с ним, то подлетите в небо и потеряете несколько единиц HP. Когда босс на земле, бейте его только в прыжке, иначе нарветесь на контратаку. Сняв примерно половину линейки противника, вы убедите Вайлафа в серьезности своих намерений. Трофей — фантомайт (Phantomite). Как только вы войдете в город, вас поприветствуют Блад и Смоки и вручат официальный вызов на дуэль. Место прежнее — лес. Засейвьтесь, если хотите, и отправляйтесь на бой. Оказывается, эти бандиты не так уж глупы. На это раз они привели вместе с собой воина, более достойного. Зовут его Треп Мастер.

• **Босс — Trap Master.** Сражаться с этим выскочкой вы будете не в лесу, а на его собственном виртуальном поле боя, которое состоит из девяти висящих над пропастью платформ. Если платформа начала мигать — это означает, что скоро она взорвется. А если на ней



появится тень — это верный знак того, что сверху вот-вот рухнет шипастый шар. Избегайте нападков Треп Мастера и бейте его своим оружием. Лишившись столь могущественного покровителя, Блад и Смоки решат добить, по их мнению, ослабшего после изнурительного сражения Рю.

• **Босс — Smokey и Blood.** Последняя потасовка с этими остополами — точно такая же, как и все предыдущие. В городе загляните к Клаусу. Сборка Примы завершена, осталось только восполнить его запасы энергии. Фенси Мел наверняка сможет помочь.

Mel's Atelier
Колдунья предложит вам посетит своего знакомого монстра Горотана, который, по ее словам, повелевает громом и молнией. Позади домика поговорите с одним из гномов (именно его вы спасли в лесу), и тот препроводит вас в обитель громовержца.

• **Босс — Gorotan.** На деле Горотан оказался всего лишь огромным котом, который, впрочем, действительно умеет вызывать молнию. Кроме этого, он любит пускать вокруг себя звездочки, от которых довольно трудно увернуться. Сразу же после его очередной электрической атаки, подбегайте и наносите один-единственный удар (не больше, иначе словите следующий разряд) и бегите вокруг него.



Вернувшись к Клаусу, Рю примет обличие Горотана и как следует подзарядит Приму молниями. Сходите к озеру (Lakeside) и поговорите там с Еленой и Минт. Теперь верни-



тесь обратно к Клаусу и возьмите Приму, чтобы показать ему озеро. После серьезного разговора верните Приму Клаусу, и будет решено как можно скорее отправляться на остров снимать заклятье. Для того чтобы попасть туда, необходимо иметь лодку, поэтому самое время пойти побазарить с Робом. Он парень драчливый и, за право пользоваться сим замечательным средством передвижения, попросит вас с ним схлестнуться. Что ж, у нас тоже руки чешутся... От того, выиграете вы битву или нет, в общем-то ничего не зависит — до острова он вас в любом случае подбросит. Хороший парень, этот Роб! Поговорите с Клаусом и готовьтесь к путешествию. На острове Прима будет приступить к снятию заклятья, как внезапно появятся принцесса Майя и Долл Мастер. Ну кто их звал!? К счастью, вовремя подоспевшие Минт, Дюк и Белл помогут Рю спастись бегством. Прима же остался в руках ваших врагов. В городе посетите бар, после чего отправляйтесь спать. На следующий день сходите к озеру (Lakeside) и полюбуйтесь на возникшую башню. Вернитесь в Кларону и, поговорив с Робом, ступайте к себе в гостиницу вздремнуть. Проснувшись ночью, Рю увидит в окне... Клер! Ту самую Клер, которая погибла несколько лет назад. Выскочив на улицу, следуйте за призраком, который, в конце концов, приведет вас в храм. Так это была подстава!



• **Босс — Psycho Master.** Довольно сильный тип. Обычная таранная тактика здесь не пройдет. Ни в коем случае не атакуйте врага спереди — Психо Мастер применит свой коронный прием. Как только противник появляется, перепрыгивайте его и бейте по спине, после чего отпрыгивайте назад. Утром путь наш лежит в Башню Майи.

Maya's Tower
Поговорите с Треп Мастером на первом этаже и поднимайтесь по винтовой лестнице вверх, кроша ожившие тыквы и других врагов. Наверху убейте вражин, выскочивших из двери, и проходите внутрь (в сундуке рядом возьмите золотые монеты). В комнате вы найдете множество движущихся платформ, прыгая по которым надо попасть к выходу. Но есть две проблемы. Первая — некоторые платформы не выдерживают вашего веса, и, встав на них, вы упадете на нижний ярус, где на Рю набросится стая недругов. Вторая — это лушка, стреляющая в вас тыквами. Методом научного тыка вычисляем устойчивые платформы и аккуратно, не торопясь, перебираемся на другую сторону, время от времени подпрыгивая, дабы уклониться от летящего снаряда. В сундуках возьмите два звездных камня (Star Stone) и, зайдя в дверь, прыгайте на платформу, которая поднимет вас вверх. Там, прикончив врагов около двери, идите в следующую комнату (рядом еще один сундук с монетами).

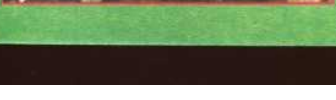
Снова платформы. Прежде всего, сгоните сидящих на них врагов, а уж потом продвигайтесь к выходу. Да, и старайтесь не простаивать на платформах долго, иначе вас отбросит назад. У выхода обыщите сундук на предмет легендарного шлема (Legendary Helmet). У следующей лестницы возьмите в сундуке золотые монеты и поднимайтесь вверх. Разберитесь с монстрами около последней двери и проходите внутрь.

После небольшой сюжетной сцены выяснится, что именно Долл Мастер убил Клер.



• **Босс — Doll Master.** Выиграть эту битву нельзя, враг слишком силен. Теперь события переносятся в космос, где вам придется сразиться с создателем Книги космоса.

• **Босс — Atenaciус.** Никакой особой стратегии здесь



нет, просто преследуйте летающую голову и бейте в прыжке. По окончании битвы появится Долл Мастер и, сказав несколько умных фраз, добьет несчастного Атенасиуса. Выяснится, что оба — Рю и Долл Мастер — творения мага по имени Вейлен, который, собственно, и создал Дьюпризм, и, следовательно, они братья!



Посмотрев ряд сюжетных перебивок, вы, наконец, вернетесь в Карону. Заклятые, охраняющее Дьюпризм, снято, и в небе над городом появилась загадочная летающая крепость. Поговорив с Клаусом и Фенси Мел, идите навестить Вайлафа.

Raging Mountain

В пещере вам повстречается старый знакомый.

• **Босс — Trap Master.** Тактика прежняя.

Во второй раз доказав Треп Мастеру свое превосходство, шагаем дальше. После заполненной лавой пещеры вас ожидает еще одна интересная встреча.

• **Босс — Mode Master.** Экспрессивная девушка, ничего не скажешь. Во время боя она перевоплощается в разных рядовых врагов.

Одолов девицу, идите к Вайлафу, и он дарует Рю возможность единожды перевоплотиться в дракона. В городе загляните в чужую гостиницу и бар и побеседуйте там со своими друзьями. Разобравшись со всеми делами и подкопив уровень, если нужно, отправляемся в последнюю локацию.



Valen's Tower

Превратившись в Вайлафа, Рю взмывает ввысь. Допорхав до прибежища Вейлена, он сбросит драконье обличье и внезапно увидит уныло сидящего у стены Приму. После короткого разговора Рю встанет на телепортатор и...

Первая часть крепости состоит из четырех арен, каждая из которых представляет собой несколько длинных платформ, соединенных телепортаторами. Вы должны отыскать платформу, которая поднимет вас на очередную арену. Арены же разделены пропастями, преодолевать которые нужно по летающим платформам. Если успеете перебраться на другую сторону до того, как время кончится, вам восстановят часть HP. Некоторые телепортаторы заблокированы камнями или ледяными глыбами. Переползайтесь в соответствующих врагов и пользуйтесь их способностями, чтобы устранить препятствие.

Миновав этот занудный лабиринт, сохраните игру у столь кстати поставленного здесь savepoint'a. Дальше нас ожидает головоломка. В каждой из четырех комнат, соединенных коридором, есть четыре горелки. Пользуясь способностью двуглавых псов, в каждой комнате потушите крайние огоньки и зажгите два внутренних. За это вы получите четыре камня, которые нужно установить в помещении с рисунком на полу. В этой же комнате, как вы уже заметили, средние огоньки уже горят, поэтому потушите их и зажгите снова. В другом помещении вы обнаружите не зажигающуюся горелку. Чтобы починить ее, воспользуйтесь магией обитающих здесь же демонов. Успешно активизировав телепортатор, вы попадете прямо к боссу.

• **Босс — Psycho Master.**

Вокруг поля боя натянута энергетическая завеса, отнимающая HP при касании. Используйте ту же тактику, что и при битве в храме.

После победы над Психом Мастером вы отправитесь в помещение с телепортаторами, которые заставят вас вернуться к какому-либо из уже пережитых боев. Телепортаторы на углах отправят вас к обычным врагам. Туда нам идти не обязательно. Вместо этого сходите на запад, восток и север и сразитесь там боссами: Chimera, Skull Beast, Nightmare. После этих трех боев вы сможете сохранить игру и отправиться к последним боссам.



• **Босс — Doll Master.** Пора

схлестнуться с коварным обидчиком в последний раз. Сначала Долл Мастер покажется очень сильным противником. Но если знать его слабые места... Единственная действительно очень опасная атака этого босса — хватательный выпад вперед. Но этот спец. прием имеет два существенных недостатка: небольшое радиус поражения и задержка после его применения. Стало быть, дождитесь, пока враг проведет эту атаку, после чего налетайте и бейте в прыжке.

Одолов Долл Мастера, Рю войдет в портал. Да, дух Вейлена все это время жил внутри Дьюпризма, надеясь в один прекрасный день получить в свое распоряжение какое-нибудь, пускай не очень хорошее, но осязаемое тело. Желание наивного паренька оживить Клер пришло как нельзя кстати. Заграбастав тело девушки, Вейлен, сам того не осознавая, обрушивает на себя всю ярость Рю.



• **Босс — Valen.** Сам по себе древний маг безобиден (пока!). Опасность представляют призываемые им шипастоперчатые твари. Да и их, в принципе, легко уничтожить. Проблема в том, что эти гады имеют дурную привычку время от времени восстанавливать боссу часть здоровья. Если такой монстр вдруг начнет размахивать крыльями, значит он готовится применить лечебную магию. Пресекать это надо мгновенно: топором по чайнику, и он на время успокоится. В промежутках между «общением» с чудовищами, наносите Вейлену пару ударов, и так до победного конца.



Покинув тело Клер, злодей соединится с Дьюпризмом, и грянет финальная битва.



• **Босс — Valen.** Самое интересное — этот босс легче

предыдущего, несмотря на то, что выглядит гораздо более внушительно! Монстр имеет несколько форм, но уязвимой является лишь одна: летающая, с четырьмя лапами. Как только Вейлен перевоплотится в нее, ставьте блок (нажмите



треугольник), чтобы защититься от очереди из острых иголок. Как только обстрел закончится, подбегайте и бейте в прыжке.

Эпилог

Спаслись вместе с оживленной подругой из готовой взорваться крепости, Рю возвращается в Карону. Но, к несчастью, Клер уже несколько дней находится без сознания. Заглянув к Клаусу, посетите бар, чужую гостиницу, полянку Роба и храм. Переговорив с друзьями, зайдите к Клаусу еще раз и наслаждайтесь Happy End'ом. Но не время расслабляться, ведь мы пока что прошли лишь сценарий Рю!



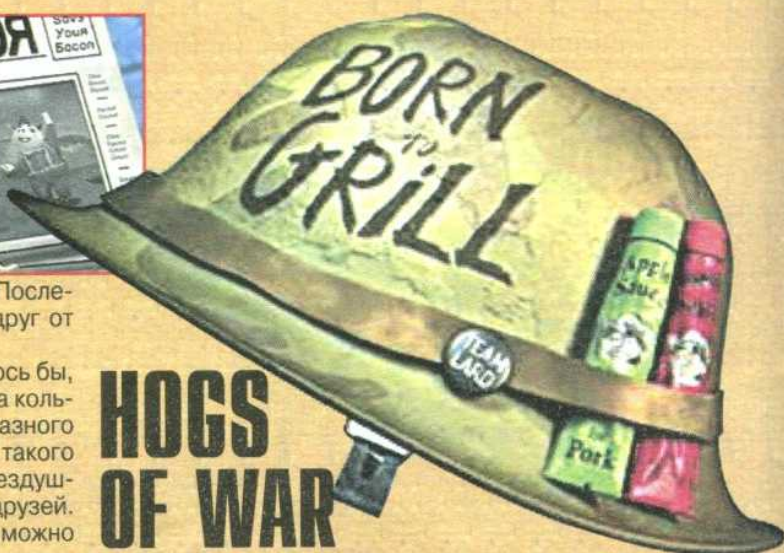
Mac Fank

Окончание (сценарий Минт) в следующем номере

Многие из вас, наверное, видели или даже играли (потому что, увидев это, нельзя не поиграть) в какую-нибудь часть из серии Worms. Первые «червячки» еще не были столь толсты, как последующие, и запускались даже на слабеньком компьютере. Поэтому они были портированы на шестнадцатибитную «Сегу». Последующие две части, хоть и не сильно отличались друг от друга, но от первой ушли далеко вперед.

Что же так привлекает игрока в «червячках». Казалось бы, ну что тут такого, маленькие создания из семейства кольчатых воюют друг с другом посредством разнообразного (надо отдать должное) оружия. Вся прелесть игр такого типа — мультиплеер, когда борешься не против бездушного компьютера, а против пары-тройки своих друзей. Единственным недостатком всей червиной серии можно считать отсутствие третьего измерения. Надежды, что хотя бы в третьей части оно появится, не оправдались. Но вот на сцену выходит Hogs of War. Я бы сказал, что это «Worms 3D», если бы не одно «но». Главные герои этой новой игрушки — свиньи, хрюшки, называй как хочешь.

Игра происходит в полном 3D, что поначалу немного непривычно. Есть несколько режимов, в числе которых и мультиплеер. Основной режим — прохождение миссий — рассчитан на одного игрока. Изначально ты получаешь пять хрюшек-новобранцев, некоторым из них при твоём умелом руководстве суждено стать кабанями-ветеранами. Отличительной чертой Hogs of War является некоторая примесь RPG. Каждый член команды имеет свое имя, свой уровень энергии и... может развивать свои навыки по четырем направлениям (см. список Промо (от англ. Promotion — повышение в звании, продвижение): тяжелое вооружение, инженерия, шпионаж, медицина. В каждом направлении есть несколько градаций опыта. Единственное, что мне не понравилось — это система продвижения по службе (хотя, может быть, она и верно отражает реальное положение вещей). После каждой схватки ты получаешь монетки, а затем платишь деньги за каждое промо. Обидно еще и то, что каждый хрюк имеет несколько жизней, а они имеют свойство кончатся, когда свин почти достиг пика карьерного роста. Итак, чем опытнее твой бойцы, тем шире их возможности. С ростом статуса у них появляется дополнительное оружие и увеличивается максимальное количество энергии. Однако все пути развития ведут к двум высшим рангам: Commando и Hero.



HOGS OF WAR

«Рожденные для шашлыка»



Развивая хрюка по пути тяжелого вооружения, ты получаешь бойца, оснащенного мощными дальноточными пушками. С помощью мортиры ты сможешь достать врага в любой точке карты, надо только привыкнуть к наводке на цель.

Инженер, по сути своей, является подрывником. Гранаты, взрывчатка и мины, все это в его компетенции. Кроме того, инженер обладает способностью обнаруживать минные поля, жаль только, что

разминировать их можно лишь ценой своей задницы, а это весьма неприятно.

Шпион. Тоже очень полезен, поскольку с большим успехом может стрелять по удаленным мишеням, снимая прилично очков. Кроме того, он может маскироваться, делаясь незаметным для врагов.

Медик — он один может подлечить раненого товарища. Оружие нападения слабое, зато медицинские средства имеются.

Как я уже сказал, все пути развития ведут к двум рангам: Commando и Hero. Первый может плавать и пользоваться ракетным ранцем, а второй еще и самостоятельно

лечится и может парашютировать в выбранный район. В игре около 40 уровней для режима на одного игрока. В мультиплеере можно играть как друг против друга, так и против компьютера. Правда, чем больше команд, тем меньше свиней борется за честь каждой из них. В режиме Deathmatch убитая свинья появляется снова, спускаясь





на парашюте в случайном месте. Побеждает та команда, которая первой наберет определенное количество очков. В режиме борьбы за выживание побеждает команда, уничтожившая всех соперников, новые бойцы не появляются.

2.3. Pyrotech (120 HP). Оружие — Trotter, Pistol, Flamethrower X3, Mortar X3, Bazooka, Airburst.

3. Engineer

Вряд ли они могут считаться инженерами в привычном значении этого слова. Скорее, они саперы-диверсанты, действующие вблизи от объекта и способные обнаруживать минные поля.

3.1. Sapper (80 HP). Оружие — Trotter, Shotgun, Mine X3, TNT (это взрывчатка, тринитротолуол).

3.2. Engineer (100 HP). Оружие — Trotter, Shotgun, Shrapnel Grenade X3, Mine X3, TNT X2, Suicide

3.3. Saboteur (120 HP). Оружие — Trotter, Super Shotgun, Shrapnel Grenade X3, Mine X3, TNT X3, Suicide

4. Espionage

Мастер шпионажа не виден на карте, может использовать отравляющий газ, снайперскую винтовку, а также маскироваться.

4.1. Scout (75 HP). Оружие — Knife, Rifle, Poison Gas, Pick Pocket, Hide

4.2. Sniper (90 HP). Оружие — Knife, Sniper Rifle, Poison Gas, Suicide, Pick Pocket X2, Hide

4.3. Spy (120 HP). Оружие — Knife, Cattle Prod, Sniper Rifle, Poison Gas, TNT, Pick Pocket X3, Hide

5. Medic Представитель самой гуманной профессии лечит отравления и повреждения. Оружия имеет мало (но имеет).

5.1. Orderly (60 HP). Оружие и возможности — Knife, Rifle, Grenade X3, Healing Hands X3

5.2. Medic (80 HP). Оружие и возможности — Knife, Rifle, Medicine Dart X3, Grenade X3, Medicine Ball X3, Healing Hands X3

5.3. Surgeon (120 HP). Оружие и возможности — Knife, Rifle, Rifle Burst X3, Medicine Dart X3, Tranquilizer X1, Grenade X3, Medicine Ball X3, Healing Hands X3

Все пути развития приводят к двум финальным рангам:

A. Commando (130 HP).

Может использовать jetpack и плавать. Оружие и возможности — Knife,

Machine Gun, Sniper Rifle, Medicine Dart X3, Cluster Grenade, Poison Gas, Bazooka, Airburst, TNT, Jetpack, Hide

B. Hero (150 HP).

Высший ранг. Может использовать атаку с воздуха, парашютировать и лечиться.

Оружие и возможности — Sword, Heavy Machine Gun, Sniper Rifle, Medicine Dart, Cluster Grenade, Poison Gas, Bazooka, Airburst, TNT, Jetpack, Self Heal, Hide, Special Ops, Airstrike.

Александр Артеменко



Еще одной особенностью Hogs of Wars является использование технических средств. Во-первых, это здания, ты можешь спрятаться в барак или в медицинской палатке. Во-вторых, в некоторых миссиях можно использовать танки и пушки, как свои, так и трофейные. Эта возможность создает особую атмосферу поросычных разборок. Начинаешь ощущать, что находишься в горячей точке и дорожить шкурой (и салом) каждого бойца.

Игра просто супер! Одобрено свиным здоровьем России!

Секреты:

1. Попробуй выстрелить в дирижабль, получишь приз немедленно.

2. Следующие коды надо вводить, как название команды
PRying PIGS — просмотр всех заставок

WATTA PORK — заставка про свиновобранца

MARDY PIGS — доступ к команде Team Lard

Список Промо

1. Grunt (можешь хрюкать) — основной ранг — 50 HP и ограниченный набор оружия Knife, Rifle, Grenade X3

2. Heavy Weapons Specialist
Это специалисты в части тяжелого вооружения — мортир, базук и т.д..

2.1. Gunner (75 HP). Оружие — Trotter, Pistol, Bazooka

2.2. Bombardier (90 HP). Оружие — Trotter, Pistol, Mortar X3, Bazooka



Они скользят в ночи не слышней тени,
Смерть оставляя позади.
Лишь маски на ходу меняя,
Они скрываются во тьме судьбы.
Настанет день и все всплывет как правда,
Пугая обывателей времен,
Но мы-то знаем, где хоронилась тайна
И вынесем свой приговор.
Автор неизвестен

TEENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Что ни говорите, но японцы умеют делать хорошие игры. Очередным доказательством этого утверждения служит великолепная Tenchu 2. И что же в ней столь замечательного, отчего я похвалил всю островную нацию и готов расхваливать игру до позеленения? Да все! Начнем, пожалуй, со смысла игры. Вам придется полностью вжиться в образ ниндзя. А вжиться, это уже ни что иное, как симулятор. Не пилот самолета, не водила танка, а настоящей воин-тень. Если считаете, что это не возможно или я склонен переоценивать игру, то позвольте мне вас переубедить. Для начала хотелось бы заметить, что Tenchu полностью соответствует четы-



рвьяшего бдительность противника и... будет очень красивая заставка.

Игра является смесью шпионской авантюры и экшна. Некоторое слияние принципов Metal Gear Solid и Bushido Blade. В основном приходится с опаской пробираться по вражескому стану, вздрагивая от каждого шороха, но никого не трогая. Впрочем, это ваше личное дело, бить или не бить. Но для того, чтобы оставаться невидимым и неслышимым на чужой территории, требуется определенная сноровка.



Облегчает эту задачу, не удивляйтесь только, самый что ни на есть натуральный радар! В Японии XII столетия, да еще компактный?! Указывает расстояние от вас до врага. Совсем не правдоподобно, но как жизнь спасает. И если после всего этого, вы не смогли подтвердить теорему о том, что настоящего ниндзя не видно ни на земле, ни в воде, то начинается кровавая сеча. Очень кровавая. Это и есть экшн. Проводится с применением холодного оружия с небольшим количеством метательного и заурядных пиротехнических средств. Смотрится, как понимаете, довольно натурально и очень жестоко. Времена такие были, никуда не денешься.



рем постулатам подлинно «ниндзевой» игры, которые были напечатаны в 34 номере всеми любимого журнала. За этим следует не разочаровавшая графика. Хотя она теперь не фотореалистичная, как в первой части, а стала рисованной, это никак не портит игру. Фигуры как самих героев, так и разномасштабных врагов качественно прорисованы и анимированы. Спец. эффектов стало на порядок больше. Но самое главное заключается в прекрасном оформлении окружающего мира. Его смогли сделать реалистичным и интерактивным. Иди, куда хочешь, делай, что пожелаешь, и, вообще, свобода действий. Правда, до отпечатков ног на мокром песке и взрывов зданий дело не дошло, но срубающийся бамбук и ожоги от факелов — это пожалуйста. Показ идет с оптимальной точки наблюдения постоянно двигающейся камерой.



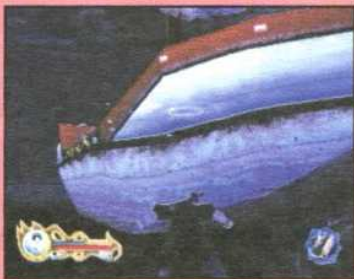
Не оставили авторы наших героев беспомощными, неспособными ответить ударом на удар. Наделили кучей возможностей, движений и целым арсеналом вспомогательных средств: прыжки, кувырки, различные маневры позволяют приблизиться к противнику без потерь, а также избежать хитрых выпадов. Не последнюю роль в этом сыграло грамотно и удобно разложенное по кнопкам управление. К сожалению, все стычки будут завершаться в вашу пользу при применении простой и монотонной тактики чередования блока с ударом. Даже может не потребоваться обширнейшего арсенала. Жаль, много там прикольных вещичек.

Рельеф местности, различные постройки и препятствия можно использовать как укрытия. Ведь ниндзя умеет обращать себе на благо все. Не осталась без внимания и водная стихия. Хотя ее не так и много, но все же приятно поплавать, подурочить врагов, а потом так незаметно напасть на поте-

терь, а также избежать хитрых выпадов. Не последнюю роль в этом сыграло грамотно и удобно разложенное по кнопкам управление. К сожалению, все стычки будут завершаться в вашу пользу при применении простой и монотонной тактики чередования блока с ударом. Даже может не



потребоваться обширнейшего арсенала. Жаль, много там прикольных вещичек. Подобный набор средств уничтожения есть и у солдат противника и, особенно, боссов. Частота его применения зависит от выбранного вами уровня сложности. Только что это я нахваливаю техническую сторону игры, а про сюжет молчок? Нехорошо. Но знайте, он хорош и интересен. Действия разворачиваются до событий первой части. Все начинается со сдачи экзамена, после чего наших героев по праву смогут



называть ниндзя. И сразу же разгорается междоусобная война. Спровоцированная могущественной бандой, она нарушает все планы героев навсегда изменив их дальнейшую судьбу. А вот на сколько, это станет ясно после прохождения трех сценариев за каждого из героев.

Очень интересно и очень захватывает. С другой стороны немного разочаровала озвучка персонажей, да и перевод. Те, кто работал над английской версией, не смогли пропитаться духом древности. Вот и получились у них «интересные» диалоги. Просто странно слушать, как ученики разго-



варивают со своим учителем. И еще неслала мне эта игра удар, прямо в левое ухо... В ней практически отсутствует музыка!!! Три восклицательных знака! Неужели Sony Music не отыскала в своих запасниках хороших мелодий, способных поддержать дух игры? Саундтрек первой части до сих пор глубоко сидит в моей душе и занимает следующее место после музыки Castlevania: Symphony of the Night. Во время прохождений уровней слух ласкают различные звуки природы, которые выполнены на высоком уровне.

А музыку услышите только на начальной заставке, во время финальных титров и еще немного в сюжетных сценах. Может и вправду без нее лучше, бегая по берегу, слушать прибой, а в лесу шум ветра в вышине? Но мои не потоптанные медведем уши мириться с этим отказываются.

Продолжение удалось — это факт. Небольшие оплошности компенсируются многочисленными и приятными достоинствами. И то, что игра ничуть не хуже первой части, уже достижение, которое многим не под силу.

Rina, огромное тебе спасибо.

C.
J.
C.



51 ДРАКОН

ТЕМНУ 2: ВЯРН OF STEALTH ASSASSINS



PLAYSTATION

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ



ОТ **\$0.33/час**

регистрация доменов от **\$25**

услуги хостинга от **\$15**

Купи карту на
www.molotok.ru



119021, Москва, Комсомольский пр-т, д.4
Тел.: (095)232-02-89, Факс: (095)248-78-48

191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88
Тел.: (812)329-55-49, Факс: (812)279-10-66

CITYLINE
INTERNET TECHNOLOGIES

DINO CRISIS 2



Сделав долгожданную вторую часть этого популярного ужастика, фирма Capcom изменила в нем практически все, кроме главной героини первой серии Регины.

Значительно поменялось управление. Теперь оно вот такое:

Оружие расположилось на двух кнопках (я рассказываю про японскую версию, управление в американской, возможно, иное): на «квадрате» — основное оружие, на «треугольнике» — дополнительное. Кнопка «R1» — автоприцел, «R2» — поворот на 180 градусов. «L1» — позволяет переприцелиться, «L2» вызывает карту. Если, войдя в режим карты, нажать «квадрат», то сможем детально обозреть место, где находимся. Кнопка «крест» — выход из меню, которое вызывается нажатием «Select». Кнопка «круг» повторяет функции «квадрата».



Загадок в игре поменьше, чем в первой части, зато на каждом участке территории вам предстоит непрерывная борьба за выживание.

В разных местах попадаются вмонтированные в стены компьютеры с монитором. Это пун-

кты, где можно сохранить игру, зарядить оружие, увеличить обойму, купить оружие, аптечки и другие вещи, облегчающие жизнь. Оплата за приобретения ведется спецочками, которые начисляются за убитых динозавров. А если вы прошли территорию без ущерба для бесценного здоровья вашего персонажа, то еще получите и бонус-очки.

Итак, прошел целый год после инцидента на острове. Правительство продолжило опыты доктора Кирка в исследовательском центре около военной базы. В результате и центр, и база, и небольшой городок, находящийся поблизости, оказались, судя по всему, перенесенными в эпоху динозавров. Правительство сделало попытку вернуть исчезнувших людей обратно в наше время, отправив на корабле на их спасение поисковую группу. В составе этой группы была и Регина...

Из заставки видно, что подготовка группы оказалась нудышной — солдаты были не способны отбить уже первую атаку велоцератпоров, и к моменту появления тираннозавра (T-Rex'a), разогнавшего мелких хищников, в живых осталось лишь трое из группы. Это была, естественно, Регина, один из спецназовцев «TRAT» Дилан и выбивший T-Rex'у из ратомета глаз латиноамериканец Дейвид. Последний, правда, отделился от остальных во время удирания от взбелевнившегося ящера. В итоге вам предстоит проходить игру Диланом и Региной поочередно.



После сценки знакомства ваших персонажей вы сможете узнать, что у новых



друзей (по несчастью) разные способности в открыва-

нии заблокированных дверей. Дилан действует по-простому, счищая своим тесаком-мачете зеленые заросли. Регина же пользуется более продвинутым лезвием с электрошоком, открывая двери с панелью для магнитной карты. Им же (электрошоком) она может на некоторое время вырубать небольших динозавров.

Первый ход за Диланом.

Начать следует с того, что осмотрите труп солдата (возможно, найдете аптечку) и, уж, затем шагайте в очищенную от зарослей дверь. За ней вас уже ждут... Не стойте на месте: выстрел и перебежка зигзагами из стороны в сторону, иначе, пока вы возитесь с одним велоцератпоров, другие сиганут вам на загривок. Если вас таки цапнули и линейка жизни стала красной, примените пластырь или используйте сумку с универсальной аптечкой, не то будете бежать, истекая кровью и постепенно теряя здоровье. Пробежите до территории с первым сейв-компьютером, около него на земле найдете ваш первый файл о динозаврах (велоцератпор), и от вас спрячется какое-то разумное существо. Дверь рядом с компьютером пока заблокирована, идите в другую, ведущую к военной базе. Территорию назовем «сейв-1». Заодно, если кру-



то добежали, купите разрядник. Прорвавшись с боем на базу, встречаем старого знакомого, одноглазого и голодного T-Rex'a. Удрав от него к левой по карте двери, встречаем недружелюбный прием пары странных существ в шлемах, подобных тому, смотавшемуся.

Дилан от возникших проблем спрячется в нижней части базы.

Там, в медицинском кабинете, найдете «сейв-2», файл N2 и ключ (на кушетке). В шкафу около кушетки большая аптечка. Выйдя из комнаты, встретите тройку велоцератпоров. Прорывайтесь: дверь, около которой вас обстреляли — ваша цель. За ней на столе найдете новый файл на динозавра.

На стенах две панели для ключа, но он подходит лишь к одной. Дилан подбирает трофей — магнитную карту, но тут же оказывается заблокирован. Придется звать на помощь Регину.

В игру вступает Регина.

Бегите прямо, махните шероховатым по панели для магнитной карты двойных дверей и подберите с трупа файл N6 (аллозавр). Теперь нужно пройти на территорию «Research Facility». У подхода к воротам от удара аллозавра на голову Регине полетит броневилок. Не сорвайтесь с ним, он пока непобедим. Пройдите в ворота, а оттуда бегите в комнату «сейв-3», где найдете файл



с информацией о ядовитой дряни «PP-34». Прорваться через территорию, загаженную ей, можно, имея с собой огнемёт, так что купите его у сейв-компьютера. Заодно стоит приобрести дополнительное оружие, создающее перед вами на короткое время огненную стену.





Как только выйдете из комнаты, последует сценка с уже знакомыми существами в шлемах. На этот раз одно из них, шаркнув в Регину взрывающимся диском, оступится и чудом удержится на обломках моста. Спасая существо от гибели в пропасти и сняв с него шлем, Регина с изумлением увидит... девушку! Девушка, однако, не желает отвечать на вопросы, и Регина, не прибегая пока к допросу

третьей степени, прикует ее наручниками в сейв-комнате. Продолжая путь, Регина прорывается на военную базу, сжигая ядовитые организмы. Можно также спалить и аллозавра, если топлива огнемета хватит. На базе изменения — вместо тираннозавра появились летающие и очень надоедливые птеродактили. Подобрал с пола ключ, бегите к двери, южнее комнаты «сейв-2». Применив шокер-нож, зайдите внутрь, поднимитесь по лестнице, найдете файл, а в глубине комнаты обнаружите блок с ключами.

Верните ключ на пустующее место с зеленой меткой, возьмите вместо него ключ с синей меткой. Применив его на панели около двери, захлопнувшей Дилана, получаем горячую благодарность: «Ну что ты так долго?!».

Дилан свободен и берет игру на себя.

Следующая сцена на спасательном судне. Плененную девушку Дилан с извинениями приковывает наручниками у дверей, ведущих к системе телепортации. Пленницу почему-то здорово поразило лицо Дилана, она даже попыталась что-то сказать. Но, похоже, она немая... И тут выясняется, что ее напарнички разнесли вдребезги и компьютеры, и весь мониторный отсек. Теперь Дилану предстоит пробираться на территорию исследовательского центра «Research Facility».

По дороге вам дважды попадет ся аллозавр. На месте второй с ним встречи из скалы вытекает ручей. Обследуйте его, и вы увидите, как сверху упадет и поплывет по течению лист с дерева. Проследуйте за ним. И там, где лист завертится на месте, обнаружите синюю магнитную карту.

Там, где Регина поймала странную девушку, есть дверь, затянутая лианами. Очистите ее при помощи мачете и заходите. Знакомьтесь: это овирапторы. Они очень юркие, вдобавок плюются ядом. Пробежите к лифту, используя разрядник. Активировав желтую карту, пробираемся в центр лаборатории. Не спешите заходить в комнату, помеченную на карте мигающим синим цветом. Сначала войдите в дверь, ближайшую к вашей конечной цели (она тоже в зарослях) и закройте в комнате все люки, кроме того, что слева

от сейв-компьютера. Откройте у одного из люков клетку-ящик, пройдите в соседнее помещение через заросшую зеленью дверь и там тоже закройте все люки.

Собрав на столиках файлы и подкупив у компьютера необходимые вещи, попытаемся активировать желтую карту и искомой двери. Вот хулиган какой, этот компизавр! Загоняем его к единственному открытому люку, помахивая мачете, и заходим в дверь. Там закрываем последний люк и гоним озорника к открытому ящику. Кроме желтой карты доступа, получаем файл N11 (компизавр). Зайдя, наконец, в требуемое помещение, видим в одной из колб у двери тело человека. Что за опыты тут происходили?

Подбираем файл и часть двигателя.

Теперь в путь обратно на судно.

Выживших на этих территориях нет, нужно проверить Третью энергетическую лабораторию (3rd Energy Facility). Обидно, но странная девчушка тоже исчезла, ухитрилась снять с себя наручники. Теперь предстоит путешествие к лаборатории, отстреливаясь от атак плезиозавров и птеродактилей. Старайтесь попадать им точно в голову, тогда они успокаиваются сразу.

Дилану пора отдохнуть, вы опять управляете Региной.

По прибытии на место назначения прикупите у корабельного сейв-компьютера пулемет и, если хватит платежных



средств, отличную ракетную установку, из которой вылетают сразу три ракеты класса «отправитель — получатель».

Перейдя по мосткам на сушу, обследуйте около разбитого грузовика, найдете файл опять под номером 11 (птеродактиль). Около трупа солдата найдите файл N9 с уже знакомым вам ручьем (сэкономили мы время). На двери активируем синюю карту и вперед. Катер с заманчиво мерцающей панелью пока игнорируем. Нам в дверь в конце мостков.

Поднимаемся на второй этаж. Около сейв-компьютера-4 дверь, ведущая на площадку на крыше. Напротив двери — файл N14. На площадке у трупа берем ID-карту. Вернувшись в помещение, подбираем около одного из компьютеров ключ от катера, а около другого — файл с информацией.



Теперь нам к панели катера, где находим файл с числовым кодом. Снова в помещение, там используем на двери со спецпанелью ID-карту и вводим полученный на катере код доступа. Да ведь там шлюзовая! У большого синего экрана горят красным светом три панели. Вам надо активировать энергию, свет сменится на зеленый, но при перегрузках он снова будет меняться на красный. Как только это произойдет, ткните своим шокером в эту панель, и она снова станет зеленой.

Реактивация главного энергетического запаса завершена. Берем около компьютера файл и забираем из бокса водолазный костюм. Включаем панель под боксами, и на нас, когда все уходит под воду, полезут морские динозавры, виденные на последнем файле. Не бойтесь, ваш костюм оснащен оружием. Разобрались?

Пройдя в дверь, находим подводный сейв-компьютер, у которого можно купить ни много ни мало базуку для подводной охоты! За сейв-комнатой находится большая электронная система, но в ней недостает одной детали, поэтому блокирующую перегородку в нужном вам проходе невозможно убрать. В следующей комнате прыгаем через ограждение и через дверь попадаем в большой зал. Дверь на севере зала пока не нужна. Прыжками заберитесь на площадку у этой двери, пробегитесь до середины зала, перепрыгните на центральную площадку и бегите к двери, находящейся точно над дверью, через которую вы попали в этот зал. Выстрелом из базуки сбейте столбик, ограждение рухнет, и вы теперь сможете попасть в комнату с трупом ремонтника. Активируйте рубильник на стене около двери, это опустит подъемник (на случай, если вы не допрыгните до трупа, бедолага, с первой попытки). Заберите с погибшего ту самую деталь и обратно в комнату с сейв-компьютером. Вставляем свой трофей в систему и убираем блокиратор. Через дверь на севере зала попадаем ко второму сейв-компьютеру, поднимаемся на подъемнике, находим еще магнитную карту и дино-файл (с плезиозавром).



Ну вот мы и в комнате с реактором. Короткая ссора с гигантским ящером (лучше всего попасть в морду твари в момент ее атаки, а после «проводить» ящера серией выстрелов вслед в прыжке), и по площадкам в открывшийся проход. Снаружи встреча с Диланом, и почти сразу на связь выходит Дейвид (вы еще его помните?). Связь нечеткая, но ясно, что

латиноамериканец нашел выживших в Эдвард-сити. Надо торопиться. И торопиться придется Дилану. Пройдя за Региной в ворота, подбираем с трупа солдата файл с иностранцевией и входим в джунгли. На дереве нарисована шляпа Дейвида, значит этот амиго здесь побывал, и мы следуем правильным курсом. Но пройдя дальше, обнаруживаем забитый большим камнем вход в пещеры. Придется вернуться немного назад и неподалеку от трупа солдата пройти в дверь — найдете «сейв-компьютер-5». Осторожно, тут скачет аллозавр. Купите себе бронекостюм, гранатомет и классное (похоже, противотанковое) оружие. Выстрел по камню, заграждающему вход в пещеры, немного стычек с иностранцевиями, и мы на остатках военного лагеря. А вот и «сейв-6». Пройдя вглубь лагеря, подвергнемся атаке птеродактилей. Используйте одолженный Диланом сигнальный пистолет, который заодно разнесит мешающиеся на пути контейнеры (как сам персонаж остается цел, хотел бы я знать?), и перебежками пробираемся на другой край лагеря. Здесь вас ждет очередной сейв-компьютер (7-й) и файл с информацией о динозавре (стегоцефал). Среди трупов людей и динозавров лежит тельце маленького стегоцефала. Появляется взрослая особь. Ему не объяснить, что ты не виноват в гибели его чада. Вы храбро сматываетесь от него на джипе. Стрелять по разъяренным преследователям лучше в момент, когда они пытаются ударить по машине. Джип срывается с обрыва, но по законам жанра Дилан с Региной вовремя успевают с него соскочить. Вокруг них тут же собираются велоцератпторы, радостно виляя хвостами. К счастью, амиго Дейвид очень кстати прилетает на вертолете и разгоняет эту стаю. Однако задержки привели к тому, что в Эдвард-сити люди уже практически все погибли. Прилетев на окраину города и разбив при посадке вертолет, друзья решают, что здесь нечего делать и из города надо выбираться. Но прежде чем проследовать за остальными, подберите Диланом с одного из трупов очередной дино-файл и посетите магазинчик Робсона (Robson's Store). Внутри найдете сейв-компьютер, файл и ключ. Теперь бегите за остальными, используйте на запертой двери ключ из магазина. Ба! За дверью нас ждет старый знакомый с одним глазом! Вот приставала, проверим, по зубам ли тебе танк.



Управление танком:
L1 или R1 — разворот башни;
«квадрат» — орудие;
«треугольник» — ракеты, которых мало.

Вырубив на некоторое время T-Rex'a, проезжаем, держась правой стены и взрывая попадающиеся по пути контейнеры. При въезде в ворота танк застревает, и зверюга, недовольно ворча, убирается восвояси. Выбравшись из танка, найдите поблизости противогаз. Вдруг мимо уха со свистом пролетает взрывающийся диск. Это очередной шлемоносец намеревался покончить с Диланом, но его спасла... та самая сбжавшая девушка, вовремя оттолкнув метателя. При этом она теряет кулон, подобрав который Дилан с изумлением узнает семейную реликвию! Что же это значит?

Теперь, имея противогаз, надо пробраться к ракетному комплексу, где находится лазерный диск со всей информацией неудачного эксперимента. По прямой пробегаем до территории, где сжигали «PP-34». Спускаемся вниз, а там бежим в противогазе, так как ядовитые испарения этих организмов здесь как раз и скопились. Вот и ракетный комп-

плекс, где находится лазерный диск со всей информацией неудачного эксперимента. По прямой пробегаем до территории, где сжигали «PP-34». Спускаемся вниз, а там бежим в противогазе, так как ядовитые испарения этих организмов здесь как раз и скопились. Вот и ракетный комп-

плекс, где находится лазерный диск со всей информацией неудачного эксперимента. По прямой пробегаем до территории, где сжигали «PP-34». Спускаемся вниз, а там бежим в противогазе, так как ядовитые испарения этих организмов здесь как раз и скопились. Вот и ракетный комп-

плекс, где находится лазерный диск со всей информацией неудачного эксперимента. По прямой пробегаем до территории, где сжигали «PP-34». Спускаемся вниз, а там бежим в противогазе, так как ядовитые испарения этих организмов здесь как раз и скопились. Вот и ракетный комп-





лекс (Missile Silo). Проходим мимо сейв-компьютера в дверь, разгоняем стайку велоцератпоров, по лестнице спускаемся в бункер. В левой части комнаты находим файл на самого громадного хищного динозавра и забираем тот самый лазерный диск. Имея эти данные, можно попробовать изменить ход истории и спасти от последствий ошибок эксперимента население Эдвард-сити.

На это способна только Регина.

Лишь Регина вышла наружу, как навстречу полез все тот же тираннозавр. Но поохотиться за Региной ему помешало появление гигантского динозавра, чей снимок мы видели в бункере. Не стоит говорить «спасибо», этот ящер теперь будет стараться за двоих.

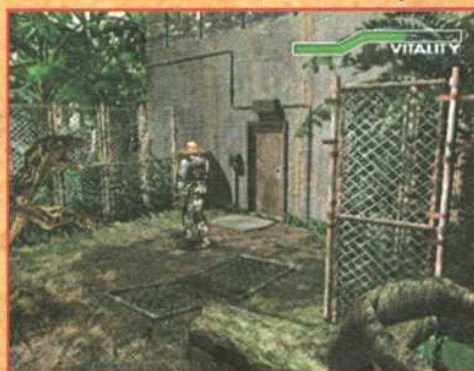
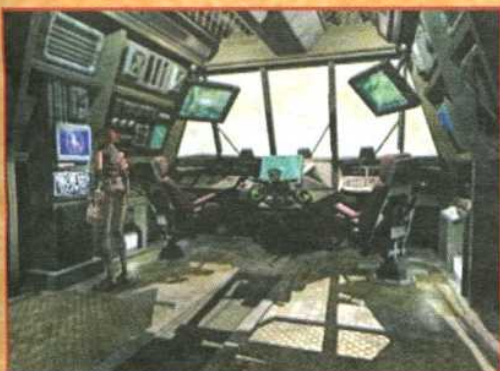


Забрав обратно в бункер, Регина встречает Дилана, но поговорить с ним мешает включившаяся от сотрясения система запуска ракеты. Бежим ее (систему) вырубать. Но с нами к ракете прорывается гигантский ящер. Включив топливный насос, поджигаем струю огнеметом и бежим к другому насосу. Пара таких забегов, и зверюга в нокауте.

Снова монитор с меняющимися цвет панелями. Бьем шокером и добиваемся, чтобы индикатор на панели стал зеленым. Подъемником наверх к верхушке ракеты. Используем панель, отключающую систему безопасности, и на ракете вырубам систему запуска. Уф, вроде все! Теперь на выход (где уже оклемался ящер). Из центра управления бежим в дверь, за которой снова иностранцевии. Оббегайте их, они достаточно неповоротливы.

А снаружи ждут ваши друзья.

Следует сценка у шлюза. Пока Дейвид открывает ворота, вы отгоняете от него обнаглевших велоцератпоров. Вроде бы



можно уезжать на вашем судне, но тут появляется аллозавр. Дейвид спасает Дилана, но сам погибает. Жаль парня, он был настоящим другом.

Дилана выносит потоком на берег. Тут его находит та самая девушка и знаками зовет его за собой.

И Дилан следует за ней.

Девушка просто чувствует опасность. Когда на нее собираются напасть динозавры, она застывает на месте и съедивается. Стоя рядом с ней, расстреливайте врагов, ведь если она погибнет, конец игре! Но добравшись до базы досель неизвестных людей, девушка убежит вперед, а вас не пропустит лазерная защита.

Отключив четыре энергосистемы, расположенные по сторонам, заходите внутрь.

Подобрав два файла, попадаем в зал, где девушка включит голограмму самого Дилана, но в более зрелом возрасте! Выясняется, что вы находитесь не в прошлом, а в будущем! Люди в будущем попытались спасти динозавров как вид, но процесс оказался неконтролируемым абсолютно. Паола (так зовут девушку) это дочь Дилана (ну, наворотили!). Следует просьба к папочке — спасти уцелевших, находящихся в анабиозе в капсулах.

Надо идти к системе временной телепортации. Но сначала подойдите к сейв-компьютеру, запаситесь аптечками и укомплектуйте гранатомет. После очередной сценки появится известная нам огромная образина. Отгоняйте ее выстрелами из гранатомета, дойдите до мостков, вот тут-то и начнется! Необходимо быстро пробежать по мосткам, так как зверь будет их обрушивать. Не успеете, лететь вам вниз долго и без парашюта. Если добрались-таки до площадки, активируйте две системы управления военным спутником типа: «Вызываю огонь на себя!». Все, эта тварь действительно сохла!

Бежим в проход. Там к Дилану и Паоле присоединяется Регина. Но когда система временной телепортации запустится, база начнет рушиться, и Паоле упавшим ящиком придавливает ноги. Дилан не может бросить свою дочь. «Возьми лазерный диск, Регина, — говорит он. — Если все будет в нашем времени нормально, ты успеешь нас спасти. Торопись, телепортатор сработает лишь раз, после все здесь накроется медным тазом!».

Итак, концовка с кучей вопросов. Будем ждать «Dino Crisis 3».

После титров в зависимости от рейтинга и уровня сложности игры можете получить карточку сервисного обслуживания, после чего при следующих прохождении оружие будет с бесконечным боезапасом. Вам обязательно дадут призовую игру «Dino Colosseum» и «Dino Duel», в которой можно будет на два джойстика подраться динозаврами. А в игре «Dino Colosseum» вы встретите старых знакомых из первой части «Dino Crisis».



Человек-паук — наверное, самый популярный персонаж Marvel, а PlayStation — самая популярная игровая приставка в мире. И как объяснить тот факт, что до недавнего времени эти два объекта массового поклонения ни разу не встретились, я не имею ни малейшего понятия. Озада-



делана тьма-тьмушая игр с участием Спайдермена. Но, как правило, максимум, на что хватало воображения разработчиков — это сварганить очередной beat'em up. А разве в сериалах и комиксах Человек-паук бродил пешком по улицам Нью-Йорка, избивая толпы мелких хулиганов? Нет! Он парил на своей паутине, ползал по высотным зданиям, выслеживая и обезвреживая супер-



злодеев. Хотя нет, вру, была все-таки одна попытка обучить виртуального Спайдермена всем этим трюкам. Называлась игрушка Spider-man vs the Kingpin и выпущена была на MegaDrive в начале девяностых. Там действительно можно было и парить на паутине, и лазить по отвесным стенам и потолку. И что самое приятное — это не beat'em up! Рядовых врагов можно было вообще игнорировать, облетая их поверху. Но вот визуальная часть SvsK не выдерживала никакой критики, что и помешало игре снискать настоящую популярность.

Теперь давайте посмотрим, удалось ли фирме Neversoft



исправить ошибки прошлого. Итак, доктор Отто Октавиус (Dr. Otto Octavius) решил завязать со своей преступной деятельностью и стать достойным членом общества. На одной из своих пресс-конференций он толкнул неплохую речь о пользе технического прогресса и о том, как космические корабли бороздят большой театр. Но тут откуда-то появился Человек-паук и, распугав всю культурную общественность, спер новейшее изобретение ученого. Но самое интересное заключается в том, что Питер Паркер (настоящий Спайдермен) в это время находился среди фотографов в зале. Одним словом, подста-



вило Паука. Да к тому же еще и Вином (Venom) объявился и похитил жену Питера — Мери Джейн. Теперь Человеку-пауку нужно выяснить, кто опорочил его честное имя, и отыскать свою супругу, параллельно спасаясь от ополчившейся на него полиции и от-

биваясь от нападков не в меру агрессивного Винома. В дополнение ко всему вышеперечисленному несчастный супергерой вынужден решать попутно возникающие проблемы, вроде спасения заложников и защиты главного редактора одного из нью-йоркских таблоидов от

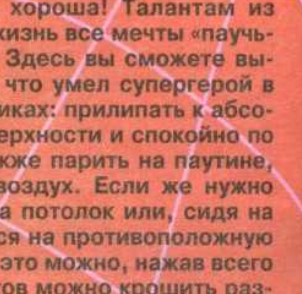
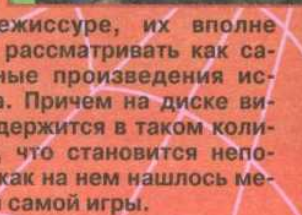
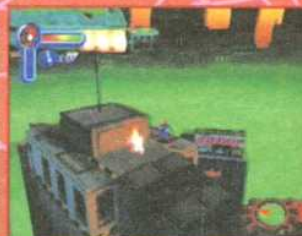
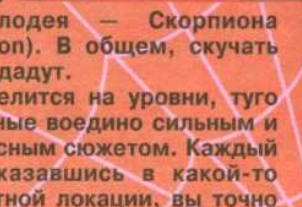
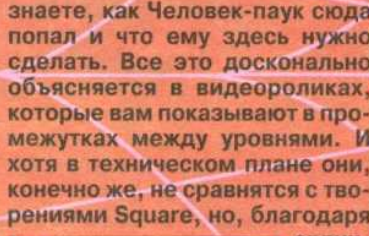
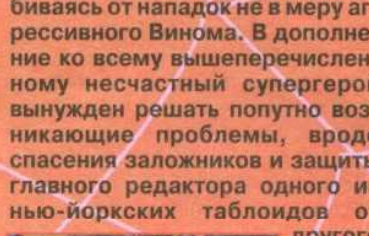
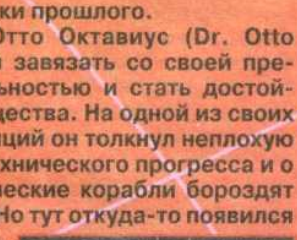
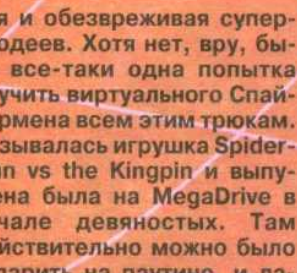
другого суперзлодея — Скорпиона (Scorpion). В общем, скучать нам не дадут. Игра делится на уровни, туго связанные воедино сильным и интересным сюжетом. Каждый раз, оказавшись в какой-то конкретной локации, вы точно

знаете, как Человек-паук сюда попал и что ему здесь нужно сделать. Все это досконально объясняется в видеороликах, которые вам показывают в промежутках между уровнями. И хотя в техническом плане они, конечно же, не сравнятся с творениями Square, но, благодаря отличной режиссуре, их вполне можно рассматривать как самоценные произведения искусства. Причем на диске видео содержится в таком количестве, что становится непонятно, как на нем нашлось место для самой игры.

А игра, в самом деле, очень хороша! Талантам из Neversoft удалось воплотить в жизнь все мечты «паучьих» поклонников. Здесь вы сможете выделывать все то, что умел супергерой в комиксах и мультках: прилипать к абсолютно любой поверхности и спокойно по ней ползать, а также парить на паутине, цепляясь ею за воздух. Если же нужно быстро залезть на потолок или, сидя на стене, перебраться на противоположную стену, то сделать это можно, нажав всего одну кнопку. Врагов можно крошить раз-

ными лучами. Врагов можно крошить раз-

ными лучами. Врагов можно крошить раз-





ными способами. На хилых оппонентов, вроде бандитов, безотказно действует старая добрая паутина: она обматывает их с ног до головы, лишая возможности двигаться. Если же на вашу жизнь посягнули монстры, вроде ящериц-мутантов, то тут приходится использовать более изощренные методы. Находящегося на расстоянии врага не грех притянуть паутиной, смачно шибанув о стену или не менее твердую паучью грудь. В случае, если близкий контакт с неприятелем в ваши планы не входит, то не стесняйтесь закидывать его сгустками паутины. Ну, а если враги обступили со всех сторон, то смело врубайте взрывающийся паучий щит, и он отбросит нагнецов на несколько метров, отняв при этом немало здоровья. Но, конечно же, самый надежный способ — это рукопашный бой. Бить можно как руками, так и ногами. К тому же, если обмотать кула-



ки все той же паутиной, то удары станут еще зубродительней. Но, как и все хорошее, паутина имеет свойство кончатся. Восстанавливается она путем подбирания синеньких картриджей. Каждый этап ставит перед игроком какую-то задачу. В уличных уровнях от вас, как правило, требуется, прыгая по небоскрегам, добраться до конца, причем, желатель-

но, живым. Если же дело происходит в помещении, то к вышеупомянутому условию может добавиться еще и какое-то задание: не дать террористам расстрелять заложников, уничтожить все агрегаты, производящие мутантов и так далее. Через каждые несколько уровней вы деретесь с боссом. Ассортимент злодеев довольно велик: тут вам и Вином, и Скорпион, и Рино (Rhino), и Мистерио (Mysterio), и Канидж (Carnage), и сам доктор Осминог. Но и у Чело-



века-паука есть немало помощников: Черная кошка (Black Cat), Смелычак (Dare Devil), Человек-факел (Human Torch), Палач (Punisher), Ящер (Lizard) и, конечно же, Капитан Америка (Captain America)! Но помощники они только на словах, а на деле всю грязную работу Пауку приходится делать самому. В игре использует видоизмененный движок от игры Tony Hawk's Pro Skater. Вот уж не думал я, что engine от какого-либо спортивного симулятора может подойти 3D-action'у. Но к Spider-man он подходит просто идеально, обеспечивая потрясающую графику и полное отсутствие багов. Да, столь качественные в визуальном плане игры на PSX встречаются не часто. А модели персонажей — это просто сказка: плавные движения и никакой угловатости. Камера же творит чудеса, проявляя тем самым недюжинный уровень интеллекта.



Короче, мы здесь имеем, без преувеличения, самое лучшее виртуальное воплощение Человека-паука за всю игровую историю! Паучья атмосфера передана замечательно. Не малую роль здесь играют реплики героев, которые сопровождают вас постоянно. Плюс к этому Spider-man — один из лучших 3D-action'ов для данной приставки, обладающий просто-таки потрясающей играбельностью и вообще лишенный серьезных недостатков. Пропустить такой, не побоюсь этого слова, шедевр было бы непростительной ошибкой для любого обладателя PSX.



Mac Fank

Короче, мы здесь имеем, без преувеличения, самое лучшее виртуальное воплощение Человека-паука за всю игровую историю! Паучья атмосфера передана замечательно.

Не малую роль здесь играют реплики героев, которые сопровождают вас постоянно. Плюс к этому Spider-man — один из лучших 3D-action'ов для данной приставки, обладающий просто-таки потрясающей играбельностью и вообще лишенный серьезных недостатков.

Пропустить такой, не побоюсь этого слова, шедевр было бы непростительной ошибкой для любого обладателя PSX.



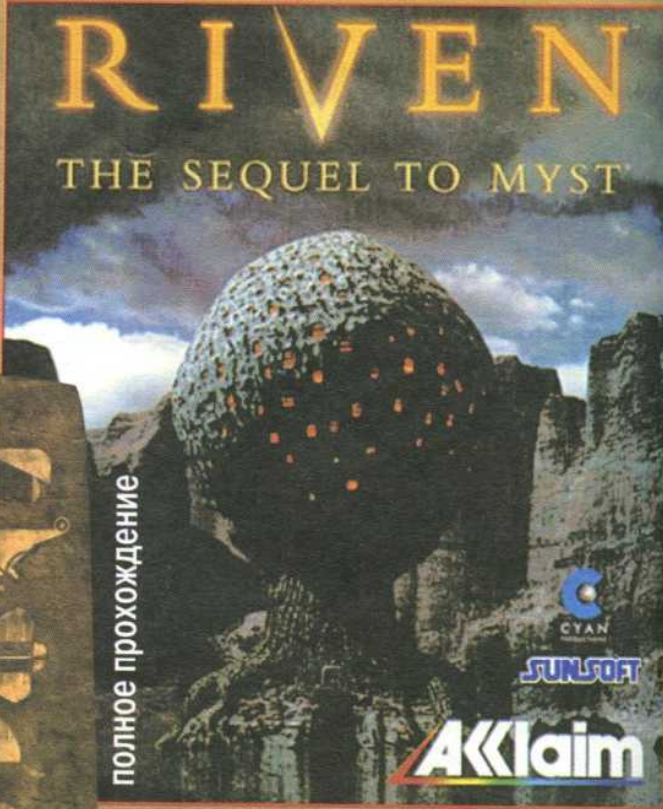


*** Big Dome Island**

Посмотрев начальный ролик, покиньте клетку и осмотритесь. Человек в белом халате, пытавшийся с вами заговорить, а позднее смертельно раненый ядовитым дротиком, теперь «отдыхает» внизу, на небольшом выступе скалы. Чтобы посмотреть на него (если интересно), развернитесь направо и пройдите до упора вперед. Вдоволь налюбовавшись такой печальной картиной, поворачивайтесь налево и поднимайтесь по лестнице вверх. Снова поворачиваетесь налево, а после, пройдя вперед, вы окажетесь в «Золотой комнате». Данное помещение имеет пару дверей и пять проходов, исходящих от него. Кнопка, расположенная справа от входа, поворачивает комнату. Вернитесь к кнопке и нажмите ее четыре раза, и перед вами окажется стена с маленьким отверстием в верхней части. Разворачивайтесь на 180° и шагайте налево вниз, на другую сторону холма. Когда спуститесь вниз, поворачивайтесь налево и увидите закрытую на замок калитку. Пролезайте снизу, чтобы оказаться в пещере. Теперь поднимайтесь наверх в «Золотую комнату», но теперь слева будет открыт проход в новую пещеру. В конце следующей пещеры, увидев на трубах переключатель, переведите его в горизонтальное положение. Для справки: такие переключатели на островах Райвена отвечают за распределение энергии — меняют подачу воды или газа к определенному устройству. Данный же рычажок включает подачу энергии к телескопу, куда мы вернемся почти в самом конце игры. Теперь возвращайтесь ко входу в «Золотую комнату», но не заходите туда. Вы должны увидеть рубильник слева — такого типа рубильники открывают в игре ворота и двери. Кликните на него, не трогая кнопку вращения округлой комнаты, а затем шагайте к проходу, через который вы попали в «Золотую комнату». Нажав кнопку четыре раза, двигайтесь во вновь открывшуюся пещеру справа. Уткнувшись в запертую дверь, развернитесь лицом к двери и, дернув рубильник,



полное прохождение



ступайте к первой «кнопке-вращалке». Два раза щелкнув по кнопке, вы откроете себе доступ в неисследованную область. Пересекайте «Золотую комнату» налево и, пройдя по длинному мосту,

заходите в гигантских размеров строение. То огромное куполообразное здание, где вы сейчас находитесь, есть самое значительное во всем Райвене место — это главный энергетический генератор. Маршируйте по настилу вперед, пока не окажетесь у выхода наружу. Далее, ориентируясь по карте, кликните на переключатель, расположенный на выступе слева. Направив пар в нужное русло, поворачивайте налево и следуйте далее через пещеру. Обнаружив еще один рычажок, поверните и его. Теперь двигайте назад в «Золотую комнату», а там к первой «кнопке-вращалке». Нажмите кнопку три раза — это поможет вам в будущем. Теперь разворачивайтесь на 180° и переходите по мостику на другой островок. Спускаясь по тоннелю, посетите комнату слева. Сев на кресло, вы увидите два иллюминатора — золотой и голубой. Нажмите на золотой, тем самым приблизив его. Переключайте рубильник слева и увидите, как открывается большая дверь. Покинув комнату, спускайтесь в самый низ пещеры и отпирайте почти незаметную дверь. Попав вовнутрь довольно просторного помещения, осмотритесь, а затем вылезайте на свежий воздух. Нажав на голубую кнопку, что справа от ступенек, залезайте в прибывший транспорт. Усевшись поудобнее, поверните рычаг, находящийся слева, и разверните монорельс. Ну, а потом переключите рубильник посередине, чтобы начать скоростное движение.

*** Forest Island**

Совершив короткое, но, поистине, захватывающее путешествие, покиньте вагончик и, развернувшись направо, двигайтесь вперед, к трещине в скалах, где прорублена лестница наверх. Поднявшись по ступенькам, вы окажетесь перед развилкой. Возьмите правее и вверх, пройдите по веревочному мосту, на следующих двух развилках также сверните направо и, оставив за спиной топор, воткнутый в гигантский пеня, спускайтесь в прямоугольный колодец. Как только вы прыгните в тележку, вас потрясет очередная видео-заставка!

* Paper Island

Лишь только вагонетка остановится, перед вами откроется прекрасный вид на сияющую под солнцем гладь небольшого водоемчика, на середине которого находится переключатель — вам как раз туда и надо.

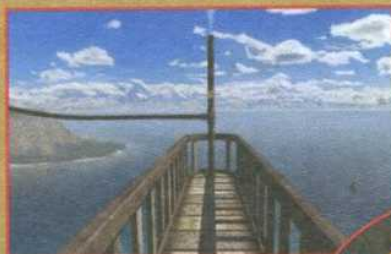
Спускайтесь вниз по лестнице, затем ступайте направо, потом на мост и к регулятору. Поверните его так, чтобы



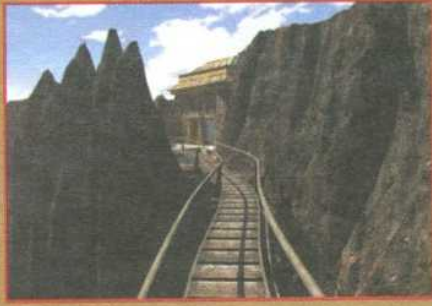
рукоятка смотрела на среднюю из трех труб (Внимание! Тоненькая труба не в счет!). Кстати, поворачивать рычаг следует так: подводим курсор к рычажку, зажимаем кнопку КВАДРАТ или КРУГ, затем двигаем символ руки к нужной

трубе и отпускаем кнопку. Продолав эти несложные манипуляции, возвращайтесь на берег и, повернувшись налево, маршируйте к лестнице в цилиндрическое строение. Поднявшись наверх, следуйте по настилу налево, обходя здание. Сделав несколько шагов, вы увидите множество рычажков, рубильничков, большое колесо и узенький пролом в здании. Наша задача — полностью спустить воду из сего водонапорного сооружения.

Прокрутив стальное колесо, повернитесь налево и кликните на переключатель, расположенный на месте, где одна труба перерастает в две другие (белая кнопка с верхней трубы «перейдет» на нижнюю).



Теперь, повернувшись назад к пролому в здании, переведите вверх рубильник, находящийся справа на стене. Переключив рычажок справа от вас также в положение «вверх», открывайте дверь и проходите в здание. Спустившись вниз по лестнице, что посередине строения, топайте постоянно вперед (курсор «палец» должен постоянно находиться посередине экрана), пока не увидите прекраснейшую картину — перед вами, как на ладони, разольется бесконечное синее море, сокрытое белоснежными, уходящими в неизвестную даль облаками. Спрыгнув вниз, поворачивайтесь налево и шагайте вперед по тропе. Преодолев невысокую ограду и повернувшись направо, открывайте большие двойные двери. Затем проходите вовнутрь и, развернувшись на 180°, закрывайте то, что открыли. Теперь двигайте в проход, находящийся справа от дверей (он почти незаметен, но если хорошо попытаться, между стеной и перилами можно отыскать дорожку), и шагайте по настилу до тех пор, пока не увидите рычаг справа (9-10 «экранов» от двойной двери). Переключите его и возвращайтесь обратно к большим дверям. Развернувшись налево, идите до конца по подвесному настилу,



после залезайте в вентиляционную шахту и ползите вперед. Спустившись из очередного отверстия, вы окажетесь в Лаборатории Гена (Ghen's Laboratory). Просмотрев книгу, что лежит на столе, запомните комбинацию из пяти символов, а затем покиньте помещение через дверь справа, предварительно кликнув на синюю кнопку перед ней. Выйдя из комнаты, двигайте направо и, перейдя о-о-очень длинный мост, переключите рычаг, чтобы опустить поднятую часть дороги и тем самым открыть себе доступ в здание.

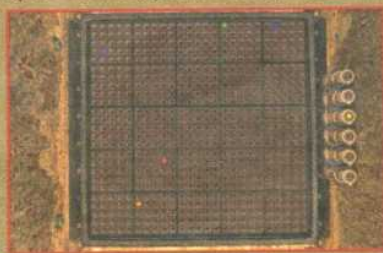
* Big Dome Island

Зайдя вовнутрь, пройдите по настилу до большого колеса и поверните его. По выдвинувшейся части подвешенного моста пройдите до первого поворота налево. Поверните туда, чтобы подойти к очередному мостику. У самого его начала, на стене справа, есть рукоятка — поверните его в вертикальное положение. Когда основная часть моста поднимется, топайте назад к большому колесу, а оттуда до первого поворота направо. Выходите на свет и, развернувшись на 180°, нажимайте на кнопку справа от двери — поднимется недостающая часть настила. Двигайте вперед, пока не упретесь в закрытую железную дверь. Отперев ее переключателем справа, проходите че-



рез «Золотую комнату» к мосту, исследованному еще в самом начале игры. Разворачивайтесь и пару раз давите на кнопку. Затем вновь проследовав через круглую комнату, забирайтесь наверх по лестнице, которую вы не так давно сами подняли. Подойдя к устройству, похожему на пресс, расположите шарики так, как это показано на картинке. Теперь обернитесь назад, сделайте один шаг и дерните рычажок, расположенный на стене справа. После, кликнув на белую кнопку, спрятанную под ним, вернитесь назад к кнопке, которой вы впервые поворачивали

«Золотую комнату», и нажмите ее три раза. Через вновь образовавшуюся пару проходов маршируйте в гигантское куполообразное здание. На развилке, повернув налево, идите до самого последнего выхода на улицу. Здесь шагайте вперед до того момента, пока ухабистая дорога не перейдет в тоннель. Остановившись у входа в пещеру, повернитесь налево и кликните на кнопку.





Опустившись вниз, развернитесь и, поднявшись наверх к работающему генератору, посмотрите в «камеру» перед вами. Сейчас вашей задачей является следующее действие: в момент, когда в объективе проскакивает символ, изображающий «золотой глаз», вы должны нажать на кнопку сверху. Как только вам удастся нажать кнопку «в такт» с мелькающим «золотым глазом», генератор тут же остановится и предоставит вашему вниманию новый ребус. Подходите ближе и смотрите: пять «косточек», кнопка и стеклянный купол, за которым явно что-то скрывается. Здесь хорошо бы вспомнить книгу, которую вы разглядывали, находясь в Лаборатории Гена. В ней было обнаружено 5 символов — каждый из них соответствует «косточке» на данных «счетах» (считая слева направо). Подвинув каждую палочку на нужное количество делений, стеклянный купол откроется и, прикоснувшись к альбому на стойке, вы перенесетесь в...

*** Ghen's House**

Оказавшись в клетке, обернитесь и нажмите на кнопку. Полностью выслушав историю старика Гена (данную видео-вставку невозможно отключить), посмотрите немного вниз — на подставках вокруг клетки лежат книги, на каждой из которых нарисовано некоторое количество кубиков — вам следует открыть ту, где начертано самое большое количество кубиков.



*** Tree Island**

Поднимитесь и нажмите на кнопку, расположенную на полу справа от стойки. Развернитесь и, покинув сферу, поднимитесь по лестнице слева. Подойдя к небольшому строению, зайдите вовнутрь и, усевшись на своеобразный трон, дерните за рычаг слева — сиденье поднимется наверх. Теперь передерните правый рычажок — это закроет отверстие снизу. Далее опять кликните на левый переключатель, чтобы опуститься вниз. Выходите из домика и, перейдя через мост, топайте вперед. Пройдя достаточно длинный путь, вы окажетесь перед лифтом, шахта которого прорублена в стволе большого дерева. Кабина управляется небольшим колесиком — передвиньте его вниз так, чтобы лифт опустился на один этаж. Покиньте кабину лифта и нажмите переключатель слева. Спустившись по лестнице из пасти гигантской рыбы, двигайтесь по дороге, пока не увидите маленькую девочку. Когда она скроется из виду, направляйтесь за ней, на развилке выбрав путь направо. Открыв калитку, снова идите направо. Пробежав через пещеру, топайте вперед по настилу. Вдалеке увидите людей, которые, в свою очередь,

завидев вас, быстренько скроются в своих глиняных домиках. Идите вперед и, проследовав мимо спуска в воду, карабкайтесь вверх по лестнице. Перейдя по доске к яйцеобразному домику, обойдите его слева, чтобы по ступенькам забраться наверх. Продвигайтесь вперед до тех пор, пока не увидите алтарь и, установленный на обрыве, батискаф. Подойдите к подводному аппарату и, переведя рычаг слева, возвращайтесь к калитке, через которую вы недавно проходили. Не трогайте калитку, а идите прямо. На развилке возьмите правее и спуститесь по ступенькам вниз. Вдалеке вы увидите двух «лох-несских» чудовищ, греющихся на солнышке. Если хотите поближе взглянуть на этих симпатичных существ, двигайтесь вперед только после окончания каждой видео-вставки. Шагайте вперед никуда не сворачивая и, через некоторое время, вы увидите лестницу вниз — спускайтесь по ней. Обогнув слева песчаную «крепость», преодолите еще несколько лестниц и, пройдя вперед, опуститесь в батискаф. Управление (машиной управляют три предмета — обозначим их

длите лестницу вниз — спускайтесь по ней. Обогнув слева песчаную «крепость», преодолите еще несколько лестниц и, пройдя вперед, опуститесь в батискаф. Управление (машиной управляют три предмета — обозначим их



соответствующими цифрами): рычаг (1) справа — двигает аппарат вперед, переключатель (2) посередине — переводит стрелки рельс и, наконец, «круговая» рукоятка (3) разворачивает посудину на 180°.

Итак, в плавание! Повернитесь на 180° и трогайтесь вперед. Удостоверьтесь, что рукоятка №2 находится в положении «справа», и снова «плывите» вперед. Открыв люк сверху, выберите рычаг №1, вращайте его, чтобы все рычажки «смотрели» вверх, возвращайтесь в батискаф. Развернитесь, одиножды дерните за рычаг №1, вновь развернитесь, переведите рукоятку №2 в положение «слева» и еще раз кликните на рычажок №1. Вылезайте из «подводной лодки» и входите в необычную пирамиду. На противоположенной стороне дерните за

подвешенный на крючке проволочный треугольник и на спустившейся «тарзанке» поднимитесь наверх. Повернув колесико, что справа от решетки, заходите в тюремную камеру. На полу вы обнаружите сливное отверстие — откройте его и коснитесь воды, находящейся в нем. Следуйте в открывшийся тайный проход и спускайтесь по темному тоннелю вниз. В самом его конце включите фонарик, подвешенный на палочке, вделанной в скалу слева над зеркальной гладью водоема. Поворачивайтесь и ступайте назад, по дороге включив все такие лампочки (внимательно просматривайте каждый свой «шаг» и активируйте все, порой вообще незаметные светильники). Дойдя до упора, развернитесь и спуститесь вниз на один «экран».





Открыв дверь справа, пробирайтесь в неизвестную местность. Попав в круг, состоящий из каменных глыб, «нажмите» следующие камни в указанном порядке (отсчитывать камни следует в последовательности слева направо): развернувшись к выходу, опустите сначала шестой, а потом и первый камни, затем повернитесь направо и кликните на втором камне, после, еще раз повернувшись направо, «нажмите» седьмой и четвертый глыбы. Теперь дотроньтесь до появившейся из каменного круга книги.

* Rebel Island

Очутившись перед светящимся круглым зданием, развернитесь и заходите в пещеру. После того как вы очнетесь от полученного в шею усыпляющего дротика, вставляйте с постели и, посмотрев в овальное оконце за спиной, пройдите в другой конец пещеры полюбоваться на вечерний город. Затем вернитесь в свою временную обитель и подождите, пока к вам не придет девушка. После ее ухода заберите со стола журнал Катрины и вернитесь на прежнюю позицию. Незнакомка покажется во второй раз, но теперь она принесет вам «книгу-телепортатор», через которую чуть позже вы телепортируетесь в следующую часть квеста. Прежде чем сделать это, изучите журнал Катрины — вы должны найти там новые пять символов. После смело прикоснитесь к волшебной книжке.

* Tree Island

Появившись в знакомом месте, поднимитесь по тоннелю до потайного прохода, закрытого в данный момент. Чтобы каменная заслонка отодвинулась, дерните за проволочный треугольник, расположенный внизу-справа от рельсы. Выбравшись из пещеры и, повернувшись направо, шагайте вперед. Пройдя мимо калитки, сверните налево на первой встретившейся развилке. Затем поверните направо и, оставив позади пень с топором, плюхнитесь в вагонетку. Переключите рычажок слева, чтобы начать движение.

* Paper Island

Помните большую двойную дверь на обрыве? Тащитесь к ней и, зайдя во внутрь помещения, разворачивайтесь на 180°. Закрывайте двери и спускайтесь вниз по лестнице, что слева в проеме. Отворив небольшую дверку, вы увидите работающий генератор. Входите, поворачивайтесь налево, закрывайте дверь и двигайтесь в каменный коридор, ранее недоступный. В конце тоннеля вы встретите устройство, помогающее остановить генератор. Посмотрев в «камеру», действуйте так, как вы это делали в прошлый раз. Возвращайтесь к сфере и, обогнув ее слева, вводите комбинацию цифр, которая была набрана вами на предыдущих «счетах». Дотроньтесь до книги, и вы снова окажетесь в доме Гена.

* Ghen's House

Отдав Гену журнал Катрин, прикоснитесь к картинке, которую он вам покажет. После не очень долгой видео-вставки, отыщите в полу колодец со ступеньками, ведущими в спальню хозяина сего строения. На столике рядом с кроватью лежит серебряный шарик — на самом же деле это часы. Коснитесь их и запомните пять прозвучавших сигналов (кроме первого и последнего).



Затем взбирайтесь наверх и, дернув за рукоятку перед клеткой, вставляйте в образовавшийся круг. Теперь дотроньтесь до книжки с одним блоком.



* Prison Island

Откройте купол, развернитесь и двигайте вперед по дороге. В тюремном помещении на стене вы увидите переключатель и три кнопки. При нажатии кнопочки издадут звуки, схожие с сигналами часов в спальне Гена. Повторите набор сигналов (нажмите следующие кнопки, считая слева направо: 2, 1, 1, 3, 1) и поверните переключатель. Освободив Катрин, вернитесь к генератору и вернитесь в жилище Гена. Оттуда, прикоснувшись к книге с пятью кубиками, переместитесь в финальную стадию игры.

* Big Dome Island

Следуйте по настилу вниз и, нажав на кнопочку слева, встаньте на приехавшую платформу. Еще одно нажатие, и вы наверху. Теперь, повернувшись направо, двигайтесь вперед, не сворачивая ни в какие повороты, а когда окажетесь перед поднятым мостом — опустите его, повернув переключатель в горизонтальное положение. Перейдите по опустившемуся трапу в «Золотую комнату», затем, выйдя через противоположенный проход и повернувшись направо, спуститесь вниз. Подойдите к телескопу и наклонитесь вниз. Набрав на крышке смотрового окна код, указанный в журнале Катрины, откройте ее. Теперь, освободив стопор в нижней части левой опоры, опустите рычаг, что справа на ограждении телескопа. Там же есть кнопка — нажимайте на нее до тех пор, пока аппарат не разобьет стекло. В награду за проявленный героизм Катрина и ее спутник выразят вам огромную благодарность, и вы сможете насладиться наикрасивейшей финальной концовкой.



G.Funk



Добро пожаловать в Quake-Академию, курсант! Ты зачислен в личный состав первого учебно-тренировочного центра по подготовке диверсантов-десантников на PlayStation. В нашей Академии ты прослушаешь лекционный курс, который поможет тебе, будущему морпеху, разобраться с основами ведения боевых действий на планете Строггос, понять закономерности и правила этой войны и приобщиться к безграничной вселенной Quake.

В нашей Академии, при должном усердии, ты сможешь почерпнуть необходимый объем теоретических знаний, чтобы успешно противостоять в бою как монстрам Строггоса, так и монстрам многопользовательской игры. Но ты, курсант, должен понимать главное: без постоянных и усердных практических упражнений все, что ты узнаешь со страниц «Великого D», останется лишь словами, напечатанными на бумаге, мертвый груз которых не принесет тебе абсолютно никакой пользы. Поэтому тренируйся постоянно, тренируйся помногу, тренируйся самостоятельно и непременно тренируйся со спарринг-партнером. Обязательно ходи «в люди», т.е. в различные игротеки и клубы сетевой игры, чтобы не «затачиваться» под одного и того же противника, а постоянно их разнообразить. Только тогда от наших с тобой занятий будет толк. Только так ты сможешь отточить до автоматизма технику боя и до конца почувствовать и усвоить материал, который будет изложен в нашей Quake-Академии.

В рамках обучения в Академии тебе, курсант, будут прочитаны 6 основных курсов по Quake-делу.

В первом, вводном, называемомся «Организация эксплуатации Quake», рассматриваются вопросы управления, его возможные варианты и все устройства контроля со всеми их плюсами и минусами.

Во втором курсе — «Матчасть Quake» речь пойдет о тех вещах и явлениях, ко встрече с которыми ты должен быть готов при десантировании на Строггос. Притом по окончании этого курса ты должен быть не только готов ко встрече, но уметь правильно и с выгодой для себя применить всю специфику Quake-обстановки в реальном бою.

Курс третий/четвертый — «Матчасть вооружения морпеха» посвящен всем встречающимся в Quake видам оружия, его правильному применению и об-

Д ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

astala VISTa 2

QUAKE

АКАДЕМИЯ

служиванию. Также будет прочитан раздел «Огневая подготовка», являющийся углубленным курсом математики вооружения, освещающий специфику применения того или иного вида оружия в зависимости от ситуации.

Пятый курс — «Тактико-специальная подготовка». Здесь хотя и рассматриваются некоторые приемы поведения десантника в открытом бою, но основной упор будет сделан именно на комплексе действий, предшествующих прямому вооруженному столкновению. Раздел строится так именно потому, что частую исход боя решается еще до первого выстрела, тщательной подготовкой к поединку одного противника и ошибкой второго.

ла, тщательной подготовкой к поединку одного противника и ошибкой второго.

Последним будет прочитан курс «Стреловой подготовки», в котором рассматриваются все 12 death-match-карт, их архитектура, расположение оружия, боеприпасов, артефактов и способы ведения оборонительного и наступательного боя в условиях каждого из уровней. Полностью освоив этот раздел, ты, курсант, сможешь «строить» своих врагов на любой карте.

Затем среди выпускников Quake-Академии будут проведены междисциплинарные аттестационные экзамены с присвоением по их результатам воинских званий Вооруженных Сил Коалиции Земли. Курсанты, закончившие нашу Quake-Академию с отличием, будут отмечены ценными подарками и призами от командования и руководства Академии. Поэтому, как ваш инструктор, не советую прогуливать лекции, пропускать занятия и не выполнять рекомендуемые упражнения. Сами потом пожалеете. И не только из-за ценных подарков. Отчисленный из Академии — это мертвый в бою. Учись, как следует.

На этом вступительное слово закончено. Добро пожаловать в Quake-Академию, курсант!



КУРС ПЕРВЫЙ.

Организация эксплуатации Quake или «Чем мы рулим».

В этом курсе:

- цифровое управление;
- аналоговое управление;
- управление с помощью PSX-мыши;
- сопутствующие устройства.

Не случайно первый теоретический курс нашей Академии — организация эксплуатации Quake. В этот курс входит изучение и разбор проблем, с которыми сталкивается любой морпех еще до того, как вставляет диск с «Квакой» в приставку. Главной из них является проблема выбора способа управления и сопутствующего ему девайса (устройства). От того, каким устройством ты будешь управлять, напрямую зависит не только качество твоей игры, но и твоя результативность. «Квака» предоставляет довольно обширный выбор способов управления. А как ты знаешь, курсант, нет ничего не свободней, чем свобода выбора.

Прежде чем ты, курсант, примешься гонять квакопулеметом своих товарищей по DeathMatch-уровням или несчастных монстров в сингле, внимательно изучи все возможные варианты управления своим морпехом. Зачем надо знать полностью все варианты? Потому что, зная плюсы и минусы всех раскладок управления, ты без труда подберешь оптимальную именно для себя. Индивидуальный подход к выбору управления на порядок повысит твои успехи в игре, особенно в DeathMatch. К тому же, разобравшись, какое управление чего стоит, ты уже до боя сможешь делать некоторые выводы о профессионализме противника. Ты всегда наперед будешь знать, чего ожидать от паренька, который со словами, что, мол, у тебя супротив него шансов нет, отключает предложенную ему мышку и вставляет вместо нее цифровой джойстик. Разбираться с управлением надо очень внимательно.

Давайте рассмотрим плюсы и минусы каждого из вариантов.

Итак, управление бывает трех типов: цифровое, аналоговое и «папское».

Курсанты, выбравшие первое, то есть **цифровое управление**, самые натуральные «трактористы». Как правило, именно цифровыми джойстиком комплектуются все приставки «по умолчанию». С таким девайсом целая проблема толком посмотреть по сторонам, не говоря уже о взглядах вверх-вниз. Держать же в прицеле человека, который находится выше/ниже тебя, да еще и постоянно двигается, попросту невозможно. К тому же, орудуя «тракторным» джойстиком, поначалу во время движения ты будешь утыкаться в стены и, уж как пить дать, срываться с лестниц. Но таков удел «тракториста» — «тракторить», с мечтательной полуулыбкой представляя, как это было бы здорово — выбраться из «минусов».

И если ты, курсант, несмотря на все выше сказанное, все равно намереваешься играть с цифровым джойстиком, то используй хотя бы Standard A. Раскладка проверенная и удобная — рекомендации лучших приставочных «трактористов».

Плюсом цифрового управления является его доступность абсолютно любому морпеху. Такой джойстик валяется рядом с любой приставкой, а если его там



почему-то нет, то купить его вполне реально, даже если ты, курсант, и не являешься представителем так называемой «золотой молодежи». Другой немаловажный плюс цифрового управления, это его привычность. Так уж сложилось, что в основную массу игр все мы играем именно с цифровым управлением, используя крестовину и кнопки. Поэтому ни к чему новому «трактористам» привыкать не придется. Итог: Как и в любой другой области, если не вкладывать ни денег, ни старания (а в случае игры на цифровом джойстике не надо делать ни одного, ни другого), результат такой деятельности всегда будет «оставлять желать».

Второй вариант — **аналоговое управление**. Оно, бесспорно, много удобней и функциональней цифрового. С ним можно добиться весьма неплохих результатов. Только сам аналоговый джойстик должен быть просто супер-качественным. Другими словами, он должен быть дорогим — фирменным. Иначе, в бою, судорожно дергая за несбалансированные «гашетки» пиратского девайса, ты все время будешь проскакивать прицелом мимо ржущего над тобой противника, а бегать либо уткнувшись носом в пол, либо, как Альф из комического сериала, высоко задрав голову. Ни один из указанных способов перемещения результативности тебе, разумеется, не прибавит, а смеяться над тобой будут не меньше, чем над беднягой Альфом.

Главный минус аналогового управления — к нему надо достаточно долго привыкать. Поначалу «тракторное» тебе даже может показаться удобней из-за того, что основная масса игровых часов у всех «счастливых обладателей», как мы говорили выше, связана именно с игрой на цифровом джойстике. Главное, если у тебя, курсант, есть возможность использовать аналоговое управление, не купишь на кажущуюся доступность и привычность «тракторного». В итоге, когда ты полностью освоишься с этими гашетками, качество твоей игры будет на порядок выше, чем у любого «тракториста».

Играя dual-shock'ом, мне показалось наиболее целесообразным использовать Standard C. Удобно: большие пальцы на «гашетках» отвечают за все перемещения, а указательные и средние на шифтах — контролируют стрельбу, прыжки и переключают оружие. Что же касается такого модного наворота, как вибрация, то ее лучше отключить вовсе. Это совершенно бессмысленный внешний раздражитель, который,



пусть на долю секунды, но отвлекает тебя от поединка, не неся при этом никакой информативности. Вот, если бы джойстик вибрировал от шагов врага, и чем ближе, тем сильнее — это было бы дело. А так, полная туфта, только мешает сосредоточиться.

Итог: Аналоговое управление — это здоровый минимум, на который должен ориентироваться любой морпех. Помимо неоспоримых удобств, которое дает аналоговое управление при игре в Quake, оно еще активно используется практически во всех современных играх. Так что деньги, потраченные тобой, курсант, на дуал-шок, будут «работать» еще долгое время и не только в «кваке», но и в других блокбастерах. Теперь о «папском» управлении, то есть **управлении с использованием PSX-мышки**. Естественно, лучше всего, если ты будешь использовать именно этот вариант. Хотя аналоговое управление и показывает неплохие результаты (особенно по сравнению с «тракторным»), оно все равно несравнимо с тем, что может тебе дать мышшь. Потому как та легкость и четкость передвижения и та фантастическая точность при стрельбе, что доступны уже начинающему бойцу, экипированному мышкой, навсегда останутся непокорными вершинами мастерства даже для матерого воина с дуал-шоком. О «трактористах» я не говорю вовсе.



Если ты, курсант, изыщешь возможность экипировать себя «хвостатый» помощником, то лучшим подтверждением правильности твоего выбора будет твой спарринг-партнер. Ты сам увидишь, как он, испугавшись собственного бессилия при встречах с тобой в DeathMatch, через неделю (это максимум!), весь красный от обиды бесконечных поражений, тоже побежит покупать себе мышшь.

Теперь несколько советов, как правильно мышшь использовать и как за ней ухаживать. В первый порт приставки включаем обычный джойстик — им ты будешь бегать и переключать оружие. Во второй порт втыкаем мышинный хвостик — мышкой ты будешь смотреть по сторонам, левой кнопкой стрелять, а правой подпрыгивать. Это очень удобно, немного позже поймешь, почему. Естественно, мышку ты держишь не в руках, а она лежит на столике, причем под «хвостатого» помощника желательно подложить еще и специальный коврик, как заведено у всех «писюковцев». Нужно это для того, чтобы мышка лучше ездила, а внутренности меньше забивались всякой гадостью. Вообще-то рано или поздно мышка все равно изнутри «зарастет» грязью, только с ковриком это случится скорее поздно, чем рано. Когда же придет время поухаживать за своим верным помощником (ты узнаешь об этом по дерганым и неточным движениям прицела), просто переверни мышку, поверни по стрелкам и вынь кольцо, затем достань из мышши шарик, протри его и вычисти все внутри. Только делай это аккуратно, чтобы не повредить чувствительные механизмы. Чистить хвостатую надо регулярно, потому что чистая мышшь это как смазанное и ухоженное оружие — в бою не подведет. Мышки любят, когда за ними ухаживают и мстительно сбивают прицел тем разгильдяям, которые не забо-

тятся об их чистоте. Это совершенно серьезно, курсант.

Итог: Мышь это самое дорогое, но и самое эффективное устройство управления морпехом. Мышь — это оружие номер один, к ней даже привыкать не надо, все становится понятно и удобно само собой. Конкурентов у мышши нет, она настолько возвышается над всякими джойстиками, что их там внизу и не видно. Правда, других игр с использованием мышши на PSX не так много, и использовать ее, в основном, придется именно в Quake. Это, конечно, главный минус. Но если у тебя есть возможность из-за десятка игр, возглавляемых «Квакой», купить себе новый девайс, то промедление смерти подобно — пулей лети в магазин, курсант!

Есть еще пара устройств, напрямую с устройствами управления не связанных, но которые являются необходимым техническим оснащением любой квак-вечеринки. Это — **Multitap** и **Cable Link**. Первое служит для того, чтобы к одному порту приставки подключить сразу два джойстика и является незаменимым атрибутом любого пользователя мышши, собирающегося на одной приставке играть с кем-то в мультиплеер. Второе устройство — соединительный кабель для двух PSX. Если к нему есть еще и два телевизора, да четыре квакера, то можно устроить такие командные побоища два на два, что просто сказка.

Закончить курс «Организация эксплуатации Quake» хочу вот каким советом. Всегда носи свой рабочий инструмент, будь то джойстик или мышка с собой, как тот заядлый алкоголик свой стакан. Места они много не займут, сунул в карман и пошел, готовый к труду и обороне. Нужно это потому, что играть везде и всюду лучше со своим, привычным тебе девайсом. С чужим джойстиком, пока ты к нему не приориновишься, твоя результативность резко пойдет вниз. А если привыкнешь к чужому, так потом свой родной неудобным покажется. Так что, отправляясь на квак-сейшн, не ленись, захвати все необходимое с собой. Чтобы не было потом мучительно больно и стыдно за свои результаты.

Проверь себя

Поскольку данный курс является вводным, то для самостоятельной проверочной работы тебе предлагается взять три листа чистой бумаги, разделить каждый из них на две части и на каждом листе порознь выписать плюсы и минусы вариантов управления, основываясь на начитанном тебе материале и своем собственном опыте. Перед данной процедурой рекомендуется провести несколько разминочных игр в Quake, используя при этом максимально доступное тебе количество вариантов управления. Если после ознакомления со своей писаниной, твои аргументы «за» и «против» той или иной раскладки покажутся тебе достаточно весомыми и могут оказаться интересными не только тебе, но и другим курсантам, вышли свои работы в редакцию (с обязательной пометкой, какие девайсы ты тестировал). Наиболее грамотно выполненные домашние задания будут учитываться экзаменационной комиссией при присвоении квейк-звания по окончании Quake-Академии.

На этом первый курс Quake-Академии закончен. Все свободны до следующего курса, который будет посвящен материальной части Quake.





РУНГ



Да, давно в вашем журнале я не встречал этой рубрики. А для PlayStation, по-моему, вообще ни разу. Наверное, подходящих игр не было? Но у меня, как раз, есть две игрушки, любопытные для



сравнения. Первая именуется Road Rash 3D, а вторая Road Rash Jailbreak. У них много общего: их обеих создала Electronic Arts, обе являются играми из одной серии. Но у них также много различий. И я считаю, что эти игры стоит сравнить! А поможет мне в этом мой друг Lord Basic (LB). Пусть грянет бой!

A: Начнем с того, с чего начинается любая игра, с заставки! В моем Jailbreak из заставки ясно, что есть две банды и два главных героя. Они то и должны вступить в одну из банд (Kafe Boys, DeSades).



LB: Зато у нас четыре банды, вот! И главный герой вступает, в какую хочет (Kafe Boys, DeSades, Tech Gates, Dewleus)!

A: А как насчет персонажа (игрока)? В моей части его можно выбрать на свой вкус. А у вас даже и неизвестно, что за персона!

LB: Так это хорошо, сам придумываешь как выглядишь!

Итог первого раунда: 1=1.

А как насчет промежуточных вставок?

A: В Jailbreak побег из тюрьмы сделан, как в третьем сеговском Road Rash, другие герои только комментируют твою гонку.

LB: Зато у нас после каждой гонки показывают ролик. С каскадерами, взрывами, драками...



A: Но у нас еще и пишется, что за персонаж высказал фразу, а у вас не поймешь, кто есть кто!

LB: А разве это надо понимать, ведь это тебе не Metal Gear Solid!

Второй раунд закончился ничьей. 2=2.

Игровой процесс.

A: В игре главное не только прийти первым, но и побить врагов. За побитых врагов вам начисляют деньги.

LB: В 3D тоже надо прийти первым, и наплевать вам



на соперников. За первое место денежки дают! А что вы на деньги покупаете? Нитро, оружие, супер оружие? Нереалистично, вот мы байки за валюту приобретаем! Так что, если у нас драки на втором плане, то хотя бы реалистичность на первом!

A: Спросите у игроков что важнее драки или реалистичность??? Они вам крикнут ДРААААКИИИИ!!!!!! Так что в этом плане вы проигрываете.

LB: Ну а как у вас с машинами, людьми и прочими причиндалами?

A: У нас с этим все в порядке. Бывало, едешь по улице, а там пешеходы дорогу переходят, иной раз и давить не хочется!

А у вас там всего два-три человека на весь уровень, и машинок столько же.

LB: Зато в 3D маленькое количество машинок объясняется тем, что они хорошо прорисованы и являются неотъемлемой составляющей игры, а просто приятным дополнением. И вот **итог матча: 3=3**

Ну что ж, по-моему, у обеих игр есть свои плюсы и свои минусы, и в общей сложности эти игры равны.

Archangel and Lord Basic,
г. Москва





выпуск 11 Мир Anime

Рубрику ведет Агент Купер

японская анимация как стиль жизни



Как вы помните, в прошлом номере мне пришлось слегка подвинуться, чтобы на страницы нашей рубрики попал читательский обзор миядзаковского «Пом Поко». Сегодняшний выпуск «Мира Anime» целиком состоит из рецензий на фильмы, присланных вашему покорному слуге читателями, а если точнее — посетителями странички «Мир Anime» в Интернете (www.anime.pristavki.net). Это не значит, что отлынивает от работы: в следующих номерах «Дракона» я вновь вернусь к исполнению своих обязанностей, однако есть желание выделять отныне в КАЖДОМ выпуске место под читательский обзор. Вы любите аниме и дружите с русским языком? Почему бы не рассказать нам о своем любимом фильме? Пишите на адрес журнала (117454 Москва а/я 21) или по электронной почте на valkorn@cityline.ru или gdragon@cityline.ru.



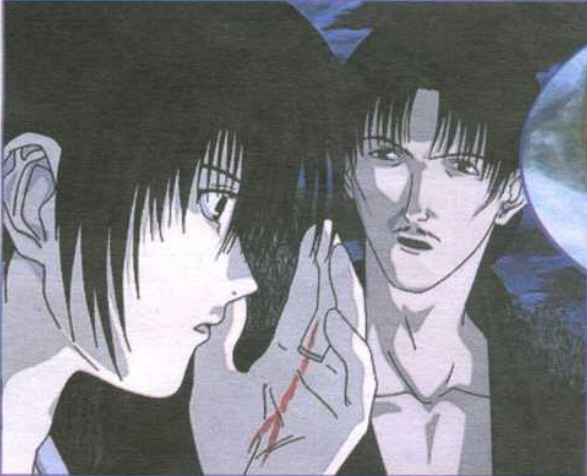
RUROUNI KENSHIN OVA

Rurouni Kenshin OVA

Режиссер: Мицуну Хонго
Студия-производитель/издатель: Heaven Project, Bandai Visual



После того как манга **Нобухиро Вацуки** о войне-бродяге **Кэнсине**, выпускавшаяся в ежемесячном журнале комиксов **Jump**, стала достаточно популярной, полюбившиеся читателям персонажи появились и на экране — в телесериале, полнометражном анимационном фильме и, наконец, OVA. И если телесериал повествует о тех же событиях, что и манга, правда перемежая их различными историями, которые не имеют отношения к развитию главного сюжета (например, в одном из эпизодов рассказывается о первой поездке Кэнсина и его команды на поезде), а фильм представляет из себя также одну из таких побочных историй, то OVA, напротив, обращается к прошлому Кэнсина. Именно рассказ о том, как мальчик-сирота в совершенстве овладел искусством убивать, как он сражался на стороне тех, кто ратовал за переустройство Японии и укрепление связей с Западом, как он получил свой характерный крестообразный шрам



на левой щеке и как он поклялся никогда больше не обнажать свой меч ради того, чтобы отнять чужую жизнь, став после завершения войны простым бродягой, который путешествует по Японии с сакабату (катана, у которой режущий и тупой край поменяли местами), защищая беспомощных и обездоленных, и является сюжетом OVA. Правда, сюжет — не единственное отличие OVA от всех прочих историй о Кэнсине. Поменялись дизайны персонажей. Огненно-рыжий цвет волос самого Кэнсина потускнел до каштанового, а сам он стал выглядеть реалистичнее (и из-за этого, кстати, более взрослый Кэнсин в аниме смотрится значительно моложе, чем его OVA-вариант) — художник скорее вдохновлялся японскими гравюрами, чем уже имеющимися дизайнами из манги и аниме. Реализмом и, в то же время, театральной утонченностью отличаются сцены боев — если в нескольких эпизодах периодически повторяется кадр с весьма натуральным вонзанием катаны в чью-то незащищенную шею, то финальная дуэль Кэнсина и капитана третьего отряда Синсэнгуми, **Хадзиме Сайто**, представляет из себя последовательность сменяющихся крупных планов, когда противники обмениваются ударами, как будто исполняя сцену, взятую из пьес театра кабуки. (Кстати, одна из моих самых любимых дуэлей). Сравнение с театром уместно еще и потому, что сам тон повествования напоминает пьесы старой Японии, в которых обыгрывался конфликт любви и долга, с почти неизменным трагическим финалом. Здесь нет веселых шуточек по поводу стряпни **Каору** и прически **Саю** — драматизм происходящего подчеркивается и манерой, в которой срежиссированы OVA (с частыми мини стоп-кадрами, игрой на контрастах, символизмом) и меланхоличной музыкой, звучащей на заднем плане. И, как всегда в «Кэнсине», внимание уделяется не столько конкретным историческим событиям, сколько судьбам людей, оказавшимся втянутыми в эти события, благородству и низости, ненависти и любви, в равной мере проявляющимся по обе стороны баррикад.



МИР ANIME

Катя «Saionji» Белова (saionji@mail.ru)

Love Hina

«Почему у меня в голове крутится слово «курятник»?» — мысль на первом просмотре.

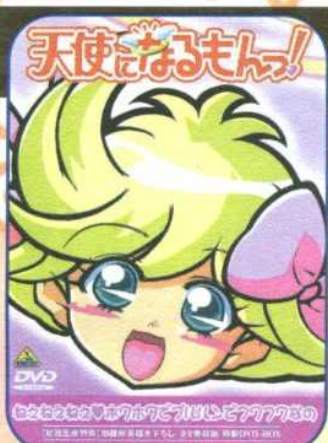


Любопытная штука: вроде уже столько фильмов пересмотрено, сюжетов изучено, а по-прежнему есть еще какие-то комбинации известных трюков, сюжетных линий, персонажей, благодаря которым смотреть интересно и, несмотря на предсказуемость, вовсе не скучно. Казалось бы — очередной сериал-клон суперпопулярного «Тенчи», все с ним ясно. Ан нет. Сменились акценты, настроения, идеи (если они, конечно, есть) — и фильм тоже изменился. Несмотря на общую осевую идею: «куча девушек вертится вокруг одного счастливого парня», **Love Hina** и **Tenchi** — совсем разные вещи. В сюжете все просто. Парнишка **Кейтаро** пообещал в детстве одной девочке (боже, да он даже имени ее вспомнить не может!), что они будут вместе поступать в ТОТ САМЫЙ Токийский

Университет. Само поступление туда — гарантия счастья, спокойствия и достатка, ты, парень, крут, можешь расслабиться и... Только вот девочка уехала, да и поступление в «Токио У», как бы не совсем рядом. На случай таких проблем всегда есть бабушки, которые только и норовят, что оставить тебе на попечительство... кхм... как бы это... женскую баню, совмещенную с женским же студенческим общежитием (см. эпиграф), а сами сматываются по неотложным делам. Таким образом, нависший круг проблем с учебной, жизнью и работой с легкостью заменяется одной-единственной, но сложной проблемой: проблемой выживания мухи в банке меда... в смысле, в бермудском треугольнике между женской баней, аналогичным общежитием и их населением (Бермуды... Бикини... хм). Собственно, о тяжелой доле простого японского студента сериал и повествует. Другое дело, что он не скатывается в традиционную «голденовскую» погоню за юбками, а в некотором роде наоборот. В конце концов, девушки же не из монастыря... В общем, хорошее аниме. «Мои университеты». Только мучительно свербит мысль, где же я подобное видел? И, однако, вспомнил. Происходящее удивительным образом напоминает легендарную ленту «Операция «Ы» и другие приключения Шурика», а именно новеллу «Наваждение». Именно там была такая же легкость изложения, доброта и свет. **Гайдай** — великий режиссер. Можно еще добавить, что **Love Hina** — суперхит в Японии, и, на мой взгляд, заслуженно. Великолепный рисунок и качественная режиссура — при даже относительно не сенсационном сюжете — позволяют прекрасно провести время за просмотром и не пожалеть об этом.

Алекс Лапшин (ranma@anime.ru)





Tenshi ni Narumon!

Режиссер: Мицуну Хонго
Студия-производитель/издатель: Heaven Project, Bandai Visual, Studio Pierrot, TV Tokyo, 1999

Страшные мысли приходят в голову, когда смотришь слишком много халтурного аниме, читаешь слишком много плохих книг или еще каким-либо образом злоупотребляешь выносливостью своего организма. Авторы и сценаристы превращаются для тебя из добрых и милых сердцу творцов в оборотистых бизнесменов, цинично тасующих колоду клишированных персонажей и заезженных ситуаций. Может быть, вы тоже начали думать, что современное аниме творится одними лишь делегами от теле-, кино- и видеобизнеса? Могу предложить лекарство... ну, по крайней мере, одно из лекарств. Название средства — в заголовке. Нет, конечно, вполне возможно, что авторы «Тенсимона» (обожаю японские сокращения) заявили к продюсерам с тем же банальным пасьянсом. И получили одобрение, а также — самое главное — бюджет. Может, так оно все и было — вот только, вернувшись в студию, творцы пропустили осточертевшую колоду через мясорубку. Или шредер. Или дырокол. И в дальнейшем вдохновлялись именно полученным конфетти. Странная идея — начать сериал для парней-тинейджеров в стилистике, как начинала казаться с первых кадров, розовощекого дошкольного девчачьего сюсюканья, а потом резко переключить все в эдакий «Golden Boy для 14-летних», а потом... — и ведь, надо же, полсериала еще не прошло! В дальнейшем подобное веселое подтрунивание над зрителем и его стереотипами отлично ложится в изобразительную и сюжетную канву. Причем сперва, разумеется, мозг еще пытается навесить инвентарные яр-



лычки и определить-таки, что же мы, собственно, смотрим — невинное детсадовское криклянье, «крутое» меха-шоу, злобную пародию, романтическую «лав стори», неприличную комедию или психологическую драму... К счастью, вскоре мозговые центры, ответственные за инвентаризацию, отключаются в результате перегрузки, и в дальнейшем мозг используется уже по прямому назначению — для слежения за сюжетом.

Не начало ли вам казаться из вышепрочитанного, что этот самый сюжет в «Тенсимоне» напоминает путь нетрезвого муравья по стеклу движущегося автобуса (что свойственно некоторым сериалам из числа «безбашенных»)? Забудьте. История стройна, как елочка, и свежа, как вымытое яблоко. Ни одной лишней сцены. Да и вся стилиевая пестрота при внимательном рассмотрении оказывается подчиненной законам развития сюжета — и какого сюжета! Какого именно сюжета? Не скажу. Так уж устроен «Тенсимон», что, начав пересказывать даже «верхушку» истории, я лишу будущих зрителей немалой доли кайфа. Врожденная доброта, увы, этого мне не позволяет. Да и нужно ли? Уж лучше плакать от хохота и бить себя по коленкам, «натываясь» на оставленные авторами сюрпризы. А их, ой, как немало: если вам начинает казаться, что фантазия сценаристов иссякает, будьте начеку и тогда почувствуете за кадром нетерпеливое хихиканье: это они готовят к запуску новый фонтан идей и остроумия.

Например, еще за несколько минут до окончания 13-й серии я был абсолютно уверен, что дело идет к счастливому финалу. Все сюжетные «завязки» благополучно и блестяще «развязывались», а события начали развиваться с такой скоростью, которая позволительна только в «последней серии»... Может, и правда в последние часы работы над серией в студию вбежал запыхавшийся продюсер и сообщил, что нашел денег еще на 13 серий? Как бы то ни было, все «развязки» на поверку оказались фальшивыми, а финал — не финалом вовсе, а издевательством над оным... А следом была 14-я серия, где авторы прозрачно намекнули, что за паузой у них еще столько неожиданностей, что дышать будет некогда. И ведь все было продумано. ...Ладно, ладно, ладно. Обещал не спойлерить — и не буду. Поговорим лучше об изобразительной стороне дела. Дизайны персонажей в меру оригинальны... а в меру — нет. Например, **Нацуми Судзухара** очень уж, на первый взгляд, напоминает, **Хитоми** из «Эскафлона», да и к подобному стилю прорисовки волос героев мы уже успели за последнее время привыкнуть. Хотя первое впечатление обманчиво, как никогда: настолько своеобразных людей в аниме можно увидеть довольно редкоко, «Гвоздь программы» — это, конечно, главная героиня, **Ноэль**, проявляющая такой безумный артистизм, что диву даешься: как это у них получается? И вообще, удивляться есть чему. «Тенсимон» с точки зрения качества, детальности и безошибочности анимации — еще один гвоздь в спину **Скотту Фрейзеру** и прочим декадентам: так телесериалы в Японии не рисовал раньше никто и никогда. «Хочу стать ангелом» — из той породы современного (появившегося именно в последние несколько лет) сериального аниме, где существенную часть изобразительных средств составляет игра настоящей, выверенной динамики, раньше для телевизионного бюджета, по большому счету, недоступной.

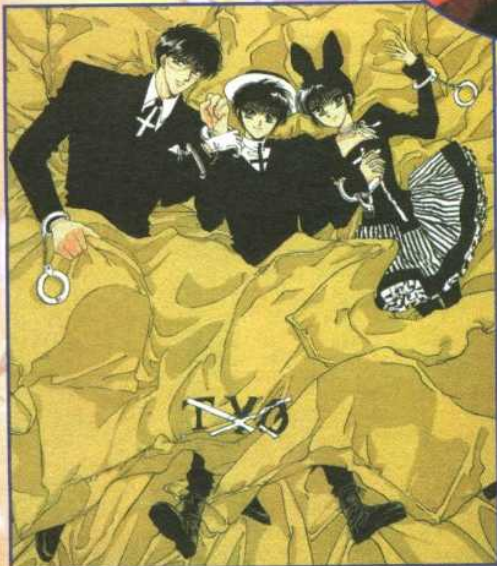
Что ж, порадуемся за очередную победу японских аниматоров над прокисшим здравым смыслом и будем ждать, чем все это кончится — сериал был показан в Японии весной-летом-осенью 1999 года, и последние серии на момент написания этой заметки до нас еще не дошли. У меня есть смутное подозрение, что они не разочаруют. Tenshi ni Naru-mooooooooooooon!

Артём Толсто́ров (artol@main.vsu.ru)

Tokyo Babylon OVA 1-2

Режиссер: Коити Тигира
Студия-производитель/издатель: CLAMP/Animate
Film/Shinshokan/Sony Music Entertainment/Movic, 1992-1994

«Вы любите Токио?..» С этого вопроса начинается знаменитая манга группы КЛАМП «Токио Вавилон», по мотивам которой в 1992 и 1994 годах были созданы два OVA-фильма, ставшие дополнительными историями из жизни близнецов-медиумов **Сумераги** и ветеринара **Сэйсиро Сакурадзуки**, содержащего частную клинику в Синдзюку. «ТВ» — это аниме о Большом Городе, поглощающем своих обитателей холодными стеклами высоток, пустыми вагонами метро и магическими силами, которые подчас неотличимы от сильных человеческих эмоций. Люди, живущие в этом городе, способны переступить грань привычной реальности, чтобы осуществлять свои желания. Чаще эти желания опасны и вызывают множество бед, с последствиями которых и приходится разбираться Субару Сумераги, тринадцатому главе Клана **магов-омьёдзи**, чья семья служит Императору и защищает Японию от Мира Духов на протяжении многих столетий...



Субару — шестнадцатилетний подросток, живущий вдвоем с сестрой в огромной квартире в Синдзюку, поскольку других родственников у них нет (не считая бабушки, не упомянутой в аниме). Что отличает его в первую очередь?.. Нет, это не магические способности, а почти противоестественная чистота натуры, которая в пику большинству аниме-персонажей также является и его фатальной слабостью. «С тылов» его обычно прикрывают сестра-близнец **Хокуто** и общий друг **Сэйсиро**, с которым Субару связывают романтические отношения, заметные в аниме лишь по шуточкам Хокуто (надо сказать, что манга «Токио Вавилон» относится

к жанру яой, о чем большинство, посмотревших OVA, так и не догадываются)... В первой части Субару предстоит оказаться между двух огней — чрезмерными амбициями и сверхъестественной силой молодого бизнесмена **Синдзи Нагумо**, желающего любой ценой достичь успеха в Токио, и ненавистью **Кадзэми Асо**. Во второй его врагом станет беспричинная человеческая жестокость, блуждающая по улицам города в облике маньяка-убийцы. В обоих случаях исход приключений для Субару может оказаться смертельным, ибо, благодаря своей добросердечности, он — идеальная жертва для темной стороны Токио...

Итак, вы спросите, неужели «Токио Вавилон» — это история о некоем «городе Теней», где творятся ужасы и магические преступления?.. Да, в некотором роде... «ТВ» — это социальная драма, для которой были выбраны мистические декорации. Именно о соприкосновении с «тенями», порожденными человеческими пороками, рассказывается в этих историях. Но помимо мрачных акцентов, в них существуют Субару и Хокуто, Мирэй и даже некоторые блюстители закона (!), стоящие с оборотной стороны. Как и в любой вещи, созданной CLAMP, история «ТВ» пронизана психологической красотой... Единственное, о чем приходится сожалеть — так это о почти полностью зашифрованной линии отношений между Субару и Сэйсиро. (Но за это стоит винить тех, кто так и не собрался сделать обещанную третью часть). Поэтому у зрителей, знакомых с полным сюжетом манги, по-прежнему остается возможность самим догадываться, что на самом деле скрывается

за обаятельной улыбкой Сэйсиро, розовыми лепестками сакуры и тревожными снами Субару — поскольку именно эти двое и являются основными героями истории... Помимо художественного стиля CLAMP и качественной работы аниматоров, также необходимо отметить саундтрек к обоим фильмам — песни в исполнении **Мацуоки Хидэаки** (в первой части заставляющие вспомнить **The Beatles**) и музыкальные темы композитора **Тосиюки Ходны**. Если вы никогда не слышали, какие звуки издают призраки... то вас ждет открытие, что это вполне можно изобразить с помощью саксофона!

Ева Соулу (soulu@cityline.ru)

Примечание: огромная просьба не осаждать редакцию письмами и звонками с заказом того или иного фильма! Мы лишь пишем о том, что сами смогли с большим трудом достать, а не занимаемся тиражированием или доставкой кассет. Если вы очень хотите посмотреть какое-то аниме, направляйте свои просьбы фирмам-видеопрокатчикам, таким как «Союз», «Премьер Видеофильм» или «Видеосервис» (их адреса публикуются на лицензионных видеокассетах). Возможно, кто-то там прислушается к нашим голосам, приобретет соответствующие лицензии и начнет издавать эти фильмы в России! Также обладатели кредитных карт могут заказывать аниме по почте прямо из США через Интернет-сайты, вроде Animation (www.animation.com).

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ ВИДЕОПРИСТАВКОВ

История видеоприставок насчитывает 18 лет и более 50 моделей (см. таблицу). Ее полное изложение, на наш взгляд, интересно лишь специалистам. Однако история развития тех приставок, которые были, есть или ожидаются на российском рынке, любопытна любому геймеру. Эта статья посвящена именно таким моделям видеоприставок и напи-

сана во многом благодаря материалам, любезно предоставленным редакции «самым крутым игровым сервером в РУ.Нете» — <http://pristavka.kulichki.net>. Изложение ведется по фирмам-производителям. Те статьи, автор которых не указан, взяты с <http://pristavka.kulichki.net> с внесением некоторых редакторских правок.

фирма НИНТЕНДО (Nintendo Co., Ltd)

видеоприставка Nintendo Entertainment System
8-битная Нинтендо (она же NES в США, она же Famicom («Family Computer») в Японии, она же Dendy в России) с частотой процессора 1.773447 MHz на PAL и 1.7897725 MHz на NTSC была пущена в японский народ в конце 1983 года

немного позже сеговской Master System. Причем в эту пору игровая индустрия переживала жесточайший кризис, т.к. спрос на приставки неумолимо падал. Но Нинтендо не прогадала, и уже менее чем через год каждый ребенок Америки и Японии жаждал эту консоль более любой другой. Приставка появилась с довольно неплохим пакетом игр, среди которых, впрочем, особенно выделались лишь Super Mario Brothers да Bomberman. Mario был персонаж довольно-таки колоритный, и детишки буквально на него молились. Разрешение, лучшее на тот момент среди 8-биток (256x240), палитра из 52 цветов, из которых 26 одновременно на экране, радовали окружающих насыщенностью; звук возбуждал уши своими 5 каналами. В общем, все-то оказалось в приставке на уровне, но на подходе была сеговская Мастер Систем, превосходящая NES по всем параметрам в 1.5-2 раза! Какими средствами могла сохранить свой геймерский контингент старуха Нинтендо, кроме Марио? Конечно, рекламой! (Вспомните, как было у нас: «Денди, Денди, играют все!»), — гремело с экранов ТВ и даже на эскалаторах в метро.

Вскоре, MC была незаслуженно забыта и забита, в то время как Нинтендо процветала и дарила благодарному народу очередную часть Super Mario Bros и очередное продолжение популярнейшего боевика Contra. Нужно подчеркнуть, что компания Нинтендо выгодно отличалась от других консольпроизводителей тем, что не забывала свои старые приставки даже тогда, когда выпускала новые. Так SNES вышла в начале 90-х, а официальное производство игр для Денди еще шло около трех лет после этого. Такая поддержка зарекомендовала Нинтендо, как одну из самых народных корпораций, и сие дало толчок к покупке SNES... но о ней читайте ниже. Иная в этом плане политика фирмы Sega, возможно и стала одной из причин провала Master System. В 1987 году Sega вообще продала права на продажу этой приставки «игрушечной» фирме Tonka, считая SMS лишь годной для забав ребятни младшего возраста. И лишь после выхода Мегадрайва Sega опомнилась и выкупила права назад. Досадно, но никто не считал, сколько консолей NES реализовано по миру (известно лишь, что за первый год было продано 2,5 млн приставок и 15 млн картриджей). Но и ежу понятно, что не 5 миллионов и даже не 10, а гораздо больше. Интересная деталь: Нинтендо и сама не ожидала таких продаж, здорово торопилась, и поэтому первые партии консолей были не очень качественными — приставки ломались примерно через два года, и это даже при не очень



активном использовании! Однако, этот промах все равно пропустили мимо ушей — наверное потому, что стоила она довольно дешево.

В нашей стране длительную жизнь NES (Dendy) обеспечили китайские пираты, наводнившие рынок дешевыми картриджами и продолжающими их выпускать до сих пор! С этим феноменом, когда консоль захватывает российский рынок, благодаря пиратам, и вытесняет с него другие, в принципе конкурентоспособные приставки, мы столкнемся еще, как минимум, дважды: в случаях Mega Drive и PlayStation. Более того, при помощи пиратов такие приставки живут и после их официальной кончины!

Хиты приставки: Battle City, Darkwing Duck, серия Contra, серия Castlevania, серия Super Mario Bros., серия The Legend of Zelda.

портативная видеоприставка Game Boy

На волне успеха и денежных притоков от продажи приставки «Нинтендо» (Денди) Нинтендо задумывает переносную карманную консоль. Но такую, чтобы и стоила недорого, и батарейки не мощно хавала. Робко выпускается первая партия Game Boy (под оглушительную рекламу). Напор на игры, правда, не делается, т.к. единственное, что было путным при выпуске — Super Mario Land и Tetris. Но как среагировал народ! ГБ сметали с полок только из-за этих двух игр. Казалось бы, что может консоль, у которой крошечный монохромный дисплей с разрешением 160x144? «Но ведь она переносная», — главный аргумент Нинтендо. И это был великолепный аргумент: 4 звуковых канала (как-никак стереозвук), жидкокристаллический дисплей, процессор на тактовой частоте аж 4.194304MHz (хотя реальная — чуть больше 2MHz) и до 40 (!) спрайтов на экране. На плюс к этому возможность работы 35 часов на 4 AA батарейках. О каком черно-белом экране, позвольте, речь?! Пипл часами рубился в Тетрис и Марио повсюду — на работе, в школе, дома, в транспорте, на природе. Воистину это был ГБ-бум, и этот бум продолжался порядка 5 лет. Но это не значит, что продажи сейчас так сильно упали — они всего-навсего чуть опустились. Позднее Нинтендо выпустит более совершенные модели ГБ:

1) в разноцветных уменьшенно-уточенных корпусах Game Boy Pocket, все еще черно-белый, но с более четким экраном (могли наблюдать за игрой люди со стороны);
2) Game Boy Color — наконец-то он стал цветным!
3) маленькое дополненьце в виде переходника, втыкающегося в SNES, а в него картридж для ГБ, после чего черно-белые игры на экране телевизора «расцветивались».



Продажи GBC идут и сейчас, и игры все еще выпускаются. К ГБ было выпущено 10 аддоновых фиц — всякие там сумочки, котомочки, принтер (!), etc. Стоит заметить, что это самая



- 1) в разноцветных уменьшенно-уточенных корпусах Game Boy Pocket, все еще черно-белый, но с более четким экраном (могли наблюдать за игрой люди со стороны);
- 2) Game Boy Color — наконец-то он стал цветным!
- 3) маленькое дополненьце в виде переходника, втыкающегося в SNES, а в него картридж для ГБ, после чего черно-белые игры на экране телевизора «расцветивались».

Продажи GBC идут и сейчас, и игры все еще выпускаются. К ГБ было выпущено 10 аддоновых фиц — всякие там сумочки, котомочки, принтер (!), etc. Стоит заметить, что это самая



долгоживущая консоль — свыше 10 лет! Продажи Гейм Боя все еще идут, и можно с уверенностью сказать, что продавалась она десятками миллионов по миру и ее продажи опережают продажи NES и SNES, вместе взятых. А сейчас на очереди 32-битный Game Boy Advance! Интересная деталь: ни одна другая ручная консоль (Sega Game Gear, Atari Lynx) не смогла перебить успеха ГБ, и это несмотря на то, что они уже тогда были цветными. Вот, что значит сильная и массивная реклама!

Хиты приставки: серия Kirby, серия Pokemon, серия Super Mario Land, Zelda и, конечно, российский Tetris.

видеоприставка

Super Nintendo Entertainment System



Продав 4 млн экземпляров приставки Super Famicom в Японии, в сентябре 1991 года компания Нинтендо выбросила ее на обширные просторы США (под названием Super Nintendo). В этот момент на рынке 16-битных консолей правила Sega со своей Sega Mega Drive (Genesis в США), и первое время Нинтендо не удавалось пробить его своей консолью. Во многом это было обусловлено тем, что CPU SNES (3.6 MHz) был слабее по производительности, нежели CPU Сеги Меги (7.6 MHz). Но правильный подход к американскому геймеру был найден — реклама! Не прошло и года и 25 млн баксов, как SNES начала покорение мозгов населения. Первое время на приставке царствовали такие хиты, как Castlevania 4, Zelda 3, Super Tennis, Ghouls'n Ghosts, ну и новый, уже любимый народом, Марио в разных реинкарнациях. Решение с центральным процессором было найдено довольно быстро — чип SuperFX позволял гораздо быстрее и качественнее обчислывать спрайты. Усиленно эксплуатировался Mode7 — фишка для увеличения-уменьшения вращения спрайтов без потери скорости и с малой потерей качества плюс поддержка 32768 цветов и 256 одновременно на экране. Также стоит учесть то, что звуковой чип для приставки ваяла сама Sony и сделала она его не хило — в несколько раз он превосходит по качеству сеговский. В 1994 Нинтендо практически полностью захватывает американский рынок консолей, т.к. Sega напирала на свою новую разработку (Saturn) и успешно «забывает» на Sega Mega Drive, выпуская игры очень редко. Нинтендо же не сбавляет темпов и «игрушко-клепы» только разворачиваются на этой платформе, делая игры, по качеству существенно превосходящие предыдущие продукты. Выпуск хитов идет с помпой и жуткой рекламой — Batman Forever, Donkey Kong Country, Killer Instinct, а также Doom — хитом он не стал, потому как был перенесен отвратно, но само появление его на 16-битке повергло игровой народ в транс. Производство игр продолжается, аж, до 1998! И это при том, что в 1996 была выпущена Nintendo 64. По всему миру было продано порядка 46 миллионов консолей.



Интересная деталь: не многие знают, но появление SNES повлияло на выход PlayStation. Сей исторический факт отчего-то умалчивается, но! В 1993 Нинтендо задумывается об апгрейде консоли, а в то время популярен стал CD-девайс, и выбор Нинтендо пал на Сони, которая была не против разработки CD-аддона для SNES. Но в тот момент, когда разработка была готова на 90%, Нинтендо нагло заявила, что распространять аддон будет лишь сама Нинтендо и нехилая часть прибыли будет утекать в карманы самой Нинтендо. Сони возмутилась и, недолго думая, порвала контракт, а разработки не выкинула, а шустро завершила — результат лицезреть уже долго, и он далекоо-о-о не плачевен.



А вот судьба CD-проигрывателя для SNES оказалась незавидной — Nintendo поздно, но поняла, как промахнулась, и переключилась на новый проект — на Nintendo 64. На нашем, российском, рынке противостояние Мегадрайва и СНЕСа было коротким и быстро разрешилось в пользу первой. Наш геймер, по понятным причинам, в первую очередь смотрит в свой кошелек, а уж потом прислушивается к рекламе. «Самая совершенная» и «полностью 16-битная» SNES так и не стала в России первой потому, что картриджи к ней пираты почти не стали производить... **Хиты приставки:** серия Donkey Kong Country, серия Final Fantasy, Killer Instinct, Street Fighter 2, серия Super Mario World, Super Metroid, Zelda 3.



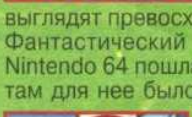
вен. А вот судьба CD-проигрывателя для SNES оказалась незавидной — Nintendo поздно, но поняла, как промахнулась, и переключилась на новый проект — на Nintendo 64. На нашем, российском, рынке противостояние Мегадрайва и СНЕСа было коротким и быстро разрешилось в пользу первой. Наш геймер, по понятным причинам, в первую очередь смотрит в свой кошелек, а уж потом прислушивается к рекламе. «Самая совершенная» и «полностью 16-битная» SNES так и не стала в России первой потому, что картриджи к ней пираты почти не стали производить...

видеоприставка Nintendo 64



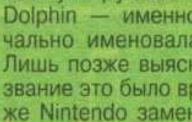
Нинтендо 64 стала новым технологическим прорывом в производстве игровых консолей. Сразу видно, что сотрудничество Nintendo и Silicon Graphics было плодотворным. «Сердце» этой приставки составляют процессоры Silicon Graphics и MIPS Technologies с трех (ну и двух, конечно) мерной графикой. Эта игровая система комбинирует в себе реалистичную графику, высококачественный 100-канальный звук; 64-битный процессор с частотой 93.75 MHz; графический процессор 62.5MHz; 4.5Мб памяти; 16.8 миллионов цветов, при разрешении экрана 640x480; на картридже помещается от 32 до 128 мегабайт данных (не очень много, но достаточно). Игры вообще выглядят превосходно, но... их мало! Фантастический случай: когда Nintendo 64 пошла в продажу в США, там для нее было всего две игры — Super Mario 64 и Pilot Wings 64! Но Америка — страна контрастов, и в же первый день было продано 500 тысяч приставок, а через полгода — 3,3 миллиона! И это при том, что там, в США, уже вовсю торговалась PlayStation. Со временем количество игр, конечно, увеличилось, но не настолько, чтобы сравниться с их потоком для PSX.

Но хитам: Super Mario 64, GoldenEye 007, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Diddy Kong Racing, Turok 2: Seeds of Evil, San Francisco Rush Extreme Racing, Star Wars: Shadows of the Empire — владельцы PlayStation могут только позавидовать.



видеоприставка Nintendo GameCube

В игровой индустрии наступает эпоха кубизма. 24-го августа этого года Nintendo в полном смысле слова вступила в борьбу игровых систем нового поколения, показав всему миру свое творение. Dolphin — именно так первоначально именовалась приставка. Лишь позже выяснилось, что название это было временным. Геймеры долго гадали о том, чем же Nintendo заменит этот броский «тайтел». Каково же было удивление игровой общественности, когда вышеупомянутая компания разродилась таки новым именем. Отныне приставка будет зваться GameCube! Услышав эту новость, многие поклонники Nintendo испытали шок. Да, изящный Дельфин со сцены испарился, и на его месте возник неказистый с виду Куб.





Помните, многие ругали PlayStation 2 за ее угловатые формы. Nintendo пошла дальше, она сделала приставку, по форме напоминающую коробку из-под тостера. Хотя, с другой стороны, если архитектура этой игровой системы изначально не позволяла придать корпусу более изящный вид, то вполне понятно, что Дельфином такой аппарат не назовешь.

Но что мы все о внешности, да о внешности, пора поговорить и о внутреннем содержании. Как видно из технических характеристик, GameCube действительно очень мощная машина, вполне способная выстоять против таких титанов, как PlayStation 2 и X-Box. Nintendo пришлось выложить один миллиард долларов

компании IBM за разработку одного только центрального процессора «Gekko», созданного на основе архитектуры Power PC. Графический процессор «Flipper» (на самом деле он называется NEC) для приставки делала фирма ArtX, известная своими продвинутыми технологиями — недаром руководит ею Silicon Graphics. Но все же, несмотря на это, Nintendo'вская консоль не переплывает PS2 по многим пунктам. Последняя, к примеру, способна выдавать на данный момент до 25 миллионов полигонов в секунду со всеми спецэффектами, что PS2 и делает, скажем, в Gran Turismo 2000. Зато по части пропускной способности шины GameCube почти не уступает приставке от Sony. Разве что скорость доступа к текстурам у PS2 в четыре раза выше. Что касается оперативной (но не видео) памяти, то тут GC потенциально уступает



только будущей X-Box от корпорации Microsoft (40 Мб против 64 Мб). Вообще, представленные Nintendo демонстрационные ролики GC не впечатляют так, как в свое время демо-видео PS2, хотя смотрятся очень красиво. Игры для новой приставки будут содержаться на мини DVD-дисках объемом в полтора гигабайта.

Стоят подобные носители недорого — гораздо дешевле, чем картриджи для Nintendo 64. Обычные DVD GameCube не берет, и, следовательно, фильмы на нем тоже смотреть первое время не получится. Представители Nintendo многократно подчеркивали, что приставка их предназначена, в первую очередь, для игры. Но вполне возможно, что позже Matsushita спроектирует версию GC, способную проигрывать DVD-фильмы. Также не исключено появление в будущем специального дополнения к данной игровой системе, снабженное такой функцией.

Компания Masgonix в данный момент занята разработкой специальной карты памяти для консоли под названием Digicard и объемом в 1,2 Мб. Согласен, мало, но это только для начала. Впоследствии появится специальный адаптер, который позволит подключать к приставке разработанную Matsushita карту памяти SD Memory Card, объем ко-



торой в скором времени достигнет 256 Мб.

Как и любая уважающая себя приставка нового поколения, GameCube будет иметь возможность подключения к Интернету. Для этого фирма Conexant ваяет для нее 56 Кб модем. И продаваться он будет, по всей видимости, отдельно.

Джойстик для GC весьма напоминает PSX'овский. На нем расположено 7 кнопок, одна аналоговая ручка и крестовина. Вибрационные моторчики в этом джойстике, конечно же, тоже имеются. Теперь о самом важном для любой игровой платформы: об играх. Уже сейчас многие фирмы-производители изъявили желание сотрудничать с Nintendo. Ряд из них анонсировал свои проекты, вот некоторые: Meowth's Party, Wave Race, Rebirth, Metroid, Thornado, Star Wars Rogue Squadron. Плюс к этому Rare заключила соглашение с Disney на создание 13 игр с участием диснеевских персонажей.



Как ни печально, но появится приставка не скоро: дата японского релиза — июль 2001-го, до США же консоль доплывет только к октябрю, то есть через год после PS2. А злые языки поговаривают, что выход, якобы, будет отложен для 2002-го года. Слабо верится, что Nintendo

пойдет на такой шаг. Приставка и так попадет на рынок слишком поздно. К этому времени PS2 уже полностью раскрутится, появится X-Box, и Nintendo придется снабдить свое творение действительно хорошими играми, дабы завлечь покупателей. Благо цена приставки не должна намного превысить 200 долларов.

Кто же выиграет эту битву, мы узнаем не скоро. Технические характеристики GameCube
Центральный процессор: «Gekko» 128-битная архитектура, тактовая частота 405 МГц, 13 миллиардов операций с плавающей точкой в секунду, пропускная способность шины 1,6 Гб/сек, 0,18-микронная медно-проводниковая технология. Разработан компанией IBM.

Оперативная память: 24 Мб 1T-SRAM, 16 Мб DRAM, пропускная способность шины 3,2 Гб/сек.

Графический процессор: «Flipper», тактовая частота 203 МГц, anti-aliasing-система, предназначенная для «выпрямления кривизны» линий, возникающей из-за дискретности изображения, система альфа-наложений (прозрачности), декомпрессия текстур в реальном времени. Отображение 6-12 миллионов полигонов в секунду со всеми эффектами.

Видео память: 3 Мб 1T-SRAM, пропускная способность шины 12,8 Гб/сек.

Кэш-память: 256 Кб.

Кэш-память для текстур: 1 Мб.

Звуковой процессор: Special 16bit DSP, 64 канала.

Внешняя память: Оптические диски Matsushita (Panasonic) диаметром 8 см и объемом 1,5 Гб. Скорость доступа к информации 25 Мб/сек.

Порты для джойстиков: 4.

Mac Fank



фирма Sega (Sega, Inc.)

видеоприставка Mega Drive

Выпущенная в 1989, она моментально покорила глаза, уши и сердца геймеров графикой, звуком и обилием игр. Сеговские хиты, перенесенные с игровых автоматов, ввели людей в новый мир. Мир 16-битных приставок, где Sega Mega Drive стала самой пер-



вой полноценной 16-битной консолью. Процессор Motorola 68000 с частотой 7.8 МГц поражал всех своей скоростью. Но вот задача — доступных цветов было даже меньше тысячи, но главное в том, что одновременно на экране могло находиться лишь 64. Хиты с аркадных ав-



томатов — After Burner 2, Hang-On, Super Hang-On, а также моментально ставший хитом первый Golden Axe — все эти игры поначалу стоили по 80\$! Но более всего народа припер новый персонаж — Sonic. Из-за этого синего ежа пипл просто расхватывал



Mega Drive. Тем не менее, в продвижении MD на рынок Sega допустила огромное множество ошибок: деньги на рекламу выделялись лишь в самом начале продаж, а потом очень резко уменьшала рекламные затраты, а на сэкономленные деньги пыталась сделать кучу аддонов к приставке — в основном





это были CD-дополнения, и ничего стоящего меж них не оказалось. Лишь переносная Sega CD на какое-то время понравилась японскому и американскому народам — читала сеговские (ни с чем более не совместимые) CD с играми,

картриджи МД и аудио CD (нормальные), умела «исполнять» караоке. При этом приставка была чуть более CD-плеера, но распространения не получила из-за высокой цены: что-то около 400\$. Звуковой чип делала Yamaha, и, в общем-то, он был неплох, но Сони для CHES сделала лучше. Видя то, что Нинтендо побеждает, Sega еще раз дернулась, сделав вместе с JVC приставку X'Eye (совмещенные в одном корпусе Sega CD и Mega Drive), а затем...

быстро свернула разработку и поддержку игр для MD, начав работать над Saturn. Ошибка просто огромная — повалили тоннами пиратские картриджи, и разработчики игр отказались поддерживать приставку. В дальнейшем лишь сама Sega будет

изредка радовать игроками — Sonic 3D, VectorMan, Virtua Racing, Virtua Fighter. А всего же было продано около 26 миллионов приставок по миру.

В настоящее время приставки, совместимые с Мегадрайвом, самые популярные в России. И это благодаря тому, что пираты, установив оптимальное для нашего нищего геймера соотношение «цена/качество», продолжи-

ли дело выпуска все новых и новых дешевых картриджей. В итоге сейчас библиотека игр для этой приставки перевалила за 1000! И предел ли это?

Хиты приставки: Aladdin, Comix Zone, Dune 2, серия Phantasy Star, Rock'n Roll Racing, серия Sonic the Hedgehog, серия Shining Force, Beyond Oasis.



видеоприставка Sega Saturn

В 1994 году Sega параллельно ведет разработку двух приставок: картриджного Юпитера (Jupiter) и CD-шного Сатурна (Saturn). Однако, осознав, что производство дисков становится все более выгодным, нежели картриджей, Sega отказывается от Юпитера, заложив, впрочем, на всякий случай в Сатурн картриджный порт. При этом Sega в США на пару месяцев успевает опередить Сони с ее PlayStation и продать за это время 30 тыс. приставок. Таким образом Сатурн с его двумя 32-битными процессорами от Hitachi (а всего процессоров восемь), возможностью использования модема (вставляется в картриджный порт) для электронной почты и т.п. получил неплохую стартовую позицию для захвата рынка. Тем более, что уже вышли замечательные он-лайнные, работающие с Сатурном, игры: Virtual On, Bomberman, Duke Nukem 3D, Daytona S.C.E., Sega Rally. Но активная маркетинговая политика Сони в части PSX и Нинтендо с N64 привела если не краху, то к постепенному угасанию Сатурна: на нем Sega стала не зарабатывать, а терять, и потеряла за неполных три года ни много ни мало 300 млн \$. Как обычно бывает в такой ситуации, фирма переходит к политике «большого» скачка — Sega ускоряет разработку 128-битного Dreamcast.

Хиты приставки: Shining Force III, Christmas Nights, Panzer Dragoon Saga, Dark Savior, Mega Man X4, Exhumed, Magic Carpet.



видеоприставка Sega Dreamcast

Dreamcast стала первой консолью нового, 128-битного, поколения. В ее производстве, кроме самой Сеги, были задействованы усилия таких грандов электроники, как Hitachi, NEC, Yamaha, Videologic и Microsoft. Центральный, 128-битный, процессор от Hitachi имел фантастическую для видеоприставок



на 1998 год тактовую частоту 200 МГц. А процессор для операций с плавающей точкой был в четыре раза быстрее, чем у самого продвинутого на тот момент компа — Пентиума 2-го. Графический движок, разработанный совместно NEC и Videologic, обеспечивает

обработку до трех миллионов полигонов в секунду и включает в себя anti-aliasing-систему «выпрямления кривизны» линий, ту самую, которая только планируется в GameCube. Ямаховский процессор подарил Дримкасту 64-канальный звук, а сама Sega (также в компании с Ямахой) не попустилась на 12-скоростной GD-ROM — новое устройство записи на компакт-диски, резко уменьшившее время загрузки файлов игр и позволившее умещать на одном диске целый гигабайт. Билл Гейтс ошачливил Дримкаст (как и всех нас) Виндами, чем упростил задачу разработчиков игр в части совместимости операционных систем. Уникальной являлась на тот момент



даже карта памяти. Оснащенная жидкокристаллическим дисплеем она сама по себе является карманной 8-битной игровой консолью с собственным пультом управления с кнопками и стрелками направлений. Можно сказать, Гейм Бой размером с кредитную карточку! И еще: в приставку встроен 56-килобитный модем, позволяющий зарегистрированным пользователям Dreamcast связываться через Интернет. Так что с такими данными на мировом рынке Dreamcast вряд ли быстро сдаст свои позиции в борьбе со второй «Сонькой», «Кубом» или Гейтсовским «Ящичком».



Что же касается нас, то в области Дримкаст, которая никогда не была серьезно покупаемой приставкой, тоже началось некоторое шевеление. Если к моменту выхода консоли для нее было всего около 20 игр, то теперь их число неуклонно растет. И на момент написания этой статьи заметным стало оживление пиратского российского рынка дримкастовских игр. Что в преддверии выхода PlayStation 2 в Америке, с чего должен начинаться поток англоязычных игр для PS2, оставляет ряд вопросов. Первый: с чего бы это? Второй: во что это выльется?

Хиты приставки: Sonic Adventure, Soul Calibur, Ready 2 Rumble Boxing, Monaco Grand Prix.



видеоприставка 3DO
(«3 Dimensional Objects»)

Еще раньше, чем PlayStation и Saturn, фирма Panasonic выпустила в продажу 32-битную консоль, работающую от компакт-дисков. И таким образом, 3DO стала первой в новом поколении видеоприставок. Не испытывая конкуренции, 3DO быстро захватывала рынок (и наш, российский, хотя и позже) и к концу 1993 года была названа в США «продуктом года номер 1». На волне успеха производители образовали фирму «3DO Company» специально с целью максимальной раскрутки производства игр для этой приставки. Планы были весьма серьезными: недаром, одним из учредителей стал Трип Хокинз, основатель Electronic Arts. Он заявил, что близко то время, когда стандарт записи дисков 3DO станет единым форматом записи для всех игр. С целью достижения такой «вселенской» стандартизации 3DO Company, вместо налаживания собственного производства приставок, разместила заказы на ее изгото-



вление (с передачей лицензий) в других фирмах, таких как Panasonic, Sanyo, Goldstar, Creative Labs. Однако оставив за собой право проводить ценовую политику. Здесь, наверное, и

кроется основная причина того, что мечта так и не стала реальностью. Цена оказалась высокой даже для заевшихся Штатов — 700 \$. Продажи шли вяло, и в следующем, 1994 году ее спустили до 500, а еще через год 3DO можно было запросто купить за 300 \$. Но поезд уже ушел. На рынке вовсе торговалась PlayStation, и игропроизводители переклонулись на нее. Так что именно это, а вовсе не относительная слабость центрального процессора, привело к практически полному исчезновению приставки, претендовавшей на звание «единственной и неповторимой». Интересно, что на нашем рынке был период серьезного всплеска популярности 3DO. В 1995-96 годах ее уже можно было купить дешевле, чем за 200 \$ (учтите, что кризис августа 98-го еще наступил и 200 баксов были не такими большими деньгами, как сейчас). Пираты кинулись клепать для нее игры, поскольку никакой защиты от «левака» в 3DO не было. И так продолжалось до тех пор, пока неизвестная нам сила не «пореккомендовала» пиратам переклонуиться на игры для PlayStation. Что это была за сила или обстоятельство, мы действительно не знаем, но остается фактом, что несмотря на активную борьбу с пиратством, проводимую фирмой Сони, именно «левые» игры возвели на пьедестал российского рынка PlayStation, а не 3DO, или, скажем, Saturn. Интересно, не повторится ли ситуация вновь, в условиях конкуренции приставок следующего, 128-битного, поколения?

Хиты приставки: Road Rash, Battle Sport, Star Fighter.



ВИДЕОПРИСТАВКИ

наименование	разрядность процессора	тактовая частота	год выпуска	альтернативное название
3DO	32	12,5	1993	
Adventure Vision			1982	
Arcadia 2001		3,58	1982	
Atari 2600	8	1,19	1977	
Atari 5200	8	1,79	1982	
Atari 7800	8	1,79	1986	
Atari Jaguar	64	13,3	1993	
Atari Jaguar CD	64	13,3	1995	
Bally Astrocade	8	3,6	1978	
Channel F (1-я картриджная система)	8		1976	
ColecoVision	8	3,6	1982	
Commodore Amiga CD32	32	14	1993	
DVD Video				
Intellivision	16		1979	
JVC X'Eye	16	7,67	1992	Wondermega (яп)
Neo Geo	16	14	1990	
Nintendo 64	64	93,75	1996	Ultra 64
Nintendo Entertainment System	8	1,79	1983	Famicom
Nintendo GameCube	128	405	2001	Dolphin
Nintendo Virtual Boy	32	20	1995	
NUON	128	500-1000	>2000	
Odyssey (1-я приставка)			1972	Magnavox Odyssey 100
Odyssey 2	8	1,78	1978	
PC-FX	32		1994	
Philips CD-i	16		1991	
Pioneer LaserActive			1993	дополнение к Sega CD
RCA Studio II			1977	
Sega CD	16	12,5	1992	Mega CD
Sega Dreamcast	128	200	1998	
Sega Genesis	16	7,6	1989	Mega Drive
Sega Genesis 32X	32	23	1994	
Sega Genesis 32X CD	32	23	1994	
Sega Master System	8	3,6	1986	Mark III
Sega Pico	16		1994	
Sega Saturn	32	28,6	1995	
Sony PlayStation	32	33,87	1994	
Sony PlayStation 2	128	300	2000	
Super NES	16	3,58	1990	
SuperGrafx				
TurboDuo			1991	PC Engine Duo
TurboGrafx-16	8	7,6	1989	PC Engine
TurboGrafx-16 CD	8	7,6	1989	
Vectrex	8	1,6	1992	
Xbox		405	2001	

ПОРТАТИВНЫЕ

Atari Lynx	8		1989	
Game Boy	8	2,14	1989	
Game Boy Advance	32	16	2001	
Game Boy Color	8	2,1	1998	
game.com	8		1997	
Milton Bradley Microvision	4		1979	
Neo Geo Pocket	16		1998	
Neo Geo Pocket Color	16		1999	
Sega Nomad	16	7,61	1994	
Sega Game Gear	8	3,6	1991	
TurboGrafx-16 TurboExpress	8	7,16	1990	PC Engine GT
WonderSwan	16		1999	

О других приставках

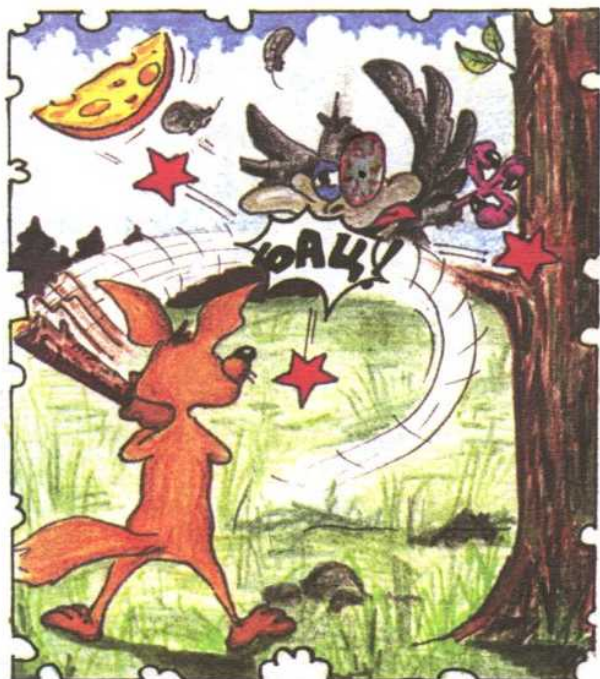
читайте в журнале «Великий Дракон»:

- PlayStation — в номере 28;
- PlayStation 2 — в номерах 43, 45 и 48;
- X-Box — в номере 48.

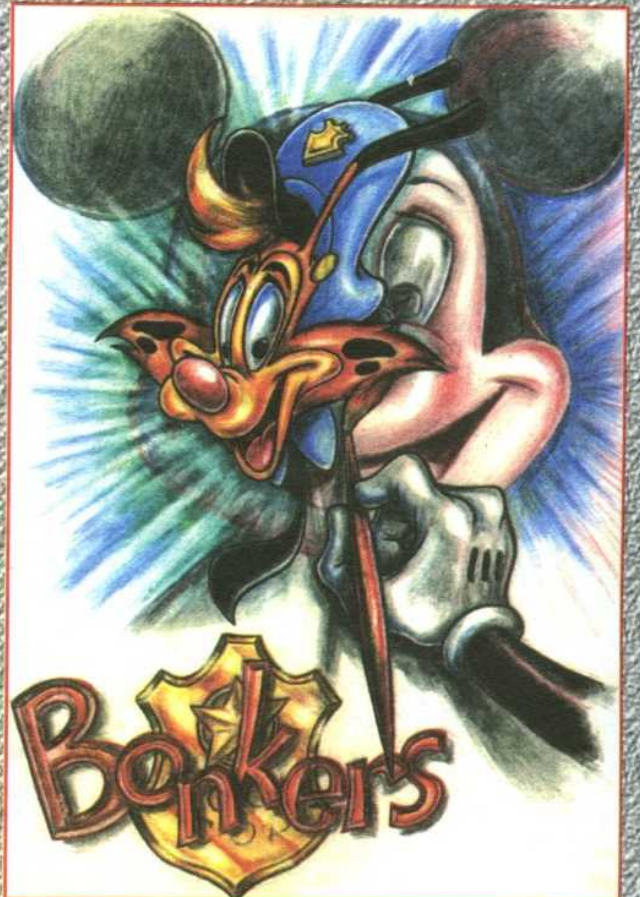
Также вы можете найти материалы об истории, конкуренции и перспективах приставок Dreamcast, PlayStation 2 и Dolphin (GameCube) во вкладке журнала №44, который теперь выпускается на компакт-диске (CD).

ВОРОНА И ЛИСИЦА

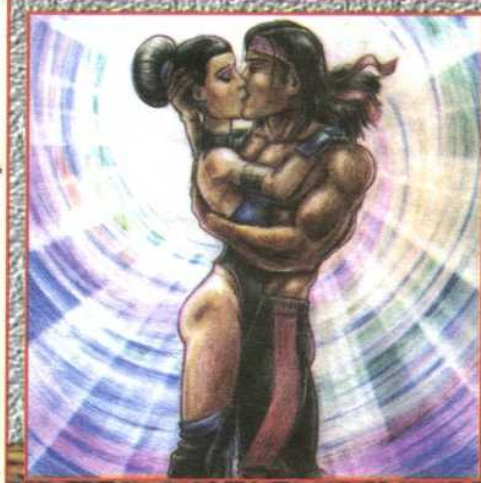
Художник: Ситников Димитрас Идея: Калайдов Андрей



Издательство "Комикс Дракон", 2000 г.



ПЕРСОНАЛЬНАЯ КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

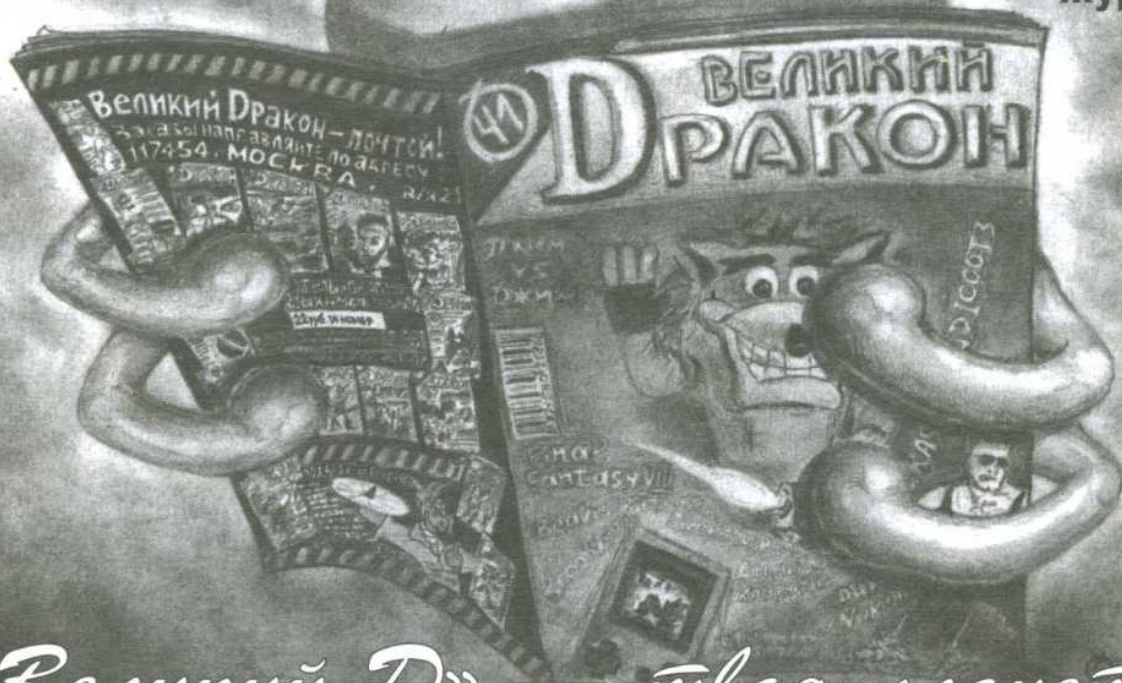


Емельянов Николай,
г. Краснокаменск Читинской обл.

Своим «Великий Дракон»
считают даже
чужие

«Великий Дракон» — почтой
— самый дешевый способ
приобретения журнала.
Смотрите последнюю
страницу обложки и
«Лавку Дракона».

Впервые!
Компьютерные копии
«Великого Дракона»
на компакт-дисках.
Смотрите стр. 2 и 3
этого номера
журнала.



«Великий Д» — твоя планета!



ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!

В своем описании я намеренно опускаю заведомо тупиковые ветви развития сюжета. Также я настоятельно советую вам играть честно, в противном случае игра может потерять всю свою интригу.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Из книги Нексуса: «До Нексуса мы жили во мраке, солнце светило также ярко, как всегда, но у нас был мрак в душе. Именно в это время ужасная чума смела мир, оставив жить только самых сильных из нас. Даже эти выжившие ослабли, и много лет тьма продолжалась. Наконец, во вспышке священного света появился Нексус. А с его приходом наступил Золотой век. Своей могущественной рукой и Жезлом созидания он стал возрождать мир. Он дал каждому мужчине, женщине и ребенку талант к одному из шести искусств. Через своих избранных, красных священников, он приказал нам образовывать шесть гильдий. Мы процветали много лет. Демон Войд положил конец Золотому веку. Новый мир, который создал Нексус, был миром великой красоты, любовь, которую мы оставили ему, была могущественной. Видя это, сердце демона наполнилось завистью. И он украл бесценный Жезл созидания. Используя его силу, он создал век Хаоса. Так начинался катаклизм, террор длился 66 лет. Наконец, Нексус воскрес и приказал нам собрать армию и атаковать Войда и его последователей. Во время сражения Нексус выступил против Войда, и эти двое сражались в гигантской битве за Жезл созидания. В конце Жезл со звуком раскололся на две части. Половинки потом разделились на 11 колец и были распределены. Многие хотели восстановить кольцо и вернуть Жезл созидания Нексусу. Но все было бесполезно».



From the Book of Nexsus:
 "Before Nexsus, we lived in darkness. The sun shone as brightly as ever, but there was a darkness of the soul. It was during this bleak time that a terrible plague swept our world leaving only the strongest of us to carry on. Even these survivors were weakened and for many years the darkness continued. At last, in a flash of holy light, Nexsus appeared. With his arrival came the Golden Age."

Nexsus used his mighty hand and all powerful Rod of Creation to restore the world. He bestowed upon each man, woman and child the gift of one of the six Arts. Through his chosen ones, the Red Priests, he ordered us to form the six Guilds. For many years we prospered.

The demon Void brought an end to the Golden Age. The new world Nexsus had created was one of great beauty, the love we felt for him was powerful. Seeing this, the demon's foul heart was filled with envy, and he stole the precious Rod of Creation. Using the Rod's power, he created an age of chaos. Thus began the Cataclysm: a reign of terror lasting 66 years.

At last, Nexsus appeared, and ordered us to assemble an army and attack Void and his out of followers. During the clash Nexsus confronted Void and the two fought a titanic battle for the Rod of Creation. In the end Nexsus emerged with the Rod in two, and each fled with half. The halves were then divided into eleven rings, known to us as the Rings of Power, and dispersed. Many have quested to recover the Rings and restore the Rod of Power to Nexsus. All have failed."

You are Jhu, a young Sorcerer and a student of Master Jhatimus, headmaster of the famous Sorcery Academy, and the most powerful Sorcerer in the world. In the 500 years since the Cataclysm, the Rings of Power have become but a legend. Yet all have read the Book of Nexsus, and know of the Sacred Quest to find the Rings and restore the Rod of Power to Nexsus. At the behest of Jhatimus, you will be the next to undertake the Sacred Quest.

Good luck on your journey, and may Nexsus walk with you

Ты — Бак, молодой волшебник и ученик мастера Талмуса, руководителя известной академии волшебников и самый могущественный волшебник мира. Через 500 лет после катаклизма кольца власти стали просто легендой. Все уже читали книгу Нексуса и знают о священном поиске колец и возвращении Жезла власти Нексусу. Ты будешь следующим, чтобы предпринять этот священный поиск. Удачи в твоём путешествии. И да пребудет с тобой Нексус.

Вот некоторые из тех, с кем ты встретишься: **КРАСНЫЕ СВЯЩЕННИКИ** (Red priests), одни из слуг Нексуса, их можно найти в большинстве городов.

Также и у Войды есть свои любимцы, ужасные **ЧЕРНЫЕ СВЯЩЕННИКИ** (Black priests). Бойся их, так как они приносят разрушение, хаос и боль. Они стоят во главе сторонников Войды в выполнении миссии террора людей нашего мира.

РЫЦАРИ (Knights) могут разрывать предметы на части. **ЛУЧНИКИ** (Archers) наделены способностью придавать предметам движение.

НЕКРОМАНТЫ (Necromancers) обладают знанием тела, что позволяет им исцелять раны, а в редких случаях воскрешать мертвых.

ЧАРОДЕИ (Enchanters) могут трансформировать или изменять саму природу объектов.

ЗАКЛИНАТЕЛИ (Conjurers) используют свою власть, чтобы вызвать совершенные образы из других миров.

ВОЛШЕБНИКИ (Sorcerers) — самые мудрые и могущественные из тех, кто занимается искусствами, способны контролировать мысли других.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИРУ УШКА-БАУ

Здесь вы найдете необходимую первичную информацию о большинстве городов.

КЛУБ ЛОБОТОМИИ (Lobotomy Club) (10'8"12'3). В нем всегда можно выпить и весело провести время.

ГОРОД РАЗУМА (City Of Mind) (11'0"11'1). Здесь находится известная на весь мир академия волшебников.

ГОРОД РАЗДЕЛЕНИЯ (City of Division) (16'6"11'0). Город рыцарства. Свои порядки здесь устанавливает гильдия «Индивидуальности» (то есть каждый рыцарь ценен сам по себе), самая могущественная гильдия рыцарей во всем мире.

ГОРОД КРОВИ (City of Blood) (15'0"17'7). Милый провинциальный городишко, где ночью на городском кладбище снуют какие-то тени. А звуки терзаемой плоти и разгрызаемых костей приятно ласкают слух. Горожане приходят сюда, чтобы тихо умереть. Некроманты получают здесь высшее знание в Академии Черной Магии.

ГОРОД СОВЕРШЕНСТВА (City of Perfection) (3'9"13'5). Добро пожаловать в Город Совершенства. Без мусора. Без громкого шума. Без одежды. Без обуви. Без плаща. Без волшебства. Без развлечений. Без шуток.

ГОРОД ПРОДВИЖЕНИЯ (City of Speed) (1'3"8'8). Здесь расположена самая большая и престижная гильдия Лучников в мире.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ ДОМ «ОТДОХНИ В ТЕНИ» (Shady Rest Funeral Home) (6'0"17'7). Без комментариев.

ГОРОД ЗАЩИТНИКОВ (Protector's City) (7'3"2'5). «Мы — защитники. Мы клянемся защищать тех, кого избираем для защиты. Мы служим гильдии Защитников. Мы, защитники, по-разному понимаем Силу с Лучниками Продвижения. Мы используем силу, чтобы предотвратить конфликт. Город — это гильдия, а гильдия — это город. Мы продаем балзам в городе Защитников, который используется для исцеления. Мы также заинтересованы в покупке у Ричи новых камней от ворот телепортов. Защитники — это гильдия, а гильдия — это Защитники».

ГОРОД КОММЕРЦИИ (City of Commerce) (14'7»1'9). Добро пожаловать в город Коммерции. Наши руки дотянутся до каждого кошелька мира. **ВЕЛИКИЙ СОБОР (Great Cathedral)** (4'9»8'5). Самый большой и самый красивый город этого мира. Здесь расположен Большой Кафедральный Собор. Именно он дал название городу. По легенде Собор был воздвигнут на месте первого явления Нексуса. Также здесь находится Священный Орден паладинов. Небольшой, но очень устойчивый конгломерат рыцарей, считающих себя избранными воинами Нексуса. В своих странствиях тебе придется не раз посетить этот город.



КАОС (Kaos) (10'6»8'6). Издревле признанный центр чародейства во всем мире. «Добро пожаловать в Каос. Население 50 человек. (Население изменяется без предупреждения)». **ОКСБРИДЖ (Oxbridge)** (25'3»5'0). Оксбридж — всемирный центр обучения. Огромный комплекс зданий перед тобой — Оксбриджский университет, известный своими академиком, библиотекой и уровнем обучения.



СТОЛИЦА ИМПЕРИИ РИЧИ (Capital of the Richy Empire) (24'0»5'0). Добро пожаловать к Ричи, в столицу империи Ричи. Всесильная королева Ричилу IX. Здесь находится прелестный замок — цитадель династии Ричи. Ричи правил там сильной, но справедливой рукой со времен катаклизма. Именно династия Ричи построила самое большое здание обсерватории. **MAGIC В US** (24'4»2'2). Самый большой центр развития и распространения волшебства в мире. **ВОРОВСКОЙ РАЙ (Thieves Haven)** (24'3»18'1). Здесь находится гильдия воров, которой руководит мистический главарь Киф. Поговаривают, что он пришел из другого мира.



ПЕЩЕРА ТЬМЫ (A Dark Cave) (0'7»19'2). Проход здесь будет найден с помощью уродцев, которые создадут великую красоту, где среди трусов есть один, чье мужество легендарно.

СПАРТА (SPARTA) (11'3»21'4). Огромная цитадель Спарта, дом двух воинственных королев-близнецов.

ШАРД (Shard) (18'1»20'2). Город мастеров — стекольщиков.

ДОГГЭН (Doggan) (13'1»15'2). Город Доггэн, столица Доггании, цитадель королей Доггана. В течение более чем 500 лет короли Догган управляли Догганией.

МЕСА (Mesa) (24'5»14'4). Крепость в пустыне построена из песка и камня, что и дало ей название.



БОЛЬШОЙ АМФИТЕАТР (Great Amphitheatre) (27'0»10'1). Здесь происходят вселенские постановки трагедий, комедий и иных пьес, посвященных Нексусу.

ОГРОМНЫЙ ЗОЛОТОЙ ХРАМ (ГОРОД НЕБОЖИТЕЛЕЙ) (26'8»15'4) и **ОГРОМНЫЙ СЕРЫЙ ХРАМ (A Huge Golden Temple (Celestial City Area) & A Huge Grey Temple)**. Здесь вы встретите толпы фанатиков, поклоняющихся Свету и Тьме соответственно.



БОЛЬШОЕ БОЛОТО (Fenopolis. Great Fen) (8'3»16'4). Раса лягушек под предводительством Мао Цзе... тьфу, черт! Большого Фена Хо пытается построить коммунизм и установить власть мирового пролетариата. (Светлое будущее в одном, отдельно взятом болотце. Это мы проходили, не правда ли?)



ОДИНОКАЯ БАШНЯ (Lone Tower) (33'1»8'9). Эта одинокая башня одна на многие мили вокруг. Причудливый вид башни сразу наводит на мысли о чародействе.

МАГИЧНИЯ (Magicnia) (31'4»2'6). Небольшая деревушка, расположенная на побережье.

НЕКРОПОЛИС (Necropolis) (31'0»12'2). Живым вход воспрещен! Здесь под пустыней находится Великая гробница. Это место источает запах смерти.

РЕЗИДЕНЦИЯ БЕЛЬМОНТА (Belmont Residence) (20'2»11'5). Резиденция богатого и эксцентричного мистера Бельмонта. О живущем в уединении мистере Бельмонте мало что известно, кроме того, что он ОЧЕНЬ богат.

«КАЗИНО СЧАСТЛИВОГО ЛЮКА» («Lucky Luke's Casino») (24'5»21'0). Самый большой лохотрон после Фена Хо, разумеется.

ДУРДОМ «СОЛНЫШКО» («Sunnyville Loony Bin») (31'2»8'3). Без комментариев.

СЕКРЕТНЫЙ ХРАМ. СПРЯТАННЫЙ В ДЖУНГЛЯХ (The Secret Temple Hidden in the Jungle) (33'0»6'2). Ходят слухи, что в храме спрятано нечто очень важное. То, что манило пиратов и грабителей с незапамятных времен. Но магические ловушки и другие хитрые приспособления надежно охраняют то, что спрятано там, глубоко в джунглях...

ДЕРЕВНЯ РАССВЕТОВ (Sunrise) (3'3»21'9). Пожалуй, самое удивительное место, которое я когда-либо видел. В этой деревне, спрятанной где-то на ледяном побережье, живут только дети и глубокие старики.

КРЕПОСТЬ (Huge Fortress) (21'18»). Эта огромная крепость была построена на руинах разрушенного города.

БАНДИТСКАЯ МАЛИНА (Bandit Hole) (30'18»). Нигде в мире вы не ощутите такого зла. Это место пахнет Войдом и его слугами.

ИСТОЧНИК НЕБЕС (FOUNT of Heaven) (1'18»). Все тайны мироздания. Все связанное с божественным Нексусом находится здесь. Ведь именно в нем находится сам божественный Нексус.

ПЕРСОНАЖИ «RINGS OF POWER»

ОБЛИКИ-ЧАРОДЕЙ (Obliky-Enchanter). Обладает самыми монстроозными заклинаниями, что потенциально делает его самым могущественным кудесником в игре. Живет он в городе Каос к востоку от Великого собора.

АЛЕКСИ-ЗАКЛИНАТЕЛЬНИЦА (Alexy-Conjurer). Второй атакующий маг во всей игре. Она живет в городе Совершенства.

МОРТИМЕР-НЕКРОМАНТ (Mortimer-Necromancer). Единственный кудесник в игре, способный излечивать раны. Живет он в городе Крови, к югу от Фенополиса.

СЛЭШ-РЫЦАРЬ (Slash-Knight). Боец из него не ахти какой, да и магия весьма посредственная. Он живет в городе Разделения.

ФИЗЕР — ДЕВУШКА, СТРЕЛОК ИЗ ЛУКА (Feather-Archer). Так себе. Она принадлежит к гильдии Лучников из города Продвижения.



Here are but some of the beings you will encounter:

The Red Priests are the servants of Nexos. They can be found in most cities.

Like the COIN also has its own minions, the horrible Black Priests of Cold Fear them, for they delight in destruction, chaos, and pain. They lead the Cult of Cold in its terrible mission to terrorize the people of our world.

Knights have the power to rend objects asunder. This is their symbol.

Archers are gifted with the ability to impart motion upon objects. Their symbol is A.

Neeromancers possess a knowledge of the body that lets them heal or cause wounds, and in rare cases, to raise the dead. @ is their symbol.

Enchanters can transform or alter the very nature of objects. They take O as their symbol.

Conjurers use their powers to call perfect images from other worlds. Their symbol is O.

Sorcerers, the wisest and most powerful of those who practice the Arts, are able to control the minds of others. They have the @ as their symbol.

И, наконец, БАК-ВОЛШЕБНИК (Buc-Sorcerer). Лучший студент в академии магов (как ни странно — это вы). По рейтингу он находится где-то между Облики и Алекси. До всего случившегося он учился в Академии магов в городе Разума.

МАГИЯ

В игре существует пять типов магии.

ОТВЛЕКАЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ, как, например, PACKS у Бака или SERVANTS у Алекси.

ПОРАЖАЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ. У каждого персонажа их существует великое множество, от слабенького STAB до чудовищного PAIN у Слэша. **ЗАКЛИНАНИЯ ИЗЛЕЧЕНИЯ** — например, REPAIR, RESTORE и т.д. Их использует Некромант и никто более.

ТРАНСФОРМИРУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ — CORPSE, ALTER и т.д. становятся дьявольским оружием в руках чародея.

ЗАКЛИНАНИЯ ЗАЩИТЫ — к ним относятся INFORM или HELP у Бака, например.

Нет смысла перечислять здесь все заклинания (у каждого персонажа их не менее 20), тем более что в MAGIC В US они все спокойно продаются. Покупайте и экспериментируйте на здоровье! Я уверяю вас, что это намного интереснее, чем лезть под готовый трафарет.

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Как обычно рассвет встречает тебя на дороге, ведущей в город. Пора идти в академию. Мастер Тэлтус хочет тебя видеть. «Бак, мне нужно поговорить с тобой как можно скорее. Я буду в лекционном зале в заднем крыле академии».

Идите по дороге на восток, в город Разума. Там в академии Волшебства найдите своего учителя. Поговорив с ним, вы можете узнать для себя много нового об истории колец. Также он скажет вам, что некто Ак-Тул в местном храме Нексуса (LOCAL TEMPLE OF NEXUS) просил о встрече с вами. И еще, когда вы выучите свое первое боевое заклинание STUN и соберете всю мелочевку с полок и в сундуках, не поленитесь взять КАРТУ УШКА-БАУ (MAP). Она лежит в сундуке в комнате Тэлтуса. Но чтобы его открыть, вам потребуются ВОЛШЕБНЫЙ КЛЮЧ (SORC KEY), который лежит на полу неподалеку. Ваше второе заклинание WARM находится также в комнате Тэлтуса.

Местный Собор Нексуса (LOCAL TEMPLE OF NEXUS). Поговорив с красными священниками, вы получите (TOME) вы что иное как знаменитую «КНИГУ НЕКСУСА». Открыв первую страницу, вы бегло читаете: «... и действительно появился луч чистого, белого света и внутри него чистый, святой образ Нексуса. И он сказал нам: «Это — Святая земля». Еще не забудьте встретиться с Ак-Туллом (Ak-Thul), который скажет вам по секрету, что узнал от Тэлтуса (Thalmus) то, что вы приобретаете мастерство, благодаря своим ранним тренировкам. Он поинтересуется у вас насчет изучения вашего первого заклинания. Изю всей этой лестной болтовни вам следует вынести лишь то, что некий Бал Фор Большой Мозг (BAL FOUR BIG BRAIN), живший во втором веке, был доцентом в академии Волшебства и придумал искусство миража.

АКАДЕМИЯ ВОЛШЕБСТВА. Ты чувствуешь взгляд чьих-то глаз. Встретьтесь с Тэлтусом. Он скажет вам, чтобы вы использовали карту для нахождения отшельника, который живет на холмах к югу. Прошлой ночью видели, как он украл Глаз — символ с двери академии (SORC SYM).

«Ты должен попытаться поговорить с ним. Но боюсь, что он не в своем уме. Если он не отдаст вам «Глаз», попрактикуйся в проклятии на нем. Когда у тебя будет «Глаз», отдай его мне». Как-то невольно вспоминаются слова Ак-Тула...

Найдя дом отшельника, попробуйте на нем проклятие и верните Тэлтусу украденный символ. Мастер Тэлтус скажет вам, что если что-нибудь с ним случится, то вы должны будете найти его друга Хака в городе Разделения. Старик будто предчувствовал что-то неладное. Ведь дальше, по мнению авторов, должна идти душераздирающая сцена: во время практического занятия один из учеников Тэлтуса, Дариус (DARIUS), убивает своего учителя. (Этот Дариус вам никогда не нравился). «Эх, коротка кольчужка!» — прохрипел старик Тэлтус и мешком рухнул на пол. Хороший повод, чтобы утереть набевашную слезу.

А дальше — так уж заведено — рассвет встречает тебя на дороге, ведущей в город Разделения. Но вам определенно не сюда... Направляйтесь по дороге на юг в город Крови. Там разыщите академию черной магии (NECROMANTIC ACADEMY). Вам необходимо встретиться с мастером Флеммом (FLEMM), который имеет такое же могущество и влияние в среде некромантов, как некогда покойный старик Тэлтус у волшебников. Поговорив с людьми в академии, вы узнаете, что Флемм может побеседовать с вами лишь в том случае, если вы выполните одно очень деликатное поручение. Оно состоит в том, что вы должны убрать труп (CORPSE) из лаборатории и отнести его на могилу старого Салами (OLD TSALAMI'S GRAVE) в ближайший ночной сеанс черной магии.

Могилы находятся на большом холме к югу от города (15'6"18'3"). А чтобы убрать труп из лаборатории, вам потребуются ключ (LAB KEY), который лежит на одной из книжных полок.

Итак, отнеся ночью труп на могилу, вы не услышите ни слова благодарности в свой адрес, а лишь грозное предупреждение о том, чтобы вы больше не совали свой нос в их бизнес. Наградой вам будет то, что Флемм наконец-то согласится встретиться с вами. И еще: не дай вам бог сунуться в секретную лабораторию на холме. Поплатитесь жизнью. Вот и славно! Как говорят некроманты: «Смерть не конец жизни, жизнь — это начало смерти».

После всех этих пережитых вами ужасов отправляйтесь в академию к Флемму.



Флемм — это тот самый некромант, который справляет в академии панихиду за закрытой дверью. Рядом с ним еще две женщины. Сначала он, конечно, изобразит крайнее удивление и поразится тому, как вы попали сюда. (Будто ему ничего не известно о ваших ночных похождениях). Но потом скажет, что даст вам в помощь молодого некроманта, если вы принесете ему символ чародея (ENH SYM) от самого главного чародея, Мастера Ксилотила (MASTER XYLOTYL). В довершение ко всему он снабдит вас своим символом (NEC SYM). Но предупредит о том, что негоже молодому волшебнику тягать его везде с собой.

Флемм попросит отнести символ к Заклинателям в город Совершенства, к его старой боевой подруге миссис Хэйз (MISTRESS HAZE), которая, кстати, как и Флемм, является главой своей гильдии.

Ваш путь лежит в город Каос. Выйдя из города Крови, идите на запад мимо города Фенополиса, потом на север мимо города Совершенства, затем сворачивайте на запад на дорогу, ведущую в самый большой город этого мира — Великий Собор.

Немного западнее Великого Собора вы увидите длинный мостик. Исследуйте место перед водопадом и обнаружите скрытую пещеру, где спрятан волшебный секстант. С этого момента вы сможете постоянно записывать координаты того или иного места и легко потом находить его (координаты отражаются в нижнем правом углу карты).

Теперь отправляйтесь на восток, в Каос, город чароделов и чародейства. Попав в город, не спешите разыскивать мастера Ксилотила. Мастер любит покой и уединение. Для начала купите в магазине лотерейный билет (LOTIX) и отнесите его на второй этаж Башни Каоса (TOWER OF KAOS). Показав его чародею за столом, вы приобретете пропуск (BINGO CARD). Отнесите пропуск в местный собор Нексуса. (Надо сказать, что этот собор немного отличается от других. Дело в том, что собор является пристанищем как для красных священников Нексуса, так и для черных священников Войда. А что вы еще хотели, ведь это Каос, город, в котором все иначе, чем кажется на первый взгляд). Идите к секретарю Ксилота, страдающему душевным расстройством. Показав ему пропуск, можно беспрепятственно встретиться с мастером ночью на самой вершине Башни Каоса.

Вопреки всем ожиданиям, Ксилотил оказался добрым понимающим малым. Сетью на то, что смерть Тэлмуса была для всех большой неожиданностью, он без промедлений отдаст вам свой символ (ENH SYM). Он даже пообещает выделить вам в помощь молодого чародея для ваших дальнейших мытарств, но при условии, что вы принесете ему символ Заклинателей (CONJ SYM), который сейчас находится у хозяйки Хэйз. Флемму же он попросит передать, чтобы он не падал духом. И что он всегда с ним (мысленно?). Вот таким «эксцентричным и загадочным» оказался главный чародей Каоса.

Возвращайтесь тем же путем в город Крови к мастеру Флемму. После его оханий и аханий при виде показанного ему символа, он даже немножко прослезится, услышав, что Ксилотил помнит о нем и советует не падать духом. Радостно крича: «Кровь и желчь!» — и вертя в своих руках обретенный символ, он направит вас в маленький холл для некромантов, расположенный немного выше города Крови. Здесь вы встретите того, кто согласится разделить с вами тяготы вашего нелегкого путешествия. Это молодой некромант Мортимер. Возвращайтесь той же дорогой, что и пришли. Идите из города Крови на север в город Разделения. Там разыщите гильдию Индивидуальности (GUILD OF PIECES). Там разыщите того самого Хака (HACK), о котором говорил вам мастер. Он расскажет вам, что черный жрец украл ключ от сундука, в котором находится символ рыцарей. Жрец прячется в городе Разделения. Увеличьте место перед храмом, там будет лестница, ведущая под землю. Спустившись туда и победив этого прихвостня Войда, возьмите рыцарский ключ (KN KEY). Покажите его стражнику у входа в сокровищницу. Взяв символ, отнесите его к Хаку. Он выделит вам в помощь молодого рыцаря по имени Слэш. Вернитесь в город Крови и, купив или вызвав (применением BOATST) лодку, отправляйтесь в Воровской рай. Затем следуйте по дороге в город Небожителей. Там между Огромным Золотым и Огромным Серым храмами есть тайная пещера (26'3"15'4") (увеличьте место на камнях между храмами). Войдя туда, начните прокачивать свою команду. Это очень просто. На вопрос красного священника надо раз от раза показывать символ волшебников (SORC SYM). При этом вам будет прибавляться энное количество EXPERIENCE POINTS. Таким образом благополучно повысив свой уровень до предела, т.е. набрав максимальное количество EX, вы можете спокойно отправляться в путь, имея у себя за спиной не долгие месяцы напряженной игры, а всего лишь несколько минут bestofkogo нажатия на кнопки. Теперь, когда у вас столь солидные показатели, вы можете отправляться в Бандитскую малину. А там... в маленькой гавани есть потайная пещера (30'4"17'8"), в которой последователи Войда прячут все награбленное за долгие годы террора добро.

Добра здесь действительно много (не то, что у скряги Тэлмуса). Но даже не это самое главное. Главное, что вы можете безнаказанно набивать свои дырявые карманы, сколько заблагорассудится. Сделать это не сложнее, чем Нексусу помолиться. Обчистив все до единого сундука, плывите на пристань к Крепости. Там, войдя в один из разрушенных домов, возьмите что попало из сундука и возвращайтесь в пещеру. Вуаля! Все содержимое сундуков восстановится! Не мне говорить вам, что с помощью этого бесконечного источника денег можно решить три самые наиболее проблемные, возникающие по ходу игры.

1. Проблема голода отпадает сама собой. Как ни странно, но ни лютые звери, ни звероподобные слуги Войда не будут вашими самыми главными врагами на первом этапе ваших странствий. Ведь именно от голода можно быстрее всего «дать дуба» и «откинуть коньки» или наоборот, как кому нравится.

2. Иногда вам потребуется большое количество денег (боже, как мне все это знакомо! В смысле потребность, а не деньги). Максимальное их количество 15000. Деньги нужны, в частности, для покупки заклинаний высших уровней, таких как PAIN, MASTER, DJINN, REAPER, WYRM, TWISTER.

3. Опаньки! Вот мы и подошли к самому интересному. Так вот, купив себе бальзам (BALM) в городе Защитников и манну (MANA) в Магичнии для восстановления жизненной и магической энергии и подняв их показатели до 99 ед., вы приобретете





ПОТЕНЦИАЛЬНОЕ БЕССМЕРТИЕ. Как это понимать? Представьте ваш отряд, имеющий максимальные показатели, экипированный под завязку самыми мощными заклинаниями, и, самое главное, имеющий **БЕСКОНЕЧНУЮ** жизненную и магическую энергию... Теперь вы

запросто сможете приструнивать не только ошалевших медведей да вездесущих сборщиков налогов, наперед зная, что вы всегда сможете восстановиться без особого для себя ущерба. Одним словом, **БЕССМЕРТИЕ** — приятная штука, во всех отношениях. Но я что-то сильно забежал вперед. Все это будет, но немного позже. А пока вам следует любой ценой попасть в **MAGIC US**.

Оказавшись там, купите для каждого персонажа по одному заклинанию высшего уровня, как, например, **MASTER** у Бака и **DAZZLE** у Мортимера.

Объясняю, зачем это нужно. Иногда ваше настроение будет омрачать весьма стойкие субъекты, которые умудряются стоять на ногах даже после многократного применения высших заклинаний. И, например, если Бак сумеет выбить применением **MASTER** львиную долю энергии у ваших оппонентов, то другой персонаж уже не сможет применить свое высшее заклинание. И придется прибегнуть к услугам более слабых магических приемов, вплоть до **STUN** и **WARM**. Ну, хватит о плохом. В игре и так полно лажи.

Далее плывите в город Совершенства. Там купите цветы. Они потребуются вам немного позже. Академия Заклинателей (**CONJURERS ACADEMY**) находится здесь. Но миссис Хэйз вы сейчас не сможете увидеть. Она медитирует. Дверь к ней закрыта, а ключ находится у метрдотеля маленького ресторана. Он может отдать вам ключ от этой двери (**IDEAL DOOR**) в обмен на дрова (**FIRE WOOD**). Дрова находятся в пещере с координатами (5'4»10'9). Но эти дрова еще не так-то просто взять. Они лежат в сундуке, а к сундуку нужен ключ. Так что прежде чем отправляться за дровами в огненную пещеру (**FIRE CAVE**), вы должны посетить небольшой остров к северо-востоку от Великого Собора (8'5). Старик, живущий на острове, оказался заклинателем старой закалки и ни в какую не хочет отдавать вам огненный ключ. Придется его немного встряхнуть. Открыв сундук в огненной пещере тем самым ключом и заполучив воделенные дрова, возвращайтесь в город Совершенства (благо тут все рядом).

Зайдя в ресторан, получите ключ заклинателей (**CONJ KEY**) к той самой идеальной двери, за которой прячется Хэйз. Увидев вас, она преспокойно отдаст вам свой символ (**CONJ SYM**), но взамен, однако, заберет символ некромантов (**NEC SYM**). В качестве утешительного приза она предложит вам забрать с собой молодую заклинательницу Алекси, а чтобы вы не смогли отказать ей, она снабдит Алекси в нагрузку огромным рубином под названием «Глаз Нексуса». С его помощью вы сможете говорить со святым Нексусом, вставив рубин в статую божества, которая находится в Большом Кафедральном Соборе. Но это только по вашему желанию и силам. Если вы все-таки еще находитесь где-то рядом с городом Совершенства, то вам не мешало бы прогуляться в город Продвижения. Тем более у вас появится повод подарить цветы симпатичной молодой лучнице (все лучники — женщины), охраняющей дверь в гильдию Лучников (**ARCHERS GUILD**). Но перед этим в одном из заброшенных домов найдите **FLIP STONE**. Планета Ушка-Бау покрыта сетью телепортеров в виде каменных изваяний, установленных в виде круга (что-то наподобие идолов с острова Пасхи). **FLIP STONE** — это специальный телепортирующий камень, по применению которого его владелец переносится к ближайшему **GATEST-y** (так называется этот самый телепортер).

В мэрии отдайте **FLIP STONE** человеку, сидящему за решеткой Ленни (именно так его зовут) с радостью отдаст вам **КАРТУ МИСТИЧЕСКИХ ШАХТ** (**MM MAP — MYSTIC MINES MAP**), а сам, тем временем, потихоньку смоеется, используя ваш подарок по прямому назначению. Теперь идите в гильдию Лучников на второй этаж. Отдайте Лучникам карту, возьмите символ Лучников (**ARCH SYM**). Мистические шахты расположены на запад от Великого Собора (3'7»8'0).

Попав внутрь, вы можете смело устроить маленький конец света всем тем, кто посмеет встать у вас на пути. Покажите символ лучницам (в той комнате, где вы убьете черного священника), и к вашей и без того лихой команде присоединится лучница Физер.

Вот теперь со спокойной душой идите в Каос. Дождитесь ночи. Мастер Ксилотил уже давненько поджидает вас в башне Каоса. Забрав нужный ему символ, он радостно сообщит вам, что подходящего молодого чародея в городе сейчас нет. Хотя нет, есть один в суперпопулярной в среде чародеев таверне «Пьяный дракон» (**DRUNKEN DRAGON**) рядом с городом Крови. Зайдя туда, не обращайте внимания на колышущуюся пеструю толпу пьяных чародеев, а сразу же поднимайтесь на второй этаж. Там вы встретите Облики — молодого чародея, который любезно согласится усилить огневую мощь вашей команды. Следуйте теперь в город Крови, а потом уже намеченным курсом через Воровской рай, город Небожителей к Бандитской малине. Прокачав таким образом оставшуюся часть команды, а это **ФИЗЕР**, **АЛЕКСИ** и **ОБЛИКИ**, и поднакопив денюжат

для покупки заклинаний, вы можете смело двигаться в путь. Дальше я вам не советчик.

Теперь вы в силах, чтобы что-нибудь предпринять, но без лишнего садизма. Грудью на сталь пусть бросаются супермены в кино и участковые милиционеры, одуревшие от конфискованного в микрорайоне самогона. Тем более, что кольца можно собирать в любом произвольном порядке. Ну все, хватит вас пичкать готовыми ответами. Дальнейшее продолжение статьи только для самых ленивых субъектов.

Александр Козинин, г.Ливны, Орловская обл.

Читайте в следующем номере: **КАК НАЙТИ ВСЕ 11 КОЛЕЦ ВЛАСТИ**



Один из первых мегадрайвовских боевиков на тему избавления Земли от вторжения Чужих представляет собой довольно гремучую смесь жанров beat'em up (боевика в изометрии типа Streets of Rage) и FPS (виртуальный тир — отстрел врагов с видом на происходящее через крестик прицела).



Музыкальный ряд ужасен, но звуковые эффекты и прорисовка персонажей весьма неплохи, хотя анимация любого движения и исчерпывается двумя-тремя спрайтами. Что примечательно, есть возможность играть вдвоем, причем из главного меню можно сразу перейти к простенькому deathmatch'у —

возможности у всех трех героев одинаковые, просто атаки прорисованы по-разному:

дважды вбок на изометрических подуровнях — бег;

А — спецоружие (только в изометрии), сильно расходует энергию, но поражает всех врагов на экране;

В — выстрел; на бегу — удар прикладом;

С — молниеносный подкат (в изометрии), на бегу — сальто;

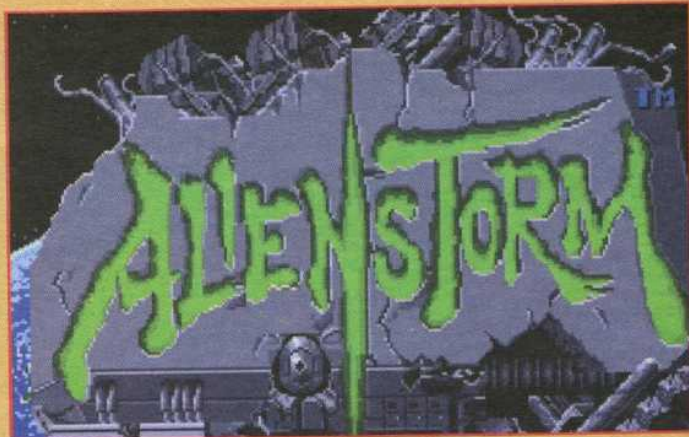
В в подкате — бросок.

На перестрелочных подуровнях большинство врагов гибнет с первого попадания, а энергия оружия расходуется очень медленно. К тому же, в меню options можно выставить автоматическую стрельбу, что позволит простым перемещением курсора сметать и монстров, и декорации, за которыми повсеместно лежат призы — боеприпасы (E) и гораздо реже встречающиеся аптечки (+). Противник делится на три типа по уровню опасности: прямоходящие шайтаны, вскоре после появления на передовой ранящие героя ударом лапы; прочая мелкота, атакующая посредством обстрела живыми снарядами (шайтаны кидают сгустки слизи, летающие и ползающие слизи — зубастые шары и шипастых ежей, карлики-наездники — регенерирующиеся головы своих «коней»), сбивать которые весьма непросто; и «толстые» боссы, вреда не наносящие. В соответствующем порядке их лучше и уничтожать. И не зацепите случайно изредка проносящихся мимо людей — это все равно, что в себя выстрелить...



Разборки на изометрических подуровнях гораздо сложнее и интереснее. Враги обычно появляются, когда вы продвигаете экран вправо, поэтому делать это следует аккуратно, чтобы истреблять их порциями поменьше. Энергия оружия здесь расходуется быстрее, да и дальность его невелика, поэтому стрелять направо не рекомендуется. Если герой в момент нажатия на курок находился на определенном расстоянии от противника, то задействует более мощное оружие, сбивающее любого рядового монстра с ног. Поскольку отдача удаляет стрелку от мишени, серия выстрелов приведет к тому же эффекту. Поэтому очень удобно разбираться с группой врагов, построив их в шеренгу по одной горизонтали — пока один отлетает, вы подбегаете на расстояние удара к следующему и продолжаете отстрел, в то время как тела бездыханных монстров сбиваются в стай и отлетают к краю экрана. Но стоит отметить, что у большинства гадов интеллекта хватает, чтобы попытаться обойти героя с тыла. Вывести их на одну горизонталь проще, если перемещаться вдоль верхней или нижней границ экрана, размахивая на бегу прикладом.

Вдвоем играть гораздо удобнее, поскольку по вертикали монстры практически не атакуют. Использовать спецоружие не рекомендуется — это дурно сказывается на рейтинге, да и энергия может быстро кон-



читься. Хотя спецатака — самоуничтожение робота даст неопытным игрокам несколько дополнительных шансов на победу — используйте ее, когда враги нанесут герою роковой удар, и он некоторое время сможет еще сражаться с нулевым здоровьем за счет неизрасходованной энергии.

Начинается межпланетная битва на каком-то железнородном складе. Чужие здесь уже похозяйничали, и бегущие героям навстречу люди внезапно превращаются в пару наиболее распространенных в игре монстров — маленького, но злобного шайтана, способного зацепить вас когтями из



«мертвой зоны», подходя сверху или снизу, и слизня, передвигающегося помедленнее, зато и более живучего. Успокоив шайку инопланетян, окружившую женщину с ребенком, безмянные воины приступают к расстрелу спрятавшихся на складе гадов.



Теперь перед вами расстилается пригородный пейзаж, изрядно порченный нахлынувшей ордой шайтанов. Иногда это выглядит весьма прикольно — идут герои по главной улице, а на стенах домов монстрики висят, пытаются отгрызть кусок крыши. Или новый вид врагов, гигантские улитки, неожиданным



но вылезают из-под урны или почтового ящика — самые, пожалуй, безобидные из пришельцев. Внезапно все враги разбегаются в ужасе, смолкают их доносившиеся со всех сторон вопли, а навстречу героям неторопливо выползает зло с человеческим лицом — очень уродливым, разумеется. С его хвоста попеременно вперед и назад бьют разряды тока, а из пасти вылетают ядовитые клубы дыма. Но движется этот скорпион довольно медленно — атакуйте в перерывах между разрядами, пока враг не усохнет и не разлетится на шесть мух-энергоносителей.





Город еще неблизко, и герои решили пробежаться — пришельцев на шоссе немного, и нечего на них время тратить. Обиженные таким отношением слизняки пытаются отрастить крылья и сбить марафонцев по-голубиному, но те из временно ставшего дальнбойным оружия за-

ранее пресекают все попытки нагадить себе на голову.

В торговом квартале вас встретит новая модификация монстров — летающие черви, жаждущие заключить бойцов в жаркие объятия, под-



нять повыше и уронить. И здесь, и на следующих двух уровнях, деловом центре и биолоборатории (остерегайтесь охранных пушек) небольшая прогулка под конец пере-



ходит в столь же кратковременную перестрелку, меняются лишь декорации.

А вот здесь уже пойдут новшества. Прежде всего, героям попадется одинокий инопланетный пацан, после первого же удара превращающийся в муху, которая, в свою очередь, оказывается недобитой попсинкой энергии для оружия. Пацан этот явно был задуман для повышения контраста сложности битв — ибо в конце уровня, помимо знакомого уже «симпатяги»-скорпиона, вам придется разобрать на запчасти гластастую морковину, отстреливающуюся атомными мини-бомбами. Если огненные грибочки кусают героев за пятки слишком часто — значит, надо эти пятки лучше смазывать и быстрее переставлять.



Заключительная пробежка за улепетьявающим кораблем осложняется вылетающими из этой посуды гроздьями мин-колючек. Маневрировать приходится на средней горизонтали экрана, чтобы выстрелы долетали до корабля, а от мин — уворачиваться, ибо прыжки не всегда заканчиваются в безопасном месте. Но вот зловредный летающий рассадник монстров сбит, и из него выбегает толпа расстроенных обитателей. Атакуют они отчаянно, группами от 3 до 6 особей, поэтому придется немало вре-

мени посвятить выстраиванию своих жертв в шеренгу. Когда доберетесь до люка, не теряйтесь — лезьте внутрь, чтобы не озаботиться разборкой с еще одной кучей толстых слизняков и шайтанов. Изрешетив все внутри, герои в радости вы-



прыгают из люка на свежий воздух, где их немедля пожирает запоздало прибывший на вырубку захватчик корабль-матка...

Последний бой, он трудный самый. Надежды на благополучное возвращение почти нет, но будущее родной планеты в ваших руках! Пилоты вражеского звездолета, похожие на остроухих младенцев, все как один оседлали домашних ящериц и скачут на них вокруг, обстреливая обидчиков какими-то зубастыми головами, но дохнут быстро, не в пример элитным подразде-



лениям слизняков и шайтанов. Самое интересное начнется, когда вы доберетесь до развилки из двух дверей. За каждой из них героев ждет еще один отсек с злобными крошками, в конце которого находится аж три двери! А в конце следующего зала — еще три!!! К счастью, заблудившимся путникам вскоре придет откровение свыше в виде карты корабля с обозначенным коридором нахождения. Ориентироваться, правда, от этого легче не станет — разве что вы запомнили, которую из дверей выбирали каждый раз до этого, и сообразите, где начинали свой путь и куда надо



попасть для его завершения. Если же вам такие заморочки не по душе, выбирайте либо каждый раз крайнюю правую дверь, либо крайнюю левую (но тоже каждый раз!), ибо лабиринт корабля симметричен. Только тогда вы на третий раз попадете в главную рубку корабля, где располагается его огромный одноглазый мозг. На легком уровне сложности его, наверное, удастся замочить до того, как иссякнут монстры-охранники. На тяжелом лучше о нем вообще забыть на время и сосредоточиться на истреблении прочих обитателей — тогда оставшийся в одиночестве мозг сам догадается о неотвратимости своей гибели и от страха взорвется.

Так или иначе, корабль-матка тут же отдаст концы, но вокруг спасителей человечества возникнет пузырь защитного поля и плавно перенесет их на благодарную родину. Ибо, как утверждает текст концовки, хоть нам и неизвестно о дальнейшей судьбе героев, ясно одно — если вдруг когда-нибудь у Чужих возникнет идея взять реванш, ее обломат все те же три веселых морды «охотников за удобрениями».

Уровень сложности, как ни странно, весьма сильно отражается на игре (количество и скорость вражеских атак, тяжесть наносимых героям ранений), но концовка остается прежней — забойная дискотека с участием основных персонажей на фоне звезд и титров создателей. Где вы еще на Мегадрайве видели, чтобы движения спрайтов так классно совпадали с ритмом музыки?!.. И не спешите, досмотрите танец до конца — после появится экран рейтинга, где будет высвечена (в процентах, вроде) величина ваших геймерских способностей и соответствующее ей звание.

Высшей ступени, похоже, достигают только те, кто на Hard'e до последнего уровня ни одной из трех жизней не потратит и при этом ни разу супероружием не воспользуется.

Короче, тот, кто Ruler!!!



Arrow Flash — одна из самых ранних игр для «Сеги» (судите сами — 1990 год), по жанру — леталка-стрелялка, вид сбоку, как в Thunder Force 3 (см. «Великий Дракон» №40).

Итак, включи приставку — смотри заставку. Далекое будущее. Зловещая сила порождает кучу роботов (без мозгов) во главе с Драконом и Аллигатором (тоже без мозгов). Они же по жребию вытягивают первую свою жертву, которой и оказалась, естественно, Земля! Никто не может противостоять этой силе, лишь одна девушка бросает вызов машинам смерти. Найдя на корабле трансформер, она отправляется в далекий путь...

Как обычно, судьба Земли в ваших руках (и джойстика тоже).

Options (опции).

Здесь можно поменять управление (A,B,C), послушать (стерео!) музыку, выбрать вид стрельбы — Rapid (ON/OFF) и Arrow Flash (STOCK/CHARGE) и поменять уровень сложности — для новоигральных — Easy, для тех, кто в полном расцвете сил — Normal, ну, и для ста... тьфу! для крепких орешков — Hard.

Weapon (оружие).

Вид выстрела — Rapid (меняется в опциях):

ON — стрельба автоматными очередями, производится путем зажатия кнопки «B»;
OFF — тыкать кнопку в судорогах, а потом избавляться от мозолей.



Вид спец. удара — Arrow Flash (меняется в опциях):

STOCK — накапливается путем сбора символов с надписью «A»;
CHARGE — путем зажатия кнопки «C».

Виды вооружения (в скобках степень силы оружия):

- A (1) — (красный) пополнение линейки AF на одно деление;
- A (2) — (синий) пополнение линейки AF на три деления;
- E (1) — (красная защита) защищает от одного попадания пули;
- E (2) — (зеленая защита) защищает от одного попадания бомбы и от двух попаданий пуль;
- E (3) — (синяя защита) защищает от трех попаданий пуль;
- F (1) — один спутник (стреляет с вами);
- F (2) — два спутника (стреляют с вами);
- M (1) — две самонаводилки;
- M (2) — четыре самонаводилки;
- S (1) (2) (3) (4) — различные степени увеличения скорости;



- I (1) — стрельба плазменным зарядом;
- I (2) — стрельба спиральным зарядом;
- I (3) — стрельба спиральным зарядом + стрельба ваших спутников;
- II (1) — стрельба стрелами по плоскости;
- II (2) — стрельба стрелами по двум плоскостям;
- II (3) — стрельба утроенными стрелами + стрельба ваших спутников;
- III (1) — стрельба двумя волнами;
- III (2) — стрельба двумя волнами и по плоскостям;
- III (3) — стрельба двумя волнами + стрельба ваших спутников.

Самая навороченная конфигурация: E(3)+M(2)+I(3)+F(2)+S(4).

Управление (по умолчанию):

A — TRANS (трансформация);
B — SHOT & MISSILE (стрельба и ракеты);
C — ARROW FLASH (стреловидные вспышки).

Нажав «START», вы имеете удовольствие видеть базу, из которой вылетает трансформер, оставляя после себя надпись, означающую, примерно, следующее:

STAGE 1.

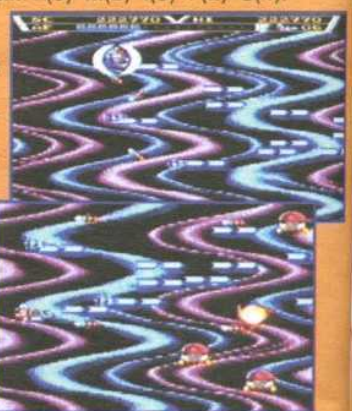
Вы летите по просторному небу с облаками. Враги так и норовят подстрелить вас из скрипящих огнеметов. Подлетев к вам, они хотят... И чего?! Приподняв завесу их тайн, я понял, что они замышляют. Они ждут, пока их не подстрелят, как диких уток!

Местные роботы составлены из летательных аппаратов, бороздящих просторы небосвода, циклопов с двумя стволами и огромных роботов с 1000 мм пушкой. Но вот, что это? Сверху ваш корабль, он рушиться на землю, разогнав облака...

STAGE 1-2.

Стемнело... Ко всем врагам прибавились тортилы (Буратино помните?). Черепахи они и в Африке черепахи — медленно летят и медленно стреляют. Но перебив их всех (beat them up!), вы попадете к боссу.

Boss N1: самбик. Уязвимое место — глаз. Тактика: зажав кнопку «C», полетайте возле глаза бедняги...





STAGE 2.

Пейзаж говорит сам за себя — космос. Вы обруливаете разные астероиды, камни, колбы с оружием, корабли (третье можно не обруливать).

На этом этапе появились толстяки, стреляющие плазменным зарядом — одно прикосновение и жизни как ни бывало! К вам словно банный лист привяжется куча серпообразных тварей, играющих, по-видимому, в камикадзе! Атаковать будут ящеры с ракетой под мышкой — отпустив ее, они удирают быстрее ехидны, натворившей чудеса.

Когда вы одолеете вышеперечисленных злодеев, начнется астероидная полоса. Совет: ставьте игру на паузу, добежите до близлежащей аптеки и спросите там валерьянку. Купите ее и возвращайтесь домой. Сядьте поудобнее, снимите игру с паузы. Жмите «С» и вливайте постепенно эту самую валерьянку...

STAGE 2-2.

Итак, вы в другом измерении (во, завернули!), где суша приобрела невосможность! Будут встречаться реки сверху и снизу (где они вместе, там водятся пираны). И еще будут живые пушки на островах.



Boss N2: корабль пиратов. Уязвимое место — глаз. Тактика: отбить две клешни, затем глаз...

STAGE 3.

Представьте, вы летите по черной дыре, и вас никто не трогает. Но это только кажется, а вот на самом деле... Вас достают самолеты-невидимки, будьте осторожны: слева-направо, сверху-вниз мчатся наперерез «реактивки». Будет поздно, когда вы опомнитесь и начнете стрельбу.

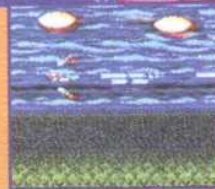
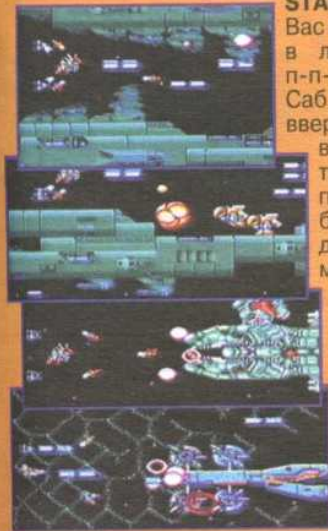
STAGE 3-2.

Вас переносит в л-е-д-д-д-яную п-п-п-ее-ще-р-р-у-у-у! Там явно Саб побывал! Не уклоняйтесь сильно вверх и вниз, так как там лед. На первой же минуте игры начнут летать тройные трансформеры и всякие предметы. По прошествии небольшой части пути начнется ледяная полоса, сделайте то же самое, что и во 2-й стадии. Ну что? Помогло? То-то же!

Boss N3: голова с хвостом. Уязвимое место: кончик хвоста. Тактика: зажав «С», разбейте хвост монстра.

STAGE 4.

Вы падаете со сверхзвуковой скоростью, пролетая тучи, туман, атмосферу. Как хорошо вписываются фоны... И тут вра-



гов не избежать, разные киборги-дети, летающие тарелки (Hi, Малдер и Скалли!). Даю вам мой совет, если у вас установлена «самая навороченная конфигурация» (см. WEAPON), то, зажав «В» (RAPID), вы можете спокойно рассекать по центру экрана, забыв неприятности. Притом, никто не стреляет, кроме головы и бомбы...

STAGE 4-2:

Полет по лесу. Цвета успокаивают зрение (ничего, кроме зеленого!). Роботы летают, напевая песенки из своих автоматов, разные цветки приманивают вас своим ароматным запахом (аромат протухшей рыбы [ну и продвинутая приставка у автора статьи! — ред.]), некоторые растения обедают в два часа дня (вами!), шелестят лазерные установки... Лес всегда — хорошее место. О врагах я выше уже рассказывал, правда перед боссом вы встретите жизнь. И вот...

Boss N4: Дракон (один из главарей). Уязвимое место — живот. Boss N5: голова. Уязвима полностью.

STAGE 5.

Я вас обрадую — этот этап последний, но и разочарую — здесь три (!) акта.

Первый акт — вы возвращаетесь через космические сети. Враги из 3-го и 4-го этапов, нет смысла их описывать. Но уворачивайтесь от крестовидных магнитов...

Boss N6: пиратский мини-корабль. Уязвимое место: глаз. Тактика: отбить две клешни, затем глаз...

STAGE 5-2.

Вы мчитесь на любимом трансформере между баз роботов так, что пушки скрипят при стрельбе...

Boss'ик N7: робот-гигант (мысли). Уязвим полностью.

Тактика: убить, зарезать, засолить, подать к столу со специями. Расправившись с ним, вы догоняете его производителя, но не успеваете глазом моргнуть, как его подстреливает Arrow-Аллигатор.

STAGE 5-3.

Если вы хотите есть — не играйте на этом этапе! А поставьте игру на паузу и через часок приступайте к ней.

Вы летите по внутренностям Arrow-Аллигатора в поисках его сердца. Точно не встретите ни одного робота! Здесь обитают горгулии, змейки, драконы (не великие). И вот вы добрались до...

Boss'яра N8! Сердце Arrow-Аллигатора. Уязвимое место: оно и есть, сердце, то есть. Тактика: когда кольца на сердце будут обращены дырой к вам, ударяйте по нему...

Примите мои поздравления, вы прошли эту игру. Смотрите заставку — HAPPY он, END, или нет — определять вам.



Вечно зеленый эрроу флэшовец

Barvinok,
г. Чита

P.S. Очень полезный секрет к этой игре приведен в №36 (автор — Андрей Перкин, г. Киров).



Все начинается в тронном зале, где король по заведенной издревле традиции возведет тебя в ранг Adventurer (искатель приключений, «...если ты не ищешь приключений, то они найдут тебя сами...») и отправит спасать свое драгоценное королевство, вручив магическую карту. На ней будут отмечаться места, где ты побываешь. Когда на карте появится курсор в виде меча, надо возвращаться во дворец за очередной порцией ценных указаний или повышением.

Вообще, не пренебрегай гостеприимством родного города Landale, ведь только здесь ты сможешь бесплатно отдохнуть в гостинице своей матери. Поговори с людьми и узнай о колдуне, живущем на холме, только вот теперь холм заняли монстры, надо бы разогнать эту нечисть. Прежде чем отправляться на первую битву с гоблинами, обыщи все закоулки города, 100 золотых тебе даст мама на карманные расходы. Экипируйся в магазине «Hand Axe» и отправляйся

на холм через западный выход. Старайся начинать битву, когда на экране только один гоблин. Если не можешь выиграть битву, беги и отдыхай в гостинице. Поскольку новые гоблины не появляются, то скоро не останется ни одного, на очищенном холме вновь закипит жизнь и появится волшебник. Отправляйся и поговори со стариком, чтобы получить новое задание. Состоит оно в следующем: в лесу около Lerouk

развелось слишком много кобблдов (пока жив их предводитель, кобблды плодятся как тараканы). Из всего этого следует, что ты должен убить предводителя этих тварей. Но они спрятали вход в логово, и найти его тебе поможет магический камень, данный волшебником.

Отправляйся в город, чтобы записаться и поговорить с народом, после чего выходи один ты на дорогу (южную) и на перекрестке сворачивай на запад. Попадешь в деревню дровосеков Crale. Лишь немногие ее жители не разбежались, вопреки стараниям кобблдов. Теперь надо отправиться в лес и хорошенько «прокачаться» на кобблдах, благо все время появляются новые. Дерись с ними один на один, а отдыхать отправляйся в Lerouk (магическая карта послужит телепортатором), ты ведь не собираешься пла-

тить 10 золотых за ночь в Crale. Так действуй до тех пор, пока не сможешь купить длинный меч и не наберешь около 600 единиц энергии. Когда посчитаешь, что готов к бою, купи, на всякий случай, лекарств и броню (Chain mail). Теперь ты должен уничтожить всех кобблдов и найти проход в логово (это на севере). У предводителя есть 4 телохранителя, так что рассчитывай свои силы, ведь нападать-то они будут вместе.

После «зачистки» территории отправляйся в Crale, там получишь в награду 200 золотых, затем возвращайся в родную деревню, где король окажет тебе честь и наградит титулом Fighter.



Sorcerer's Kingdom

Продай еще один длинный меч, который нашел у главаря кобблдов, и поговори с людьми и волшебником на холме. Он предложит побывать на скале Дракона (прошу заметить, с пещерой не имеющей ничего общего), что в деревне эльфов. Она находится в лесу, где обитают кобблды, и путь туда лежит через Crale.



В деревне эльфов ты встретишь Астину (Astina) и ее дедушку — старейшину деревни. Он расскажет легенду про короля, превратившегося в дракона, чтобы бороться со Злом. Победив его, король превратился в камень, и Зло оказалось запечатанным в скале, которую с тех пор и прозвали скалой Дракона.

Иди на север и поднимайся вверх по скале. Помоги Элраду-монаху (Elrad) победить псов-убийц (Killhounds). После чего поговори с ним. Он скажет, что злой колдун из Сербии (warlock from Serbia) восстал, а он, Элрад, собирается отправиться в Сербию и уничтожить там силы Зла. Не успеешь ты как следует познакомиться с Элрадом, как

вдруг прибежит эльф и сообщит, что украден их волшебный шар, и монстр, который его украл, живет на болотах Yarb.



На болоте, находящемся к западу от деревни эльфов, у тебя будет много проблем, поэтому лучше отдохнуть и записаться в родном поселении, прежде чем бросаться в бой с троллями и склизкими монстрами. Больше всего возни с последними, а вот тролли — лакомый кусочек. Прокачайся на них хорошенько, купи что-нибудь из брони и отправляйся к монстру, укравшему шар. Basilisk-ящер вступит с тобой в бой и, будучи при смерти, превратит в камень. Из этого затруднительного положения тебя выведет Астина с Элрадом, прибравшие на выручку.

После того как с монстром будет покончено, Элрад пожелает присоединиться к команде. Отправляйся вначале к старейшине в деревню эльфов. По его словам колдун из Сербии пытается разрушить печать скалы Дракона. Тут Астина пообещает присоединиться в будущем. Самое время поговорить с королем и получить новый титул, теперь ты Warrior.

Оказывается, городской плотник и кузнец решили-таки отремонтировать восточный мост, но для этого им необходимо железо, которым торгу-





ют купцы с плато Taurus, что на юге. Однако, когда ты явишься туда, то найдешь не купцов, а монстров Bugbear. Сечешь связь? Нужен мост — > Необходимо железо — > Оно у купцов — > Вместо купцов — монстры. Следовательно,

уничтожаешь монстров, находишь все остальное. Но не все так просто, как кажется. Очистив плато, ты не

найдешь лагеря торговцев, а встретишь девушку Midi. Пока она ограничится лишь тем, что укажет, где искать купцов. Иди за ней и убей адских псов. В благодарность купцы расскажут о пещере, где скрывается колдун со своими слугами.



Пещера составлена из множества проходов и охраняется оборотнями и гремлинами. Будь осторожен, ведь в пещере ты не можешь использовать магическую карту.

Не заходи далеко, прокачивай персонажей и купи еще брони. Когда почувствуешь, что достаточно силен, отправляйся исследовать переходы. Советую обыскать все, так как в сундуках спрятано золото и множество полезных магических вещей.

Ступив на загадочную фигуру, нарисованную на полу, тыполнишь HP и MP, но лучше не трать энергию далеко от выхода. В конце концов, ты должен добраться до прохода, перекрытого стеной. Когда к ней подойдешь, кирпичи



разойдутся и пропустят к колдуну. Старик, конечно, начнет вещать о конце света (скором для всех, а для тебя в особенности). Делать нечего, придется его убить. Однако это не так-то просто. Колдун создаст четыре своих копии. Заметь, у него самого больше

энергии, поэтому используй спеллы Элрада и концентрируй «огонь» на главном. Благодаря убийству Сербского колдуна освободится дух огня. Оказывается, что для успешной борьбы со Злом тебе требуется отыскать и освободить духов остальных стихий. Сделав это, ты получишь мощное оружие.

Теперь можешь выбирать из пещеры. На выходе встретишь Астину, она присоединится к тебе и поможет выбраться с вулкана. Иди к королю,



ты достоин титула Knight — Рыцарь. Потолкуй с людьми и волшебником с холма. Они расскажут о древнем замке короля, того самого, что на много веков запечатал злые силы. Замок находится около озера Пистата (Pistata lake). Попасть туда можно через пещеру около восточного водопада. Там же находится горный перевал. За ним — деревня Арджел (Argel), правда пройти туда пока не

представляется никакой возможности из-за сильного снегопада. Итак, когда пересечешь восточный мост, к тебе присоединится Миди (Midi) — последний член команды. Вер-



нись в Landale и прикупи ей что-нибудь из брони и оружия. Потом пересекай мост и отыщи вход в пещеру, расположенный за водопадом. Войдя внутрь, будь осторожен, так как с четырьмя членами команды гораздо

сложнее избежать столкновения с врагами. Если попадешь в трудное положение, используй для побега заклинание Escape (у Миди). В дальней части пещеры придется сразиться с Гидрой. Хорошо запомни действия на нее каждого заклинания и, если достаточно силен, сможешь победить. Гидра охраняла духа воды. Она объяснит, что пещера



ведет к руинам древнего замка и что старый король оставил записку на двери западной башни. Пойди прочитай. Она гласит: «Когда появится храбрец, и духи все восстанут, я дарю ему особую силу».



Теперь можно получать новый титул. В Landale тебе расскажут о гигантской дыре, проделанной упавшей звездой чуть восточнее деревни Argel. Снегопад уже кончился, отправляйся в эту деревеньку. Все ее жители превращены в тени монстром из пещеры, что к северо-западу.

По пути тебе встретятся ледяные угри, можешь обойти или перебить их. В пещере опасайся призраков, которые колдуют Freeze и Icestorm. Отыщи сундуки с золотом и полезными вещами и прокачай каждого персонажа, а затем иди в дальнюю часть пещеры, где

дожидаются ужина три гиганта. Пусть твой главный герой и Миди дерутся, а Элрад с Астиной колдуют. Правильно скоординируй силы и сможешь победить. Это пробудит третьего элементала — дух Ветра. Теперь остался только один и надо торопиться, так как сила печати все меньше и меньше.

Возвратись в деревню Argel, всем жителям которой вернулось прежнее обличье. Тут ты узнаешь, что из дерева и кожи можно сделать крылья и с их помощью путешествовать в восточные земли. Забирай кожу и скорей в Landale.

Возвратись в деревню Argel, всем жителям которой вернулось прежнее обличье. Тут ты узнаешь, что из дерева и кожи можно сделать крылья и с их помощью путешествовать в восточные земли. Забирай кожу и скорей в Landale.



Посети короля и, получив титул Него, отправляйся в Crale. Поговори там с Готтом (Gott), он даст дерево. Теперь иди к волшебнику. Он, вместе с плотником и кузнецом, соорудит из принесенного материала крылья.

Поболтай напоследок с народом и иди в Argel, а оттуда — через восточный выход. Используя крылья, ты перенесешься на восток в пустыню Зена (Zena desert). Иди все время на север, пока не достигнешь оазиса. Пополни энергию и выходи с западной стороны. Дальше путь лежит на запад и вверх. Придешь к древнему городу. Отыщи подземелье замка. Войдя, сверни направо. Сундук, охраняемый скелетом,



содержит мифрильный боевой топор. Вообще, исследуй подземелье, в сундуках много полезных вещей и денег. Монстры достаточно мощные, старайся их избегать. Когда найдешь Caesar shield, не иди дальше, используй Escape и карту, чтобы записаться в Landale. Вернись к древним руинам и мочи скелетов и минотавров для прокачки. Когда будешь готов, вернись на место, где нашел щит, и продолжай путь — попадешь прямехонько в тронный зал.

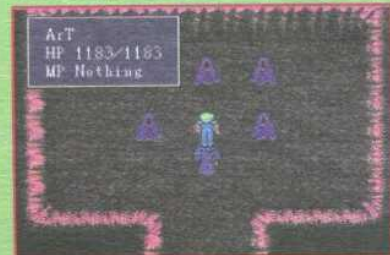


Не верь королям! Король будет приветствовать тебя и наградит титулом, но, помедлив немного, произнесет не титул, а СМЕРТЬ! После этого он превратится в монстра, министр — в колдуна, а трубачи в големов. Концентрируй силы на главном, у големов слишком много энергии. Можешь попробовать на них разные заклинания, а главный герой и Миди должны сразиться с предводителем. После победы монстр скажет, что, даже собрав всех элементалов, ты будешь недостаточно силен, а твоего отца он заклинанием перенес далеко в море.

Освобожденный дух Земли скажет, что старый король пытался уничтожить величайшего монстра. Чтобы победить его, тебе понадобится меч, наполненный силой всех духов. Этот специальный меч (Legend Sword) тебе должен вручить король. Пройдя по ступеням, попадешь к озеру Пистата.

Отдохни и запишись в Landale. Появившись во дворце, узнаешь, что король пропал, но министр передаст тебе письмо, смысл которого в следующем. Король получил магическое письмо от твоего отца Канана, его давнего друга. Канан заперт на острове Кровавом острове (Blood Island), где запечатан корень Зла. Король отправился туда с отрядом солдат, а министра обязал передать тебе меч, что тот и делает по прочтении письма. Затем явится дух старого короля, наградит тебя титулом Lord и скажет, что основной враг — Черный дракон. Теперь поторопись, необходимо сделать меч по-настоящему мощным, а для этого следует посетить скалу Дракона. Там дух старого короля вызовет всех четырех элементалов,

и они многократно усилят мощь меча. Потом дух перенесет вас всех на Кровавый остров. Войди в пещеру и пробирайся сквозь орды пирогидр, обыщи нижний левый и нижний правый углы, чтобы найти золото и броню мага для Элрада. Затем отправляйся в правый верхний угол. Там найдешь кости солдат и умирающего короля. Он расскажет про медальон, с помощью которого намеревался освободиться дракон, и передаст половинку. Бедный король так и не увиделся с Кананом, поэтому он попросит передать отцу, что он теперь настоящий король. Король умер, а тебе надо продолжать путь через мост, охраняемый шестью левиафанами. Затем ты пройдешь через пещеру с четырьмя сундуками, содержащими мощную броню. Забери ее, не жалея энергии, скоро будет возможность восстановиться. Восстановив энергию, пройди через пещеру химер к правому верхнему углу. Там найдешь двух людей, отдыхающих возле исцеляющей фигуры. Один из них отдаст тебе лекарство, а затем внезапно узнает своего сына. Поздравляю, ты нашел отца! Канан отдаст вторую половину медальона, скажет, что дракон за дверью на севере, и отправится в Landale исполнять последнее желание короля. На данном этапе лучше всего сгонять в Landale, записаться, закупить эликсиров и восстановителей магической энергии. И только потом вернуться на то место, где отдыхал Канан. Пройди на север к двери. Статуи оживут, превратившись в настоящих горгулий. Придется их перебить (для восстановления энергии сходи на юг). С помощью медальона ты сможешь открыть дверь и пройти к дракону. Время последней схватки. Итак, дракон. Только главный герой со своим мечом может наносить ему серьезные повреждения, но Миди тоже может и должна драться. Остальные пусть стоят в стороне и используют свою магию. Лучше Explosion или, если мало MP, Lightning. Если кончается энергия, используй эликсир и не забывай пополнять магическую энергию. Когда ты победишь дракона, а я в этом не сомневаюсь, всем удастся сбежать с острова и благополучно вернуться в родной город. Осталась последняя аудиенция у нового короля Канана. Носи новый титул с честью и гордостью, но не забывай, что где-то на земле еще может быть притаилось Зло, и оно ждет своего часа.



GOLD	5335G	Fire
ArT	Elrad	Cold
Users of magic can wear it over their armor. It costs 2000GP.		Thunder
		Sleep
		Cure
		Life
		Mantle



King
In the name of the King, the title, Knight, will be given to Warrior, ArT

настоящий король. Король умер, а тебе надо продолжать путь через мост, охраняемый шестью левиафанами. Затем ты пройдешь через пещеру с четырьмя сундуками, содержащими мощную броню. Забери ее, не жалея энергии, скоро будет возможность восстановиться. Восстановив энергию, пройди через пещеру химер к правому верхнему углу. Там найдешь двух людей, отдыхающих возле исцеляющей фигуры. Один из них отдаст тебе лекарство, а затем внезапно узнает своего сына. Поздравляю, ты нашел отца! Канан отдаст вторую половину медальона, скажет, что дракон за дверью на севере, и отправится в Landale исполнять последнее желание короля.

На данном этапе лучше всего сгонять в Landale, записаться, закупить эликсиров и восстановителей магической энергии. И только потом вернуться на то место, где отдыхал Канан. Пройди на север к двери. Статуи оживут, превратившись в настоящих горгулий. Придется их перебить (для восстановления энергии сходи на юг). С помощью медальона ты сможешь открыть дверь и пройти к дракону. Время последней схватки. Итак, дракон. Только главный герой со своим мечом может наносить ему серьезные повреждения, но Миди тоже может и должна драться. Остальные пусть стоят в стороне и используют свою магию. Лучше Explosion или, если мало MP, Lightning. Если кончается энергия, используй эликсир и не забывай пополнять магическую энергию. Когда ты победишь дракона, а я в этом не сомневаюсь, всем удастся сбежать с острова и благополучно вернуться в родной город. Осталась последняя аудиенция у нового короля Канана. Носи новый титул с честью и гордостью, но не забывай, что где-то на земле еще может быть притаилось Зло, и оно ждет своего часа.



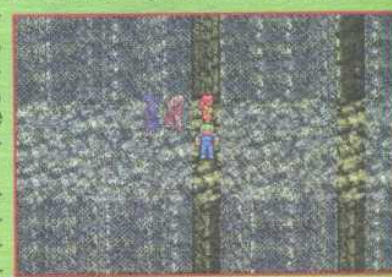
ArT:
Whoa-! I'll be blown off!



Spirit
I'm a Fire Spirit who has awoken from a long sleep.



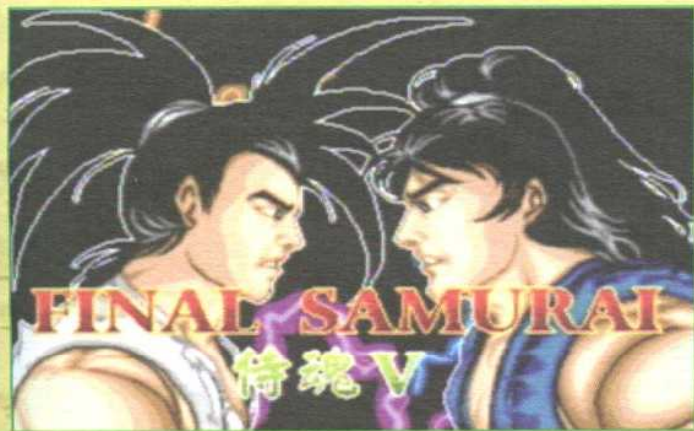
С помощью медальона ты сможешь открыть дверь и пройти к дракону. Время последней схватки. Итак, дракон. Только главный герой со своим мечом может наносить ему серьезные повреждения, но Миди тоже может и должна драться. Остальные пусть стоят в стороне и используют свою магию. Лучше Explosion или, если мало MP, Lightning. Если кончается энергия, используй эликсир и не забывай пополнять магическую энергию. Когда ты победишь дракона, а я в этом не сомневаюсь, всем удастся сбежать с острова и благополучно вернуться в родной город. Осталась последняя аудиенция у нового короля Канана. Носи новый титул с честью и гордостью, но не забывай, что где-то на земле еще может быть притаилось Зло, и оно ждет своего часа.



Александр Артеменко



Samurai Spirits vs Soul Edge, или чем кончили самураи на этот раз!



Появился тут FireFox и похвастался новинкой в виде сеговского картриджа. Игра страшно меня заинтриговала и, как понимаете, лис остался без него, как ворона без сыра.



Прилетев домой, станцевав хвалебный танец и бросив несколько лицензионных дисков на алтарь в честь Хо Сунг Пака, сел играть. И как после стало понятно, не зря бросался я темными дисками. Братья наши узкоглазые не только ширпотреб делают, но и в производстве игр поднаторели.

Недавно появилась A Bugs Life и вот за неделю до сдачи этого номера столь замечательный файтинг. Только вот с названием так и не определились, на картридже одно, а в игре — другое. Ну в лучших традициях жульничества и обмана. Игру можно считать логическим продолжением Soul Edge Super, о которой рассказывал Lord наш Hanta в №42, и последним файтингом в официальной истории Mega Drive Virtua Fighter 2 vs Tekken 2 (КГ №7). И впечатления уже второй день только прекрасные. Ими с вами я и поделюсь.



Перво-наперво количество бойцов равняется 16. Не так много, если учесть, что их действительное количество восемь. Просто дублировали для отвода глаз. Но давайте, дети, простим пиратам это. Ведь самое главное впереди. Из каждой игры, между названиями которых стоит VS в заголовке статьи, были взяты подлинные бойцы. Из «Самураев»: Naomaru, Ukyo, Hanzo и Jubei. Из замечательного семейства «Задушевного

Управление:
A — блок;
B — удар оружием;
C — удар ногой.



с ними силами мериться будут: Hwang, Heishiro и несравненная Taki. Неравные силы, скажете, трое против четверых? Присутствующего восьмым Genjuro я так и не смог отнести ни к одной из конфликтующих сторон. И наблюдается непонятное путанье имен, как только ни коверкают. Tani, Hoang, Naonyaru и так далее, и тому подобное. Однако, у всех бойцов сохранилось их родное оружие. И оно имеет свой радиус поражения! Этого от пиратов трудно было ожидать. Представляете, что теперь творится с тактикой ведения боя? Под каждого персонажа приходится подстраиваться с учетом его оружия и скорости как перемещения по экрану, так и нанесения ударов. Плюс присутствуют супер удары, примерно по три на каждого бойца. Но как их претворять в жизнь, известно только Луноликому и Светлоумному. Хотя они иногда получают при тактике ведения поединка «жми на все кнопки». При таком же подходе можно отвечать нехилые комбо-серии. Но все же компьютерных противников лучше брать умением, чем бездумными атаками в порыве ярости. И как ни хочется это признать, пройти игру можно, используя одну кнопку. Мы-то можем приспособиться под компьютер и выработать тактику, а компьютерные герои туповаты. Все атаки по строго заданной программе, что сразу

же замечается. Главное, подловить противника. А он, юрливый, добивается побед скоростью и захиманием в угол.

Локации, выделенные под проведение поединков, позаимствованы из фотоальбома «Родная провинция», так как не похожи ни на одну, виденную мной в Soul Edge или Samurai Spirits. Но не дурны. Надо признать, в Китае имеются красивые места. Еще озвучка порадовала. Восклицания Fight и You lose/win-просто греют душу. Что в купе с приятной музыкой позволяет поиграть в эту игру довольно долго. Закончив ее, вы увидите не серый экран с гаммовером, а все-таки победную картинку. Одну на всех.

Из дополнительных режимов игры есть только VS Mode. Хорошо, конечно, но все же не слишком добавляет радости в коротании времени с другом на пару. Мало бойцов и бои быстро заканчиваются.

А в итоге об игре можно сказать следующее: хоть и приятно, что пираты не забывают о нашем любимом Mega Drive, но пока действительных шедевров у них не получается. Пусть, он и хорош, этот файтинг, но тратить на него 11 баксов не хочется. Ведь можно поиграть в действительно классный UMK3, от которого получишь намного больше удовольствия (если еще и приятель играть хорошо умеет).

C.J.C.



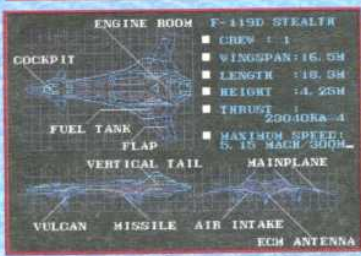
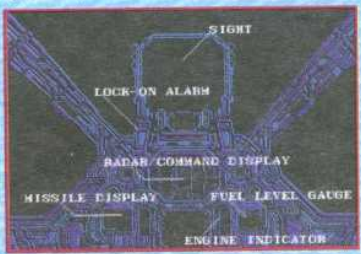
Честно говоря, не ожидал, что, просматривая недавно выпущенные на рынок пиратами копии древних игр для Мегадрайва, обнаружу такую классную «леталку»! На первый взгляд сложно принять ее за аркадную — массивная панель приборов, занимающая три четверти экрана, и расчерченная на сектора карта мира в начале каждой миссии наводят на мысль об очередном симуляторе. Но простое, интуитивное управление и однотипность построения миссий в купе с небывалыми для «симвов» реализмом, красочной графикой и насыщенностью действием приводят вскоре к однозначному выводу — перед вами классическая «аркада», практически безупречно выполненная (и это в 1990-м году!) и чрезвычайно увлекательная, хотя о фирме-изготовителе Asmik я никогда раньше не слышал...



Быстро исчезающий предзаставочный текст раскроет охочим до сюжета геймерам причину очередной военной-воздушной заварушки — еще одна террористическая организация с Ближнего Востока при поддержке правительств некоторых (не будем показывать пальцем, хватит и точки на карте для особо любознательных) неблагонадежных стран распростерла свои черные крылья над миром. И, как всегда, единственный шанс для всех нас — пилот сверхсовременного истребителя F-119 Stealth по прозвищу «Нырок», с коим отныне можете себя и отождествлять.



Выбрав в меню options максимальное число жизней, один из трех уровней сложности (они, впрочем, и не различаются почти), привычную модель управления (обычную или реверсивную) и ознакомившись с содержанием музыкальной шкатулки (меня такая музыка радует, но многие в наше время уже отвыкли различать на фоне восьмибитных писков и шипений замечательные композиции, ритмичные и мелодичные), вы окажетесь перед картой выбора миссий. Перемещая по ней необычного вида курсор, руководствуясь следующими соображениями. Характеристики атаки и защиты враждебных ВВС в регионе (от 250 до 500) показывают, насколько тамшние перехватчики умело наводят свои ракеты и пушки и уворачиваются от ваших. Также приводится вероятность выживания среднего бойца в таких условиях. Не последнюю роль играет расстояние до региона от вашей нынешней позиции — топливные баки самолета, транспортирующего и обслуживающего недалекобойный «Стелс», хоть и огромны, но не бесконечны, и если они опустошатся, игра закончится. Кроме того, за прохождение каждой из миссий ваш истребитель получит либо дополнительный резервуар с горючим (в Австралии, Южной Америке и Советском Союзе, обозванном Евразией), либо запасной комплект ракет (в Северной Америке, Африке и в северной части Тихого Океана, где находится Япония и куча более мелких островов), либо роботизированный набор для



ENGINE ROOM F-119D STEALTH
CREW 1-1
WINGSPAN 16.5M
LENGTH 18.5M
HEIGHT 4.25M
THRUST 200,000K-4
MAXIMUM SPEED 3,100 MACH 3.00M
COCKPIT
FUEL TANK
FLAP
VERTICAL TAIL
VULCAN MISSILE AIR INTAKE
ECH ANTENNA



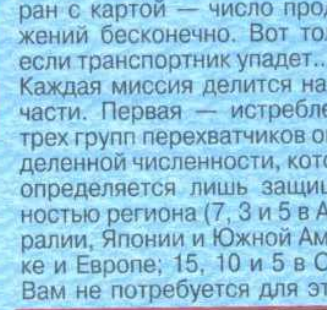
ремонта (в Европе и Азии). Кстати, в игре карта об этом не сообщает, хотя такая информация важнее всего для удачного планирования маршрута. Доставив героя на границу вражеской территории, транспортник открывает люк и исчезает под покровом облаков. А со всех сторон начинают слетаться перехватчики охраны. Вооружение у всех стандартное — пулемет системы «вулкан», стреляющий разрушительными очередями (три попадания выводят самолет из строя либо активируют ремонтный набор), и приличный запас самонаводящихся ракет, для запуска которых необходимо, чтобы цель попала в сектор системы слежения, зато второго попадания уже не требуется. Активируются они кнопками А и В соответственно. Стартовый (и максимальный) запас ракет — 78, на дисплее слева внизу они указаны группами по шесть штук (красные точки) плюс белые линии для оставшихся. В конце каждой миссии добавляется до пятидесяти ракет. Кнопка С включает форсаж. Фигуры высшего пилотажа выполняются двойным ее нажатием плюс джойстик вбок или вверх — соответственно получается переворот вбок или «мертвая петля» (переворот назад через верх с заходом преследователю в хвост). При этом возрастает расход топлива. В начале его дается 800 единиц, и основной бак пополняется на борту транспорта. Дополнительные же баки, хотя и обладают той же емкостью, но одноразовы и временами бывают бракованными — топливо из них расходуется в десять раз быстрее обычного. Если вас сбили или кончилось горючее, но жизни еще остались, игра продолжится с того же места и с тем же запасом ракет, но с полным баком и отсутствием каких-либо бонусов. Ну а после потери всех жизней вас вернут на экран с картой — число продолжений бесконечно. Вот только если транспортник упадет... Каждая миссия делится на три части. Первая — истребление трех групп перехватчиков определенной численности, которая определяется лишь защищенностью региона (7, 3 и 5 в Австралии, Японии и Южной Америке; 10, 5 и 5 в Азии, Африке и Европе; 15, 10 и 5 в Северной Америке и Евразии). Вам не потребуется для этого особая ловкость или хитрые маневры — просто сбивайте ракетами все, что появляется на экране слежения, и уворачивайтесь от выстрелов противника. Окно радара, хоть и невелико, достаточно точно отображает перемещение всех целей. Обычно перехватчики



ремонта (в Европе и Азии). Кстати, в игре карта об этом не сообщает, хотя такая информация важнее всего для удачного планирования маршрута. Доставив героя на границу вражеской территории, транспортник открывает люк и исчезает под покровом облаков. А со всех сторон начинают слетаться перехватчики охраны. Вооружение у всех стандартное — пулемет системы «вулкан», стреляющий разрушительными очередями (три попадания выводят самолет из строя либо активируют ремонтный набор), и приличный запас самонаводящихся ракет, для запуска которых необходимо, чтобы цель попала в сектор системы слежения, зато второго попадания уже не требуется. Активируются они кнопками А и В соответственно. Стар-



товый (и максимальный) запас ракет — 78, на дисплее слева внизу они указаны группами по шесть штук (красные точки) плюс белые линии для оставшихся. В конце каждой миссии добавляется до пятидесяти ракет. Кнопка С включает форсаж. Фигуры высшего пилотажа выполняются двойным ее нажатием плюс джойстик вбок или вверх — соответственно получается переворот вбок или «мертвая петля» (переворот назад через верх с заходом преследователю в хвост). При этом возрастает расход топлива. В начале его дается 800 единиц, и основной бак пополняется на борту транспорта. Дополнительные же баки, хотя и обладают той же емкостью, но одноразовы и временами бывают бракованными — топливо из них расходуется в десять раз быстрее обычного. Если вас сбили или кончилось горючее, но жизни еще остались, игра продолжится с того же места и с тем же запасом ракет, но с полным баком и отсутствием каких-либо бонусов. Ну а после потери всех жизней вас вернут на экран с картой — число продолжений бесконечно. Вот только если транспортник упадет... Каждая миссия делится на три части. Первая — истребление трех групп перехватчиков определенной численности, которая определяется лишь защищенностью региона (7, 3 и 5 в Австралии, Японии и Южной Америке; 10, 5 и 5 в Азии, Африке и Европе; 15, 10 и 5 в Северной Америке и Евразии). Вам не потребуется для этого особая ловкость или хитрые маневры — просто сбивайте ракетами все, что появляется на экране слежения, и уворачивайтесь от выстрелов противника. Окно радара, хоть и невелико, достаточно точно отображает перемещение всех целей. Обычно перехватчики



обычно делится на три части. Первая — истребление трех групп перехватчиков определенной численности, которая определяется лишь защищенностью региона (7, 3 и 5 в Австралии, Японии и Южной Америке; 10, 5 и 5 в Азии, Африке и Европе; 15, 10 и 5 в Северной Америке и Евразии). Вам не потребуется для этого особая ловкость или хитрые маневры — просто сбивайте ракетами все, что появляется на экране слежения, и уворачивайтесь от выстрелов противника. Окно радара, хоть и невелико, достаточно точно отображает перемещение всех целей. Обычно перехватчики



обычно делится на три части. Первая — истребление трех групп перехватчиков определенной численности, которая определяется лишь защищенностью региона (7, 3 и 5 в Австралии, Японии и Южной Америке; 10, 5 и 5 в Азии, Африке и Европе; 15, 10 и 5 в Северной Америке и Евразии). Вам не потребуется для этого особая ловкость или хитрые маневры — просто сбивайте ракетами все, что появляется на экране слежения, и уворачивайтесь от выстрелов противника. Окно радара, хоть и невелико, достаточно точно отображает перемещение всех целей. Обычно перехватчики



обычно делится на три части. Первая — истребление трех групп перехватчиков определенной численности, которая определяется лишь защищенностью региона (7, 3 и 5 в Австралии, Японии и Южной Америке; 10, 5 и 5 в Азии, Африке и Европе; 15, 10 и 5 в Северной Америке и Евразии). Вам не потребуется для этого особая ловкость или хитрые маневры — просто сбивайте ракетами все, что появляется на экране слежения, и уворачивайтесь от выстрелов противника. Окно радара, хоть и невелико, достаточно точно отображает перемещение всех целей. Обычно перехватчики

атакуют группами по три-четыре. Обнаружив их заранее, можно сбить ракетами двух, а то и трех за один заход. Некоторые вражеские пилоты возвращаются и пытаются зайти со спины. При этом, чтобы сохранить динамику боя, проще заложить крутой вираж так, чтобы идущий на форсаже преследователь проскочил мимо, и пустить ему ракету в спину или попытаться достать очередью. Впрочем, ракеты экономить здесь не стоит — выигрывать во времени, а, значит, и топлива, на этой стадии гораздо заметнее.

Вторая часть миссии начинается, когда сбито нужное число самолетов, а прочие покинули экран радара.

Встречным курсом к вам быстро приближается воин-одиночка, пускает разом две ракеты и очередь из «вулкана», легко уходит из-под ответного огня и прочно «садится на хвост». Это — представитель вражеской элиты, настоящий ас, и вам придется сравняться с ним в мастерстве, чтобы победить!

Прежде всего, дождитесь, пока он приблизится к вам сзади на расстояние удара. Выстрелов лучше не ждать, но будьте готовы, что вслед за вашей «мертвой петлей» противник закрутит свою, и придется терзать форсаж повторно. Если точка на радаре утверждает, что маневр удался, а впереди никого нет — проверьте пространство над вами. А установив зрительный контакт с вражеским истребителем, постарайтесь подольше удерживать его на линии огня с помощью кратковременных ускорений. Внезапное исчезновение цели означает, что ас заложил крутой вираж и вскоре вас атакует — будьте готовы к ответному маневру.

Но обычно противник уходит от преследования на форсаже по широкой дуге — тут уж лучше просто дождаться, когда он опять пойдет на сближение. От большинства ракет и выстрелов ас увернется, и чем кучнее будут ваши выстрелы, чем ближе к центру прицела будет враг в момент пуска ракеты, тем быстрее огонь начнет пожирать его размалеванную обшивку. Весьма вероятно, что после долгого воздушного боя топлива в баках «Нырка» окажется достаточно для выхода в верхние слои атмосферы. Именно там скрываются восемь кораблей-носителей, средоточие сил террористов. Несмотря на размеры и зловещий вид, они гораздо менее опасны вертких истребителей — их самонаводящиеся снаряды, выпускаемые из расположенного по центру орудия главного калибра, не долетают до края экрана. Поэтому можно легко сбить заранее мелкие пушки, которые пока безмолвствуют, а потом уже загасить «централку», атакуя в периоды затишья. Исключение составляют носители над Австралией и Европой — там, видимо, вихри бушуют более свирепые и постоянно сносят ваш истребитель прямо под смертельный огонь основной пушки. Вообще

что-то ветры дуют во всех регионах, из-за чего самолет постоянно меняет направление движения — сделано это для того, чтобы сэкономить ракетами вы не разнесли носитель в ключья за первые же пять секунд. Однако, приноровившись, вы научитесь пускать их заранее, своевременно наводя кружок прицела.

Азия, Япония: у здешних носителей пара пушек расположена по бокам главного калибра, поэтому атаковать их также придется в перерывах между вражескими очередями. А секции в верхней части можно оставить на конец — они безвредны.



Евразия, Южная Америка: вредители обзавелись двумя парами пушек, и внутреннюю из них, находясь в мощных воздушных потоках, не очень-то легко успокоить.



Африка, Северная Америка: пара пушек (сверху) и безвредных секций по бокам, самый легкий противник.

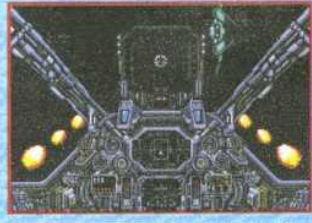


И вот, последний самолет-носитель, задание выполнено на сто процентов, и транспортник в последний раз раскрывает гостеприимно люк трюма, но вдруг исчезает в пламени взрыва. А через не успевшую рассеяться дымовую завесу на вас бросается в атаку такой знакомый контур сероватой молнии...

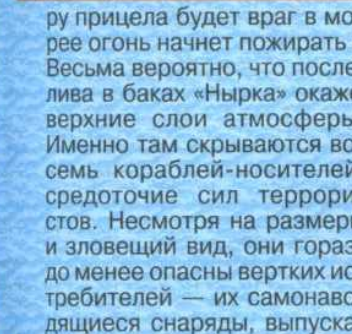
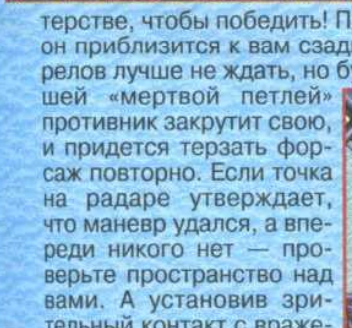


Умелые руки главаря террористов, а в недавнем прошлом — лучшего пилота Ближнего Востока, теперь сжимают штурвал «Стелса»! На радаре лишь временами мелькают помехи, визуально обнаружить противника тоже удастся крайне редко. Но заученные тактические приемы наверняка позволят вам преодолеть этот последний рубеж и получить заслуженные поздравления от создателей замечательной игры Air Diver.

Секрет: выбрав на карте место, не тронутое террористами, нажмите А, В, С, В, А, А, В, С, В, А, В, удерживая Start. Теперь, зажав А, В или С до появления экрана с ангаром, вы начнете полет в выбранной стране сразу со схватки с тамошним асом, кораблем-носителем или перейдете к финальному поединку. А если дополнительно зажать Start, атаки врага не причинят вреда вашему истребителю!



Eler Cant



Вставив картридж в приставку и включив телевизор, я узрел логотип игры и три незадачливые опции, из которых я понял, что в эту игру можно играть вдвоем. Но замечу такую гадость — только по очереди, после крушения одного из игроков. Также присутствовала такая опция, как OPTION. В ней можно было поменять управление (Control), прослушать музыку и спецэффекты, изменить тип звука (Stereo-Mono). Немного полазив по опциям и, наконец, выйдя из всех этих мутаций, я кликнул опцию 1 Player...

Предыстория.

Снова темные силы BYDO угрожают Земле полным разрушением, но уже с более мощным оружием, чем когда-либо. Несколько лет назад они подобрались очень близко к Земле для формирования секретных баз для их кораблей. Ученые полагали, что вся империя BYDO была разрушена. Но они ошиблись. Теперь



BYDO это огромная летающая база, которая угрожает всей земной цивилизации. У Земли есть надежда на спасение. Это последний корабль из R-серии — R-90. R-90 может наносить огромный ущерб вражеским армиям. Он оснащен тремя боевыми модулями, это модули Круга, Тени и Циклона. R-90 может вести бой в любых условиях и в практически любом месте. R-90 способен взрывать корабли любых размеров и уничтожать целые армии на равнине. Как пилот R-90 вы должны найти секретную летающую базу и уничтожить ее.



Игра представляет собой космическую леталку. Вид с боку, то есть вы смотрите на свой корабль с правой стороны. В самом низу экрана находится информационная строка. Слева — показывается количество ваших жизней, посередине — шкала зарядки супер оружия, справа — количество набранных вами очков.

Перед началом игры вам предложат выбрать себе тип боевого модуля. Всего их три. Round Force, Shadow Force и Cyclone Force.

Round Force

Технология, основанная на жизненной форме империи BYDO. Это самый слабый боевой модуль. Он содержит в себе три вида оружия: Chain Laser, Mirror Laser и Sweep Laser.



Chain Laser — испускает лазерный луч, преломляемый вниз и вверх. Для стрельбы этим лазером возьмите красный лазерный модуль.

Mirror Laser — при стрельбе в три стороны зеркальный лазер, попадая в стену, отражается от нее и продолжает лететь дальше. Для стрельбы этим лазером возьмите синий лазерный модуль.



Sweep Laser — лучи, летящие вверх и вниз и затем попадающие на поверхность, продолжают свое передвижение вперед, уничтожая все на своем пути. Для их использования соберите желтый лазерный модуль.

Shadow Force

Это первый боевой модуль, разработанный земными учеными без использования технологии империи BYDO. Он обладает тремя типами



теневого лазера: Reverse Laser, Shadow Laser, Strafe Laser.

C Shadow Laser появляется специальный модуль и автоматически обстреливает ваших врагов.

Reverse Laser — чтобы получить это оружие, соберите красный лазерный модуль. У вас появится двойной красный лазер, который будет стрелять на-

зад относительно боевого модуля.

Shadow Laser — соберите синий лазерный модуль и вы получите лазер, который будет стрелять вперед двойным лучом.

Strafe Laser — стреляет тройным лучом. Средний луч летит прямо, а верхний и нижний стелятся по вер-

ху и по низу. Для стрельбы им соберите желтый лазерный модуль.

Cyclone Force обладает тремя видами оружия: Pierce Laser, Wave Laser, Capsule Laser.

Когда вы присоединяете Cyclone Force к R-90, он становится очень мощным оружием. Когда же вы от-

соединяете боевой модуль от R-90, то он становится для вас защитой, подобно экрану.

Pierce Laser — этот лазерный луч летит через объекты, но ослабевает, пролетая через любой из них.

Для стрельбы этим оружием нужен красный модуль.

Wave Laser — этот луч образует кольцо вокруг объекта при соприкосновении с ним и уничтожает всех, кто оказался рядом.

Для использования синий лазерный модуль.

Capsule Laser — когда вы возьмете второй желтый лазерный модуль, у

вас появится желтый лазер. Он стреляет двумя капсулами, которые на протяжении нескольких секунд испускают плотные лучи, уничтожая все, что попадет под их огонь.

Помимо всех этих мутаций в игре существуют и другие призы, о них читайте дальше.

Speed Units — модуль скорости. Служит для увеличения скорости вашего R-90. Соберите его, и ваш R-90 будет легче под-

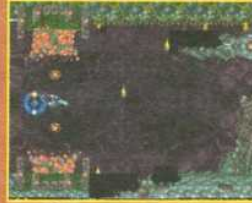
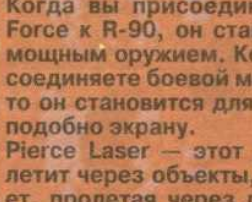
даваться управлению. После того как вы займете пять модулей скорости, вы больше не сможете увеличивать скорость R-90.

Pursuit Unit — ракетный модуль. Он обеспечивает стрельбу очень мощными ракетами.

Speed Units — модуль скорости. Служит для увеличения скорости вашего R-90. Соберите его, и ваш R-90 будет легче под-

даваться управлению. После того как вы займете пять модулей скорости, вы больше не сможете увеличивать скорость R-90.

Pursuit Unit — ракетный модуль. Он обеспечивает стрельбу очень мощными ракетами.



Pit Unit — энергетический модуль защиты. Он возникает около вашего R-90 и предохраняет его от попадания лучей сверху или снизу (когда их два). Также вы можете стрелять еще двумя видами оружия — это Super Power Beam и Hyper Drive Beam.

УПРАВЛЕНИЕ

- X — стрельба очередями
- Y — зарядить спец. оружие
- A — отсоединить боевой модуль
- B — присоединить боевой модуль
- L — переключить спец. оружие

ним последует еще один, разделитесь с ними Super Power Beamом. Но не радуйтесь, за вторым прилетит и третий, которого уничтожить практически невозможно. Как только он появится, не попадите под его плазменные заряды. Единственный способ победить его



Чтобы выстрелить одним из них, нажмите кнопку Y и держите до тех пор, пока линейка энергии не замигает. Затем отпустите кнопку и, пожалуйста, вот вам супер-выстрел. После выбора боевого модуля начинается собственно игра, о которой мой дальнейший рассказ.

Уровень первый. На подходе к космической станции BYDO. Первый уровень, как это и должно быть во всех порядочных играх, самый легкий. Летают слабые «ястребители», сбить которые не составляет никакого труда. Для этого вы можете использовать обыкновенную лазерную пушку. Ее мощности вполне достаточно для такой слабой цели. Хватает одного попадания по истребителю, чтобы сбить его. Но как только вы уничтожите небольшую эскадрилью вражеских истребителей и получите боевой модуль, сразу же начинайте заряжать Super Power Beam. Дальше вы столкнетесь с новым, более мощным врагом. Им будет здоровенный робот, за



— это переждать под его шквальным огнем, когда эта гадость сама врежется в одну из стен космической станции BYDO. И вот когда враг влетит в стену, вы спокойно продолжите свой путь. За стенкой вы разобьете еще немного вражеских истребителей и дальше будете пробираться через узенький коридорчик,



потолок которого постоянно «ползает» вверх-вниз. Основная сложность здесь в том, что в это время вам еще придется расправиться с пушками и истребителями.

Так вот, пролетев этот коридор, вы приблизитесь практически вплотную к космической станции BYDO. За коридором следует сты-



ковочный модуль, который все время вращается. Немного повращавшись, вы долетите до следующего подобного объекта. Как только он закончит крутиться, заряжайте Super Power Beam и стреляйте прямо в середину. Он взорвется и откроет вам проход. Дальше, пролетев через кучу истребителей противника, вы

доберетесь до первого «дешевого» босса. Он полный лох, и уничтожить его не составит большого труда. В начале сидите и не вылезайте, а лучше заряжайте Hyper Drive Beam. Как только босс приблизится к вам и выпустит самонаводящиеся ракеты, вы встретите его шквальным огнем.

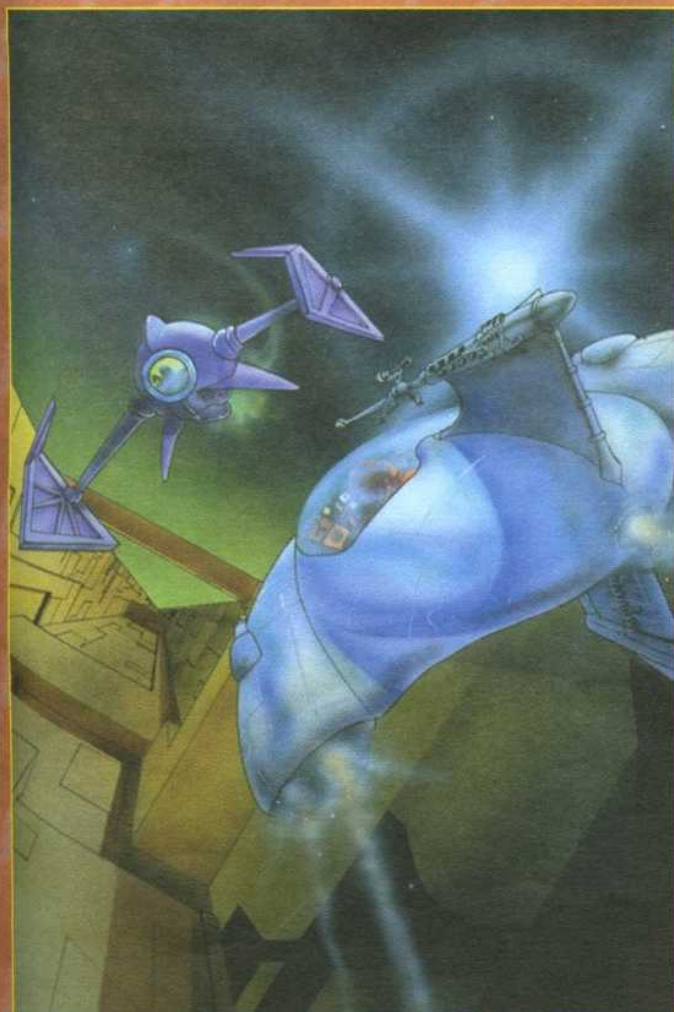
И когда босс будет повержен, вы влетаете в следующей уровень.

Уровень второй. Мусорный отсек космостанции BYDO.

В империи BYDO, наверное, слишком много едят, и поэтому их мусорный отсек так завален пищевыми кислотными отходами. На этих отходах за пару тысяч лет столько тварей развелось, что если туда попадет человек, он сразу будет растерзан ими. Повсюду капает кислота с потолка, того гляди и прожжет дырку в обшивке вашего Space Ship-а. В самом начале уровня вы можете подобрать синий лазерный модуль. Пролетев немного



дальше и вынеся пару десятков слизняков, возникающих то снизу, то сверху, можно будет взять красный лазерный модуль. Примерно посередине этого мусорного коридора вам непременно встретится живая преграда в виде стены с огромным глазом (тоже мне циклоп).





Чтобы ее вынести, зарядите на полную мощность Super Power Beam и стреляйте прямо по глазу. После того как снесете это препятствие, вы сможете завладеть Pursuit Unit-ом, Pit Unit-ом и желтым лазерным модулем. Затем начинайте спускаться вниз, пролетите по очень узкому коридору, где лазают наипротивнейшие слизняки.



В конце его вам предстоит подняться вверх по прожженной кислотой дырке и уничтожить огромного гада, а заодно и пробить очередную глазастую стенку. Разделавшись с этими препятствиями и пролетев еще немного вперед, вы встретите второго босса — очередную, но самую здоровую глазастую стенку, которая еще и ко всему прочему выпускает здоровенных головастика. Чтобы ее уничтожить, заряджайте на полную мощность Super Power Beam и в тот момент, когда стенка откроет свой Eye, стреляйте в него, не задумываясь. Однако старайтесь не увлекаться стрельбой, а то можете быть раздавлены одним из головастика. После десяти попаданий босса разнесет, и вы

переместитесь на следующий уровень.

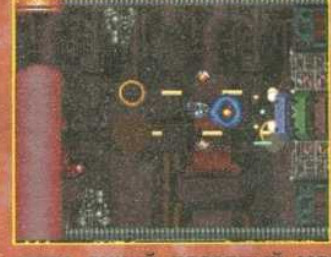


Уровень третий. Вентиляционная система станции BYDO.



У пришельцев странное представление о вентиляции. Вся эта система станции BYDO изогнута. Сначала ты вроде бы летишь вниз, но через мгновение ты уже летишь вверх. Ко всему этому система вентиляции очень хорошо охраняется. Повсюду расставлены пушки и лазеры. Почти вначале вы сможете получить Pursuit Unit. Как только вы спуститесь вниз, сразу хватайте красный лазерный модуль, он очень вам поможет, если вы выбрали Cyclone Force. Пролетев через не-

большой коридорчик, вы начнете подниматься вверх, вот тут-то и возникнут особые сложности. Вас будут обстреливать пушки со всех сторон, на вас полетят ракеты слева и справа. Но если возле вашего R-90 всегда будут два Pit Unit-а, вы защищены от снарядов. Перед самым боссом возь-



мите синий лазерный модуль. При появлении босса прижмитесь к правой нижней стенке — в этом месте он вас ни чем не достанет (это, так сказать, мертвая зона). Если вы обладаете Cyclone Force, то смело закидывайте ваш боевой модуль за босса (который, кстати, выглядит как здоровенный паук), и он сам через некоторое время само-

уничтожится. Ну, а если вы выбрали какой-нибудь другой боевой модуль, придется немного потрудиться. Как только босс отпрыгивает от стенки, подлетайте к нему, стреляйте по его тупому чайнику.

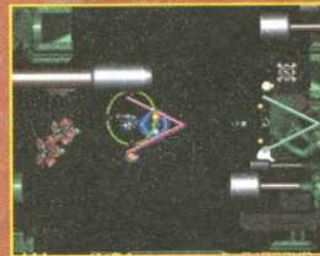


Уровень четвертый. Военный завод BYDO.

Выбравшись из вентиляции, вы залетаете на завод, на котором производится все вооружение BYDO. И вот в самом начале уровня вы встречаете первое препятствие: попадаете под промышленные прессы. Чтобы не быть расплюснутым, вам надо залететь точно в то место, которое обозначается кружочком. После прессов сразу заряжайте Hyper Drive Beam и, как только вы приблизитесь к группе пушек, начинайте стрелять по ним полностью заряженным Hyper Drive Beam-ом. Снеся пушки, разгромите четыре шлюза, что преграждают вам дорогу, и будьте осторожны с лавой. Затем быстро пролетите вперед, так как за вами снизу шлюз закроется. И после этого заряжайте Hyper Drive Beam и выносите им за шлюзом четыре плазмо-пушки. За ними вам надо преодолеть вентилятор и далее взорвать шлюз.



Пройдя туннели, вы долетаете до подбосса. Это система энергоснабжения завода. Чтобы ее уничтожить, вам надо сначала взорвать три ядерных реактора, которые защищены тремя титановыми пластинами. Как только вы уничтожаете один реактор, появляются новые пушки, но они сами взорвутся, если вы покончите с реакторами (лучше всего делать из Hyper Drive Beam-а). Завод обесточивается, начинает взрываться, и вам надо делать оттуда ноги. Но вот проблема — лететь придется задом.

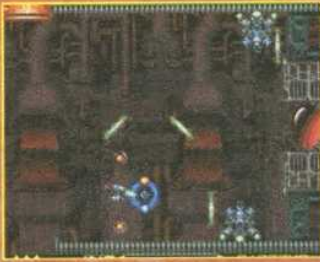


Возвратившись к последнему шлюзу, вы начинаете спускаться вниз и снова надо будет уворачиваться от прессов. После них вас ждет четвертый

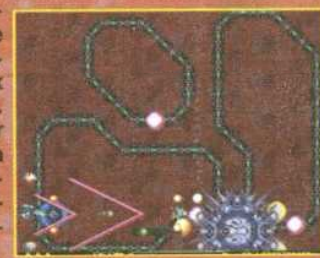
босс. Расстреливать его лучше из заряженного Hyper Drive Beam-а.

Уровень пятый. Биолоборатория BYDO.

Ну и пришельцы, наделали мутантов. Как только вы начинаете пятый уровень, из камней вокруг вас появляются кошмарики. Расправьтесь с ними с помощью заряженного Hyper Drive Beam-а. Затем, когда ваше оружие обретет достаточную мощность и у вас будет синий лазер (который с легкостью разносит мутантов в клочья), вы сможете свободно проходить дальше. Перед вами оживут две стенки, превращающиеся в змей. Уничтожить их почти невозможно,



И вот в самом начале уровня вы встречаете первое препятствие: попадаете под промышленные прессы. Чтобы не быть расплюснутым, вам надо залететь точно в то место, которое обозначается кружочком. После прессов сразу заряжайте Hyper Drive Beam и, как только вы приблизитесь к группе пушек, начинайте стрелять по ним полностью заряженным Hyper Drive Beam-ом. Снеся пушки, разгромите четыре шлюза, что преграждают вам дорогу, и будьте осторожны с лавой. Затем быстро пролетите вперед, так как за вами снизу шлюз закроется. И после этого заряжайте Hyper Drive Beam и выносите им за шлюзом четыре плазмо-пушки. За ними вам надо преодолеть вентилятор и далее взорвать шлюз.



Пройдя туннели, вы долетаете до подбосса. Это система энергоснабжения завода. Чтобы ее уничтожить, вам надо сначала взорвать три ядерных реактора, которые защищены тремя титановыми пластинами. Как только вы уничтожаете один реактор, появляются новые пушки, но они сами взорвутся, если вы покончите с реакторами (лучше всего делать из Hyper Drive Beam-а). Завод обесточивается, начинает взрываться, и вам надо делать оттуда ноги. Но вот проблема — лететь придется задом.



Возвратившись к последнему шлюзу, вы начинаете спускаться вниз и снова надо будет уворачиваться от прессов. После них вас ждет четвертый

босс. Расстреливать его лучше из заряженного Hyper Drive Beam-а.

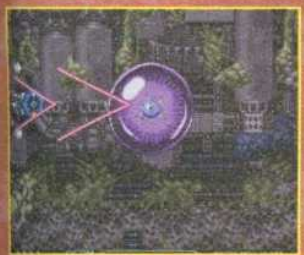




так что просто уворачивайтесь от их огня. После этого оживет кусок скалы и превратится в длинную змею, которую, советуя, сразу «замочить». За ней будет еще парочка подобных, но когда вы с ними расправитесь, сразу попадете к боссу.

Босс самый интересный, с виду мозги, а сами перевопло-

щаются в следующих тварей:
а) Чужой. Ему стреляйте прямо в брюхо. Оттуда вылезает детеныш и начинает вас обстреливать. Уворачивайтесь от его шквального огня и быстрее заваливайте;
б) Металлический краб. Обстреливает вас плазмой и ракетами в виде кольев. Убивать его лучше из заряженного Hyper Drive Beam-a;



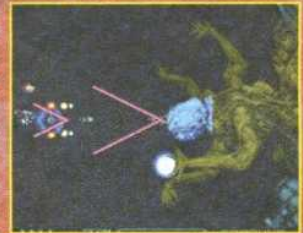
в) Сердце. Зависните в мертвой зоне (это левый нижний угол) и стреляйте боевым модулем;
г) Змея. Залетите вовнутрь и стреляйте из заряженного Hyper Drive Beam-a;
д) Мозги. Вот их как раз уничтожить проще простого.

Уровень шесть. Черная дыра.
На протяжении всего уровня вас будет преследовать черная дыра, из которой все время будут вылезать металлические пауки и гусеницы. Основная проблема в том, что пауки очень хорошо бронированы и уничтожить их очень трудно. Я использую для этого боевой модуль Cyclone Force и Super



Power Beam. В начале уровня вам встретятся два лазерных модуля и один Speed Unit. Но, помимо этого, на вас почти сразу полетят четыре камня, которые невозможно взорвать. Чтобы избежать столкновения, быстро проскочите между ними. За камнями вам

предстоит уничтожить кучу Iron Spider-ов, после смело летите внутри черной дыры и таким образом вы сможете преодолеть стену на вашем пути. За стеной вас ждут еще пара десятков пауков. За ними еще будет синий лазерный модуль (с помощью него вы сможете легче справиться с пауками). Дальше снова летите внутри черной дыры, чтобы пересечь длинную стену. За стеной откроется дыра, и вы попадете в измерение, где обитает матка.



Матка — это последний босс. Убить ее почти невозможно. Я сам сделал это только один раз (мне и этого хватило). Убивать ее надо так. Поначалу обстреливаете ей нос, а тем временем заряжаете Hyper Drive Beam на полную мощность. Как только она разинет свою вонючую пасть, сразу стреляйте зарядами Hyper Drive Beam-a. Даже со снесенной башкой, матка продолжает сопротивляться. Теперь вам надо отстрелить ей руки. Летайте из стороны в сторону и стреляйте по ним зарядами Super Power Beam-a. Когда руки онемеют, они будут пытаться сдержать от закрытия черную дыру. В это время вы кончайте с головой, и тогда дело только за вами и вашим мастерством пилота.



Матка, издавая предсмертные стоны, начнет стрелять метеоритами. Вам остается лишь уворачиваться от них. Если пройдете и это испытание, то вы победитель. Возвратитесь домой героем.
Всегда ваш **Gabber Просто Серера**

В 48-м номере Eler Cant рассказал про интересную, но слишком сложную первую часть игры «Ниндзя Гайдэн». К счастью, в фирме Тесмо прекрасно знали, что первый ком не всегда получается блином. Создатели внимательно изучили свои ошибки и спустя год выпустили продолжение «Ninja Gaiden 2: The Dark Sword Of Chaos». Что же изменилось?

Вопрос очень уместный, поскольку сдвиги произошли во всей игре. В первую очередь в управлении. Теперь ниндзя может свободно перемещаться по стенам, да еще и использовать при этом сюрикены (лестницы служат лишь своеобразными указателями пути).

Изменилась и вся система дополнительного оружия (магии). В начале герою доступно лишь сорок единиц. Со временем этот предел будет увеличиваться, но только при условии сбора магических свитков. Они находятся на уровнях: 2-2, 3-2, 4-1, 5-1, 6-1, 7-1 (на последнем уровне свиток будет восстанавливаться после убийства каждого босса). Сами же очки магии можно получить, подбирая



синие щиты (10 единиц) и красные, восполняющие весь запас до максимума. **Арсенал** воина-тени тоже получил дополнение. К двум типам сюрикенов и огненным кольцам, летящим вверх по диагонали, прибавились шары, летящие

вправо-вниз (6 единиц) и огненная защита (12 единиц), теперь ее можно вызывать в любое время. К тому же, если вы подберете специальные призы (красные головы), ниндзя вызовет пару своих двойников, которые будут копировать все его движения и не менее эффективно истреблять врагов. Более того, использование магии в их сопровождении порождает сразу три выстрела, не оставляя боссам никаких шансов.

Вот мы и заговорили о **врагах**. Они видоизменились, но, по сути, остались прежними: тупыми, злобными и многочисленными. При соприкосновении с ними ниндзя, как в старь, отлетает в сторону, рискуя свалиться в пропасть. Но если герой находится в воздухе, а неприятного столкновения не избежать, жмите **НАЗАД**, воин поднимет руки и не отлетит так далеко.

На этот раз герою, японскому ниндзя Рю Хаябуса предстоит одолеть Темного Властелина, завладевшего могущественным артефактом древних Темным Мечом Хаоса. Зная судьбу своего предшественника, Властелин похитил девушку Рю Ирен, чтобы контролировать действия ниндзя, а, когда придет время, и расправиться с ним. Ничего не подозревающий Рю отправился на поиски Ирен.

1) Ночной город встретил героя слепящими огнями и толпами недругов. Ниндзя бежал вперед, то тут, то там срубая горбатых уродов и перепрыгивая неуклюжих животных, смахивающих на муравьедов. Велико же было его



удивление, когда с неба свалились три таких зверя. Зато следующая атака оказалась снизу: с обеих сторон прямо из-под земли выскочили два ниндзя, метнуло по сюрикену и также неожиданно скрылись. Возле железнодорожной станции Рю подвергся нападению со стороны местного бомжа. Последний бился головой о стену, стравливая оттуда ниндзя, до самой своей смерти. Размышления героя о причинах происходящего были прерваны самым бесцеремонным образом: оживший бомж набросился на него сзади, но был убит откуда ни возьмись появившимся агентом Бюро Спец-расследований Робертом. Намекнув, что похищенную девушку следует искать в башне Лахья, Роберт скрылся с места происшествия, а Рю поспешил **на вокзал**.



NINJA GAIDEN II

TECMO THEATER VOL. 2



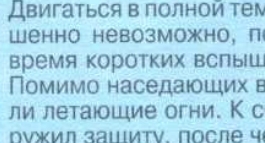
2) Конечно же, ниндзя не мог просто войти в вагон со своим мечом, он бы до смерти перепугал всех пассажиров. Незаметно ниндзя пробрался на крышу, но там уже обосновался десяток безбилетных самураев. Рю только и успевал

одной рукой рубить несущихся на него орущих воинов, а другой пускать сюрикены в коршунов. Не дожидаясь остановки, герой спрыгнул к подножию горы, на которой находилась та самая башня. Засыпанные снегом подступы оказались населены множеством недружелюбных тварей: слизняками, десантниками и свинолюдьми. Пронизывающий ветер дул то вправо, то влево, что сильно затрудняло передвижение, особенно в схватке с боссом. Злодейка



сидела на карнизе и раскидывала пауков, а когда ниндзя забирался туда, спрыгивала вниз. Используя своих двойников, Рю не без труда одержал победу.

3) Медленно и незаметно на землю спустилась ночь. Все вокруг окутала мгла, очертания природы слились в бесформенную массу. Двигаться в полной темноте было совершенно невозможно, поэтому Рю шел вперед только во время коротких вспышек света, озарявших ночное небо.



Помимо нападающих врагов вокруг постоянно вспыхивали летающие огни. К счастью в верхнем тупике Рю обнаружил защиту, после чего благополучно дошел понизу до самых ворот. Изнутри башня оказалась еще более ветхой,



чем снаружи. Пол в ней обвалился еще в незапамятные времена, но кто-то заботливо вырезал в стенах ступеньки, которые уходили вверх и вниз и, честно говоря, не являлись вершиной архитектурной мысли. Небольшими прыжками ниндзя пробирался по этим странным лестницам, время от времени срубая летучую мышь или паука. В конце пришлось немного побегать наперегонки с охранниками и зарубить с трех ударов начальника стражи, пускающего огненный бумеранг. Последней преградой на пути к похищенной Ирен стал летающий робот. После каждого полученного удара он садился на пол и выпускал залп ракет. Рю приземлялся вместе с ним, но его двойники оставались висеть в воздухе. Они-то и доконали боевой механизм.

Властелин, однако, и не думал отдавать девушку. Но неожиданное появление Роберта на вершине башни спутало его планы, поэтому, подразнив ниндзя, Темный Владыка скрылся в подземном лабиринте, прихватив с собой Ирен. Туда же отправился и Рю Хаябуса.

4) Дорога проходила **через горящий лес**. Из-за камней выскакивали прыгающие демоны, небо кишело летучими мышами и искрами от пожара. Чтобы заполучить свиток, висящий над широкой (и глубокой) пропастью, ниндзя перепрыгнул сначала на правую сторону обрыва, а затем в обратном прыжке схватил приз. Вскоре земля кончилась, так что приходилось передвигаться по тонким столбам, уворачиваясь от вылетающих камней. Сразу за горящим лесом текла река.





Ниндзя двигался прыжками, потоки воды сильно мешали ему, но не пробегающим врагам. Спустившись на два этажа ниже, Рю совершил серию прыжков по каменным уступам в обратном направлении, чтобы получить свою голову (жизнь). Боссом, кстати, тоже была голова. И две лапы, двигавшиеся в стороны. Взобравшись на недостижимый для чудовища уступ, ниндзя утыкал его морду звездами и закончил начатое мечом. «Тому, кто принесет на алтарь кровь смертного, достанется сила всемогущего зла. Легенда станет правдой», — последние слова Темного Властелина никак не выходили из головы Рю.

5) Проследовав по заброшенному тоннелю, ниндзя попал в подземелье. Пол был усеян скорпионами и почти так же густо шипами, а все площадки заняты метателями булав. Рю пришлось их немного потеснить. Вскоре на смену затхлым запахам подземелья пришел свежий воздух арктического моря. Ниндзя скользил по льду, вовремя подпрыгивая, чтобы не свалиться в воду. Гигантские пауки не боялись холода и спокойно бродили по льдинам или висели на стенах. Спустившись в пещеру, герой обнаружил, что дальнейший путь пролегает по ледяным площадкам, но стоило ему сделать первый прыжок, как вдогонку бросились сразу два бегуна. Рю спокойно допрыгал до конца и повис на стене, пропустив преследователей под собой. Вот и прибежали к цели. На этот раз Темный Властелин приготовился к сражению. Он по-прежнему считал Рю недостойным противником и, чтобы вызвать его ярость, пронзил Ирен мечом перед началом поединка. Властелин появлялся на месте восьми ступков, сходящихся в одной точке, после чего рассылал их обратно. Но Рю, в руках которого находилась судьба его возлюбленной, не остановила бы целая армия зла. И Темный Властелин был повержен. Но высоко в горах остался алтарь, на который должна была быть принесена жертва, чтобы открыть врата потустороннего мира. Вездесущий Роберт вызвался проводить выжившую Ирен обратно в город, а отважный ниндзя продолжил свой путь.



6) Каменные выступы пещеры, в которую вступил Рю, загромождали часть обзора. Зайдя за один из выступов, ниндзя оступился и упал вниз. И неспроста. Огненные кольца сбили свиток, спрятанный под потолком. Пройдя немного дальше, за большим сталактитом Рю обнаружил жизнь. С выходом на поверхность атаки врагов усилились, но в середине этапа ниндзя подобрал огненную защиту, с которой прошел весь остаток пути.



Знакомая комната! Два оживших демона из первой части игры совсем не изменились со времен прошлых сражений. Стоя под тумбой, Рю спокойно прикончил правого. Значит, врата уже действуют? Иначе как объяснить воскрешение этих? Рю не успел дорешать эту проблему, как его догнал израненный Роберт.

Ирен снова в плену! И нет времени сражаться с чудовищами. Зарядив пистолет, Роберт остался прикрывать, а ниндзя изо всех сил бросился во дворец.

7) Коршуны и слизняки, десантники и свинолюди, змеи, плюющие огнем — вряд ли ниндзя не встретил здесь монстров,



с которыми он сражался раньше. А сзади раздавались выстрелы. Раз, два, три, четыре, пять. Больше нет патронов. Последние обитатели цитадели зла оказывали яростное сопротивление. Единжды восполнив весь запас сюрикиенов вначале, ниндзя продирался сквозь орды врагов. Два раза ему попался целебный эликсир, один раз — целая жизнь. Сохранить как можно больше магии — вот единственная задача перед битвой с боссами.

А вот и алтарь. Но кто, кто пытается освободить силы тьмы? Джакио! Восставший из мертвых Гуардия де Мье (помните последнего босса из первой части?) вновь пытается заполнить безграничную власть в свои руки. Оказывается, прошлая битва лишь



разбудила дремавшие доселе силы зла, которые теперь готовы выплеснуться на землю и погрузить мир во мрак и хаос! И только Рю Хаябуса, последний воин Драконьего клана, стоит на их пути! Джакио носился по комнате и расстреливал ниндзя файерболлами. К счастью, магические заряды, выпущенные Рю и его двойниками, отняли у злодея больше половины энергии, решив исход битвы. Враг убит. Его кровь медленно растекалась по полу, доползла до алтаря с воткнутым Мечом Хаоса, и врата тьмы распахнулись во второй раз, воскресив Джакио в еще более страшной инкарнации! Уворачиваясь от падающих капель, ниндзя подошел вплотную к лицу своего врага и нанес шестнадцать ударов мечом. Нет, монстр еще жив! Изрубленное лицо оскалено, пасть изрыгает потоки яда, когтистые лапы пытаются дотянуться до ниндзя, но тщетно. Срубленная голова падает на пол, и лишь пульсирующий шар-сердце поддерживает жизнь чудовища. Но вот нанесен последний удар, и огромный дворец начинается трястись, побуждая героя к бегству...



Дворец разрушен, его стены погребли под собой все, что осталось от алтаря и неугомонного Джакио. Но там же осталась и жизнь Ирен, поглощенная темными вратами, а ее бездыханное тело здесь, на руках у юноши, которому больше не нужна победа теперь, когда ее нет. Но раз в мире есть место для злодеев, наподобие Джакио, и возможности пробуждения черных сил, значит должно существовать и чудо, способное уравновесить этот шаткий баланс. Семейный меч семьи Хаябуса рождает искру, которая зажигает новую жизнь в сердце девушки. И словно в ответ на это, с потемневшего небосклона срывается падающая звезда.



Andy Jr, г. Москва

Еще в 43 номере Wood Elf из Москвы предложил коллективно начать создание «мыльной оперы» в «Великом Драконе». Нам пришли десятки писем с вариантами завязки будущей «бесконечной» истории, но все они были забракованы по разным причинам. Но вот пришло письмо от **Жени Кузьмина из Оренбурга** с рассказом «Виток спирали», и мы решили вернуться к идее Wood Elf-a.

Предлагаем нашим читателям продолжить повествование о приключениях в первобытном племени и начать создание следующих частей «Пещерной хроники» (002, 003...).

1) лаконичность. Объем не должен превышать четырех тетрадных страниц (4-х килобайт, кто готовит тексты на компьютере);

2) законченность. Каждый рассказ должен быть сюжетно завершен.

Надеемся, что наша «мыльная опера» не будет похожа на пародию на мексиканский телесериал, написанную тем же **Женей Кузьминым** и которую вы можете прочесть в рубрике «Fun-Club». Ждем ваших писем.

ФОНТАН
ФАНТАЗИЙ



ВИТОК СПИРАЛИ

ПЕЩЕРНАЯ ХРОНИКА 001

Трудно сказать, кто первый заметил, что Миау, сын Пантеры, уклоняется от поедания лишних соплеменников. Во всяком случае не Хряп по прозвищу Смертельный удар. Хряп был вождем племени и узнавал обо всем последним. Так случилось и в этот раз. Уввау, сын Суки, поспешил шепнуть вождю эту новость.

— Брежгуешь? — хмуро осведомился Хряп.

— Нет — вздохнул Миау — Просто неэтично это как-то.

По молодости лет Миау любил изобретать слова.

— А «неэтично» это как?

— Ну, нехорошо, то есть.

Хряп задумался. Когда он съедал кого-нибудь, ему было этично. Иногда даже слишком этично, потому что кусок Хряпу доставался самый увесистый.

— Ну, ну — уклончиво проворчал он, но спорить с Миау не стал. А зря. Потому что вскоре ему донесли, что Миау, сын Пантеры, отказался есть представителя враждебного племени.

— А этих почему неэтично?! — взревел Хряп.

— Тоже, ведь, люди — объяснил Миау. — Мыслят, чувствуют... Жить хотят.

Хряп засопел, почесал надбровные дуги, но мер опять не

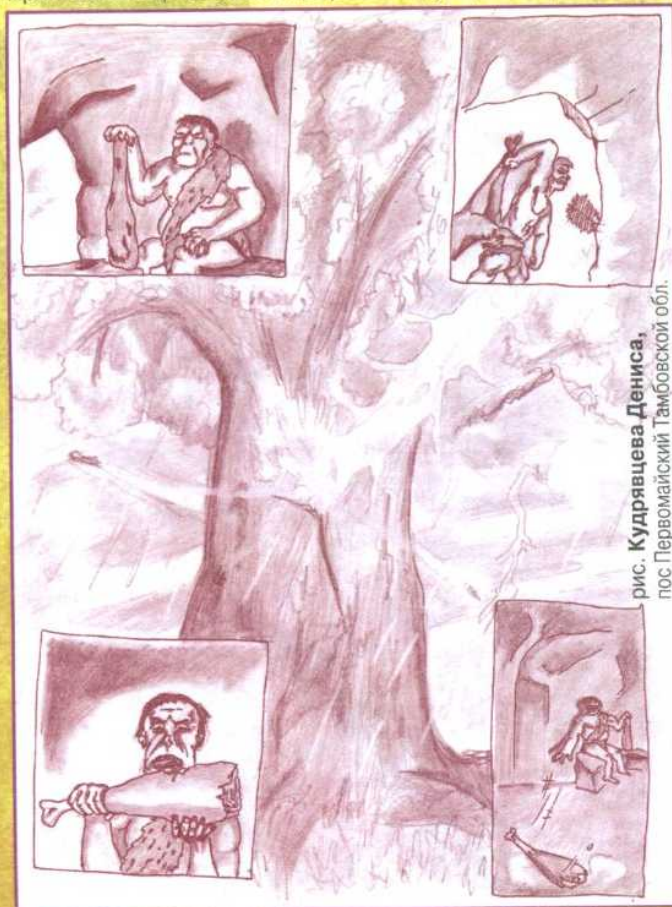


рис. Кудрявцева Дениса,
пос. Первомайский Тамбовской обл.



принял. И ужасные события ждать не заставили. Через несколько дней Миау объявил себя вегетарианцем.

— Неэтично — говорил он. — Мамонта есть нельзя, он живой, он чувствует, а, может, и мыслит.

И лопнуло терпение Хряпа. Миау не был немедленно съеден лишь потому, что сильно исхудал за время диеты. Но из племени его изгнали, от греха подальше.

Поселившись поблизости в зеленой лощине, Миау стал вести вегетарианский образ жизни — выкапывал корни и пробовал жевать листья. Короче, жил одиноко, голодно, но этично. Однако одиночество его продлилось недолго — во круг лощинки зашевелились кусты. Там скрывался Уввау, сын Суки. Он ждал часа, когда вегетарианец ослабеет настолько, что можно будет безнаказанно поужинать за его счет.

А Миау, тем временем, сделал ужасное открытие: растения тоже чувствуют! И, возможно, мыслят! (Изгнанника угораздило набрести на мимозу стыдливую). Что теперь делать? Камни оказались несъедобны. Выход был один: Миау решил принципиально умереть с голоду. Он умирал с гордо поднятой головой. Три дня. На четвертый день не выдержал, поймал Уввау, сына Суки, и плотно им позавтракал.

Потом вернулся к сородичам и повинился. Не за Уввау, а за этику. Сородичи его простили. А через пару лет, когда Хряпа забодало носорогом, Миау единогласно избрали вождем. Еще бы, не у каждого племени есть вождь, который, хоть немного, но жил этично.

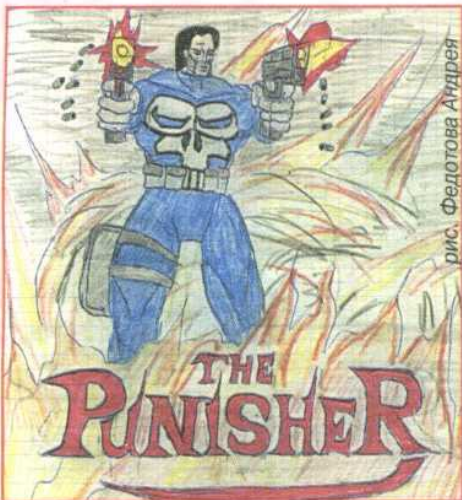


рис. Федотова Андрея

Вы — Каратель. Вы борец за справедливость. Вы мстите злобному мафиози, убившему множество невинных людей. Ваш девиз: «Винных накажем, невинных защитим!»

Уровень 1. Городская улица

Улицы заполнены народом. В основном, это бандитствующие элементы, но довольно много и домохозяек, бродящих по магазинам за покупками. Помните свой девиз и не путайте бандюг с добропорядочными гражданками. Тем более, что попадание (даже нечаянное) в такую мадам отнимает у вас половину энергии. Если уж хотите развлечься и взять приз, разбивайте витрины. Стрельба же поможет вам входить в лифты (стреляйте в их кнопки). Враги достаточно многочисленны (особенно любят скапливаться на эскалаторах), но туповаты. Однако, все равно не мешает подобрать пару жизней — одну в среднем из трех первых лифтов, другую — в самой последней витрине.

Босс уровня, хоть и ждет вас для схватки перед магазином, но для подстраховки велел своим подручным взять в заложницы одну из домохозяек. Постарайтесь, расправляясь с бандитами, сохранить ее в целости и сохранности. Лишь когда с «шестерками» будет покончено, босс предстанет перед вами самолично. Мочите его прямо здесь, раз сортира нет поблизости.

Уровень 2. Гавань

В гавани вы найдете новое оружие — базуку, которая посильнее будет гранат. Это хорошо, потому что расстреливать или взрывать здесь придется все подряд, от ящиков до катеров. Базука запрятана в четвертом по счету столбике наверху. Мирные жители представлены храбрыми любителями рыбной ловли. Храбрыми потому, что отважились на это занятие в то время, как кругом все стреляет и взрывается. Ищите жизни. Первая во втором снизу столбе, вторая — в предпоследнем ящике. Боссом является катер, и рвануть его очень несложно.

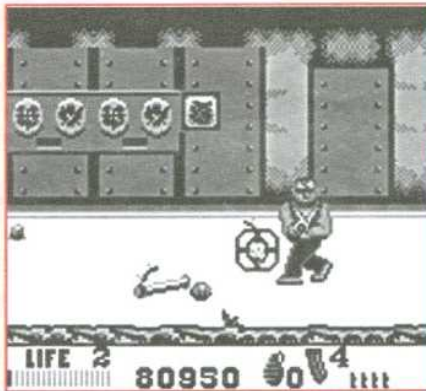
Уровень 3. Аэропорт

Стрельба идет со всех сторон. Причем, враг коварен, стреляет почти не высываясь. Базуку подберите во второй двухствольной пальме, а жизнь во втором вражеском «базучнике». Призы выбиваются из всего, что можно взорвать.

Босс — вертолет. Бросьте четыре гранаты в следующем порядке: в винт (вертолет грохнется на землю),



IT IS OVER FOR YOU JIGSAW. BY THE TIME I AM FINISHED, THEY WILL NEVER FIND



IT WILL NOT END HERE PUNISHER. YOU WILL NEVER WIN!

УПРАВЛЕНИЕ

Стрелки — передвижение

A — стрельба

B — бросок гранаты

в кабину, в хвост и в фюзеляж. Вертолет рванет, похоронив оставшихся на экране врагов.

Уровень 4. Джунгли

Ну какой же боевик обходится без джунглей. Деревья, кусты, речки и озера, где плавают мирные утки (именно их вы должны защитить во имя справедливости) и откуда выныривают бандиты. Чтобы найти какие-нибудь призы, придется поползти по кустам. А жизнь возьмете в кустике рядом с третьим большим деревом.

Босс — подводноплавающий мужик с пулеметом. Начните окончательный разгром врага именно с него, потом без труда расправитесь с остальными.

Уровень 5. Пещера

Как самый последний, он наиболее сложен. Ни тебе базук, ни тебе жизни. Враги со всех сторон забрасывают вас гранатами. Однако заметьте: если бандит собирается в вас метнуть лимонку, он начинает подпрыгивать на месте. Вот тут-то вы его и...



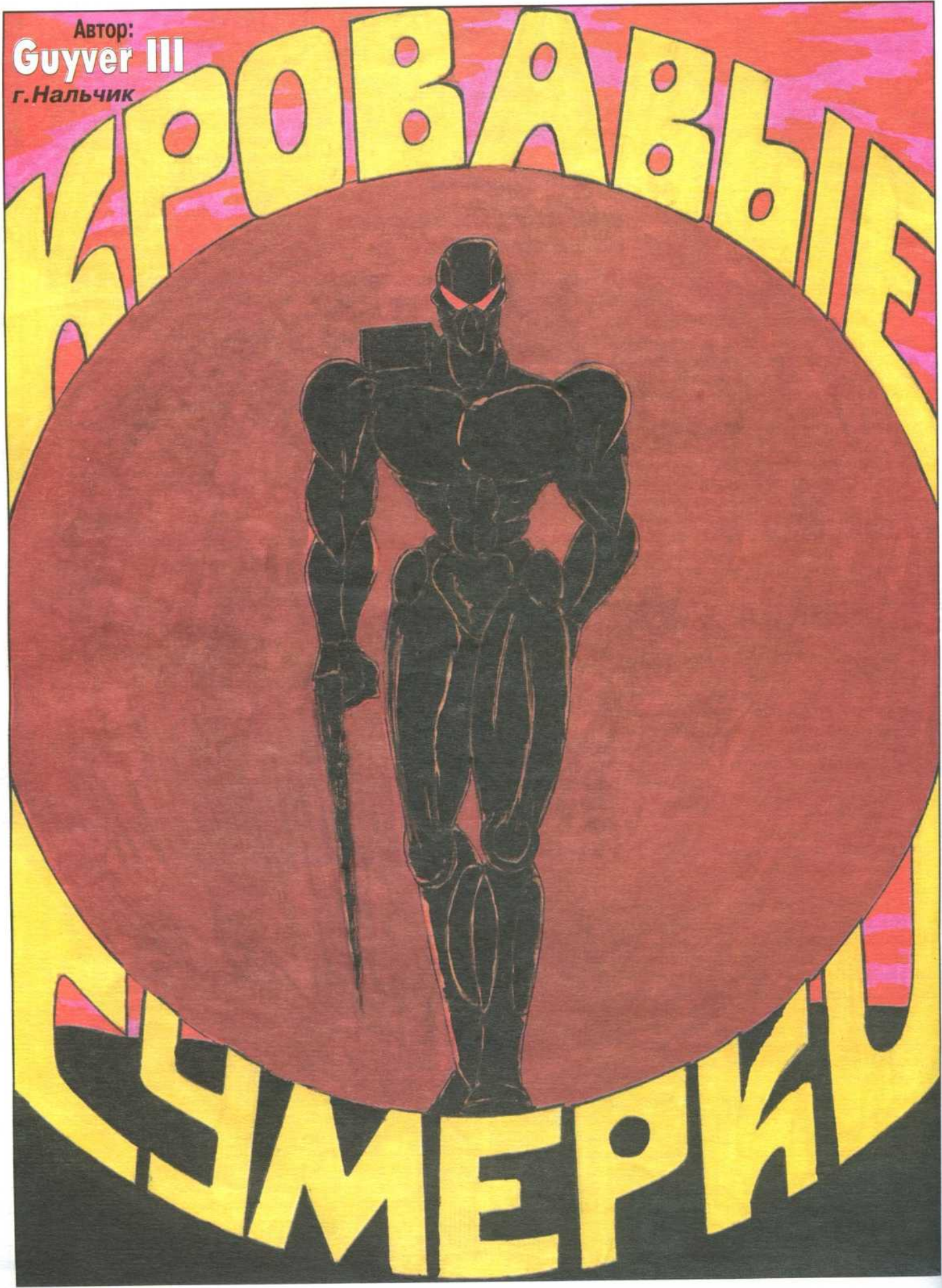
рис. А. Макарова

THERE, TO PUNISH THEM ...

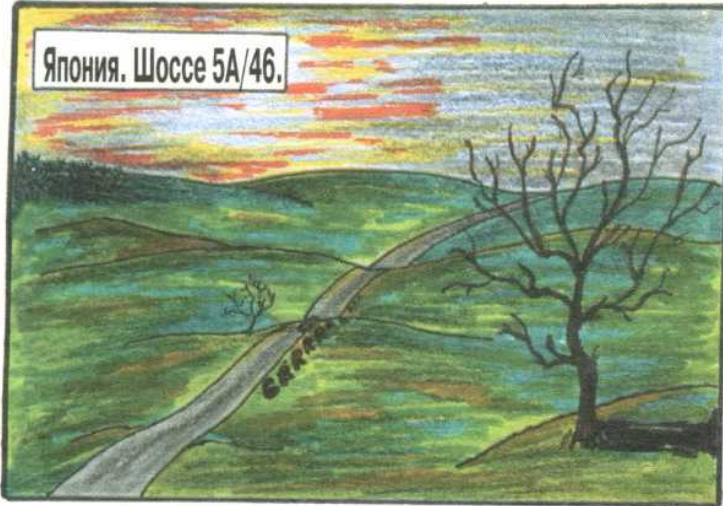
Босс вооружен до зубов, да еще в нужный момент к нему с неба падает дополнительный боезапас (автоматы, базуки, гранаты). Старайтесь, чтобы это оружие не попало ему в руки. Трижды уложив пахана, вы уже празднуете победу, как тут появляется заставка со следующим текстом: Босс: — Я еще не умер, Каратель! Вы: — Ну так сейчас умрешь! Босс: — Тогда ты умрешь вместе со мной! И этот гад вытаскивает бомбу с часовым механизмом. Однако вы успеваете сделать ноги, и на ваших глазах взрывается пещера, которая могла стать вам с боссом братской могилой.

ED 209, г. Москва

Автор:
Guyver III
г.Нальчик



Япония. Шоссе 5А/46.



...Ну, как?



А на что Вы потратите свою долю?

Уж я-то знаю, на что...



Тихо!



...Час назад был ограблен центральный банк города Цуяма. При этом погиб один полицейский. Преступники, трое мужчин и одна женщина, скрылись на машине «Тойота-Эстима» красного цвета, номер...

Вот, черт!



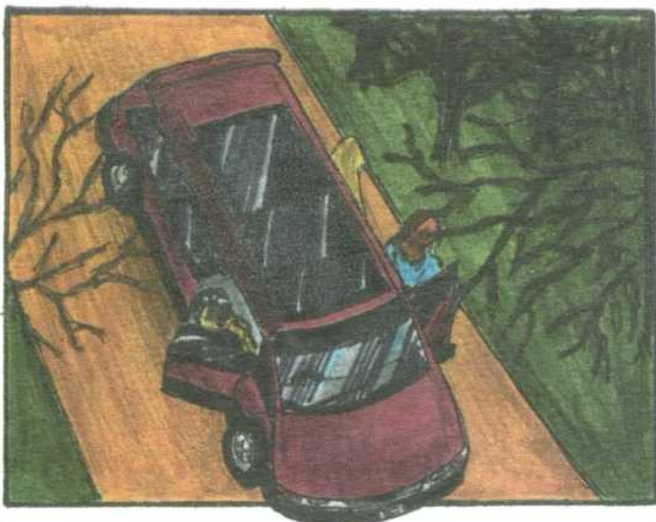
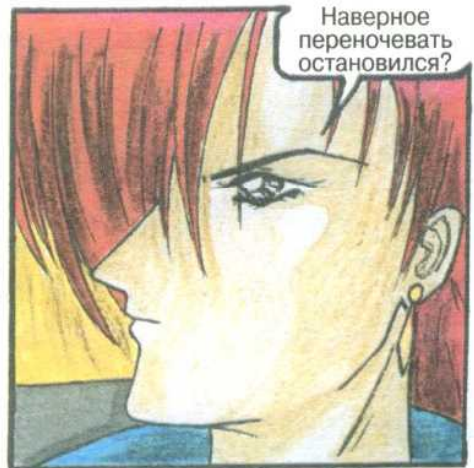
Ничего, через пару часов сменим машину и будем в безопасности...

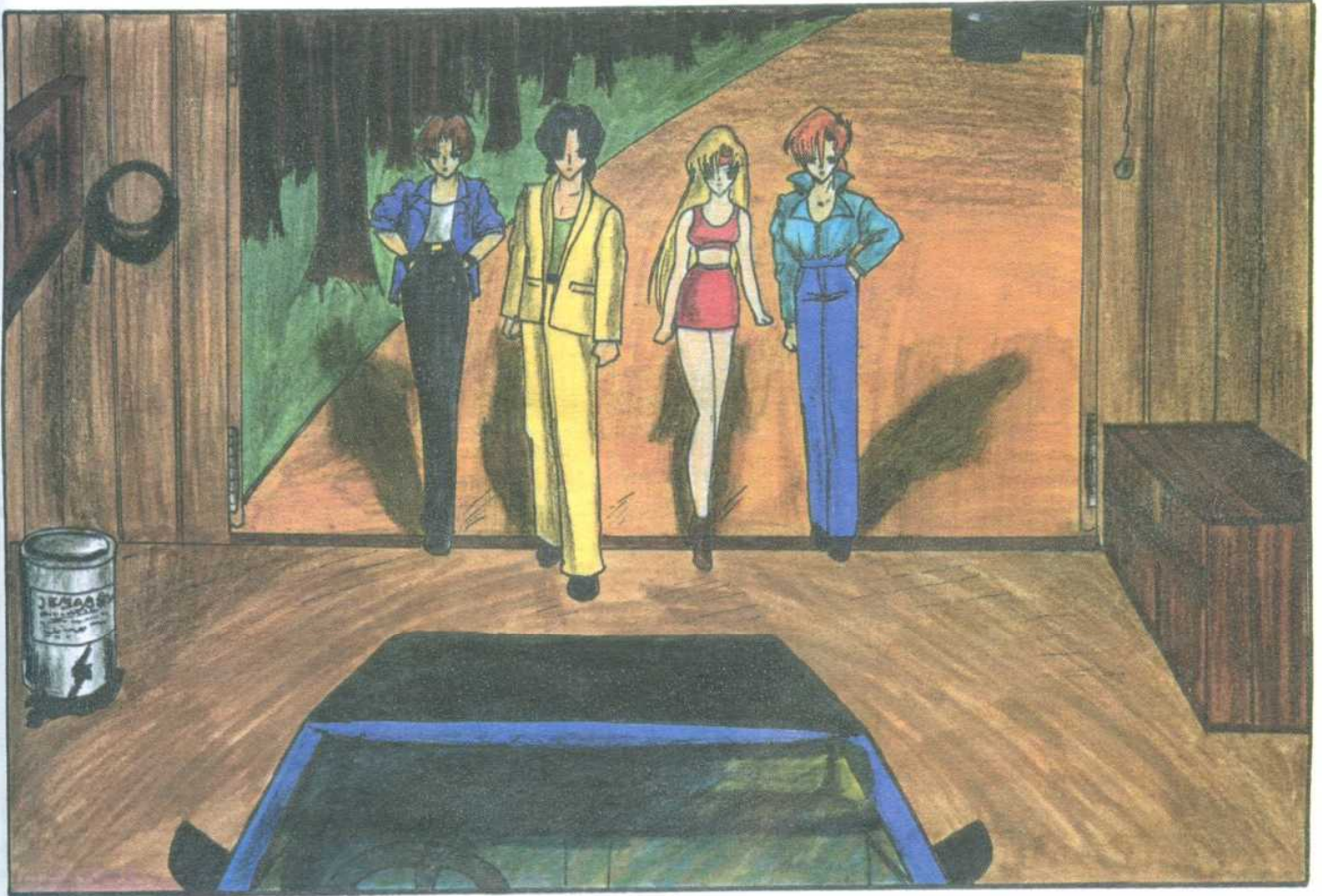


...если, конечно, Мосаки нас не подведет.

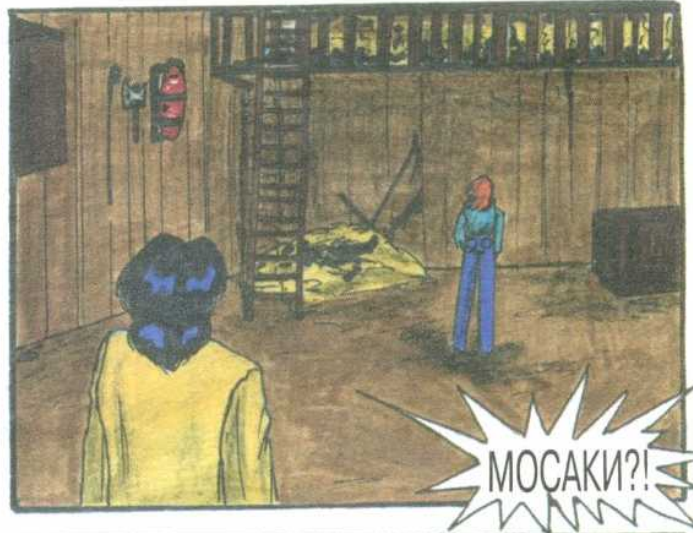


Да все будет хорошо.





Машина
здесь.



МОСАКИ?!



Быстро идите
сюда!!



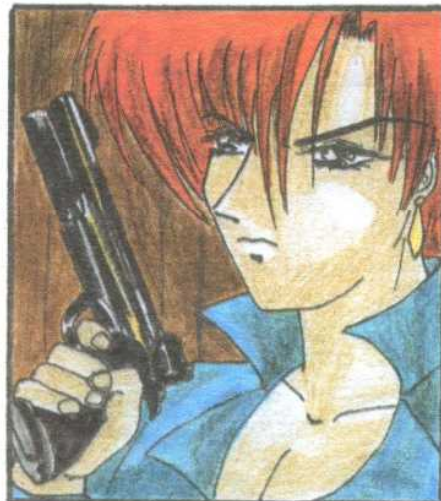
Что
случилось?!



Не нравится мне это!



Черт!
Что здесь
произошло?!



Уходим
отсюда!

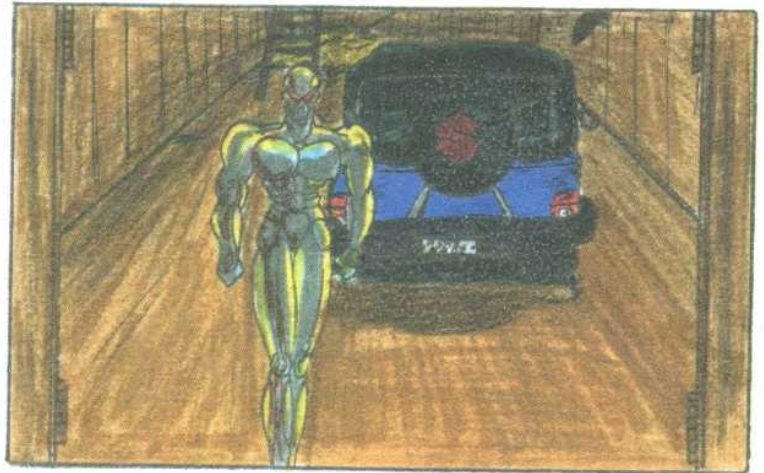


WIJUZZ

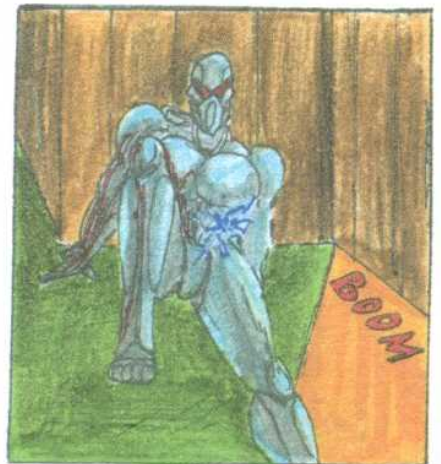




Садись
в машину!

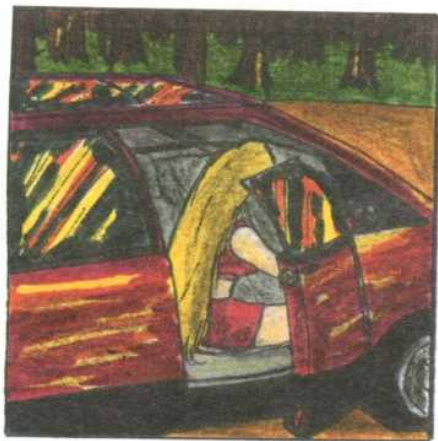


Получай,
фашист,
гранату!



Быстро
смываемся!!





Жаль... эта модель была очень удачной!



Эксперимент провалился. В следующий раз улучшите броню.



Да... кончай с этим...





8 БИТ



Cliffhanger

В этой игре ни в коем случае нельзя стоять на месте. Если вы оставите Гейба без управления хотя бы секунд на пять, он начнет плясать, чтобы согреться, а жизненная энергия станет уменьшаться.

Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Guardian Legend (Chi-Dey Story)

До включения приставки зажмите А+В. Включите приставку, и над названием игры появится надпись «Sound Test». Теперь, нажимая ←/→, вы можете переключать мелодии, нажимая ↓ — прослушивать их.

Mr. Malou, г.Ужур-4, Красноярский край

Shadow of the Ninja

Хочу дополнить Magic Domain (см. №47). Чтобы сделать своего воина неуязвимым, введите код выбора уровня, а в конце комбинации добавьте нажатие ↓ на втором джойстике.

Вован, г.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.



Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak

Секрет, приведенный Стасом Загорским в №48 для первой части игры, действует и во второй части. Причем, независимо от того, убивают героя или нет. Однако он не работает на последнем уровне, когда наезжает огненное колесо.

Dragon Spirit

Выбор уровней. На экране с названием нажмите В, ↑, ↑, В, ↓, ↓, В. Тест звуков. На экране с названием на втором джойстике зажмите ↑+А+В и нажмите на приставке RESET.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Eliminator Boat Duel

На начальной заставке (внизу которой написано NORMAL), нажимайте SELECT. Таким образом вы сможете изменять уровень сложности и выбрать количество игроков (1 или 2).

Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Trojan

Играя вдвоем, после гибели одного можно продолжить игру. Для этого на обоих джойстиках нажмите ↑, а затем на первом нажмите START.

Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Duck Tales

Секрет с накоплением денег в «Duck Tales 2», о котором рассказал Вадим Семенов в №23, работает и в этой части игры.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



Robin Hood: Prince of Thieves

Хочу дополнить Андрея Булатова (см. №47). Вот еще пароли.

На заставке введите 8 раз А и 8 раз В. Теперь можно вводить пароли:

- BOAR — битва с боровом;
 - MASTER — поиск мастера;
 - CHAPEL — встреча с Мариан в часовне;
 - WELL — поиск источника;
 - TAX — нападение на телегу с золотом;
 - POND — поиски живой воды;
 - TOWN — поездка в город;
 - TOWNHANG — в городе около виселицы.
- Вован, г.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.*

Indiana Jones 1

Прием, указанный в №47, также дает солдатскую форму, противогаз и пистолет. Если в Мексике вы захотели вернуть Инди его прежнюю одежду, намеренно подставьтесь под удар, а затем возьмите шляпу.

Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Mighty Final Fight

В дополнение к секрету из №33. Если в бонусе пропустить три бочки, получишь жизнь, если четыре — 34 очка опыта, пять — 24 очка опыта.

Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Duck Tales 3

Автор письма в №45 не понял, как он случайно попал в бонус-уровень. Делается это так. Когда вы пролетаете через середину карты, зажмите все кнопки, и ваш самолет упадет в бонус-уровень!

Skull, г.Красноярск

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Batman Forever

Если суперудар (→+А, →+В, →+С) выполнить во время переката (→, →+А), то он получится более быстрым.

Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Tom & Jerry 3

Чтобы быстро бежать, нужно нажать →, ↘ (или ←, ↙).

Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР



Tiny Toon 3

Пароли на секретные этапы. 70 — SAE2; 80 — XHO2.

Sub-Zero Jr., г.Акса́й, Ростовская обл.

Turtle's Repay

Код на уровень 10-1: ВС 309 17 В 14. *Сергей (G.S.M.) и Иван (V.G.) Григоренко, п.Чегдомын, Хабаровский край*



Boogerman

Пароль на супер-зону (Т6): BMGA BMGA BA BMGA BMGA BA.

Back Street Boy 13, г.Дальнегорск, Приморский край

Dunk Heroes

Многочисленные прыжки — 400022. Полная энергия — 200022.

Alex. Pentogame, г.Ставрополь



RoboCop 3

Глюк. Накопите больше 255% энергии, и ваш счетчик... обнулится!

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

51 ДРАКОН
ВЕННИК
ИЗДАТЕЛЬСТВО

GAME BOY

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



True Lies

Пароли: 1. RSSHLS; 2. QFFCSS.
ДракулА, г.Сергиев-Посад,
Московская обл.

Pocahontas

Пароли: 2. RPGXH4T8;
3. CMQZB6R1; 4. JWDLF7K5;
5. TGNDX3V9; 10. MVNGB4C6;
11. KCQTD3W1; 12. TBPGR5H8;
13. QFCMX2B9; 15. BNJHZ1R9.
Gera, г.Москва

Amida

Пароли: 2-1: TLKSS; 3-1: LEIQX.
Gera, г.Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Косенко Александр (г.Липецк), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Лагутин Андрей (г.Шебекино Белгородской обл.), Оношко Сергей (г.Харьков, Украина), Фуряев Роман (г.Люберцы), Скрага Андрей (г.Москва), Дубков Константин (г.Екатеринбург), Александров Роман (г.Москва), Иванишин Василий (п.Врангель Приморского края), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Влад (г.Бугульма, Татарстан), RLMF (г.Москва), ACID (пос.Первомайский Читинской обл), BOOM & Just God (г.Москва), Ольховский Денис (г.Москва), Касьянов Игорь (г.Сосногорск), Kombatov (г.Москва), Козюменко Максим (с.Покровское Ростовской обл.), Егоров Павел (г.Великие Луки), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 2 рисунка, Боливар ди Гриз (г.Москва), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 5 рисунков, Абориев Иван (г.Сочи), Веселов Дмитрий (г.Кострома), Савченко Эдуард (г.Москва), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 2 рисунка, Косарев Михаил (г.Ст-Петербург), Optimus Prime (г.Нижний Новгород).

Убедительная просьба всем авторам подписывать свои рисунки

World Heroes 2 Jet

Когда появится надпись «TAKARA», быстро наберите →, ←, A, B, ↓, A, B, ↑. Если все верно, услышите звук. Теперь у вас секретный игрок, очень сильный.
ДракулА, г.Сергиев-Посад,
Московская обл.

Tiny Toon Adventures: Bab's Big Break

В экране заглавия войдите в Password и, ничего не набирая, нажмите START. Теперь при помощи кнопок ↑ и A вы сможете прослушать все 16 мелодий.

Илья Лизин,
г.Люберцы,
Московская обл.



Battleship

Пароль на самый последний этап самого последнего (12) уровня; PPFGYM.

Вован, г.Кубинка,
Одинцовский р-н,
Московская обл.



Killer Instinct

Игра за Eyedol. Выберите Cinder и на VS-экране зажмите →. Не отпуская, быстро нажмите L, R, X, B, Y, A.

Нео, г.Тверь

Doom

В дополнение к секрету из №47. В некоторых версиях игры (например, US NTSC) информацию о создателях игры можно узнать, нажав RESET три раза.

Fred, г.Москва

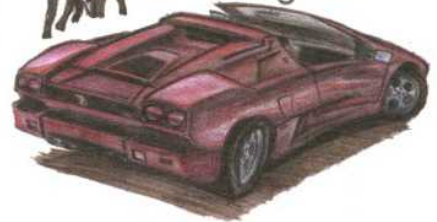
NBA Live'95

Чтобы сыграть в гольф, на экране выбора игроков выберите пункт, начинающий новую игру, и наберите REFLOG.

Александр Маркин, г.Москва



Lamborghini



Lamborgini American Challenge

Коды, переводящие в следующий класс.
12. 488E F9F3 C455 8000 51
24. 4C97 19F3 E555 4000 5E
36. 4BE7 BAF3 E555 0000 00

Barret, г.Москва

Mulan

Пароли уровней. 2. JSFPW;
3. QGHXB; 4. TZDML;
5. RCVNJ; финал — PGDSH.
Tony Cortez, г.Москва

Bionic Commando

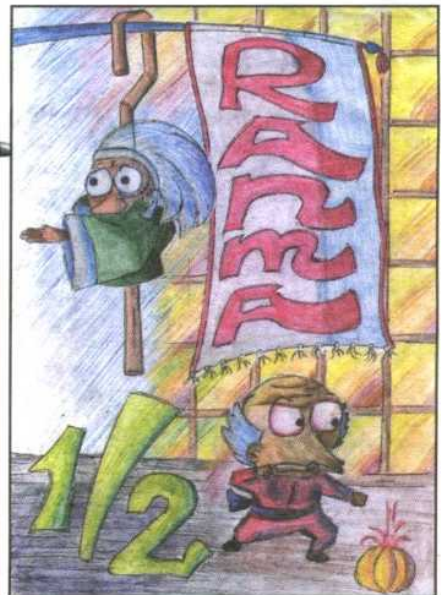
Переход на другой уровень: во время игры зажмите START, а затем A+B.
Илья Лизин, г.Люберцы,
Московская обл.

Super Nintendo

Ranma 1/2

Выбор любого героя. На экране выбора персонажа зажмите L+R и стрелкой сможете сделать выбор.

Вован, г.Кубинка,
Одинцовский р-н,
Московская обл.



НЕТ ПРОБЛЕМ

GAME BOY/SUPER NINTENDO

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive



Beyond Oasis (Story of Thor)
Хочу добавить к секрету Great Critic'a из Хельсинки (см. №44). Чтобы не так долго было ждать, пока рыба умрет, можно ее слегка побить. Главное, чтобы у нее оставалось хоть немного энергии. А потом ей нужно дать самой скончаться.

Dr. Z, г. Москва

Sagaia (Darius 2)
Чтобы сыграть в другую игру, на экране заголовка нажмите А, В, С четыре раза.
Bullwinkle, г. Пермь

Tonque of the Fatman (Mondu's Fighting Palace)
На экране Start/Options введите:
↓ С → — играть M.C.Fire;
← В+С С — играть Edwina.
G-Fors, г. Москва

Vapor Trail
Лучший самолет: выберите SILPH.
Иван Мельянец, г. Костомукша, Карелия

X-Band
В главном меню введите ↑, ↑, ↑, ←, →, ←, →, ↑ — тест звуков.
Арташес Тер-Газарянц, г. Москва

Ranger X (Ex Ranza)
Переход на следующий уровень. На паузе введите ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, С, В, А, ←, →. Если код введен правильно, должна заиграть музыка. Теперь, нажав В, можно переключить уровень. А если, после набора этого кода, нажать А — движение замедлится.
Magic Domain, п. Шаблыкино, Орловская обл.

Super Thunder Blade
Выбор уровня. На заставке наберите А, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑. Затем, нажав START, попадете на 2 уровень; нажав дважды А — на 3 уровень; 3 раза А — на 4-й; 4 раза А — на 5 уровень.
Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

RBI Baseball '94
Победив команду разработчиков (как на нее выйти, см. №49), вы получите возможность помериться силами с командой мечты «Dream Team».
Олег Югай, г. Хабаровск



Twin Cobra
Увеличение мощности оружия. На паузе нажмите ↑, ↓, →, ←. Снимите игру с паузы и нажмите А — мощность оружия начнет увеличиваться до максимума.
Денис Мухаметов, г. Ангарск, Иркутская обл.

Pirates! Gold!
Супер-комбо: во время поединка дважды нажмите ↗ (по диагонали) + А. Первый удар поразит противника в голову, а второй в корпус.
Дмитрий Косюков, г. Ейск, Краснодарский край

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Cannon Fodder
В 44-ом номере был приведен пароль на 24-ю миссию этой игры: MMVIE. Однако у меня он не работает. Каждый раз, проходя 23-ю миссию, я получал пароли на 24-ю: UCCZ1, CVVCSJ, PQME, MMVIE, но все они были неправильными. Я обнаружил такую закономерность: если в пароле есть две одинаковые буквы, то он обязательно будет неверен.

Дэнил, г. Москва

От редакции. Может ли кто-нибудь из наших читателей подтвердить или опровергнуть то, что сообщает Дэнил?

Budokan
Сброс игры: А+В+С.
Дмитрий Косюков, г. Ейск, Краснодарский край

RBI Baseball '93
С помощью пароля DxWWD2CHCC-SY, где x — буква или цифра, определяющая команду, можно сыграть за любой клуб.
А — Лос-Анджелес; В — Флорида;
С — Миссури; D — Балтимор;
E — Колорадо; F — Чикаго (NL);
G — Нью-Йорк (AL); H — Бостон;
I — Мичиган; J — Мичиган;
K — Чикаго (AL); L — «Все звезды»;
O — Милдуоки; P — Сент-Луис;
R — Нью-Йорк (NL); S — Кливленд;
T — Сиэтл; U — Сан-Франциско;
W — Калифорния; X — Техас;
Y — Канзас-сити; Z — Оклахома;
9 — Атланта; 8 — Питтсбург;
7 — Хьюстон; 6 — Торонто;
4 — Детройт.
Пароли:
Tengen Team vs Boston: QFUQ37G2W;
Tengen Team vs Toronto: RJ2Q37G2WP.
Олег Югай, г. Хабаровск

Sink or Swim
Некоторые пароли.
2. JUMPED;
10. DENNIS;
30. GUITAR;
50. SATURN;
70. FADING;
90. FURROW;
20. MOTHER;
40. ACROSS;
60. SECOND;
80. VALLEY;
100. BOTTOM.
Александр Мотин, г. Домодедово, Московская область

Pink Goes to Hollywood
Непобедимость. При включении приставки на первом джойстике нажмите А+С, а на втором — В. Вы должны услышать звук. Начав игру, поставьте ее на паузу и нажмите В.
Katman, г. Москва



Might and Magic: Gates to Another World
Как можно усилить членов своей команды. В любой момент игры вы можете выбрать опцию «View Character». Когда появится уточняющий вопрос: «View Which?», нажмите ← и, не отпуская, А, не отпуская С. Теперь одновременно отпустите все три кнопки и вы увидите на экране странных персонажей с невероятным вооружением. Этим персонажем можно «пролистывать», нажимая ←, и перетаскивать их сокровища членам своей команды. Таким образом можно оснастить свою команду наилучшим оружием. Лишнее, кстати, можно продать и на этом прилично заработать.
Олег Югай, г. Хабаровск

Star Wars: Rebel Assault
Окончание на уровне сложности Normal: NKLLON.
Неясыть, г. Одесса, Украина

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

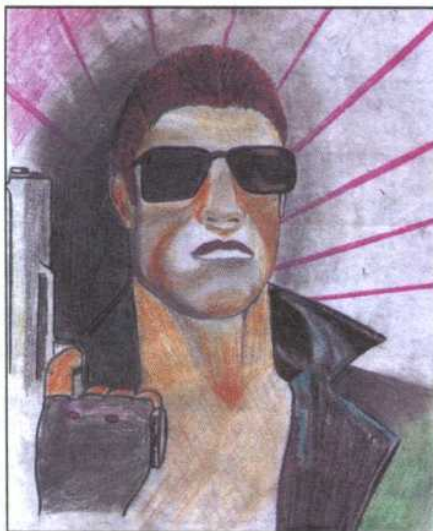
MegaDrive

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Light Crusader

Дэвид может летать по воздуху! Купите или добудьте магию Guardian и нажимайте С, А, С, С, С, С... С, А, С, С, С, С... Если получится, то вскоре увидите, как Дэвид подпрыгнет с воздуха! Потренировавшись часок-другой, вы сможете Дэвидом забираться на ЛЮБУЮ высоту. Более того, иногда с помощью этого приема можно выйти за пределы комнаты! Подпрыгните до потолка и в тот момент, когда у противоположной от Дэвида стены пролетает эльф, ударьте мечом. Если повезет, то выход из комнаты получится.

Backstreet Boy, г. Дальнегорск, Приморский край



The Terminator

Прикол. Во время первой битвы с Терминатором завалите его два раза, а затем бегите налево к двери с надписью «EXIT». Затем постарайтесь уложить его в третий раз прямо около двери. Пробежите мимо Шварца, и когда он начнет вставать, стреляйте по нему до тех пор, пока он не вылетит за дверь. Весь ПРИКОЛ заключается в том, что Терминатор больше не вернется!

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Web of Fire

На заставке «Sega» наберите ↑, →, ←, A, Z, Y. Теперь в игре вы сможете попасть в секретное меню (X), узнать свои координаты (Y), восполнить энергию (Z).

BULLdozer, г. Рязань

Saint Sword

Пароль TAITZO дает все предметы и выводит на шестой уровень.

Евгений Пономаренко, с. Отрадное, Белгородская обл.



Worms

Если ваш противник стоит на краю пропасти, то его можно столкнуть туда, не прибегая к оружию. Для этого нужно подойти к нему вплотную и быстро нажать ←, ←, →, →.

Madmax, г. Видное, Московская обл.

Land Stalker

Ни в коем случае не покупайте статую Смерти (Death Statue) — 500 золотых лучше побережь. Но, главное, вот почему. При первой попытке использовать ее появится надпись «Something happened», хотя ничего не произойдет. Но при повторной попытке герой или отравится, или станет пацифистом. А бывает, что двигаться он станет так, будто вы перевернули в руках джойстик, то есть с «точностью до наоборот», как писал в №39 Polymorph Sauronovich.

Magic Domain, п. Шаблыкино, Орловская обл.



LHX Attack Chopper

Бесконечный боезапас на уровне «Rainbow Veil» — CALVARY.

Иван Мельянец, г. Костомукша, Карелия

King's Bounty The Conqueror's Quest

Чтобы у вас была огромная армия, введите код:

VRP 06 8TQ / FT3 VE M6N / DG1 ZZ 7B1 / MOE 8W CQR / WOA BD EHX / DCE FH Y22 / VW1 JL MF6.

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.



Scooby Doo

В этапе «Ха-ха, карнавал» в комнате с игровым автоматом и конкурсом по бросанию стрел (дартс) есть четыре окна. Три из них (1-е, 2-е и 4-е) содержат подсказки, но ни в коем случае не заглядывайте в третье окно.

Big Smoke, г. Москва

James Pond 3

Чтобы получить неуязвимость, введите пароль: красный сыр, желтая мышь, зеленая кошка, синяя собака, а затем все остальное заполните красными рыбами и начните игру.

BULLdozer, г. Рязань

War Song

Все героини (т.е. женщины) могут стать мощными рейнджерами (Rangers), если доберутся до Magic Knight на 10-м уровне.

Правда, они не могут использоваться в отрядах.

Big Smoke, г. Москва

Madden NFL'96

Лучшие команды:

1950-е — С, С, А, В, В, В, А;

1960-е — С, С, А, С, А, В, С;

1970-е — С, С, А, С, С, В.

Денис Мухаметов, г. Ангарск, Иркутская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

Секреты Syphon Filter 2 HARD MODE- тяжелый уровень

В options menu вы можете просмотреть видео-вставки, открытые при прохождении игры. Также вы сможете просмотреть две экстр вставки, которые вы не получили при первом прохождении игры (для их открытия необходимо пройти игру на уровне сложности HARD). На титульном экране, при курсоре на NEW GAME, нажмите одновременно и держите (↑ + select + L1 + R2 + □ + ○ + X).

2 Players Arenas and Characters Арены для двух игроков и скрытые персонажи
В игре 10 скрытых итемов, которые вы должны поднять при игре в SINGLE PLAYER MODE (1 игрок), чтобы открыть 10 закрытых арен для игры двух игроков. В общей сложности в игре 20 арен. Некоторые из спрятанных итемов, например такие, как Binoculars-итемы, вы можете использовать, а такие, как Girly Mag и Dirty Laundry, вы не можете даже увидеть на INVENTORY SCREEN, когда их поднимаете.
В игре 28 игроков, но только 10 из них доступны. Другие 18 будут открываться при прохождении игры.

MOVIE THEATER — посмотреть видео из игры
Для активизации на паузе подсветите BRIEFING, нажмите и держите (→+L1+R2+○+X). После этого, если все сделано правильно, то в OPTIONS в

CHEAT MENU вы увидите Disk 1 Movies и Disk 2 Movies. Смотрите и наслаждайтесь.

LEVEL SELECT — выбор уровня
Для открытия всех уровней без прохождения сделайте следующее:
на паузе подсветите MAP, нажмите и держите (→+L2+R2+□+○+X).

Получение арен и другой снасти

- Миссия 1 Colorado Rockies:** открывается после нахождения ящика с оружием H11 в пещере около водопада.
- Миссия 3 Colorado Interstate 70** Когда вы найдете Binoculars в задней комнате в первом туннеле, вы откроете арену CAVES.
- Миссия 8 C-130 Wreck Site** Убейте ARCHER'a с одного выстрела (удачи :-)), когда он улетает на вертолете, и вы откроете арену JUNGLE. Также если вы пройдете этот уровень быстрее, чем за 3 минуты, вы откроете персонажей для игры вдвоем из первой части SYPHON FILTER'a.
- Миссия 9 Pharcum Expo Center** Когда вы найдете Girly Mag в шкафике, откроется арена PHARCUM INCUBATOR LAB.
- Миссия 11 Moscow Club 32** Если вы убьете всех трех охранников на танцполе перед тем, как они начнут бросаться в вас гранатами, вы откроете арену DISCO BASEMENT.
- Миссия 12 Moscow Streets** Если вы возьмете из белой машины, кото-

- рая пыталась вас задушить, PK-102, то откроете арену RHOMER'S BUKER.
- Миссия 13 Volkov Park** Если сможете взять BIZ-2 из машины перед тем, как агент ее взорвет, вы откроете арену SURREAL.
- Миссия 15 Aljir Prison (Break-in)** Если вы сможете пройти уровень без единого выстрела из арбалета, то вам откроется арена ALJIR PRISON.
- Миссия 18 Agency Bio-Lab (Escape)** Когда вы войдете в операционную комнату, вы откроете арену AGENCY COMPUTER LAB.
- Миссия 19 New York Slums** Найдите Dirty Laundry в горящем здании и откроете арену D.C.CITY PARK.
- Миссия 20 Slums District** Заберитесь на самый верх по лестнице в гараже и откроете ящик, в котором будет лежать M-79, то вы откроете персонажей из Syphon Filter 2 для игры друг против друга.

Скрытые BONUS видео-вставки (для просмотра вам необходимо активизировать код MOVIE THEATER)

- BONUS-1:** сыграйте на уровне HARD до 6 уровня United Pacific Train.
- BONUS-2:** сыграйте на уровне HARD до 12 уровня Industrial District.
- BONUS-3:** сыграйте на уровне HARD до 17 уровня Agency Bio-Lab.
- BONUS-4:** закончите игру на уровне сложности HARD. Сложновато, не правда ли?
Mr. Vomisina, г. Москва



Grand Theft Auto 2
Игра без полиции. Введите в качестве имени LOSEFEDS.
Дубинин Ю.В., г. Фролово, Волгоградская обл.

FIFA 2000
Толстые игроки: на паузе нажмите X
○○○ ↓ ↑ ← R1.
Squall, г. Зеленоград

Spyro 2: Ripto's Rage
Чтобы поменять цвет Spyro, нужно на паузе ввести: ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, *, где * заменяется на кнопку, соответствующую одному из следующих цветов:
△ — зеленый; ↓ — черный; X — синий; ↑ — желтый; ○ — красный; □ — розовый.
Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Mass Destruction
Доступ ко всем уровням: ввести пароль из 12 букв T и, в конце, GP.
Slash, г. Климовск, Московская обл.

Knockout Kings '2000
Пульсирующие головы: на экране создания боксера в качестве имени введите THROB.
CiD, г. Санкт-Петербург

Hot Shots Golf
Дополняя секрет из №45, расскажу, как сделать зеркальных персонажей. На экране выбора персонажей подсветите игрока, затем, удерживая L1, нажмите X. В игре теперь у игрока левая рука станет правой, и игрок будет стоять по другую сторону мяча.
Роо, г. Луга, Ленинградская обл.

Ready to Rumble Boxing 2
Введите в режиме «Championship» вместо своего имени CHAMP, и вам станут доступны в режиме «Arcade» секретные бойцы.
Devil, г. Вентспилс, Латвия

Sled Storm
Секретные персонажи (коды вводятся на экране паролей):
Шакал — L2 L2 ○ R2 □ R1 L1 △;
Сергей — □ L1 □ L2 △ R2 ○.
BULLdozer, г. Рязань

Syphon Filter 2
Кинотеатр. На паузе подсветите Briefing и затем нажмите и удерживайте →+L1+R2+○+□.
CiD, г. Санкт-Петербург

Triple Play Baseball 2000
Регулировка камеры: зажав все шифты, наберите →, ←, ↑, ↓, →, ←. Теперь следующими кнопками вы сможете управлять камерой:
R1+направление — поворот камеры;
L1+направление — быстрое передвижение камеры;
L2 — мелкий план;
R2 — крупный план;
△ — высокая панорама;
□ — низкая панорама.
Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

V-Rally
Хотите покататься на автобусе? Тогда на экране выбора машин нажмите L1, R2, ○, ○, □, △, △.
Владимир Сенченко, ст. Ксеньевская, Читинская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

NCAA Football 2000

Вопрос-команды.

Войдя на экран «Secret Codes», наберите нижеприведенные коды.

- Alabama '92 — REAL MEN PLAY ZONE
- Alabama '89 — TOO MUCH D
- Alabama '85 — BLOCK THAT KICK
- Alabama '78 — GOAL LINES STAND
- Alabama '73 — PLAY THE PASS
- All-EA Sports team — IN THE GAME
- All-Tiburon team — LASER BEAMS
- Arizona State '75 — DEJA VU
- Arkansas '69 — WOO PIG SOOEY
- Army '47 — INSIDE N OUTSIDE
- Auburn '85 — SMART BACK
- Boston College '84 — MIRACLE
- California '82 — THE PLAY
- Clemson '81 — TOUCH THE ROCK
- Colorado '89 — MISSED CHANCES
- Florida '96 — PUT IN LARRY
- Florida State '96 — GET THE QB
- Florida State '93 — TOMAHAWK
- Georgia '82 — SIC EM DAWGS
- Georgia '76 — HEDGES
- LSU '59 — RIGHT THIS TIME
- Miami '94 — RUN OUTSIDE
- Miami '92 — TOO TALENTED
- Miami '91 — SHUT OUT
- Miami '87 — MONSTER D
- Miami '86 — FATIGUES
- Miami '84 — BAD LUCK
- Miami '83 — KNOCK IT DOWN
- Michigan '97 — SPLIT VOTE
- Michigan '91 — NICE POSE
- Michigan '73 — RUNNER UP
- Michigan State '66 — NEED A WIN
- Michigan State '65 — BIG GREEN
- Mississippi '59 — HEY REB
- Nebraska '97 — CORN FED
- Nebraska '94 — STEAM ROLLER
- Nebraska '93 — REFUSE TO LOOSE
- Nebraska '91 — HIT THE WEIGHTS
- Nebraska '83 — GO FOR 2
- Nebraska '75 — HERBIE
- Nebraska '71 — GAME OF CENTURY
- North Carolina '81 — NOTHING FINER
- Notre Dame '89 — LIFT OFF
- Notre Dame '88 — LEPRECHAUN
- Notre Dame '74 — LOST LEAD
- Notre Dame '73 — GUTSY CALL
- Notre Dame '66 — TAKE THE TIE
- Notre Dame '57 — STREAK OVER
- Notre Dame '46 — GOLD PAINT
- Ohio State '79 — JUST SHORT
- Ohio State '73 — WINNING VOTE
- Ohio State '70 — BRUTUS
- Ohio State '68 — 5 TITLES
- Oklahoma '87 — SLOW START
- Oklahoma '85 — UPSET LIONS
- Oklahoma '71 — SCHOONER
- Oklahoma '57 — FORTY SEVEN N ONE
- Oregon '94 — GREEN GANG
- Penn State '94 — ALMOST NO. 1
- Penn State '86 — LINEBACKER INT
- Penn State '85 — SOONER LATER
- Penn State '82 — LION PRIDE
- Pittsburgh '76 — RUSH TD
- Stanford '82 — TROMBONE
- Stanford '70 — MVP QB
- Tennessee '97 — SMOKEY
- Texas '69 — TEXAS FIGHT
- UCLA '88 — LB BRUINS
- UCLA '67 — PRESS BOX
- UCLA '65 — REVENGE
- USC '88 — TROJAN WAR
- USC '79 — MVP RUN
- USC '74 — RALLY
- USC '68 — NICE RUN
- USC '67 — WHITE HORSE
- USC '62 — FIGHT FOR TROY
- Washington '91 — WILD DOGS
- Washington State '97 — TURNOVER
- Wisconsin '62 — BUCKY
- West Virginia '88 — HURT QB

G. Funk, ред.

Wargames: Defcon 1

Неуязвимость: введите пароль — ☒ □ ☒ □ □ □ □ □ ☒.

Вульф «Smasher» Сэйбров, г. Воскресенск, Московская обл.,

Xena: Warrior Princess

Доступ ко всем уровням. В главном меню установите курсор на New Game и введите △ □ ○ △ □ ↑, ↑, ↑.

CiD, г. Санкт-Петербург



Final Fantasy VIII

В игре есть секретный босс — Omega Weapon, он находится в замке Ульtimiции (Альtimiции, это кому как). Для того чтобы с ним драться, надо в часовне дернуть за веревочку и таким образом включить колокол. Пойдет отсчет (вдруг вам расхочется драться с боссом), пройдет минута, и заветный бой начнется. ПРЕДУПРЕЖДАЮ: у Omega Weapon 1 000 000 HP, если не больше, а удары, которые он наносит, просто чудовищны. Так что сами решайте — сражаться или нет.

Archangel and Lord Basic, г. Москва

Klonoa: Door to Phantomile

Для того чтобы попасть на премиальный этап, нужно спасти все население (72 жителя).

Bullwinkle, г. Пермь

Micro Machines V3

Чтобы получить три жизни в режиме Multi-Player, введите в качестве имени игрока 3LIVES.

Олег Осиков, Костя и Макс Соринны, г. Хабаровск



Street Fighter: The Movie

Во время поединка поставьте игру на паузу и нажмите SELECT. Появится меню, позволяющее изменить управление.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Gran Turismo 2

Если получите Super Licence или 6-ю лицензию, то в «Gran Turismo League» откроется секретная трасса «Event Synthesizer».

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

PlayStation

Starfighter 3000

Введите на экране «Enter Name» SHOW ME, и невидимые призы станут заметными.

Александр Лысенко,

ст. Расшеватская, Ставропольский край

Steel Harbinger

Полное здоровье. На паузе нажмите L2, L2, R2, R2, ↑, L1, ↑, R1. Прием использовать можно только 5 раз.

Просто Валера,

п. Правдинский, Московская обл.

Tempest X3

Переход на другой уровень. На экране «Select Game Type Menu» нажмите L1+R1+○+△+↔+SELECT+START. Услышите звук. Теперь во время игры, зажав R1, нажмите L2.

Александр Лысенко,

ст. Расшеватская, Ставропольский край

Quake II

Подходите к стенам поближе. В них можно заметить трещинки, постреляв в которые вы попадете в секретные комнаты.

Александр Лысенко,

ст. Расшеватская,

Ставропольский край



Tekken 3

Дразнилки некоторых персонажей, не описанные в Command List:

Julia — ☒+○+△; Ling — ☒+○+□;

Heihachi — ☒+○+△; Bryan — ☒+○+□.

Неясыть, г. Одесса, Украина

Toca: Touring Car Championship 2

В режиме одного игрока введите в качестве имени:

DUBBED — каждое касание приводит к ущербу;

BANGBANG — новая опция в режиме «Challenge».

Андрей Атамуратов, г. Москва

Wing Over

Выбор самолетов. Нажмите на экране «Game Mode» ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ☒, △. Теперь вам будут доступны все самолеты.

Tony Cortez, Москва

The Need for Speed 5. Porsche Challenge

Все машины. Вместо имени введите ALLPORSCHE.

Даэнур, г. Одесса, Украина

NHL 2000

Чтобы посмеяться над противником, после забитой шайбы нажмите △.

Computer, г. Москва

510 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

Oddworld: Abe's Oddysey

Газовая атака (перед проведением наденьте противогаз). Во время игры зажмите R1 и нажмите ↑, ←, →, □, ○, X. Решение звуковых задач. Во время игры зажмите R1 и нажмите △ ↑ ○ ← X ↓ □. Теперь вы можете решить любую звуковую головоломку одним-единственным звуком. *Metal Scorpion и Metal Spider, г. Москва*

Quake II

Подходите к стенам поближе. В них можно заметить трещинки, простреляв в которые вы попадете в секретные комнаты.

Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский край

Bushido Blade 2

Чтобы получить доступ к режиму «Slash Mode» нужно пройти режим «Boss», не используя ни одного соппице.

Владимир Сенченко, ст. Ксеньевская, Читинская обл.



Road Rash 3D

Супер-удар. Зажать ↑+○ и в момент удара отпустить.

Чтобы украсть предмет из магазина, установите курсор на нужный предмет и одновременно нанесите удар рукой и ногой. *Squall, г. Зеленоград*

A-Train

Бесконечные деньги. На титульном экране нажмите L1+L2+R1+R2, затем □+△, затем START. Экран сменится.

Зажмите все четыре шифта и нажмите O. Теперь во время игры поставьте паузу и нажатием стрелок повышайте свое благосостояние.

Олег Осиков, Костя и Макс Соринь, г. Хабаровск

Resident Evil 3: Nemesis

Хочу пополнить «Кухню молодого бойца», приведенную в статье в №46, парочкой рецептов:

A+A+A — 55 патронов для пистолета;
A+A+B — 40 патронов для дробовика;
V+B+B — 30 патронов для дробовика;
V+B+A — 66 патронов для пистолета;
V+B — 18 патронов для дробовика;
A+A — 35 патронов для пистолета.

Все смеси даны для режима «Heavy Mode». В других режимах количество патронов увеличивается вдвое.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Crash Bandicoot

Отладочное меню. Когда появится эмблема «Naughty Dog», зажмите ↑+X и держите, пока не начнется заставка. Затем зажмите ← и нажмите KOK START. Во время игры на паузе нажмите ↓, 26 раз X и ↓. Должен прозвучать звуковой сигнал, и игра продолжится. Теперь, если вы нажмете SELECT, то попадете в отладочное меню.

Сергей Кимонко, г. Новокузнецк



Andretti Racing '97

Коды вводятся на паузе.
Непобедимость — □ (x4), ↑, △ (x3), →, □, ↓, X (x4).
Регулировка — ←, K (x4), ↑, △ (x3), →, ○, ↓, X, ↓ (x3), △ (x3).
Карта — ←, □ (x4), ↑, △ (x3), →, ○, ↓, X, ○ (x5).
Воздушная атака — ←, □ (x4), ↑, △ (x3), →, ○, ↓, X (x6). *Bullwinkle, г. Пермь*

Quake II

Чтобы этот трюк получился, вам нужно иметь ChainGun и RailGun, делать его можно в Single Player и Deathmatch. Включите ChainGun, стреляйте из него и, не прекращая стрелять, переключитесь на RailGun. Когда патроны ChainGun-а кончатся, включите RailGun и переключитесь на ChainGun. Теперь у вас бесконечные патроны для ChainGun-а и RailGun-а. *Slash, г. Климовск, Московская обл.*

Angel Blade

Для запуска Sound Test на титульном экране нажмите XX△▲○□↑←. *Олег Осиков, Костя и Макс Соринь, г. Хабаровск*

Puma Street Soccer

Суперзвезды. На экране Press Start введите L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, L1. Теперь в главном меню станет доступной опция «суперзвезды». Чтобы включить любую «звезду» в свою команду, выберите Team Tactics, затем в правом списке поменяйте своих игроков на «звезд». Дополнительные команды. После ввода кода «Суперзвезды» на экране Press Start наберите L1, X, X, △, X, X, △, X. Теперь на экране Select Team между Уэльсом и Аргентиной вы увидите три новые команды: Alpha Star, Bravo Star и Pixestorm. *Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.*

3Xtreme

Зайдя в меню «Memory Card», нажмите →. Теперь, введя слово vouuer, вам станут доступны все Exhibition Track-и.

G.Funk, ред.

Resident Evil

Хочу уточнить секрет из №41. Если вы пройдете игру дольше, чем за три часа, то получите ключ от раздалки. А если уложитесь в три часа, то ракетницу с бесконечным боезапасом.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск



Vigilante 8

Секретные машины: на экране переустановки функций джойстика очень быстро нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, XXX□□○○△△.

BULLdozer, г. Рязань

Sled Storm (русская версия)

Прикол. В начальном меню посмотрите в нижний правый угол экрана и увидите там надпись: «Все права нарушены». А все-таки честные у нас пираты!

Агент Z, г. Красноярск

International Super Star Soccer Deluxe

На титульном экране нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X+○ — судьи превратятся в собак.

Neo, г. Тверь

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

51 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

PlayStation

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Dune 2000

Кнопкой Δ откройте таблицу с изображением кнопок джойстика и кнопкой Σ введите:
 $\square \circ \Sigma \Delta \square \Delta \square$ — вся карта;
 $\Sigma \square \Delta \square \square \Sigma$ — бесконечные деньги.
 Денис Руснаков, г. Красноярск-55

Urban Chaos

Во время игры зажмите $\Delta + \circ + \square + \Sigma$ и нажмите \rightarrow . Восстановите здоровье и получите все оружие.
 На экране «New Game» зажмите $L1 + R1 + SELECT + START$ — получите доступ ко всем уровням.
 Squall, г. Зеленоград

Reboot

Набирать на экране главного меню. Играть за Dot: $\leftarrow, R1, \rightarrow, \uparrow, \downarrow, R2, L1, \rightarrow, \uparrow, \downarrow$.
 Лучшее оружие: $\uparrow, L1, \downarrow, \uparrow, \leftarrow, R1, L2, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, START$.
 Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Peak Performance

В режиме для одного игрока войдите в «Garage A». Зажав Δ , нажмите \circ . Теперь автомобиль превратится в кабриолет с открытым верхом.
 Просто Валера, п. Правдинский, Московская обл.

Warcraft 2: The Dark Saga

Пароли на видео-вставки: 1. CLMX; 2. TDPNNG; 3. HKHZMD; 4. NRTHLN; 5. RTNTZR; 6. HTDVCT; 7. RCKHZM; 8. QLTHLS; 9. TDSFDR; 10. RCTDVC; 11. DPPNNG; 12. DRNRTH; 13. HWRNTH; 14. HMSRFV; 15. HDPVCT; 16. BRNNGF; 17. RCGRTS; 18. PRLDTN; 19. RCDPVC.
 Bullwinkle, г. Пермь

V 2000

Во время игры нажмите и удерживайте R1, после чего нажимайте $\leftarrow \leftarrow \square R2 \circ \Sigma \Delta L2$ — получите все оружие. Однако, чтобы этот код заработал, нужно поставить игру на паузу и войти в «Cheat menu».
 Leo Mulder, Dr. Neo Cobets, Виктор Маслов, г. Анапа

Kileak the Blood

Игра с полной экипировкой. На титульном экране нажмите 6 раз \circ , затем трижды прокрутите крестовину по часовой стрелке (начиная с \rightarrow) и нажмите $\Delta \square \Delta \Sigma START$.
 Владимир Сенченко, ст. Ксеньевская, Читинская обл.

X-Files

Если не можете решить какую-нибудь загадку, то нажмите несколько раз крутящуюся штуковину в правом верхнем углу. Загадка решится сама собой.
 Сергей Кимонко, г. Новокузнецк

Ace Combat

Секретная игра. На экране загрузки зажмите $R1 + \circ$, затем наберите $\uparrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow$. После следующей загрузки начнется новая игра.
 Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский край

Primal Rage

Чтобы изменить цвет персонажей, при выборе своего героя зажмите $\circ + \square$ или Δ .
 Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский край

Duke Nukem 3D: Time to Kill

На паузе наберите:
 $L1, L2, \uparrow, L1, L2, \downarrow, R1, \rightarrow, R2, \leftarrow$ — все оружие;
 $(L1, R1) \times 5$ — невидимость;
 $\downarrow \times 9, \uparrow$ — выбор уровней;
 $R1 \times 9, \uparrow$ — Duke с большой головой;
 $R1 \times 9, \downarrow$ — Duke с маленькой головой.
 Гончаров, г. Ростов-на-Дону



Duke Nukem 3D: Total Meltdown

На уровне «The Stadium» высмотрите в небе «Beer Blimp» и сделайте ракетный залп. Теперь можете набивать свой рюкзак всевозможным оружием.
 Bullwinkle, г. Пермь

Parodius Deluxe Pack

Секретный уровень. Начав игру, перебейте первую толпу врагов, а в следующей толпе убейте первого и ни в кого больше не стреляйте. Через некоторое время вы попадете в секретный уровень.
 Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский край

Medieval

Выбор уровня. В начале игры зажмите R1 и наберите $\leftarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \square, \square, \Delta, \square$. Восстановление энергии. На паузе нажмите $\leftarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \square, \square, \Delta, \square$.
 Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород



Spot Goes To Hollywood

Поставив игру на паузу, нажмите \square и получите 50 жизней.
 Djack-Потрошитель, г. Москва

Twisted Metal 3

На уровне Hangar 18 уничтожьте тарелку, постоянно летающую над вами, и у вас будет 8 Special'ов. А у тарелки, стоящей в центре уровня, поправ к ней на крышу, разбейте стекло и получите убийственное оружие (действует только на первом этаже).
 Денис Ильичев, г. Екатеринбург

Treasures of the Deep

На паузе введите: $\downarrow \Sigma \leftarrow \square \uparrow \Delta \Delta \rightarrow \rightarrow \circ \circ R1, L1, L2, R2$ — отключение течений.
 Roo, г. Луга, Ленинградская обл.

Time Crisis

На главном экране попадите в отверстие буквы «R», а затем во все цели рядом с «TIME» — секретное меню.
 BeloW, г. Москва

Thrill Killer

При игре на сложности «Medium» последний босс Narukka исчезает и больше не появляется. Приходится драться с ним вслепую.
 Igor Udalov, г. Москва

Spawn the Eternal

Чтобы восполнить энергозапас, в игре нажмите $L1 + L2$.
 Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Skullmonkeys

Разные коды.
 $L2 L1 \square \circ \Delta \Sigma \square \square \Delta \circ \Sigma \Sigma$ — Ynt Eggs.
 $R1 L2 \circ \Sigma \Delta \Sigma L1 \square L2 L1 R1$ — Soar Head.
 $\Sigma \circ \square L1 \Delta \Sigma L1 \square L2 L1 \Sigma$ — Shards.
 $\circ L2 \square R1 \Delta R1 \Sigma \Sigma L1 \square L1$ — Incredible Driv Runn.
 $L1 \Delta L2 \Delta \Delta \Delta \Sigma \Sigma L2 \square R2$ — Worm Grave Yard.
 $\Delta \circ \circ \Sigma \square \Delta \circ$ — 2-й уровень, 42 жизни.
 $R2 L1 L2 R2 \circ \Delta L1 \Sigma \Sigma R1 R1$ — 3-й уровень, 55 жизней.
 $\square \circ \circ \Delta L1 \square L2 L1 \Sigma L2 \Sigma L1$ — босс Yntis
 $\Delta \circ \Delta \Delta \Sigma \square$ — код на встроенную игру Amazing Finn с 10-ю жизнями.
 $\square R2 L1 \Sigma L2 L1 \circ L2 L1 \square \square L1$ — уровень Evil Engine #9 с 20-ю жизнями.
 $\Sigma \square R1 \Delta \square L2 R1 R2 L1 \Delta \Delta$ — уровень Castle de los Muertas с 24 жизнями.
 Антон Сидоров, г. Москва



Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, ООО КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли сделайте сами по курсу Центрального Банка на день отправки перевода (или предшествующий). Если в результате умножения получатся копейки, то отбросьте их, оставив только рубли. Перевод нужно отправить по адресу: **117454 Москва, а/я 21, ООО КАМОТО**. На бланке перевода (именно на том листочке, что дойдет до нас) **обязательно укажите** названия товаров, которые Вы хотите получить, свой точный и полный адрес, фамилию, имя, отче-

ство и Ваш телефон с кодом города. Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода **Вы позвонили** по тел. (095) 209-93-47 и **сообщили** номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой **платить уже не придется**. **ВНИМАНИЕ!** Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт! Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 209-93-47.

Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	18
Game Boy Pocket	65
Game Boy Color (с цветным экраном)	120
Магистр (Клавиатурная приставка, см. №48, стр. 3)	38
Магистр Мастер (см. № 48, стр. 3)	17
Магистр Эксперт (см. № 48, стр. 3)	16

Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с кассетами SEGA)	90
Sega Game-VCD (В комплекте 9 CD = около 500 игр)	120
Sega Magistr Drive 2 (см. № 48, стр. 3)	30
Sega Magistr Drive 3 (см. № 48, стр. 3)	32
Super Nintendo	90

Игровые приставки 32-bit

Sony PlayStation 9002 (Dual Shock)	210
------------------------------------	-----

Игровые приставки 64-bit

Nintendo 64	160
-------------	-----

Аксессуары к видео-играм

Adaptor Dendy	4
Adaptor Sega	5
Cable PSX Audio Video (AV)	6
Cable PSX Link (для соединения приставок)	6
Gun Dendy	5
Gun Panasonic 3DO	35
Gun PSX с игрой для пистолета	30
Joystick Nintendo 64	35
Joystick PSX	6
Joystick PSX Dual Shock	15
Joystick Sega (форма, как у джойстика PSX)	4
Joystick Sega 3	5
Mega Key Nintendo	9
Memory Card PSX 15 блоков	6
Memory Card PSX 30 блоков	8
Memory Card PSX 120 блоков	13
Mouse PSX	13
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
RF Converter Sega (для подключения Sega к антенному гнезду телевизора)	6
Vibration Analog PSX Vest (жилет)	40
Пуль для PSX/PS2	90
Пуль для PSX	70

Внимание всех читателей «Великого Дракона»! Напоминаем, что письма в редакцию нужно посылать только по адресу: 117454 Москва а/я 21. Письма, отправленные по другим адресам, либо не доходят до редакции, либо приходят с громадным опозданием.

Уважаемые читатели, играющие на Super Nintendo. С прискорбием сообщаем, что сборник «Крутой Мир» закончился.

Специальное предложение!

Действительно только до выхода 52 номера «Великого Дракона».

Дорогие читатели! Вы, наверное, заметили (а кто не заметил, пусть посмотрит на последнюю страницу обложки), что многие номера журнала исчезают из продажи. Поэтому мы решили помочь тем, кто хочет (пока не поздно) приобрести комплекты журналов «Великий Дракон», в которых напечатано полное прохождение игр, **ПО ЛЬГОТНОЙ ЦЕНЕ**. Обратите внимание: покупая КОМПЛЕКТ, вы приобретаете сразу **НЕСКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ со значительной СКИДКОЙ** (можете сами сравнить с ценами на последней странице обложки).

Комплект № 3. PlayStation

Прохождение игры «Skullmonkeys».
Цена за 2 журнала (номера 40 и 41) — **35 руб.**

Комплект № 4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage».
Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — **45 руб.**

Комплект № 5. 8 бит

Прохождение игры «Dead Fox» («Mortal Arms»)
Цена за 2 журнала (номера 33 и 34) — **35 руб.**

Комплект № 6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.»
Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — **35 руб.**

Комплект № 7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader».
Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — **35 руб.**

Комплект № 8. PlayStation

Прохождение игры «Final Fantasy VIII» (номера 46, 47, 48, 49) — **90 руб.**

Комплект № 9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — **50 руб.**

Комплект № 12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — **35 руб.**

Шао Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей. Любитель «Смертельных битв» по имени Ник стал одной из его жертв. Но, увы, не последней...

Комплект № 13. Комикс

Звездные войны (№28 — начало, №29 — окончание) — **35 руб.**

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

Комплект № 14. Комикс

Cannon Fodder (№32 — начало, №33 — окончание) — **35 руб.**

Они называли себя «пушечным мясом». В шутку. Но в каждой шутке...

Комплект № 15. Комикс

Resident Evil (№41 — начало, №42 — окончание) — **35 руб.**

Комплект № 16. Комикс

Хроники Струггоса. По следам Великой Quake (№45 и №47) — **45 руб.**

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **НОМЕР, НАЗВАНИЕ и СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА**. Оплата при получении на почте. Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще 10% за перевод денег.

Обращаем ваше внимание на то, что комплекты №№ 1, 2, 10, 11 закончились. С содержанием имеющихся в продаже номеров «Великого Дракона» вы можете ознакомиться в № 50 на стр. 92-95.

Немного отдохнем от игр и займемся расширением нашего кругозора.

Знаете ли Вы, что есть замечательные обучающие программы для Вас, Ваших братьев и сестер, приятелей... и родителей! Это КОМПЬЮТЕРНЫЕ энциклопедии, справочники, переводчики, курсы для школьников и абитуриентов и многое другое. Все это могут предложить Вам наши коллеги из научно-технического центра «Прогресс-информатика» — официального партнера фирмы 1С.

Сейчас «Лавка Дракона» выставляет на продажу по почте только малую часть имеющегося ассортимента — популярные ЭНЦИКЛОПЕДИИ (каждая на одном лицензионном CD).



1. Энциклопедия собак

Описаны 215 пород собак, в числе которых — редкие, редчайшие и уникальные. Содержатся классификации по служебным признакам и по размерам.

2. Энциклопедия хищников

Вы получите полное представление о существующих в природе видах хищных животных, их смертоносных повадках и несчастных жертвах.



3. Энциклопедия подводного мира

Энциклопедия в интересной и увлекательной форме познакомит Вас с самыми загадочными обитателями подводного царства.



А также:

4. Энциклопедия кошек

5. Энциклопедия птиц

6. Энциклопедия животного мира



Чтобы воспользоваться любой из этих Энциклопедий, Вам необходим компьютер следующей минимальной конфигурации:

Процессор 486DX

Оперативная память 8 Мегабайт

Видеокарта с разрешением 640x480 точек, 65536 цветов

Windows 3.xx или выше

2-х скоростной CD-ROM

17 Мб свободного места на жестком диске

Цена любой из Энциклопедий (№№ 1-6) — 7 у.е., включая стоимость пересылки.

Также мы предлагаем самую полную компьютерную энциклопедию «**Большую энциклопедию Кирилла и Мефодия 2000**» (БЭКМ 2000) на 7 лицензионных компакт-дисках в фирменной упаковке.

БЭКМ 2000 — это четвертое издание универсальной российской электронной энциклопедии. Содержит 1,3 гигабайта информации (без учета аудио и видеoinформации), что эквивалентно 50 томам книжного издания по 600 страниц обычного формата.

В коллекцию из 7 CD-ROMов новой энциклопедии входят:

2 диска с энциклопедическим материалом (статьи, иллюстрации, географические карты, интерактивные мультимедиа-шкалы, интерактивы по различным тематикам)

5 дисков видеоприложений (4,5 часа видео), в т.ч.:

«Жизнь дикой природы» — 2 CD (беспозвоночные, рыбы, пресмыкающиеся, птицы, млекопитающие)

«Медиа-мозаика» — 1 CD (культура, искусство, спорт, звуковые фрагменты)

«Наука и техника. Физические процессы» — 1 CD (явления природы, физика, астрономия, механика, техника и многое другое)

«Видеоархив российской истории» — 1 CD (от царской хроники до наших дней)

БЭКМ-2000 включает:

81 000 энциклопедических статей, в том числе 26 000 биографических статей, составляющих современный Всемирный биографический словарь;

80 000 словарных статей в современном «Толковом словаре русского языка» С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой;

13 000 иллюстраций.

Минимальные требования к компьютеру:

Системные требования: IBM PC или 100% совместимый компьютер, Windows 95/98/NT, Pentium, 8 Mb RAM, графический адаптер SVGA (800x600 65536 цветов), 4-х скоростной CD-ROM, мышь, 16-битная звуковая карта.

Цена «Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия 2000» (БЭКМ 2000) — 47 у.е., включая стоимость пересылки.



Чтобы приобрести заинтересовавшую Вас Энциклопедию, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы в рублях, эквивалентной цене в у.е. выбранной Вами Энциклопедии, по адресу: 117454 Москва а/я 21, 000 КАМОТО. На бланке перевода (именно на том листочке, что дойдет до нас) обязательно укажите название нужной Вам Энциклопедии, свой точный и полный адрес (с индексом) и фамилию, имя и отчество. После прихода денег мы сразу же вышлем Вам заказанную Вами Энциклопедию по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой платить Вам уже не придется.

Уважаемые покупатели, живущие в регионах, куда доставка идет только авиапочтой!

Просим Вас учесть, что авиатариф на пересылку в цену журналов (и комплектов) не включен. Поэтому оплата за журналы (и комплекты) при получении на почте будет выше, чем мы указываем в наших объявлениях. Учтите это и при заказе журналов (и комплектов) обязательно укажите, что согласны на оплату авиатарифа. А еще лучше предварительно позвоните по тел. (095) 209-93-47 и проконсультируетесь.

Если Вы при покупке товара сообщите нам адрес своей ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ, то мы Вам вышлем ПОЛНЫЙ ПРАЙС-ЛИСТ товаров, которые наши партнеры из НТЦ «Прогресс-информатика» готовы предоставить для продажи в «Лавку Дракона». Среди них и программы-репетиторы для подготовки в ВУЗы, и игры, и прекрасные сборники русских народных сказок, и серьезные программы для предприятий.

Не забудьте напомнить Вашим родителям и старшим друзьям, что все проблемы с бухгалтерией на их работе они смогут решить с помощью программ 1С, которые уже используют сотни тысяч организаций в России и странах СНГ и которые также продаются нами и нашими партнерами из НТЦ «Прогресс-информатика».

А к концу года и взрослым, и детям полезно освоить программу 1С:Деньги для ведения домашней бухгалтерии, которая поможет Вашей семье точно и своевременно спланировать и учесть все доходы и расходы и без хлопот подготовить и переслать декларацию о доходах за 2000 г. Цена программы 1С:Деньги — 23 у.е., включая стоимость пересылки.

Перечень бухгалтерских программ, предлагаемых НТЦ «Прогресс-информатика», Вы сможете найти по адресу в Интернет: <http://okam.chat.ru/>

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 47-50

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред — сотрудник редакции.

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

The Adventures of Lolo
№50 с.82 (НП) Dredd, г.Краснообск

The Adventures of Lolo 2
№50 с.82 (НП) Dredd, г.Краснообск

The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends
№47 с.91 (НП) Golberg, г.Москва

Aladdin
№49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания

Aladdin 2
№49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания

Alien 3
№49 с.87 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Alien Syndrome
№47 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Arcanoid
№49 с.87 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Attack of the Killer Tomatoes
№50 с.82 (НП) Dr. X, Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.

Baseball
№47 с.91 (НП) Сергей Требуных, г.Чита

Battletoads Double Dragon
№47 с.91 (НП) GDlover, г.Пермь

№48 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Battletoads Double Dragon
№50 с.82 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Best of the Best
№50 с.82 (НП) Igor Udalov, г.Москва

Big Nose 2
№48 с.91 (НП) Александр Морозов, г.Красноярск-5

Blaster Master
№49 с.87 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Bomber King
№47 с.80 (O) G.Dragon, ред.

Bombberman
№47 с.80 (O) G.Dragon, ред.

Bombberman 2
№47 с.81 (O) G.Dragon, ред.

Casino Kid
№50 с.82 (НП) Goldberg, г.Москва

Code Name: Viper
№48 с.91 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Demon Sword
№49 с.87 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Dodge Ball
№49 с.87 (НП) Дмитрий Волков, г.Орел

The Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy
№48 с.91 (НП) Стас Захарский, г.Москва

Gauntlet II
№49 с.87 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Heavy Shreddin'
№50 с.82 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Indiana Jones
№47 с.91 (НП) Metal Scorpion и Metal Spider, г.Москва

Ironsword
№50 с.82 (НП) Владимир «Excellent» Лебедев, г.Кимры, Тверская обл.

The Jungle Book
№49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания

Jurassic Park 2
№49 с.78 (O) G.Dragon, ред.

Kick Master
№50 с.70 (O) Firefox, г.Москва

Konami World
№47 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

The Lion King (Super)
№49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания

Little Nemo The Dream Master
№48 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

№49 с.72 (O) Вован «Excellent» Лебедев

Lode Runner
№48 с.91 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

The Lost World: Jurassic Park 3
№49 с.87 (НП) Egor Попов, г.Абазы-2, Красноярский край

Mad Max
№47 с.91 (НП) Алексей Соколов, г.Пикалево, Ленинградская обл.

Magic of Scheherazade
№48 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Mickey Mania 7
№49 с.87 (НП) Alex Jr Ace, г.Старый Оскол, Белгородская обл.

Mickey Mouse
№47 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Mike Tyson's Punch Out
№50 с.82 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Ninja Dragon Sword (Ninja Ryukenden, Ninja Gaiden)
№48 с.72 (O) Eler Cant, ред.

Ninja Turtles
№47 с.91 (НП) Сергей Требуных, г.Чита

Paperboy 2
№50 с.82 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Predator
№50 с.82 (НП) Skull, г.Красноярск

Prince of Persia
№49 с.87 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Rad Racer
№48 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Robin Hood Prince of Thieves
№47 с.91 (НП) Андрей Булатов, г.Москва

Robocop 4
№47 с.91 (НП) Хадсон, г.Москва

Rolling Thunder
№47 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Seicross
№47 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Shadow of the Ninja
№50 с.82 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Shatterhand
№48 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Sky Kid
№48 с.91 (НП) Great Master Leo, курор Сопляхарь, Ставропольский край

Solomon's Key
№48 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

№50 с.82 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Super Panida Prince
№49 с.81 (НП) Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия

Super Pitfall
№50 с.82 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Super Robin Hood
№50 с.82 (НП) Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР

Tecmo Bowl
№50 с.82 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Tiger-Heli
№48 с.91 (НП) Carnagegaddon, г.Муром

Tiny Toon 6
№50 с.82 (НП) Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР

TMNT Tournament Fighters
№49 с.87 (НП) Сергей Семенов & Вахтер J., г.Санкт-Петербург

Yo! Noid
№48 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Zanac
№48 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

Alien Storm
№48 с.93 (НП) Terror, г.Хабаровск

Altered Beast
№48 с.70 (O) Eler Cant, ред.

Arch-Rivals
№47 с.92 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

№48 с.86 (O) Eler Cant, ред.

Art Alive
№49 с.83 (O) Deversant, г.Москва

Asterix and the Power of Gods
№48 с.92 (НП) Реаскок, г.Барнаул

Battletch
№48 с.92 (НП) CyberOleg, г.Люденово, Калужская обл.

Beavis and the Butt-Head
№47 с.93 (НП) Max and Nik, г.Владивосток

Blades of Vengeance
№47 с.92 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

Blaster Master 2
№48 с.60 (O) Eler Cant, ред.

Bloodshot
№50 с.84 (НП) Nightwolf, Liu Sang, Stryker, г.Владивосток

Caesar's Palace
№50 с.83 (O) Fox Mulder, г.Хабаровск

Cannon Fodder
№50 с.85 (НП) Phantom, г.Лесосибирск, Красноярский край

Captain America and the Avengers
№47 с.64 (O) Mac Fank, ред.

Castlevania Bloodlines
№49 с.89 (НП) Юрий Нестеров, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Centurion: Defender of Rome
№49 с.89 (НП) Александр Рудничкий, г.Харьков, Украина

№50 с.85 (НП) Александр Рудничкий, г.Харьков, Украина

Chakan: the Forever Man
№47 с.93 (НП) Киборг Smoke, г.Одиново, Московская обл.

№48 с.82 (O) Eler Cant, ред.

Chester Cheethat Wild, Wild Quest
№47 с.72 (O) Eler Cant, ред.

China Warrior
№48 с.93 (НП) Lex Luger, г.Москва

№50 с.82 (A) Александр Мотин, г.Домодедово, Московская обл.

Chuck Rock 2. Son of Chuck
№47 с.93 (НП) Mister Ryu и Mister Ken, г.Хабаровск

Comix Zone
№48 с.93 (НП) Агент Z, г.Красноярск

Crue Ball
№49 с.89 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Deadly Moves
№48 с.93 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

Double Dragon 3
№49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Dune 2. The Battle for Arrakis
№47 с.92 (НП) Alex, он же Commando, г.Ставрополь

№50 с.84 (НП) Skull, г.Красноярск

Earnest Evans
№50 с.84 (НП) Александр Рудничкий, г.Харьков, Украина

ESPN National Hockey Night
№47 с.92 (НП) D'Rain, с.Бердзюхе, Тюменская обл.

№50 с.83 (НП) Иван Мельянец, г.Костомукша, Карелия

European Club Soccer
№50 с.83 (НП) Александр Рудничкий, г.Харьков, Украина

Ex-Mutants
№49 с.88 (НП) Jimmy Lee, г.Хабаровск

Fighting Masters
№49 с.89 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

Fatal Labyrinth
№48 с.92 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Gadget Twins
№48 с.93 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина

Gaijars
№47 с.92 (НП) Сергей Усманов, г.Волгоград

Galahad
№50 с.84 (НП) Иван Мельянец, г.Костомукша, Карелия

Global Gladiators
№49 с.89 (НП) D'Rain, с.Бердзюхе, Тюменская обл.

Go! Go! Tank
№49 с.89 (НП) Egor Попов, г.Абазы-2, Красноярский край

Golvellius
№49 с.88 (НП) Egor Попов, г.Абазы-2, Красноярский край

Gynoud (Wings of War)
№47 с.92 (НП) Dr.X, p/н Шилово, Рязанская обл.

Haunting
№50 с.84 (НП) Леонид, с.Платошино, Пермская обл.

James Bond 007. The Duel
№49 с.89 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

James Pond 2
№48 с.93 (НП) Максим Власов, г.Москва

Jammit
№47 с.93 (НП) Саша, г.Ростов-на-Дону

№48 с.93 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

№50 с.83 (НП) Александр Рудничкий, г.Харьков, Украина

Jennifer Capriati Tennis
№48 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Jeopardy!
№48 с.92 (НП) Сергей Чистяков, г.Хотьково, Московская обл.

Jurassic Park
№50 с.85 (НП) Soulmair, г.Хабаровск-43

Land Stalker
№48 с.93 (НП) CyberOleg, г.Люденово, Калужская обл.

Light Crusader
№48 с.93 (НП) BULLDrozer, г.Пермь

Lightening Force
№48 с.93 (НП) Шарпа, г.Москва

Michael Jackson's Moonwalker
№48 с.93 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Monopoly
№50 с.84 (НП) Nightwolf, г.Почеп, Брянская обл.

Mystical Fighter
№47 с.93 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

NHL '95
№49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

NHL '98
№47 с.92 (НП) Андрей Строгов, г.Москва

Outrun
№47 с.92 (НП) Александр Лысенко, ст.Расмеватская, Ставропольский край

Out Runners
№50 с.85 (НП) Shang Tsung, г.Мытищи, Московская обл.

Pac-Attack
№48 с.94 (НП) Tony Cortac, Москва

Pac-Man 2. The New Adventures
№50 с.85 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Phantasy Star
№47 с.60 (O) Eler Cant, ред.

№48 с.67 (O) Eler Cant, ред.

Phantasy Star II
№49 с.53 (O) Eler Cant, ред.

№50 с.83 (НП) Mushrooms, г.Волгодда

The Pirates of Dark Water
№48 с.56 (O) Master Ryu и Master Ken, г.Хабаровск

№50 с.84 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Pit-Fighter
№49 с.88 (НП) Egor Попов, г.Абазы-2, Красноярский край

Populous
№48 с.93 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Populous-II: Two Tribes
№47 с.93 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Power Ball
№49 с.89 (НП) Cinder, г.Сосенский, Калужская обл.

Probotector
№47 с.93 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

Psycho Pinball
№50 с.84 (НП) Сергей Титов, п.Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.

Quad Challenge
№49 с.89 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

RBI Baseball '94
№49 с.88 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

Rebel Assault
№50 с.85 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Red Zone
№47 с.92 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Revenge of the Ninja
№48 с.93 (НП) Smoke, г.Тосно, Ленинградская обл.

Road Rash 3
№47 с.93 (НП) Дмитрий Волков, г.Орел

№50 с.83 (НП) Soulmair, г.Хабаровск-43

Rolling Thunder 2
№49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Rolo to the Rescue
№48 с.94 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Saint Sword
№48 с.94 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Shadow Dancer
№47 с.93 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

№50 с.83 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Shadow of the Beast
№47 с.93 (НП) Art-5, п.Раевский, Альметьевский р-н, Башкортостан

Shining Force
№48 с.66 (O) Александр Артеменко, ред.

№48 с.92 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

Shining Force 2
№48 с.92 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

№49 с.84 (O) Александр Артеменко, ред.

№49 с.88 (НП) Рома, Саня, г.Харьков, Украина

Sink or Swim
№50 с.82 (A) Александр Мотин, г.Домодедово, Московская обл.

Sonic 2
№50 с.84 (НП) Shang Tsung, г.Мытищи, Московская обл.

Sonic 3
№49 с.88 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург

Splatterhouse 3
№49 с.89 (НП) Max Breaker & Flamer, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Spot Goes to Hollywood
№47 с.92 (НП) Jack-Ripper (Евгений Левченко), г.Москва

№49 с.89 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Street Racer
№47 с.93 (НП) 3D Камилдзае, г.Москва

Street Smart
№49 с.89 (НП) Сергей Афанасьев, г.Тольятти

Strider Hiryu
№50 с.84 (НП) Сергей Титов, п.Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.

Sub-Terrania
№50 с.58 (O) Филипп Сулоев

Super Battleship
№47 с.93 (НП) Alex, он же Commando, г.Ставрополь

Super Monaco GP
№49 с.89 (НП) Max Breaker & Flamer, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Syndicate
№47 с.93 (НП) Сергей Требуных, г.Чита

№50 с.85 (НП) Vobcat, п.Старый Вилюч, Ивановская обл.

T2 the Arcade Game
№50 с.84 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Teenage Mutant Ninja Turtles
№49 с.88 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург

Tin Head
№50 с.84 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Toki, Going Ape Spit
№50 с.84 (НП) Dr. X и Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.

True Lies
№49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Twain Cobra
№48 с.93 (НП) BULLDrozer, г.Рязань

Ultimate Mortal Kombat 3
№49 с.89 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург

Uncharted Waters
№50 с.64 (O) D&K, г.Санкт-Петербург

Vectorman
№48 с.94 (НП) P.Max & Ivan «MC Driver» Stepanov, г.Подольск, Московская обл.

Warlock
№49 с.89 (НП) Yoshimitsu, г.Москва

World of Illusion
№47 с.93 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

World Trophy Soccer
№49 с.89 (НП) Wrestler, г.Тула

Wrestlemania: the Arcade Game
№48 с.93 (НП) Danman, г.Москва

WWF Raw
№48 с.93 (НП) Thunder God, г.Одесса, Украина

WWF Royal Rumble
№47 с.93 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Ys 3: Wanderers From Ys
№50 с.84 (НП) King, Berserk, Philosopher, г.Москва

Zero Tolerance
№49 с.89 (НП) Сергей Афанасьев, г.Тольятти

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

Actraiser
№47 с.94 (НП)

The Adventures of Batman & Robin
№47 с.74 (O) V.I.P., г.Воскресенск, Московская обл.

Aerobiz Supersonic
№47 с.94 (НП)

Air Strike Patrol
№47 с.94 (НП)

Arcana
№47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Bassists Black Bass
№49 с.90 (НП) NeoAlien, г.Москва

Beavis and Butt-head
№50 с.85 (НП) Neo Pest, г.Москва

Big Run
№47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Bombuzal
№47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Castlevania. Vampire Kiss
№48 с.53 (O) Firefox, г.Москва

Chaves
№49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Combattories
№49 с.90 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Daffy Duck. The Marvin Missions
№49 с.90 (НП) Рома, Саня, г.Харьков, Украина

Darius Twin
№48 с.94 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Dirt Trax FX
№47 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва

Donkey Kong Country
№49 с.90 (НП) Юрий Нестеров, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

№50 с.85 (НП) Gera, г.Москва

Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest
№50 с.85 (НП) Gera, г.Москва

Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble
№50 с.85 (НП) Gera, г.Москва

Doom
№47 с.94 (НП) Михаил Разгон, г.Москва

Family Feud
№47 с.94 (НП) Александр Антилип, г.Барнаул

Fatal Fury
№47 с.94 (НП) Barret, г.Москва

FIFA Soccer
№47 с.94 (НП) Акс, г.Волгоград

Fighter's History
№48 с.94 (НП) Акс, г.Волгоград

Jungle Strike
№48 с.94 (НП) Neo, г.Тверь

Jurassic Park. Part 2: The Chaos Continues
№47 с.94 (НП) Barret, г.Москва

Kyle Petty's No Fear Racing
№49 с.90 (НП) Евгений Никифоров, г.Москва

№50 с.85 (НП) Евгений Никифоров, г.Москва

Mario Is Missing
№48 с.94 (НП) Хахер, г.Красногорск, Московская обл.

Pirates of Dark Water
№49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Prince of Persia
№49 с.90 (НП) Neo, г.Тверь

Super Drop Zone
№48 с.94 (НП) Shirn, г.Москва

Super Empire Strikes Back
№47 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва

Super Mario Kart
№50 с.85 (НП) Neo Pest, г.Москва

Super Mario World
№50 с.85 (НП) Хамелон, г.Москва

Super Mario World 2
№47 с.94 (НП) Donatello, г.Жигулевск, Самарская обл.

Super Ninja Boy
№47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Super Punch-Out
№48 с.94 (НП) Никита Савостьянов, г.Волгоград

Super Star Wars
№48 с.94 (НП) Jeff, г.Москва

TMNT 4: Turtles in Time
№50 с.85 (НП) Skull, г.Красноярск

Top Gear 3000
№49 с.90 (НП) Евгений Никифоров, г.Москва

Tuff E Nuff
№48 с.94 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Uniracers (Unirally)
№49 с.70 (O) Валентин Матвеев, г.Москва

Water World
№48 с.94 (НП) Neo, г.Тверь

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Ace Combat
№50 с.87 (HP) Bullwinkle, г.Пермь

Ace Combat 3
№48 с.96 (HP) G.Funk, ред.

Electrosphere
№48 с.96 (HP) G.Funk, ред.

Actua Ice Hockey
№49 с.90 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

Actua Soccer 2
№47 с.96 (HP) Cid, г.Санкт-Петербург

Actua Soccer 3
№50 с.86 (HP) Антон Лазарев, г.Зерноград, Ростовская обл.

Alien Trilogy
№47 с.96 (HP) Metal Scorpion и Metal Spider, г.Москва

All-Star Tennis '99
№48 с.96 (HP) G.Funk, ред.

Andretti Racing '97
№50 с.88 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

Apocalypse
№48 с.96 (HP) Klucki Duster, г.Развлиха, Московская обл.

Armored Core
№49 с.92 (HP) Chic, г.Хабаровск

Armored Core 2: Project Phantasma
№47 с.95 (HP) Дрон, г.Москва

Army Man 3D
№47 с.96 (HP) Beavis, г.Мелитополь, Украина

Assault Rigs
№47 с.96 (HP) Malor, г.Волосово

Asteroids
№50 с.88 (HP) Антон Лазарев, г.Зерноград, Ростовская обл.

Azube Dreams
№49 с.91 (HP) G.Funk, ред.

Batman Forever the Arcade Game
№47 с.96 (HP) Metal Scorpion и Metal Spider, г.Москва

Batman & Robin
№49 с.92 (HP) Chic, г.Хабаровск

Little Arena Toshinden 3
№49 с.92 (HP) Андрей Замуратов, г.Москва

Little Arena Toshinden 4
№50 с.13 (A) =Ex=, ред.

Beatmania: 2nd Mix
№48 с.95 (HP) G.Funk, ред.

Bio Hazard 2
№50 с.89 (HP) Igor Udalov, г.Москва

Black Dawn
№47 с.96 (HP) Андрей Комаров, г.Постоянный, г.Осинники-9, Кемеровская обл.

Blaze & Blade: Eternal Quest
№48 с.92 (HP) Виталий Гаврилов, г.Северск, Томская обл.

Blood Omen: the legacy of Kain
№49 с.92 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Bloody Roar 2: Triger of the New Age
№49 с.91 (HP) Dragonlee, г.Туанса

3-Movie
№49 с.95 (HP) Nemesis, г.Волгоград

Bombberman World
№48 с.95 (HP) Горинов «Hoogang» Эдик, г.Находка

Breath of Fire 3
№50 с.86 (HP) Alien 3, г.Таллин, Эстония

Bugs Bunny: Lost in Time
№49 с.95 (HP) Tony Cortez, г.Москва

A Bug's Life
№47 с.95 (HP) Quakeman, г.Тверь

Bushido Blade
№48 с.92 (HP) Александр Вилуцлов, г.Тара, Омская обл.

Bust-A-Move 99
№48 с.95 (HP) G.Funk, ред.

Carmageddon
№49 с.37 (O) Вульф «Smasher» Сайбров, г.Воскресенск, Московская обл.

Castlemania
№49 с.92 (HP) Dragonlee, г.Туанса

Castlevania: Symphony of the Night
№48 с.42 (O) (начало) G.Funk, ред.

Chase the Express
№47 с.9 (A) Lord Hanta, ред.

Circuit Breakers
№47 с.95 (HP) Cid, г.Санкт-Петербург

Colin McRae Rally
№47 с.95 (HP) Kasha, г.Боровичи, Новгородская обл.

Colony Wars 2: Vengeance
№47 с.96 (HP) Андрей Лазаренко, г.Балахна, Нижегородская обл.

Contra: Legacy of War
№50 с.88 (HP) Тимур Шунихин aka Timber Maniac, г.Зерноград, Ростовская обл.

Cool Boarders 4
№49 с.92 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Countdown Vampires
№47 с.9 (A) Mac Fank, ред.

Crash Bandicoot 3: Warped
№49 с.91 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Crash Team Racing
№47 с.95 (HP) G.Funk, ред.

Crime Killer
№48 с.96 (HP) Заместитель Noob-Sibot'a, г.Санкт-Петербург

Croc 2
№49 с.92 (HP) Автор неизвестен

The Crow: City of Angels
№47 с.97 (HP) BULLdozer, г.Рязань

Crusader: No Remorse
№48 с.96 (HP) Beavis, г.Мелитополь, Украина

Cyber Speed
№48 с.96 (HP) С.Б.П., г.Бугульма, Татарстан

Deathtrap Dungeon
№49 с.92 (HP) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Defcon 5
№48 с.96 (HP) Big BOB, с.Новонокольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Demolition Racer
№48 с.96 (HP) Quakeman, г.Тверь

Destruction Derby 2
№48 с.95 (HP) BULLdozer, г.Рязань

Discworld Noir
№50 с.48 (O) G.Funk, ред.

Driver 2
№48 с.8 (A) G.Funk, ред.

Duke Nukem: Planet of the Babes
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

Duke Nukem: Time to Kill
№47 с.96 (HP) BULLdozer, г.Рязань

Dynasty Warriors
№50 с.88 (HP) Bullwinkle, г.Пермь

Eagle One: Harrier Attack
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

Einhander
№50 с.89 (HP) Chic, г.Хабаровск

Eliminator
№48 с.95 (HP) Cid, г.Санкт-Петербург

Enigma
№47 с.96 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

Eternal Eye
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

Explosive Racing
№47 с.95 (HP) Beavis, г.Мелитополь, Украина

Fatal Fury: Wild Ambition
№47 с.18 (O) =Ex=, ред.

Fear Effect
№50 с.10 (A) Mac Fank, ред.

FIFA '97
№50 с.88 (HP) Bullwinkle, г.Пермь

FIFA '99
№48 с.95 (HP) Kombat, г.Омск

Fighting Force
№48 с.96 (HP) Metal Scorpion и Metal Spider, г.Москва

Final Fantasy VIII
№47 с.7 (A) Anny Jr., г.Москва

Final Fantasy VIII (Полное решение)
№48 с.19 (O) (Полное решение, Часть 1) Lord Hanta, ред.

Final Fantasy VIII (Полное решение, Часть 2)
№49 с.12 (O) (Полное решение, Часть 3) Lord Hanta, ред.

Final Fantasy VIII (Полное решение, Часть 3)
№49 с.93 (HP) Илья Садчиков, г.Правдинский, Московская обл.

Final Fantasy VIII (Полное решение, Часть 4)
№50 с.86 (HP) Андрей Харченко, г.Москва

Final Fantasy VIII (рус. верс.)
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва

Final Fight Revenge
№50 с.11 (A) =Ex=, ред.

Final Fight: Wild Ambition
№50 с.18 (A) =Ex=, ред.

Firestorm: Thunderhawk 2
№48 с.97 (HP) Beavis, г.Мелитополь, Украина

Forsaken
№48 с.97 (HP) Автор неизвестен, г.Москва

Front Mission 3
№49 с.24 (O) Mac Fank, ред.

Future Cop: L.A.P.D.
№47 с.96 (HP) Leo Mulder, Dr.Neo Cobets, Виктор Маслов, г.Анапа

Gekido
№50 с.13 (A) =Ex=, ред.

Gex 3: Deep Cover Gecko
№47 с.96 (HP) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Gex 3: Deep Cover Gecko
№48 с.92 (A) Mac Fank, ред.

G.I. Joe: Weapons of Justice
№47 с.95 (HP) G.Funk, ред.

Grandia
№47 с.38 (O) Lord Hanta, ред.

Grand Theft Auto 2
№47 с.96 (HP) G.Funk, ред.

Grand Theft Auto 2
№50 с.89 (HP) Stiger, г.Москва

Gran Turismo
№49 с.90 (HP) Андрей Машин, г.Лиски, Воронежская обл.

Gran Turismo 2
№47 с.26 (O) C.J.C., ред.

Herc's Adventures
№50 с.36 (O) Александр Артеменко, Mac Fank, ред.

Hot Wheels: Turbo Racing
№48 с.97 (HP) Skull, г.Красноярск

Impact Racing
№48 с.96 (HP) BULLdozer, г.Рязань

Independence Day
№47 с.96 (HP) Автор неизвестен, г.Москва

In the Hunt
№48 с.97 (HP) С.Б.П., г.Бугульма, Татарстан

Invasion from Beyond
№48 с.97 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Jeremy McGrath Super Cross
№50 с.89 (HP) Chic, г.Хабаровск

Jersey Devil
№48 с.95 (HP) Beavis, г.Мелитополь, Украина

Jet Moto 2
№48 с.96 (HP) Big BOB, с.Новонокольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Jet Rider 3
№50 с.89 (HP) Илья Лизин, г.Любурск, Московская обл.

Jumping Flash 2
№49 с.92 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

K-1 The Arena Fighters
№48 с.97 (HP) Mr.Unkown, г.Курск

Kamurai
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

The King of Fighters '96
№47 с.97 (HP) Дмитрий Смирнов, г.Красногорск, Московская обл.

The King of Fighters '99: Evolution
№50 с.10 (A) =Ex=, ред.

Knockout Kings '2000
№50 с.87 (HP) Skull, г.Красноярск

Last Blade (Gekka No Kenshi)
№48 с.97 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

Legacy of Kain 2: Soul Reaver
№47 с.32 (O) Polymorph Saurovovich, ред.

Legacy of Kain 2: Soul Reaver
№48 с.97 (HP) G.Funk, ред.

Legacy of Kain 2: Soul Reaver
№49 с.93 (HP) Quakeman, г.Тверь

Lego Racers
№50 с.89 (HP) Skull, г.Красноярск

Live Wire
№49 с.90 (HP) Иван Брунов, г.Москва

Lunar: Silver Star Story Complete
№47 с.44 (O) (окончание) Mac Fank, ред.

Lunar: Silver Star Story Complete
№50 с.17 (O) Александр Зайцев, г.Санкт-Петербург

Machine Hunter
№48 с.95 (HP) BULLdozer, г.Рязань

Machine Hunter
№49 с.90 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

Machine Hunter
№50 с.88 (HP) Tony Cortez, Москва

Madden NFL '99
№48 с.96 (HP) G.Funk, ред.

Madden NFL 2000
№49 с.91 (HP) G.Funk, ред.

March Madness '99
№48 с.97 (HP) G.Funk, ред.

Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition
№48 с.96 (HP) Firefox, г.Москва

Marvel vs Capcom
№49 с.26 (O) =ER=, ред.

Max Power Racing
№49 с.92 (HP) Mr.Unkown, г.Курск

Mechwarrior 2
№50 с.87 (HP) Alien 3, г.Таллин, Эстония

Medal of Honor
№49 с.91 (HP) K&P 3D, г.Москва

Medal of Honor 2
№50 с.12 (A) Mac Fank, ред.

Medieval 2 (рус. верс.)
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва

Mechwarrior 2
№50 с.87 (HP) Alien 3, г.Таллин, Эстония

Men in Black
№50 с.86 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

Metal Gear Solid
№49 с.92 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

Metal Gear Solid
№50 с.87 (HP) Иван «Sid Burn» Гордеев, г.Малаховка, Московская обл.

Micro Machines V3
№49 с.93 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

The Misadventures of Tron Bonne
№50 с.34 (O) Mac Fank, ред.

Mission Impossible
№48 с.95 (HP) G.Funk, ред.

MLB 2000
№49 с.93 (HP) G.Funk, ред.

Mobile Suit Gundam
№50 с.86 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

Mortal Kombat: Special Forces
№50 с.43 (O) Mac Fank, ред.

Mission: Impossible
№47 с.21 (O) Mac Fank, ред.

Moto Racer 2
№49 с.23 (O) Григорий Козлов и Виталий Княлик, г.Нерюнгри, resp. Саха-Якутия

Nagano Winter Olympics '98
№50 с.86 (HP) Антон Лазарев, г.Зерноград, Ростовская обл.

Nascar '99
№47 с.97 (HP) Leo Mulder, Dr.Neo Cobets, Виктор Маслов, г.Анапа

Nascar 2000
№47 с.95 (HP) G.Funk, ред.

Nascar Rumble
№49 с.91 (HP) Mr. Vomisina, г.Москва

NBA Hangtime
№49 с.90 (HP) Нулевой Холод, г.Набережные Челны

NCAA Football '99
№50 с.87 (HP) G.Funk, ред.

Nectaris Military Madness
№49 с.92 (HP) KVSFBargasuda, г.Ульяновск

Nectaris Military Madness
№50 с.86 (HP) Михаил Милованов, г.Миуринск, Тамбовская обл.

The Need for Speed 3
№49 с.91 (HP) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

The Need for Speed 4: High Stakes
№49 с.93 (HP) Хранитель Brad Vickers Diary's, г.Набережные Челны

The Need for Speed 4: Porsche Unleashed
№49 с.40 (O) C.J.C., ред.

The Need for Speed: V-Rally 2
№47 с.96 (HP) G.Funk, ред.

NHL '99
№47 с.97 (HP) Black Wolf and Great Warrior, г.Москва

NHL 2000
№49 с.93 (HP) Хранитель Brad Vickers Diary's, г.Набережные Челны

Nightmare Creatures 2
№47 с.9 (A) Lord Hanta, ред.

Ninja
№47 с.95 (HP) Interceptor, г.Рубцовск, Алтайский край

Nuclear Strike
№47 с.97 (HP) Malor, г.Волосово

Oddworld: Abe's Exodous
№47 с.95 (HP) Андрей Лазаренко, г.Балахна, Нижегородская обл.

Oddworld: Abe's Odyssey
№50 с.89 (HP) С.Б.П., г.Бугульма, Татарстан

O.D.T.
№49 с.92 (HP) Nemesis, г.Волгоград

One
№50 с.89 (HP) Дждаей, г.Череповец

Overblood
№50 с.89 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

Peak Performance
№49 с.93 (HP) BULLdozer, г.Рязань

Perfect Weapon
№49 с.93 (HP) Dragonlee, г.Туанса

PGA Tour Golf '98
№50 с.87 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

Power Slave
№49 с.93 (HP) Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.

Rainbow Six
№47 с.22 (O) =Ex=, ред.

Rainbow Six
№49 с.92 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Rainbow Six
№50 с.86 (HP) General Rex, с.Долгий Мост, Красноярский край

Rally Cross
№47 с.97 (HP) Сергей и Дмитрий Ткаченко, г.Рига, Латвия

Rally Cross 2
№49 с.93 (HP) T. Strife, г.Москва

Red Asphalt
№50 с.89 (HP) CD-2, г.Октябрьский, Белгородская обл.

Resident Evil: Director's Cut (рус. верс.)
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва

Resident Evil 3: Nemesis
№46 с.30 (O) Агент Купер и Firefox, г.Москва

Retro Helix
№50 с.10 (A) Mac Fank, ред.

Rollage
№48 с.96 (HP) Лю Канг, г.Бийск, Алтайский край

Running Wild
№48 с.95 (HP) Иван Брунов, г.Москва

Samurai Shodown: Warrior '98
№50 с.18 (O) =Ex=, ред.

Samurai Shodown: Warrior Rage 2
№49 с.22 (A) =Ex=, ред.

S.C.A.R.S.
№49 с.91 (HP) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

ShaoLin
№50 с.26 (O) Tony Cortez, г.Москва

Shock Wave Assault
№49 с.91 (HP) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Silent Hill
№48 с.95 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

Silent Hill
№49 с.91 (HP) Александр Щукин, г.Москва

Slamscape
№50 с.86 (HP) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Sled Storm
№50 с.86 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Soul Reaver
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.

Soviet Strike
№47 с.96 (HP) Malor, г.Волосово

Space Jam
№49 с.93 (HP) King of Iron, с.Солотки, Белгородская обл.

Spawn
№47 с.95 (HP) GDlover, г.Пермь

Sports Car GT
№48 с.96 (HP) Kosnemirov Jra, г.Калуга

Spyro 2: Ripto's Rage
№47 с.28 (O) (начало) Mac Fank, ред.

Spyro 2: Ripto's Rage
№48 с.30 (O) (окончание) Mac Fank, ред.

NHL '99
№48 с.96 (HP) Quakeman, г.Тверь

NHL 2000
№50 с.89 (HP) Илья Лизин, г.Любурск, Московская обл.

Star Ocean 2: Second Story
№47 с.97 (HP) Дмитрий Смирнов, г.Красногорск, Московская обл.

Star Wars: Episode 1
№50 с.86 (HP) Хранитель Brad Vickers Diary's, г.Набережные Челны

Star Wars: Jedi Power Battles
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

Star Wars: Masters of Teras Kasi
№50 с.89 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Street Fighter EX 2
№50 с.10 (HP) =Ex=, ред.

Street Fighter EX2 Plus
№49 с.20 (O) =ER=, ред.

Street Fighter EX3
№49 с.22 (A) =ER=, ред.

Suikoden
№49 с.93 (HP) Ториан — Eternal Guardian, г.Северск, Томская обл.

Syphon Filter
№47 с.97 (HP) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Syphon Filter 2 (рус. верс.)
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва

Tales of Destiny
№50 с.86 (HP) BULLdozer, г.Рязань

Tarzan
№48 с.36 (O) Eler Cant, ред.

Technomage
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

Tekken 3
№50 с.89 (HP) Хиоикающий орк Антоний, г.Нижний Новгород

Tempest X3
№50 с.86 (HP) Журавлев, г.Рязань

Test Drive 6
№47 с.96 (HP) G.Funk, ред.

Threads of Fate
№50 с.47 (O) Mac Fank, ред.

Toca: Touring Car Championship 2
№47 с.96 (HP) Malor, г.Волосово

Tomba 2
№48 с.12 (O) Mac Fank, ред.

Tomb Raider 2
№49 с.93 (HP) Tony Cortez, г.Москва

Tomb Raider 4: The Last Revelation
№48 с.95 (HP) Kosnemirov Jra, г.Калуга

Tomb Raider 5
№49 с.91 (HP) K&P 3D, г.Москва

Chronicles
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.

Tomorrow Never Dies
№47 с.96 (HP) G.Funk, ред.

Toy Story 2
№48 с.14 (O) Mac Fank, ред.

Treasures of the Deep
№47 с.97 (HP) Александр Антипин, г.Барнаул

Twisted Metal 3
№48 с.26 (O) Polymorph Saurovovich, ред.

Twisted Metal 4
№48 с.97 (HP) Polymorph Saurovovich, ред.

Twisted Metal 4
№48 с.26 (O) Polymorph Saurovovich, ред.

Twisted Metal 4
№48 с.97 (HP) Polymorph Saurovovich, ред.

Uprising-X
№48 с.96 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

V 2000
№50 с.87 (HP) Антон Лазарев, г.Зерноград, Ростовская обл.

Vampire Hunter D
№49 с.42 (O) Firefox, г.Москва

Vandal Hearts 2: Gates of Heaven
№47 с.36 (O) Lord Hanta, ред.

V-Rally 2: Championship Edition
№48 с.96 (HP) Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.

Wargames: Defcon 1
№47 с.96 (HP) Metal Scorpion и Metal Spider, г.Москва

Warzone 2100
№47 с.42 (O) C.J.C., ред.

WCW Mayhem
№48 с.40 (O) Mr. Vomisina, г.Москва

WCW Mayhem
№49 с.90 (HP) Mr. Vomisina, г.Москва

Worms Armageddon
№48 с.35 (O) Mac Fank, ред.

Wreckin Crew
№47 с.97 (HP) Leo Mulder, Dr.Neo Cobets, Виктор Маслов, г.Анапа

Wu-Tang: Shaolin Style
№48 с.96 (HP) Андрей Игнатенко, г.Москва

X-Men: Mutant Academy
№50 с.12 (A) =Ex=, ред.

Xenogears
№47 с.96 (HP) Райтек, г.Ханты-Мансийск, Тюменская обл.

Xenogears
№50 с.44 (O) C.J.C., ред.

Раздел 5. Игры для Game Boy

Battle Bull
№48 с.84 (НП) Илья Лизин и Андрей Ушаков, г.Люберцы, Московская обл.

BattleShip
№47 с.84 (О) G.Dragon, ред.

Beavis and Butt-head
№50 с.83 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Bugs Bunny Crazy Castle
№49 с.88 (НП) Илья Лизин и Андрей Ушаков, г.Люберцы, Московская обл.

Burai Fighter Deluxe
№50 с.83 (НП) KVSFBargada, г.Ульяновск

Contra. The Alien Wars
№47 с.92 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

Crazy Castle 3
№48 с.88 (НП) Георгий Давыдов, г.Москва

Desert Strike
№50 с.83 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Dick Tracy
№49 с.92 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Donkey Kong Land
№47 с.92 (НП) Андрей Белоусов, г.Вологда

Faceball
№48 с.92 (НП) Black Wolf and Great Warrior, г.Москва

Fist of the North Star
№49 с.88 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Fortified Zone
№48 с.92 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Godzilla
№48 с.92 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Hugo
№49 с.88 (НП) Master King and Sprawl, г.Любедня, Липецкая обл.

Judge Dredd
№49 с.88 (НП) А.Животовский, г.Москва

Jungle Strike
№49 с.88 (НП) Zornbie, г.Москва

Jurassic Park 2
№49 с.78 (О) G.Dragon, ред.

Kid Dracula
№50 с.83 (НП) Gera, г.Москва

Killer Instinct
№50 с.92 (НП) Danman, г.Москва

Kirby's Dream Land
№47 с.92 (НП) BULLDOZER, г.Рязань

Lucky Monkey
№50 с.83 (НП) Barret, г.Москва

Metroid
№49 с.88 (НП) BULLDOZER, г.Рязань

Mickey Mouse 5
№50 с.83 (НП) ДРАКУЛА, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Motocross Maniacs
№49 с.88 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Mr. Nuts
№47 с.92 (НП) Олег Юраги, г.Хабаровск

The Pagemaster
№49 с.88 (НП) Павел Кузнецов aka Shtatler, г.Старобеево, Московская обл.

Penguin Wars
№49 с.88 (НП) Black Wolf and Great Warrior, г.Москва

Pipe Dream
№48 с.92 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Power Rangers
№49 с.88 (НП) Павел Кузнецов aka Shtatler, г.Старобеево, Московская обл.

Puzzle Road
№50 с.83 (НП) Gera, г.Москва

Resident Evil
№50 с.73 (А) GMB, г.Москва

Seaqueast DSV
№48 с.75 (О) G.Dragon, ред.

Spartan X
№49 с.88 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

Star Trek. The Next Generation
№47 с.92 (НП) Dragon's Son, г.Хабаровск

Star Wars: Return of the Jedi
№47 с.92 (НП) Олег Юраги, г.Хабаровск

Tail Gator
№47 с.92 (НП) SRS, г.Хабаровск

Tetris Attack
№50 с.83 (НП) Андрей Белоусов, г.Вологда

Tiny Toon Adventures: Bab's Big Break
№50 с.83 (НП) Tony Cortez, г.Москва

Tom & Jerry: Frantic Antics
№50 с.83 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

Turok 2: Seeds of Evil
№47 с.92 (НП) KVSFBargada, г.Ульяновск

Wario Blast
№47 с.92 (О) G.Dragon, ред.

Wario Land
№49 с.88 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Who Framed Roger Rabbit
№50 с.83 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Раздел 6. Игры для Sony PlayStation 2

Blood: The Last Vampire
№50 с.11 (А) Mac Fank, ред.

The Bouncer
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Dark Cloud
№47 с.8 (А) Mac Fank, ред.

Destruction League: Thunder Tanks
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Dynasty Warriors 2
№50 с.10 (А) Mac Fank, ред.

Final Fantasy 11
№50 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Grandia II
№50 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Kessen: Decisive Battle
№47 с.8 (А) Mac Fank, ред.

Kessen 2
№50 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Kessen 3
№50 с.11 (А) Mac Fank, ред.

The Lost
№50 с.10 (А) Mac Fank, ред.

Metal Gear Solid 2
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Moto GP
№50 с.10 (А) Mac Fank, ред.

Munch's Oddysee
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Oddworld: Munch's Oddysee
№47 с.8 (А) Mac Fank, ред.

Onimusha: Demon Warrior
№47 с.9 (А) Mac Fank, ред.

Reiselied
№47 с.8 (А) Mac Fank, ред.

Rugrats in Paris
№49 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Silent Hill 2
№50 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Smuggler's Run (Getaway)
№49 с.10 (А) Mac Fank, ред.

Soul Reaver 2
№50 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Star Wars
№50 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Stuntman
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Tekken Tag Tournament
№47 с.9 (А) Mac Fank, ред.

Type-S
№47 с.8 (А) Lord Hanta, ред.

Wipeout Fusion
№49 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Worms 3D
№50 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Worms Blast
№50 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Раздел 7. Игры для разных компьютеров

Aliens vs Predator 2 (PC)
№50 с.11 (А) =Ex=, ред.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn (IBM PC)
№47 с.11 (А) G.Funk, ред.

Diablo 2 (IBM PC)
№48 с.8 (А) G.Funk, ред.

Final Fight Revenge (аркада, Sat, DC)
№50 с.11 (А) =Ex=, ред.

Grandia 2 (DC)
№49 с.9 (А) Mac Fank, ред.

The King of Fighters '99: Evolution (DC)
№50 с.10 (А) =Ex=, ред.

The King of Fighters 2000 (аркада)
№50 с.10 (А) =Ex=, ред.

Marvel VS Capcom 2 (аркада, DC)
№50 с.10 (А) =Ex=, ред.

Metal Gear Solid 2 (X-Box)
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Perfect Dark (N64)
№47 с.11 (А) Lord Hanta, ред.

Pantasy Star Adventure (GG)
№49 с.55 (А) Eler Cant, ред.

Phantasy Star Gaiden (GG)
№47 с.68 (А) Eler Cant, ред.

Pantasy Star II Text Adventures (Sega CD)
№49 с.55 (А) Eler Cant, ред.

Resident Evil Zero (N64)
№47 с.11 (А) Lord Hanta, ред.

Samurai Shodown 64 2 (NeoGeo 64, аркада)
№50 с.18 (А) =Ex=, ред.

Silent Hill (GB Advance)
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Sonic Shuffle (Sonic Square) (DC)
№49 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Soul Reaver 2 (DC)
№50 с.11 (А) Mac Fank, ред.

Star Wars (DC, PC, Mac)
№50 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Tomb Raider 5: Chronicles (DC, PC)
№50 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Urban Chaos
№47 с.11 (А) G.Funk, ред. (DC)
№50 с.13 (А) G.Funk, ред. (PC)

Worms 3D (X-Box)
№50 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Worms Blast (X-Box)
№50 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Новые Бременские (PC)
№47 с.3 (А)

Присылайте в редакцию свои «лучшие десятки» игр для составления читательских хит-парадов «Великого Дракона».

КРОССВОРД

Все ответы на английском языке.

* обозначает пробел между словами.

15
30
4
7
8
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

DESSERT

CELL

MORTAL

PERENNIAL

REKKEN

ATAKO

ORVE

Уважаемые геймеры!
Напоминаем, что продолжается конкурс «Fun-Club» (9-й этап), итоги которого будут подведены в 54-м номере «Великого Дракона». Условия конкурса напечатаны в 49-м номере на стр. 3. Ждем ваших писем с описаниями игр, секретами, сюжетами, комиксами, рисунками. Редакция готова рассмотреть любые предложения по открытию новых рубрик. Адрес для писем: 117454 Москва, а/я 21 «Великий Дракон».

- Ответы на кроссворд № 50**
- По горизонтали**
- DARTH MAUL
 - LIGHTSABER
 - PERRY
 - TUROK
 - AMIDALA
 - ZOMBIES
 - LAZARUS
 - PRINCE NASEEM
 - SYPHON FILTER
 - TREY KINCAIDE
 - AKUJI THE HEARTLESS
 - TENCHU
 - STREAK
 - HUNK
 - CODY
 - CRYSTAL METHOD
 - OBI-WAN KENOBI
 - THULA CRIMSTONE
 - EIDOS
 - CATASTROPHE
 - SILENT HILL
 - CLAIRE
 - STONE CURSE
 - SQUALL
 - DISCWORLD
 - ENDURANCE
- По вертикали**
- CAPTAIN PROTON
 - PHANTOM MENACE
 - PANAKA
 - TETRIS
 - YODA
 - TOFU
 - HIGH STAKES
 - TIME CRISIS
 - IGNATIUS
 - ANAKIN SKYWALKER
 - WILLIAMS
 - MEMORY CARD
 - BUSHIDO BLADE
 - PSYCHO MANTIS
 - SKULLOMANIA
 - UNHOLY ARMOR
 - SOUL CALIBUR
 - OTAKON
 - LEORIC
 - CARDINAL SYN
 - BROKEN SWORD
 - PARASITE EVE
 - NORAD
 - DREAMCAST
 - NIGHTMARE
 - GUILLE
 - RACCOON CITY
 - ARMORED CORE

Уважаемые читатели!
Предупреждаем вас, что номера 45 и 46 «Великого Дракона» скоро могут закончиться. Спешите сделать заказ!

По горизонтали:

- Главная злодейка игры Battletoads — Черная ...
- Герой-трансвестит из одноименной игры (BD 32).
- Инопланетная команда, специально прилетевшая ради спасения Чикаго (BD 30).
- Героиня Rival Schools и Street Fighter 3 Alpha, имя которой с японского переводится как «Вишня» (BD 40).
- Первое слово игры, где вы играете за страуса или за койота (BD 23).
- Имя персонажа Final Fantasy VIII (BD 46).
- Замечательная ролевая игра на Mega Drive (BD 39).
- Где «затерялась» Кармен Сан-Диего? (BD 32).
- Кем был Ред XIII? (BD 37).
- Межгалактический ниндзя.
- В этой ролевой игре вы играете за бессмертного, который может умереть (BD 32).
- Первое слово названия знаменитейшей серии файтингов («Крутой Геймер» №№6,7).
- Спортивная игра с маленьким мячиком.
- Псевдоним Хэла Эммериха из Metal Gear Solid (BD 42).
- Знаменитая серия файтингов фирмы Namco (BD 29, 38).
- Персонаж, наверное, всех Street Fighter (напр. в Alpha 3, см. BD 45).
- Последнее слово полного названия игры Donkey Kong Country 3.

По вертикали:

- Главный герой Final Fantasy VIII (BD 46 — 49).
- Национальная баскетбольная ассоциация США.
- Член группы Аваланч (BD 36).
- За каким «Октябрем» шла охота? 8. Первое слово названия одной из игр, занесенных в «Книгу рекордов» (BD 50).
- Файтинг, среди бойцов которого есть персонажи Final Fantasy VII (BD 43).
- Название серии баскетбольных игр на Mega Drive и на PlayStation. Одна из этих игр описана в «Крутом Геймере» № 6.
- Мрачная RPG от Saenoth, главная героиня которой — девушка-цыганка (BD 43).
- Первое слово названия серии PSX-игр, предшественницей которой была серия Road Rash (BD 49).
- Подруга детства Клауда Страйфа (BD 36).
- Знаменитый PC-квест, продолжение которого вышло на PSX (BD 51).
- Имя главного героя Resident Evil 2 (BD 36).
- Один из предметов, «выпадающих» из врагов в процессе игры Castlevania: Symphony of the Night, называется «Ouija ...» (BD 49).
- Первое слово названия PSX-игры, продолжения Lost Vikings (BD 35).
- Имя волшебницы из Final Fantasy VIII (BD 48).
- Одна из зон, на которые условно поделен мир в игре Crash Bandicoot 3 (BD 41).

Меню картридж Aladdin (Sega) на Abrams Battlelink. 103050 Москва Столешников пер., д.9, стр.5, кв.31. Алексей Максим.

Кто обожает японские мультики, «Великий Дракон», «Мир аниме», игры, а также хочет завести себе друга по переписке, пишите по адресу: 140080 Московская обл., г.Лыткарино, ул.Первомайская, д.2, кв.46. Маша.

Продаю Game Boy + 2 картриджа (Super Mario Land 2 и Monster Trick Wars) за 850 руб. Звонить после 21 часа по тел. (в г.Пуза Московской обл.): 8 (гудок) 227-2-29-57. Дима.

Я ищу друзей по переписке. Мне 14 лет. Я тасуюсь от бродилок и квестов. Могу снабдить информацией по играм на Сони. Отвечу всем! 352910 г.Армавир, Промзона, д.2. Гостей Аркадий.

Команда из пяти супер воинов ищет последнего или последнего воина или вожделенцу нашей команды. Пишите все! 634021 г.Томск, ул.Шевченко, д.19/1, кв.30. Алекс Цукино (16 лет). Сайонара!

Продаю переходник AV/OUT, адаптер, а также картриджи для Мегадрайва. Недорого. Тел. (095) 356-83-83. Кирилл.

Волгоградский клуб аниме «Серебряное тысячелетие» приглашает всех желающих вступить в свои ряды, а также ищет друзей среди настоящих фанатов Sailor Moon и других шедевров японской мультипликации. Адрес: 400016 г.Волгоград, а/я 368 для N2, клуб «Серебряное тысячелетие».

Опаю, всем анимешникам и начинающим художникам anime! Давайте не будем скучать, давайте переписываться! Я состою в движении Ai.R! Get to connect! 109652 Москва, Подольская ул., д.9, кв.106. Fat.

Люди, фанатеющие от Tomb Raider, Resident Evil, Street Fighter, King of Fighters, аниме, хентай, пишите мне. Мой адрес: 105425 Москва, ул. 5-я Парковая, д.56, к.2, кв.35. Лина Инверс.

Меню Mega Drive II, новую лицензионную (встроенный Mega Key, AV-кабель) + 3 джойстика (2 «родных», 1 турбо) + 9 картриджей + 2 книжки с секретами + некоторые номера «Великого Дракона» (в их числе 25, 30, 31 и 44) на PlayStation или другую 32-битную приставку (или на SNES). Возможен доплата. Тел. (095) 415-20-86. Владимир.

Да, у меня есть друзья по переписке, но мне хотелось бы иметь и подруг. Мне 15 лет, приставки Dendy и Mega Drive. 303260 Орловская обл., пос. Шаблыкино, ул. Лесная, д. 1. Дронин Александр.

Привет всем! Я начинающая фанатка японского аниме и поклонница Sailor Moon. Если ты такой же, как я, и любишь «Великий Дракон», и тебе нужен друг по переписке, то напиши мне. Буду рада всем письмам! 143530 Московская обл., г.Дедовск, д.5, кв.26. Анна. Отвечу 100%.

Два геймера, Toshiа Logan и Serge-Zero хотят переписываться с игроками на Dendy, Mega Drive, PlayStation возрастом 12-14 лет. Наш адрес: 140160 Московская обл., г.Жуковский, д.23, кв.5. Тесин Сергей.

Ау! Народ! Срочно кто-нибудь напишите мне! Отвечу всем 100 пудов. А фанатам аниме, PSX и RPG на 150%. 143300 Московская обл., г.Наро-Фоминск, СМП 181, д.31, кв.1. Yoshо.

Поменяю Mega Drive 2 + Dendy Junior + 9 картриджей для Sega + аналоговый джойстик + книжка секретов на PlayStation. 665728 г.Братск-9, п.Энергетик, ул.Пирогова, д.4, кв.4. Тел. (3953) 33-37-09. Иван.

Привет всем, кто: 1) фанатеет от Mortal Kombat и Marvel Comics, 2) обожает фильмы ужасов, 3) слушает Prodigy, Chemical Brothers, Fatboy Slim, Propeller Heads и т.п., 4) читает Стивена Кинга, 5) играет на Mega Drive — пишите мне, поделюсь информацией, дам совет по прохождению игры, отвечу на вопросы. Получите ответ на свое письмо — 200%. Адрес: 344095 г.Ростов-на-Дону, ул.Вятская, д.41, кв.917. Wolverine или просто Миха.

Все, все, все, кто приводят в трепет Шоупелат, ShotaKon и Roy, пишите нам, Яошьюн Эхам! 123481 Москва ул.Свободы, д.71, кв.421.

Продаю Game Boy с лентой картриджами + Mega Drive с семью картриджами + SNES или меню на PlayStation (с доплатой). Тел. (095) 558-79-66. Андрей.

Anime*anime всех стран, соединяйтесь! Зовут нас Фума и Кануи Широ. Если хотите найти соумышленников или просто вести переписку, пишите нам! 103498 Москва, корпус 423, кв.2.

Хотел бы переписываться с играющими на PlayStation (особенно это относится к девушкам!), а также с теми, кто обожает Final Fantasy VIII и вообще RPG. Мне 16 лет. Адрес: 140009 Московская обл., г.Люберцы, ул.Красногорская, д.17, к.2, кв.19. Денис.

Продаю Mega Drive в хорошем состоянии. Дешево. Звоните в любой день с 19 до 22. Тел. (095) 701-09-22. Юра. Покупателю — подарок!

Hey People!!! Меня зовут Валера-Head, мне 17 лет. Я обожаю компьютерные игры с хорошей графикой и классным СЮЖЕТОМ! Я работаю Disc Jockey(ем), обожаю POP. Нравится Земфира, «Руки вверх», «Виртус» и др. Плохо разбираюсь в аниме, хотел бы побольше узнать про него. Моя хата находится по адресу: 610014 г.Киров, ул.Пугачева, д.9, кв.201.

Геймеры (и геймерши), все те, кто играет на MD, PSX, PC, наконец, особенно те, кто обожает Лару Крофт, пишите мне! Отвечу всем! 155310 Ивановская обл., пос. Старая Вичуга, ул.Советская, д.8, кв.58. Котик BOB.

Любители аниме, отзовитесь! Мне вас очень не хватает! Не дайте погибнуть юной отaku! Напишите, и мы станем друзьями. Отвечу всем (честно). 184600 Мурманская обл., г.Североморск, ул.Кольшикина, д.12, кв.66. Аяя (16 лет).

Охайо, народ! Мы обожаем «Sailor Moon». Напишите нам, а то нам скучно и мы соримся, как Банни и Рэй. Нам по 13 лет. Адрес: 121467 Москва, ул.Молодогвардейская, д.6, кв.85. Zoisait & Makoto Kino.

Здорово, народ! Моё имя Катя, мне 15 лет. Хотела бы переписываться с любителями аниме и видеоигр, особенно Tomb Raider и Final Fantasy. Отвечу всем, главное, пишите: 142400 Московская обл., г.Ногинск, ул.Декабристов, д.8, кв.310.

Привет! Мне 15 лет. Называюсь Sailor Silver. Увлекаюсь аниме, люблю читать фантасти. Заинтересовались — пишите. Буду ждать. 664000 г.Иркутск, ул.Богграда, д.5, кв.10.

Ну, блин! Что, в таком великом и известном городе, как Химки, нет ни одного анимешника? Или хотя бы фаната Sailor Moon? Есть? Тогда пишите мне все (москвичам тоже можно). 141400 Московская обл., г.Химки, ул.Маяковского, д.22, кв.28. Shiny Ikaru (Оля, 17 лет). AiR прошу не беспокоится.

Мы хотим организовать клуб «Sailor Moon». Пишите все заинтересовавшиеся. Будем очень рады. 123585 Москва ул.Тухачевского, д.32, к.2, кв.49. Ф/к «Sailor Moon».

Продаю картриджи для Sega. Есть 13 картриджей. Стоимость не дороже 100 руб. Звонить по тел. (095) 304-77-59 с 10 до 14 час. Константин.

Я очень хочу переписываться (нет, я не просто хочу, я требую, чтобы мне писали, или я умру) с ребятами, у которых есть совесть, которые читают «Великий D», увлекаются PlayStation и Game Boy. Мне 13 лет. 115142 Москва, Коломенская наб., д.6, кв.449. Noob Saibot.

Люди!!! Фэнратовцы и просто отaku! Вы живы? Поменяю идеями, рисунками и впечатлениями и очень даже может быть что-то натворим сами! И раздражонь меня Великий Дракон, если я вам не отвечу! 142290 Московская обл., г.Луздино, АБ-8-20. Для Кицунэ.

Привет геймерам и геймершам, которые еще не забыли старую, но до сих пор прикольную приставку Mega Drive. Хочу переписываться с любителями этой приставки. Особенно с фанатами боевиков и ИМКЗ. Мне 13 лет. Отвечу 100%. 141700 Московская обл., г.Долгопрудный, ул. а.К.Лаврентьева, д.9, кв.39. Дима.

Безумно хочу переписываться с фанатами «Серийных экспериментов Лэйна» и «Х». Мой адрес: 603155 г.Нижний Новгород, ул.Трудовая, д.8, кв.1. Катана.

От редакции. Обращаем внимание друзей Катаны по переписке, что раньше она жила в г.Сергиев Посад Московской обл.

Хочу переписываться с любителями игр на Mega Drive любого жанра. Гарантирую 100% ответ всем вне зависимости от возраста. Подскажу секреты к любой игре. 660077 г.Красноярск, ул.Взлетная, д.8, кв.179. E-mail: chupahin@online.ru. Sanya.

Анечка, я тебя очень люблю!!! Твой Валера.

Hello, геймеры-злodeи! Все, кто недолюбливает супер героев, всяких воинов-в-матросках и прочих там всяких. Объединяйтесь в движение и в клуб «Лимон» («Лига монстров и негодяев»). Пишите по адресу: 163039 Архангельск-39, ул.Лактинское шоссе, пос.Лесная речка, д.21, кв.23. Enigma and Chen.

Я фанат МК, я взял себе псевдоним Scorpion. Могу обменяться любой информацией о любых героях. Отвечу обязательно. 680051 г.Хабаровск, ул.Ворошилова, д.59, кв.4.

Поклонники anime и manga! Если вам не лень держать ручку в руках, пишите нам — чувакам «Мангакам», обменяемся художественными способностями. Ждем вашу макулатуру для переработки. Накаго и Томо. Адрес: 127349 Москва, Алтуфьевское ш., д.82, кв.277.

Хочу переписываться с играющими на Sega и Super Nintendo. Мне 14 лет. Адрес: 129323 Москва ул.Снежная, д.3а, кв.51. Кирилл.

Куплю или поменяю на любые другие номера «Великого Дракона» №22, 30, 37. Также куплю самые первые номера. Тел (095) 189-16-25. Кирилл.

Хочу переписываться с читателями «Великого Дракона», любящими рисовать и слушать хорошую музыку. 141342 Московская обл., Сергиево-Посадский р-н, пос.Богородское, д.17а, кв.20. Мураев Александр (13 лет).

Привет всем, кто любит аниме и мангу. Меня зовут Тетя. Мечтаю найти друзей по переписке с такими же интересами. Пишите по адресу: 125414 Москва ул.Фестивальная, д.32, кв.3. Отвечу всем!

Эй, фанаты Tomb Raider, Mortal Kombat, «Вавилона-5», а также те, кто увлекается творчеством Василия Головачева — пишите мне. Зовут меня Nastro, мне 21 год. Адрес: 143900 Московская обл., г.Балашиха-12, ул.Лесная, д.15, кв.5. 100%-й ответ гарантирую, особенно девушкам.

Хочу переписываться со всеми мальчишками (и девочками, конечно). Люблю RPG и стратегии, рисую в стили аниме. Также увлекаюсь «Формулой-1» (болею за Шумахера). G.D. и Шумми, объединяйтесь! Мой адрес: 141626 Московская обл., Клинский р-н, п.Нарынка, д.9, кв.34. Гаврилов Алексей (14 лет).

Хочу переписываться с геймерами, играющими на Мегадрайве. Люблю стратегии типа Dune II, Mega-Lo-Mania. Будем общаться, обмениваться секретами, описаниями игр. Откликнитесь, отвечу всем по возможности. Мой адрес: 141626 Московская обл., Клинский р-н, п.Нарынка, д.9, кв.34. Гаврилов Саша (12 лет).

Те, у кого сердца героев, те, с кем мы сражались и будем сражаться плечом к плечу, откликнитесь на наш призыв! Мы снова собираемся для борьбы со злом. Мы — охотники за дьяволом третьего поколения — Айрис и Эдис. Мы, воины света, ищем своих последователей (7 человек). Пишите нам по адресу: 127566 Москва, Юрловский пр-д, д.19, кв.50. Айрис (в конверт вложи конверт или почтовую карточку с обратным адресом). В письме расскажи о себе. Стань одной из нас и обрети верных друзей. Мы круче Sailor Noop. И помни — Сила всегда с нами!

Konnicchiwa, любители японского искусства! Мечтаю с вами познакомиться! Отвечу всем (честно-честно!) 109651 Москва Батайский пр-д, д.17, кв.87. Винни (16 лет). Кто добавляет «Пух», кто «Kill»!

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.

Меню Mega Drive II + 28 картриджей + Dendy со световым пистолетом + 25 картриджей + «Крутой Геймер» №7 на Panasonic 3DO или Sega Saturn. Тел. (095) 390-50-97. Фаворит.

Меню Dendy с 8-ю картриджами, одним пультом, световым пистолетом + Game Boy с двумя картриджами (MK2, Cutthroat Island) на приставку Sega Nomad (в нормальном состоянии) и моей доплатой. Тел. (095) 348-51-50. Роман. Звонить с 8 до 10 и с 20 до 22 час.

Продаю приставку Sony PlayStation (в хорошем состоянии, со всеми проводами) + Dual Shock + 2 карты памяти (120 и 15 блоков без батареек) + 29 игр. Тел. (095) 344-74-79. Жена.

Продается Game Boy, который всегда будет с тобой, + 5 игр. Цена всего вместе 1700 руб. Также продаю картриджи отдельно (по 150 руб. за штуку). Адрес: 117321 Москва, ул.Профсоюзная, д.146, к.2, кв.169. Shell.

Здравствуйте! Мне 18 лет. Хотелось бы переписываться с поклонниками Japan animation, а также с любителями фантази. О себе подробнее в письмах. Постараюсь ответить всем. 660025 г.Красноярск, ул.Затонская, д.7а, кв.44. Ten'on Naruka (Prince of Wind)

Меню картридж «Марио» для Денди + маленькая доплата на мультик «Ghost in the Shell». 129081 Москва ул.Планерная, д.13, к.3, кв.292. Антон FW.

Меню Mega Drive 2 с 99 картриджами + 2 книжки секретов на PlayStation. Тел. (095) 469-72-77. Паша. Звонить с 12 до 15 час.

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, которые любят играть на PlayStation. Мне 14 лет. Адрес: 629003 Ямало-Ненецкий авт. окр., г.Салехард, ул.Цорса, д.6а, кв.8. Алексей.

Поклонники RPG и, в особенности, серии Final Fantasy вступаите в наш клуб. Принимаются все желающие (с 15 лет). Адрес: 344004 г.Ростов-на-Дону, ул.Батуриновская, д.7, кв.32. Лабезник М.Ю. Или звоните: (632) 246-194 Марине.

Konnicchiwa, Minna-san! друзья! Приглашаю вас в наш клуб «Глубина» для любителей anime-игр, фэнов Sailor Moon и серии Final Fantasy, а также просто желающих завести хороших друзей. Я и мои друзья сами создали этот клуб и надеюсь, что вы к нам присоединитесь и мы станем друзьями. Пишите по адресу: 142400 Московская обл., г.Ногинск, д.5а, кв.36 Охара Ли Тао. P.S. Парабоша Лена! Где тебя носит?! Твоя подружка Катя жаждала твоего письма!

Всем поклонникам anime! Очень хочется обменяться опытом с теми, кто рисует в этом стиле. С москвичами возможны личные контакты (с расписанием пива) (тел. 751-90-66, Вика); остальные — пишите. Пива не дам, но отвечу всем. 123310 Москва Пятницкое шоссе, д.45, кв.431.

Хочу переписываться с владельцами Game Boy и других приставок. Продаю Mega Drive II с джойстиком и 35 крутыми картриджами. Очень дешево. Продаю и отдельно картриджи. Тел. (095) 541-93-18. Адрес: 142700 Московская обл., г.Видное, ул.Центральная, д.131, кв.43. Саша.

Анекдот на тему «Carmageddon». Едут Макс и Диана на машине. Макс: Кажется, мы подъезжаем к городу. Диана: Почему ты так решил? Макс: Под колеса стало попадаться больше пешеходов. Прислал Джастин из Кирова.

51 ДРАКОН

ЗАБОР

FUN-CLUB

97

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

Рубрику не ведет Гривастый Ежик.

То ли приболел, то ли в депрессии пребывать изволит...



www.adventurecollective.com

«Коллектив любителей приключений», сконцентрировавшийся в Канаде в 1995 году, поначалу заявил о себе, как о весьма продвинутых любителях компьютерных игр, о чем говорит более чем грамотно построенный сайт. «Приключенцы», в состав которых вошли не только канадские любители этого жанра, но и, относительно них, иностранцы, ударяют, в основном, по хитам, поэтому сайт, несмотря на явную качественность, выглядит пустошато. Перечень упоминаемых на нем игр далек от полноты, и не для каждой игрушки даже из этого списка у авторов нашлось хотя бы одно ласковое слово. Но то, что есть — есть good.

www.avault.com

Образованный в 1995 году сайт вырос до одного из крупнейших ныне в области PC и приставочных игр. Содержит полный джентльменский набор рубрик: новости, ревью и превью, статьи и интервью, секреты, а также информацию о различном игровом харде. Информация обновляется ежедневно. Все настолько солидно, что хвалить или ругать даже боязно — судите сами.

THE ADRENALINE VAULT

<http://quake.ru>

В связи с открытием в нашем журнале Quake-Академии ее слушателям будет интересно заглянуть на этот сайт и слегка размяться в online-версии Quake. В качестве факультатива. Интересной и полезной также будет информация из «мира Quake».

Quake.ru

www.findia.net

Очень хороший поисковый сервер (в том числе и в области игр). С его помощью нам иногда удавалось отыскать то, что не находили самые известные поисковики. Занесите себе в «Избранное», может пригодиться.

FINDIA.NET

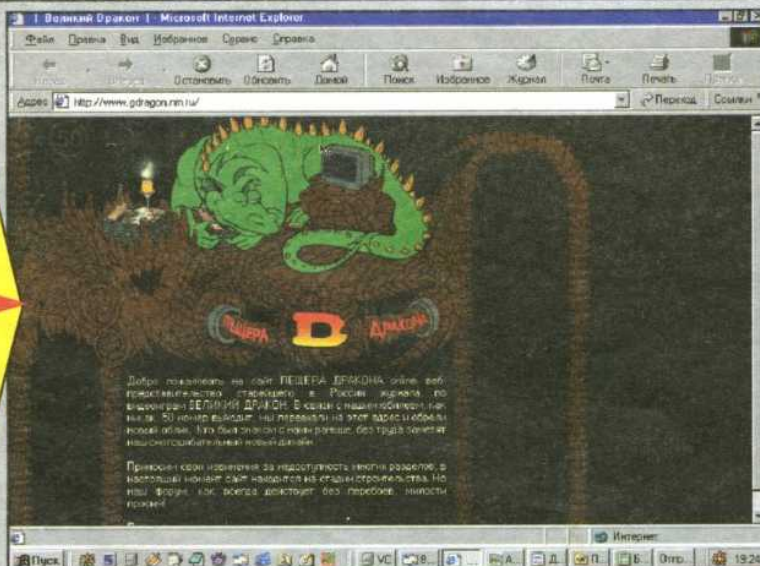
www.filesearch.ru

Такое ощущение, что здесь можно найти вообще все! Проблема лишь в том, что нужно уметь искать. Найденная информация отображается в виде «полного пути к файлу», понятию, хорошо знакомому тем, кто еще помнит DOS. Поэтому искать, скажем, какую-то игру нужно не по ее полному названию, а предположив, как бы мог быть назван файл с этой игрой (то есть сокращенно, и длинной до восьми символов) — как говорится, все ваше! И еще: поскольку используется, в основном, текстовый режим, поиск идет очень быстро.



http://www.geocities.com/mac_fank1/ (Адрес временный) «Пещера Дракона ONLINE»

На момент подписания этого номера в печать наш новый сайт находился в затянувшейся фазе строительства и выглядел так →
Надеемся, что сейчас (когда вышел 51 номер) вы уже можете влезать в него и гулять в нём в свое удовольствие.



Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

СПАСИБО

Редакция благодарит
Евгения Функа (г.Новокузнецк) за рисунок, использованный при подготовке первой обложки, а также Ситникова Димитраса (г.Протвино Московской области) за рисунок на стр. 52.
Спасибо Optimus Prime (г.Н.Новгород), за рисунки к статьям DINO CRISIS и SPIDER-MAN.

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредители:
ООО «Издательство АСТ»
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор
Леонид Потапов
Управляющий делами
Наталья Бантле

Главный редактор
Валерий Поляков
Зам. главного редактора
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Александр Артеменко	Александр Лапшев
Виктор Базанов	Александр Макаров
Николай Виноградов	Иван Отчик
Роман Еремин	Артем Сафарбеков
Роман Ерохин	Кирилл Сидоров
Александр Казанцев	Сергей Спиринов
Максим Костюков	Владимир Суслев
Валерий Корнеев	Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Дизайн и верстка
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

тел. (095) 209-93-47, 911-07-00

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Доступ в Internet:
интернет-провайдер Cityline (www.cityline.ru)

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 51
Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 1.11.2000 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва

Печать — АОФТ ТПК.
Комитета РФ по печати. Заказ № 6123.
Изготовление фотоформ — «Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»
© «КАМОТО»

Хит-парад героев игр

1. Squall (Final Fantasy 8, PSX) (-) (1)
2. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (12)
3. Sonic (все «Соники», MD) (8) (3)
4. Cloud Strife (Final Fantasy 7, PSX) (6) (2)
5. Lara Croft (все Tomb Raider, PSX) (-) (1)
6. Bret Hart (Wrestlemania AG, MD) (-) (1)
7. Seifer (Final Fantasy 8, PSX) (-) (1)
8. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (-) (1)
9. Johnny Cage (MK 1,2,4, MD, SNES, PSX) (-)(1)
10. Leon (Resident Evil 1,2, PSX) (-) (1)

Музыкальный парад

1. Sonic 3 (MD) ледяной этап (7) (7)
2. Final Fantasy 8 (PSX) начальная (9) (3)
3. PaRappa The Rapper (PSX) вся игра (-) (1)
4. Ace Combat (PSX) начальная (-) (1)
5. Earthworm Jim 2 (MD) на continue (2) (10)
6. Lunar SSSC (PSX) песня Луны на «Испаньоле» (3) (2)
7. Final Fantasy 7 (PSX) последняя битва с Сефиросом (10) (7)
8. Dune 2 (MD) концовка (-) (1)
9. Final Fantasy 8 (PSX) побег из Гальбадианской тюрьмы (-) (1)
10. Streets of Rage 3 (MD) на заставке (-) (1)

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

ХИТ ПАРАД

ЗАКРОЙ
ГЛАЗА,
ОТКРОЙ
РОТ!



рис. Аралова Степана,
дер. Вязовка Свердловской обл.

8-битные приставки

1. TMNT TF (6) (2)
2. Jurassic Park (-) (1)
3. Little Ninja Bros (-) (1)
4. Zen Intergalactic Ninja (1) (2)
5. Bucky O'Hare (-) (1)
6. Final Fight (-) (1)
7. Battletoads &
Double Dragon (2) (2)
8. Kick Master (7) (2)
9. Ninja Gaiden (-) (1)
10. Three Eyes Story (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Killer Instinct (3) (4)
2. Donkey Kong Land 2 (2) (3)
3. Obelix (-) (1)
4. Legend of Zelda (-) (1)
5. Judge Dredd (8) (2)
6. Super Wario Land (-) (1)
7. Dragon Heart (1) (7)
8. V-Rally (-) (1)
9. Who Framed Roger Rabbit (-) (1)
10. F-1 Race (-) (1)

16-битная приставка SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country (3) (9)
2. Killer Instinct (1) (27)
3. Pitfall (-) (1)
4. Donkey Kong Country 2 (2) (24)
5. Doom (5) (18)
6. NBA Jam TE (-) (1)
7. Sim City (-) (1)
8. Ultimate Mortal Kombat 3 (-) (1)
9. Super Mario World (-) (1)
10. Super Metroid (4) (3)

16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (1) (15)
2. Shining Force 2 (10) (2)
3. Rock'n'Roll Racing (6) (2)
4. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (13)
5. Phantasy Star 4 (7) (2)
6. Beyond Oasis (3) (6)
7. Land Stalker (-) (1)
8. Wrestlemania AG (-) (1)
9. Mortal Kombat 3 (5) (2)
10. Mortal Kombat 2 (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Final Fantasy VIII (3) (6)
2. Tekken 3 (1) (2)
3. Final Fantasy VII (2) (17)
4. Resident Evil 2 (-) (1)
5. Vandal Hearts 2 (-) (1)
6. Metal Gear Solid (4) (8)
7. Silent Hill (10) (2)
8. Mortal Kombat 4 (-) (1)
9. Front Mission 3 (-) (1)
10. Resident Evil 3 (-) (1)

Великий Дракон – почтой!

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

БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Цена, включая стоимость пересылки,
30 руб. за номер (за номера с №45 по №50 – **35 руб**)
Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера **с 21 по 50**
(кроме 22, 25, 26, 30, 31, 35, 37, 39 и 44),
и сборники **“Крутой Геймер”** №№ 6, 7.

На открытке или конверте сделайте пометку **“Дракон-почтой”**

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:
209-93-47 и 911-07-00
по ним вы можете сделать ваш заказ



Уважаемые читатели!

Повышение цен на журналы вызвано очередным увеличением почтовых тарифов. Но пока (до выхода №52) мы сумели сохранить неизменными цены на комплекты журналов (см. стр. 92).

