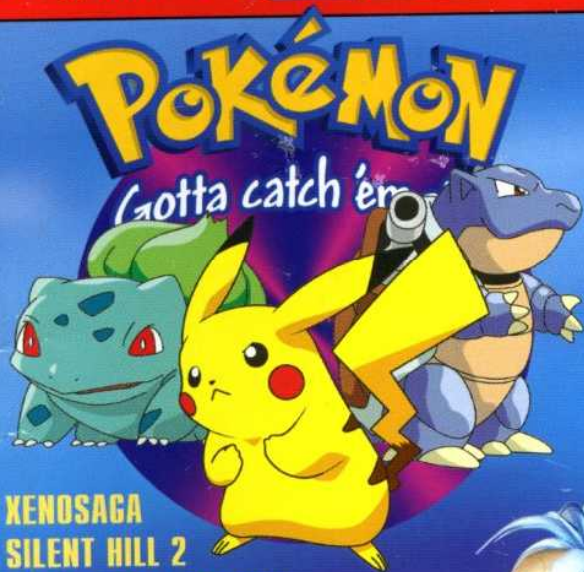


8 bit • GAME BOY • MEGADRIVE • PLAYSTATION • DREAMCAST • PS2

55

СТАРЕЙШИЙ
В РОССИИ ЖУРНАЛ
ПО ВИДЕОИГРАМ

Великий ДРАКОН



KENOSAGA
SILENT HILL 2
UEFA DREAM SOCCER
DEMOLITION RACER
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
TALES OF DESTINY 2
THE BLADE
JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES
LUCKY LUKE
COVERT OPS. NUCLEAR DOWN
FINAL FANTASY IX.
дополнения к ЧОКОБО-КВЕСТУ
ALONE IN THE DARK 4
THE LEGEND OF DRAGON
50 КАМНЕЙ «ЗВЕЗДНОЙ ПЫЛИ»
METAL SLUG
HOME ALONE 2
BEYOND OASIS
ВСЕ 60 КАМНЕЙ ДУХОВ
SAINT SWORD
POKEMON
DRAGON WARRIOR
MIGHTY FINAL FIGHT



Xenosaga

EPISODE I

ISSN 1560-2583



9 771560 258002

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

Внимание!

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

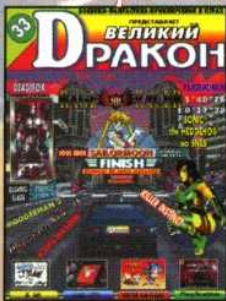
не ниже 486-DX, оснащенный любым стандартным CD-дисководом, начиная с 4x-скоростных. Операционная система: Windows '95 или выше.

Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется.

К имеющимся в продаже электронным копиям номеров 26, 30, 31, 32, 35, 37, 39, 44, 45 и 46, теперь добавились номера 33, 34 и 40. Вот их содержание (с содержанием ранее вышедших электронных копий вы можете ознакомиться в №№50 — 53):

В конце каждого диска — полный список игр, опубликованных начиная с 21 номера журнала!

Электронные копии журналов «Великий Дракон»™ № 33, 34 и 40



Fun-Club

5 КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ «КРИТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА»
6 STREET FIGHTER — МУЛЬТФИЛЬМ

Sony PlayStation

8 COMMAND & CONQUER
10 WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNERD RAT
11 PANDEMONIUM
12 BUSHIDO BLADE
14 RAGE RACER

«Если вы одной рукой управляете автомобилем, а другой обнимаете девушку, знайте — и то, и другое вы делаете плохо» (плакат ГАИ).

15 SOUL EDGE
Удары, комбо и секреты каждого из персонажей.
18 VANDAL-HEARTS
19 TOSHINDEN 3

32 персонажа — достаточно ли этого для успеха игры?

20 АНОНСЫ
NHL'97, The Need for Speed II, Rally Cross, Hard Rock Cab, Battlestations, Dracula X Moonlight Nocturne, Power Slave.

SNES

24 KILLER INSTINCT
29 SONIC THE HEDGEHOG на SNES, или чем кончатся «Соники»...
32 Представляем: PRO FIGHTER X SNES

МЕГАДРАЙВ

34 PHANTASY STAR 4
Исключительно мощная ролевуха, способная стать предметом ваших исследований на многие недели.

39 SAILORMOON

Натянем матросские тельняшки и вольемся в ряды японских школьниц.

40 SIDE POCKET

42 DONALD IN MAUI MALLARD
В очередном своем приключении отважный Дональд Дак занимается спасением реликвии туземцев — идола Шабум-Шабум.

51 PINOCCIO

54 BLOCKOUT и ZOOP: ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ ТЕТРИСА
Игры, которые полезно заряжать в перерывах между бесконечными схватками в UMK3.

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

56 Приключения «челнока» и ночь перед Рождеством в сюжетах нашей читательницы из Москвы.
58 ХИТ-ПАРАДЫ

8 БИТ

60 EXPLOSION

Трудно герою найти верный путь в хитросплетении дорог. Тем более, что встречные на вопрос «Как пройти?», обычно отвечают огнем.

66 DEAD FOX

Сценарий и репортаж со съемок фильма в двух частях с прологом и эпилогом. Часть первая. Лейтенант Фокс с большого бодуна начинает охотиться за краденными Sony PlayStation.

70 BOOGERMAN 2. THE FINAL ADVENTURE

72 EARTH WORM JIM 3

КОМИКС

80 CANNON FODDER
Мы присутствуем при благополучном завершении первого дела отряда спецназа Cannon Fodder. Лиха беда — начало...

НЕТ ПРОБЛЕМ

86 EARTH WORM JIM 1, 2 (SNES, MD) — ВСЕ КОДЫ 16-битных игр! Или почти все...



NOVOSTI, NOVINKI

1 MORTAL KOMBAT 4.
73 ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ — НОВОСТИ С ФРОНТА

FUN-CLUB

5 САМАЯ «НИНДЗЕВАЯ» ИГРА
6 ЛОРД ХАНТА КАК ЗЕРКАЛО ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

PSX

8 АНОНСЫ
Fatal Fury Real Bout, The King of Fighters 96, Brahma Force, Gamera 2000, Overblood, Sentient, WWF In Your House, Mechwarrior 2, Total 2, Dakar '97.

10 WING COMMANDER IV

После войны людей с расой килратов прошло два года, а Галактику попрежнему лихорадит.

12 GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

Земля умирает. Но еще живы Вы, сверхмощный робот...

13 GUNDAM THE BATTLE MASTER

Ба! Да Вы живы до сих пор! Тогда продолжим серию «Gundam»...
14 TIME GAL
Грубо говоря, вся игра представляет из себя мультфильм, разрезанный на множество кусочков, на стыках которых игрок определяет дальнейшее развитие сюжета.

16 BROKEN HELIX

19 SPIDER

20 FINAL FANTASY TACTICS

21 ACE COMBAT 2

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

22 КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА
23 ПОСЛЕДНИЙ ГЕНИЙ.

СУПЕР НИНТЕНДО

24 SAILOR MOON R
28 FATAL FURY SPECIAL
32 DOOM
35 ХИТ-ПАРАДЫ

МЕГАДРАЙВ

36 TIN TIN IN TIBET
Сочинение ученика 106 класса Иванова Тин Тина Васильевича на тему: «Как я провел летние каникулы».

40 SPEEDBALL 2

42 BLOODSHOT

51 LOIN KING 2 или ВИДЕОПИРАТЫ НАСТУПАЮТ...

52 TIME KILLERS

55 VIRTUA FIGHTER 2

Тема игры Virtua Fighter, совершившей в свое время настоящую революцию в мире видео-мордобоя, получила дальнейшее развитие.

8 БИТ

60 DEAD FOX. Часть вторая.
64 TROJAN
66 SUN SOUL

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

74 SESAME STREET

Игра по мотивам популярной во всем мире детской передачи «Улица Сезам».

G.DRAGON РЕКОМЕНДУЕТ

76 ДВА ДАНКИ КОНГА — НА ОДНОЙ 8-БИТКЕ!

Рады сообщить, что теперь Данки Конг появился и в 8-битном формате, причем сразу в двух вариантах!

РИНГ

80 ДВА «КОНГА» НА ОДНОЙ ПЛОЩАДКЕ

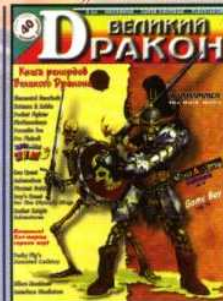
G.Dragon предупреждает: будьте бдительны — эти «Конги» такие разные!

КОМИКС

83 ОТКУДА ПОШЕЛ РОД МОТАРО

Илья Муромец становится на защиту угнетенных Запредельного мира.

88 НЕТ ПРОБЛЕМ



Fun-Club

12 Мир Anime, выпуск 3
6 Великий Дракон в Мортал Комбате
16 За гранью ИГРЫ 26, 39, 46 Новости, новинки

PSX

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

20 Parasite Eve

27 Earth Worm Jim 3D

28 Pocket Fighter

30 Batman & Robin

32 Skullmonkeys

«Племя неверхуход не было единственным во Вселенной, помимо нас существовали скаллманки. Ну это такие гады, скажу тебе!!!»

36 Pro Pinball

37 Elemental Gearbolt

Рассказ Купера-стрельца, удалого молодца, только что взявшего Казань по именному повелению тов. Грозного Иоанна Васильевича.

Фонтан фантазий

41 Russian Adventure

MEGADRIVE

42 Thunder Force 3

Вполне приличная самолетная стрелялка с красивыми картинками и китайскими надписями в финале.

44 Pirates! Gold!

Фирма Microprose допустила ошибку, начав игру с дуэли.

51 Sea Quest D.S.V.

Жизнь на Земле осталась только в океане. Но и там мира нет...
56 Izzy's Nest For The Olympic Rings
Иззи — это необычный зверек с тремя кольцами на хвосте и двумя вместо ресниц. Он храбр и ловок и не даром занимал должность талисмана Олимпиады в Атланте.

58 Animaniacs

Как стать обладателем «Оскара» — высшего кинематографического приза? Узнаете, сыграв в эту игру.

61 Rocket Knight Adventures

SNES

64 Porky Pig's Haunted Holiday

А вы задумывались, какие ужасы могут сниться животным? Например, свиньям?

G.Dragon рекомендует

67 Micro Machines Challenge

8 БИТ

70 American Gladiators

Game Boy

72 Карманная игровая видеосистема Game Boy.

75 Комикс

82 НЕТ ПРОБЛЕМ!

90 Забор

Нам с братаном совершенно не понравилась «Final Fantasy».

95 Два чайноворда.

ИГРЫ №55

*** PlayStation 2 ***	Boogerman, A Pick and Flick Adventures	88
Batman Vengeance	Captain Planet and the Planetears	88
Silent Hill 2	Columns	88
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	Contra Hard Corps	88
Xenosaga	Dune 2	88
*** Dreamcast ***	Earth Worm Jim	89
Demolition Racer No Exit	Ecco The Dolphin	89
Godzilla Generations	ESPN National Hockey Night	89
Millenium Soldier: Expendable	Ex-Mutants	89
NFL 2K	F-22 Interceptor	89
Resident Evil Code: Veronica	Fantasia	89
Sega Rally 2	FIFA Soccer 96	89
Speed Devils	FIFA Soccer 97	89
UEFA Dream Soccer	Gargoyles	89
*** PlayStation ***	Gemfire	89
Ace Combat 3	Golden Axe 3	89
Action Man 2: Destruction X	Herzog Zwei	89
Alone In The Dark 4: The New Nightmare	Home Alone 2: Lost in New York	89
Arc the Lad Collection	King's Bounty	89
Asterix	The Conqueror's Quest	89
Asteroids	Land Stalker	89
Blade	Lotus II: the Ultimate Challenge	89
Colin McRae Rally 2.0	Mega-Lo-Mania (Tyrants)	89
Countdown Vampires	Michael Jackson's Moonwalker	89
Covert Ops: Nuclear Down	Micro Machines 2	89
Crash Bandicoot 3: Warped	Turbo Tournament	89
Dancer Girl	Mortal Kombat	89
Dark Stone	Mutant League Football	89
Diablo	NBA JAM	89
Dune 2000	NHL '98	89
Eagle One: Harrier Attack	Onslaught	89
Echo Night	Operation Europe	89
Final Fantasy IX	Page Master	89
Fisherman's Bait: A Bass Challenge	Pirates! Gold!	89
Glover	Punisher	89
Jackie Chan Stuntmaster	Rings of Power	89
James Bond: Tomorrow Never Dies	Road Rash 2	89
Klonoa: Door to Phantomile	Rock 'n' Roll Racing	89
Kula World	Saint Sword	89
Legend of Dragoon	Samurai, Bart vs the Space Mutants	89
Lucky Luke	Sonic & Knuckles	89
MDK	Super Mario Bros. 2	89
Medal of Honor	Super Monaco GP 2	89
Medal of Honor 2: Underground	Top Gear 2	89
Metal Slug X	Warrior of Rome 2	89
Muppet Race Mania	Worms	89
Need for Speed 3	*** Super Nintendo ***	89
Need for Speed 3: Porsche Challenge	Metal Combat: Falcon's Revenge	89
Nightmare Creatures 2	Spawn	89
Oddworld: Abe's Exxodus	True Lies	89
Parasite Eve	World Heroes 2	89
Play!RUL!	*** Game Boy ***	89
R-Type Delta	Alley Way	89
Ray Crisis	Bell and Ted's Excellent Adventure	89
Re-Volt	Blades of Steel	89
Ridge Racer Type 4	Blast Master Boy	89
Rockman: Battle and Chase	Cap Trap	89
Shadow Gunner	Go! Gol! Tank	89
Shoalin	Pokemon	89
Silhouette Mirage	Real Ghost Busters	89
Simpsions Wrestling	Snow Bros. Jr.	89
Smack Down 2	World Cup Soccer	89
Smurfs	**** 8 bit ****	89
Soviet Strike	Abadox	89
Space Invaders	Arthur Robin	89
Spec Ops Ranger Elite	Bart vs the Space Mutants	89
Spot Goes to Hollywood	Batman Returns	89
Submarine Commander	Battlegrounds Double Dragon	89
Sydney 2000	Darkwing Duck	89
Tales Of Destiny 2	Dig Dug 2	89
Tenchu 2 (am)	Dragon Warrior	89
Terracon	Fire 'n Ice	89
Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft	Gargoyles's Quest 2	89
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Galaway	89
Vigilante 8: Second Offense	Godzilla	89
Wing Over	Ironsword	89
Wu-Tang: Shaolin Style	Kage	89
Xenvious 3D/G+	Kick Master	89
*** Mega Drive ***	Knight Rider	89
Addams Family	Legends of the Diamonds	89
Adventures of Batman & Robin	Lode Runner 2	89
After Burner 2	Mechanized Attack	89
Air Battle (G-Log Air Battle)	Mighty Final Fight	89
Alien 3	Mike Tyson's Punch Out	89
Alien Storm	New Contra	89
Batman	Ninja Dragon Sword 4	89
Beavis and Butt-Head	(Ninja Ryukenden 4)	89
Beyond Oasis (The Story of Thor)	North & South	89
	Othello	89
	Over Horizon	89

ВСЕГО 175 ИГР

ОБРАЩЕНИЕ К ЧИТАТЕЛЯМ

Говорят, что все хорошее рано или поздно кончается. Никто не спорит. Вот и нынешнее лето успешно миновало. Наступила неизбежная осень. Ладно, не будем горячиться и преждевременно проливать слезы по ушедшему теплу (тем более, что июнь был не таким уж горячим до определенного момента), по волевой-волюшке (тем более, что нет-нет, да и вспоминается с легкой ностальгией школьные или институтские кореша) и по уходящей возможности читать все подряд, невзирая на списки рекомендованной литературы (тем более, что главный источник знаний и даже где-то как-то мудрости, а именно, наш ВД, всегда готов развернуть свою пеструю обложку и позволить себя почитать). Давайте-ка снова пообщаемся с вашим постоянным другом, чешучитым и огнедышащим существом зеленого цвета, именуемого в народе Драконом. И пусть отдельные личности с неудачно сложившейся биографией утверждают, что никаких драконов отродясь не бывало, а если и бывало, то все они или перемерли, или превратились в вульгарных ящериц. Пусть! Мы-то знаем, что, по крайней мере, один представитель этот славного племени древних существ жив и процветает. И лучшее доказательство тому — очередной выпуск журнала, порожденного бессмертным гением этого самого представителя. Дракон жив. Дракон с вами, в общем, рулез форева и никаких гвоздей! Конечно, драконы в силу своей горячей природы лето любят с особым чувством. Прав-

да, с тем же особым чувством они любят узнавать все новое, добавляя его к уже накопленным за тысячелетия знаниям. Поэтому наш Дракон с оптимизмом смотрит на то, что начинается новый учебный год, открывающий головокружительные перспективы для всех, кого хлебом не корми, дай чему-нибудь научиться. Бодро шлепая мощным хвостом по земле и лапоплеща, Дракон поздравляет всех своих читателей и почитателей с Днем Знаний и готов вместе с каждым из вас приступить к освоению новых игр. В этом деле нет ему равных. И Великий Дракон совершенно убежден в том, что всяческие видеоигры это незаменимое подспорье для штурмующих вершины мудрости. Да-да, а вы что думали? Игры, мол, несерьезное дело? Да ничего подобного! Сам ВД постоянно пополняет свои интеллектуальные ресурсы посредством тех или иных игр, чего и вам желает. Итак, давайте же от души насладимся содержимым этого номера и, похрустывая слегка утомленными от напряженных усилий пальцами, ринемся в мир новых знаний и головокружительных приключений, о которых с восторгом и наслаждением будет иметь честь рассказывать ваш верный спутник в мире видеоигр, бессмертный и великолепный! А тех, кто чувствует в себе силы побеждать или, хотя бы, просто хочет увидеть свое имя на страницах старейшего в России журнала по видеоиграм, приглашаем принять участие в очередном (уже десятом) этапе конкурса «Fun-Club».

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

ГЛАВНЫЙ КОНКУРС ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН» ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ДЕСЯТЫЙ ЭТАП. РЕДАКЦИЯ ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ДЕВЯТОГО ЭТАПА (ИХ ИМЕНА ОПУБЛИКОВАНЫ В 54 НОМЕРЕ ЖУРНАЛА), А ЖЕЛАЮЩИМ ВЛИТЬСЯ В ЧИСЛО ПРЕТЕНДЕНТОВ НА НОВЫЙ КОМПЛЕКТ ПРИЗОВ НАПОМИНАЕТ УСЛОВИЯ НАШЕГО КОНКУРСА.

1. Конкурс проводится в пяти номинациях:
 - а) лучшее описание игры;
 - б) лучший сюжет игры, придуманный читателем;
 - в) лучший комикс;
 - г) лучший рисунок;
 - д) наибольшее количество секретов.
2. Участником конкурса автоматически становится любой, приславший в редакцию описание какой-либо игры или секреты к ней, сюжет, комикс, рисунок. ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТСЕИВАЮТСЯ «ПО СРОКУ ДАВНОСТИ».
3. Порядок рассмотрения материалов, присланных на конкурс, остается прежним, вы можете прочитать о нем в 49-м номере.
4. Советы участникам конкурса:
 - а) старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались, а потому почаще заглядывайте в Non-Stop. Это касается и присылаемых секретов. Учтите, что если какой-то секрет уже был опубликован в каком-нибудь выпуске журнала, повторно мы его не печатаем. Поэтому смотрите ранее вышедшие номера и проверяйте свои материалы. Кстати, полный Non-Stop (с 21 по 53 номер) опубликован в №54;
 - б) точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не только то, что на наклейке картриджа или диска). Особенно это касается «китайских» картриджей;
 - в) подписывая игру псевдонимом, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;
 - г) напрягитесь и пишите название игры, пароли, адрес, фамилию разборчивым почерком;

- д) если у вас есть возможность, присылайте тексты на дискетах (можно и на 3-дюймовых, и на 5-дюймовых). А уж если вы можете совершить свое описание картинками с игры, записанными на дискету или видеокассету, то считайте, что уже заработали от редакции огромное СПАСИБО! Ведь этим вы здорово сократите предварительную обработку вашего описания, а значит, и срок публикации. Если у вас есть интернет, все свои материалы вы можете прислать по специальному адресу для участников конкурса: gdmag@mail.ru;
 - е) не ждите от нас ответа на вопрос: «как там мое письмо, и какое место я сейчас занимаю?» Увы, отвечать персонально каждому выше наших сил и возможностей.
5. Победители, призы, награждение:
 - а) победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;
 - б) победителем в номинации «наибольшее количество секретов» становится автор наибольшего числа публикаций в рубрике «Нет проблем», но не в ее разделе «Хочешь — верь, не хочешь — проверь». Так что претендовать на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству присылаемых материалов! НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ. Поскольку в каждой рубрике «Нет проблем» мы публикуем более 100 (!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел «Хочешь — верь, не хочешь — проверь». Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редакции получают пометку «Проверено, мин нет!» Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.
 - в) призы победителям устанавливает не только редакция журнала, но и фирмы — производители и поставщики приставок и игр. Количество этих призов и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но призы, пока что, были неплохие. Надеемся, что и дальше будут не хуже.

ЗАКАЗ электронных копий журнала «Великий Дракон»

Каждый номер журнала располагается на отдельном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (26, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 39, 40, 44, 45 или 46) и ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЗАКАЗЫВАЕТЕ ИМЕННО ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ (чтобы не было ошибки).
Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из трех способов:
1. Оформить заказ на нашем сайте www.gdragon.ru, выбрав раздел «Заказ журнала» (и ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЗАВ, что вы заказываете именно ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ).

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

ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!
РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ ФИРМЫ КАМОТО И NEW GAME ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ПРИЗЫ.

55 ПРАКОН

ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА

ИГРЫ НОМЕРА

СОДЕРЖАНИЕ

№55

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

FUN
CLUB



- 5 Приколы геймеров
- 5 Музыка из игр
- 6 Чужая рубрика
- 8 Заметка про хак-сцену
- 9 Паразитизм или Лунный апокалипсис (Л.А.)
- 94, 98 Вопрос-ответ
- 98 Наш выбор в Интернете

НОВОСТИ/НОВИНКИ

- 66 Новости с E3
Война приставок: Pole position у PlayStation 2. Но основные гонки впереди.

PlayStation 2

- 14 Xenosaga
Эта игра имеет шанс стать еще одним столпом современного жанра RPG...
- 16 Silent Hill 2
... а эта — в жанре survival horror.

Dreamcast

- 18 UEFA Dream Soccer
Dream Soccer — продукт очень и очень неоднозначный...
- 21 Demolition Racer No Exit
Добро пожаловать на нашу гоночную корриду, на это безумное шоу, где машина это уже не средство передвижения, а потенциальная груда металлолома.

Хотите (можете) стать
СПОНСОРОМ ЖУРНАЛА? —

см.стр.98

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

- 24 Resident Evil Code: Veronica
RE Code: Veronica — это последняя по времени выхода часть «Резидента», которая пока что обрела жизнь только на Dreamcast.

Sony PlayStation

- 26 The Simpsons Wrestling
Семейство Симпсонов занялось реслингом.
- 28 Tales Of Destiny 2 — фанатские очерки
Японское название игры, Tales Of Eternia, было в срочном порядке ликвидировано и заменено.
- 30 Action Man 2: Destruction X
В прошлый раз Экшн Мен добрался до зловещего доктора X, надавал ему, как следует, и посоветовал встать на путь добра. Но доктор не успокоился.
- 33 Arc the Lad Collection
Пусть аркады и боевики уйдут на 128-битки ради графики, все равно геймеры уже научились RPG встречать не по одежке.
- 34 The Blade
После трех серий Resident Evil уже никто не боится гнилых трупов.
- 37 Ray Crisis
Классическая аркадная леталка-стрелялка.
- 38 James Bond: Tomorrow Never Dies
Вы действительно начинаете чувствовать себя Джеймсом Бондом при выполнении сверхсекретного задания.

39 Spec Ops Ranger Elite
«Я с детства мечтал попасть в десантные войска, — говорит голос за кадром. — Теперь, когда моя мечта осуществилась, я постараюсь оправдать доверие».

40 Spot Goes to Hollywood
Итак, господа туристы, леди и джентльмены, рады сообщить вам, что наша экскурсия по мировому центру кинематографа вот-вот начнется...

46 Lucky Luke
...я и сейчас не промах: в честном бою запросто уложу трех, а то и четырех наглецов. А в нечестном — вообще полгорода успокою...

48 Rockman: Battle and Chase
Вот, вы! Да-да, вы, молодой человек! Скажите, вы когда-нибудь видели СИНЕГО РОБОТА? Нет!?

50 PuLiRuLa
Игра относится к редкому в нынешнее время жанру «beat'em up».

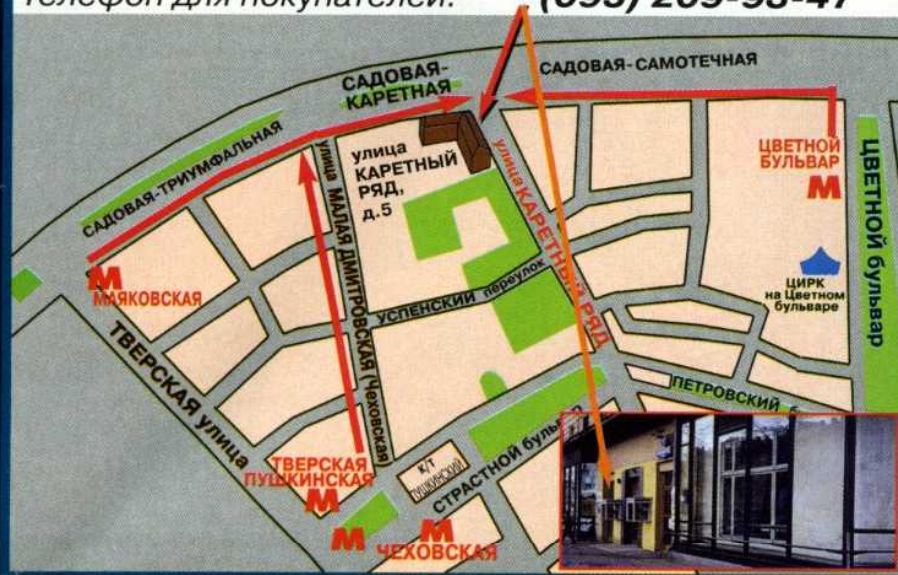
52 Covert Ops. Nuclear Down
В целом, несмотря на разные огрехи, игра получилась достойная. Напоминает Metal Gear Solid и фильм со Стивеном Сигалом «Захват 2».

55 Final Fantasy IX. Уточнения и дополнения
Дополнения к чокобо-квесту Как победить Ozma

56 Submarine Commander
Тот, кто играл или хотя бы видел настоящий подводный симулятор, знает, что это штука весьма сложная. Самое главное в нем — реалистичность. Именно она передает настоящий дух подводного боя.

58 Xevious 3D/G+
На диске наши старые добрые Xevious (1982), Super Xevious (1984) и Xevious Arrangement (1985) в своем нетронутым, так сказать, девственном аркадном состоянии.

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



60 Alone In The Dark 4: The New Nightmare
 Главным героем приключений уже в четвертый раз становится исследователь паранормальных явлений Эдвард Карнби.

62 The Legend of Dragoon.
 Дополнения и уточнения Местонахождение всех 50 камней «Звездной пыли».
 Ответы на вопросы № 52.

64 Metal Slug X
 Девиз этой игры: «Blast away and go, go, go!».

16 бит. MegaDrive

68 Home Alone 2: Lost in New York
 Вы когда-нибудь смотрели фильм с этим названием? Если да, то вам не составит труда вспомнить то, как простой американский школьник уделал пару туповатых грабителей.

70 Beyond Oasis (The Story of Thor)
 Все 60 драгоценных камней духов и все места, где они находятся.

72 Saint Sword
 После описанных в игре событий население

Земли, по-видимому, вернулось к первобытно-общинному строю. Неужели Горган все же напакостил перед смертью?

GAME BOY

75 Pokemon
 Покемоны — это не просто целая индустрия, это настоящий альтернативный мир! Со своими правилами и законами, со своими заповедными уголками природы...

8 БИТ

80 Dragon Warrior
 В некотором королевстве объявился Повелитель Драконов, который давным-давно был сражен знаменитым воителем Эрдриком. Леса наводнили чудовища, а тут еще и принцесса пропала.

84 Nighty Final Fight
 На аркаде дочь мэра все-таки поцеловала Коди. Тут же вся информация по-японски, так что кто их разберет...

Нет проблем

- 86** Теперь и Dreamcast
- 65** Забор
- 95** Лавка Дракона

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

- Hogs of War** — Хрюна забрали в армию.
- Mortal Kombat 3** — смех без причины — признак незаконченного комбо.
Джастин, г. Киров
- Doom** — бей его в правый пиксел.
- Warcraft** — «Вихри враждебные веют над нами, темные силы нас злобно гнетут».
- Syndicate** — отдам, когда ограблю банк.
- Xena Warrior Princess** — «Коня на скаку остановит, в горящую избу войдет».
John Spartan & Killuva, г. Краснодар
- Xena Warrior Princess** — а ну-ка, девушки!
Michiru, г. Ростов-на-Дону
- MiG-29** — «Есть только МиГ между прошлым и будущим...»
- Theme Hospital** — Инсульт-привет!
- Bonanza Bros.** — Ура! Сегодня в тюрьме день открытых дверей!
- Addams Family** — жертвы коммуналки.
- Cannon Fodder** — «Ну, сержант, удачи в бою! Аминь!»
- Road Rash** — ГАИ, ГАИ, моя звезда!
Вовчик Лебедев (Mr. Excellent), г. Кимры, Тверская обл.
- Micromachines** — тараканья «Формула-1».
G. Ninja, г. Москва

МУЗЫКА ИЗ ИГР

Наверное, многие знают, что на «Соньке» можно проигрывать звуковые сидишники. А что будет, если вы вставите диск с соньковской игрой в комп или, например, в аудиосетр? Мой друг Rino попробовал, и вот что мы услышали на дисках:

- Vigilante 8** — кроме мелодий из игры, можно услышать разнообразные вариации электрогитары, самая крутая — номер 8!
- Cool Boarders** — кроме мелодий из игры, можно услышать всякую веселую музыку, к игре не относящуюся.
- Tekken 3** — можете услышать угарную мелодию, которой в игре нет.
- Gekido** — удалось послушать только мелодию первого уровня.
- Small Soldiers** — только музыка из игры.
- Railroad Tycoon 2** — только мелодия начального экрана.
- Die Hard Trilogy** — только саундтрек игры.
- Rage Racer** — заставочный рассказ и остальные мелодии.
- Tokyo Highway Battle** — мелодии из игры, самая красивая — 5.
- Nuclear Strike** — только одна мелодия.
- Rollcage Stage 2** — все мелодии из игры, самая классная — 5.
- Legend** — все мелодии из игры, особо понравилась — 14.
- Ninja** — в основном можно слушать только крики, вопли, стук мечей и т.п.
- Streak** — все мелодии.
- Killing Zone** — мелодии всех битв.
- Tekken 2** — конечная песня.
- GTA** — все мелодии, все разговоры, включая переговоры полиции.
- Swagman** — мелодии с заставки и концовки, а также с самых напряженных моментов игры.
- UEFA Championship League** — гимн Лиги чемпионов, а также мелодии из опций.
- Shadow Master** — мелодии с уровней.
- Hugo 1,2** — мелодии с опций и уровней.

Вот такие пироги!
Archangel and Rino, Москва
 P.S. Special Thanks to TC.



МУЗЫКА ИЗ ИГР



FUN-CLUB



1) «Так вот, к слову о настоящем искусстве: мир прелестных чернокожих существ воистину можно считать пережившим самого себя. Сами посудите: вот уже почти 20 лет будоражит наши умы до нельзя избитая, на первый взгляд, тема», — пишет Boiled Lobster из Москвы. И действительно, «Чужие» — это весьма яркое явление фантастики, это приличных размеров кол, вбитый в мозг многих любителей острых ощущений, который уже ну никак не выворотить. Я очень уважаю, творчество писателя Алана Дина Фостера и художника Ханса Руди Гигера, надеюсь, вы то же. Но есть одно «но», российские любители Чужих все же очень информационно голодны. Последние книжные издания по Чужим найти достаточно сложно, а переводные практически невозможно. О комиксах можно и не



говорить, поскольку их просто нет на прилавках. Единственное, что за последние полгода пошло нам на подкормку, так это заветная DVD-коробочка с пятью дисками (четыре части фильма и документальное издание,

рассказывающее о съемках фильмов), а также не менее заветная коробочка с VHS'кой «Aliens: special release». Это вторая часть Чужих с добавленными 30 минутами («Хадли» до катастрофы, работа сторожевых орудий и др.), точнее, восстановленными, так как они были вырезаны из кинотеатровой и видеоверсий.

Так что, уважаемые читатели, если кто-то из вас знает, как можно попроще достать ту или иную книжку по Чужим, пишите, буду весьма благодарен. И вообще, нас, фэнов, не так уж и мало, чтобы прятаться и бояться.

2) Сейчас поговорим о Alien versus Predator для PC, а точнее о Multiplayer-режиме в ней. Хотя эта игра и не приставочная, к миру чужих она имеет самое непосредственное отношение. Итак, скажите, сколько раз, заходя в компьютерный клуб, вы видели одну и ту же блеклую картину? Все поголовно (в плане 3D-action) играют в Counter Strike или, на худой конец, в Unreal или Quake 3. И вот однажды ночью я предложил нескольким геймерам, неустанно резавшимся в «Контру», сыграть в AvP. Вначале они отнекивались, но через пару часов восторженно орали на весь зал о достоинствах этого шедевра. Действительно, ни один 3D-action от первого лица не обладает до сих пор столь сильным динамизмом и разнообразием. Ведь персонажей в игре три (Marines, Alien, Predator) и у каждого: свое оружие,





свои способы охоты, свои приемы, своя тактика и т. д. Скорость, при которой происходит весь сетевой процесс, поначалу отталкивает, но потом заманивает и не отпускает. Вот некоторые вос-

хищаются масштабными схватками (попросту «мясом») в некоторых шутерах, хочу сделать поправку, настоящее «мясо» можно увидеть только в AvP! Пара хищников, пара чужих и двое морпехов (один с Minigun-ом, другой с Grenade launcher-ом) создают такой хаос, что локация превращается в центр вулканического извержения, в крайнем случае, в ядерный полигон. Такое не может даже присниться, это надо просто видеть и почувствовать на себе. Баланс персонажей создает, на самом деле, крепкий узел схваток, проверяя который на крепость, хочется играть еще и еще. Атмосфера вокруг каждого персонажа необычайна: визиры хищника, датчик движения морпеха, постоянная смена плоскости при игре чужим, отличные MP-декорации, всполохи света, мрачность, клич подлечившегося хищника, шипение кислоты у вас на ботинках!

Страшно, но страшно интересно! Это настоящее действие, без соплей и определенных правил. Здесь можно без колебаний делать абсолютно все. Вы скажите: «Вот, мол, чего расхвалил, мало игр что ли?» А я вам отвечу. Одно из достоинств бывалого геймера — это стремление к разнообразию. У вас есть свобода, вы выбираете, во что играть, а во что не играть. А такая вещь, как AvP, оказалась незаслуженно обделен-

ной вниманием, и многие, лишь услышав о ней, автоматом подняли флажок с надписью «Ignore». А зря! Не теряйте великолепной возможности, соберите друзей, выберите качественный клуб сетевой игры! Кто знает? Может, именно с AvP начнется ваше настоящее знакомство с чужими.

3) Теперь немного об AvP2.
Движок: Lith Tech 2.5
Разработчик: Monolith Games
Издатель: Sierra Studios
Странно, что Fox interactive все-таки отдал своих питомцев в чужие руки. Хорошо это или плохо, пока не понятно, но первые кадры оставляют желать лучшего.

Raptor >>>>>>>>

(Павлов Дмитрий)

P.S. Спасибо всем, кто присылает письма и старается внести свою лепту в развитие этой совсем не простой темы.

P.P.S. Специальное спасибо Лине Инверс, а также отличнейшему компьютерному клубу «Центурион 3000» (за поддержку).



ЗАМЕТКА ПРО ХАК-СЦЕНУ



ЗАМЕТКА ПРО ХАК-СЦЕНУ

FUN-CLUB

Томительное переживание хмурого утра после бессонной ночи, потраченной на любимые игры, очень недешево обходится рядовому геймеру. Белый потолок, в тумане, превращается в тарелку с творогом, деревья за окном расплываются, оживают и дружно улетают на юг... Огромный шкаф прямо на глазах превращается в бравого воина из QUAKE, отдыхающего после длительного сражения. Именно в такие моменты ЭТО и происходит. Мысль приходит неожиданно и шокирует, как холодный душ на голову, как луч солнца в глаза, как GAMEOVER на экран телевизора. Да, он играет в игры, созданные чужими руками... **НО ТЕПЕРЬ ОН ХОЧЕТ ИХ ДЕЛАТЬ!** Да, он раньше был потребителем, но теперь он жаждет творить. И творить не ради каких-то там денег, а ради того, чтобы в один прекрасный день также «внедриться» в головы других игроков! Также заставлять их страдать, мучиться и биться головой о стену ради какого-то слепка из полигонов или простенько анимированной спрайтовой картинки. Только вот... второй ШОК приходит тогда, когда человек вдруг понимает, что, кроме слов «дизассемблировать» и «выжать в СИ плюс-плюс», абсолютно ничего в программировании не рубит... Да, радостный задор сменяется разочарованием, уже и мир не тот, и люди не те, и, вообще, хоть вешайся...



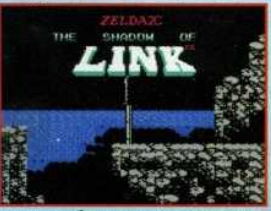
новом, это второсортные поделки с типичным американским юмором. Мегамен! Третий! Куращий! Очень смешно! Меня ужасно приколотли такие вещи, как хак Бомбермена, где вместо главного героя и его врагов выступают персонажи игры про Марио, или же взломанная версия DIG-DUG, только с участием героев из BUBBLE BOBBLE. Марио, кстати говоря, является чуть ли не самым распространенным персонажем таких вот взломов. Популярность, блин... А вот, к примеру, недавно появился хак игры «Танки» (помните еще такой антиквариат?) от моего старого (ага, с бородой и клюкой) знакомого, где все танки заменены на ПОКЕМОНОВ! Я сам занимался изготовлением графического взлома к третьему Мегамену. Перерисовал всех боссов, кроме одного — надоело! Скоро, похоже, я к этому делу вернусь, патч у меня где-то лежит. Там Магнитный Человек был заменен на скачущего козла с бородкой и рожками, Змей стал ниндзя, который, время от времени, исчезает от пристального взгляда играющего. Ну и так далее, в таком же духе.



На этой сцене очень мало или почти нет «крутых» команд. Объясняется все это тем, что подобное творчество уже вовсе не веселит общественность, как было раньше (году, эдак, 1997-м), да и, если подумать, то такое, вообще, мало кого сможет занять. Сейчас существуют редакторы графики (Title layer; Direct ED), позволяющие изменять в приставочных играх все, что не закодировано, да и сам эмулятор Nesticle разрешает проводить подобные операции (правда, только в дендевских играх, но у фанатов эмуляции это вторая по популярности платформа, после Super Nintendo), прямо не выходя из игры.



Вторая группа игровых взломщиков являет собой тех людей, которым интересно изменить сценарий игры, ее уровни и прочее, либо сделать на движке какого-нибудь отдельно взятого шедевра свой собственный, затратив минимум сил. Для таких как раз и выпускают специальные гейм-редакторы. У меня есть такой для первого и второго Мегамена, для Марио-3 есть. Этим уже занимаются серьезные люди. И при желании можно сострять произведение даже лучше оригинального. То есть самое настоящее продолжение. Графику может взломать почти каждый (обычно на графике у этого «каждого» и заканчивается желание что-либо делать, см. группу номер один), так что при полностью перерисованных картинках и переделанных уровнях даже никто и не докажет, что это, на самом деле, такой хак замечательный. Теперь понимаете, чем объясняется появление на Мегадрайве «подражаний PSX»? Ну да, легкий хлеб всегда приветствуется пиратами.



Итак, гамы и доспода, рассказ про хак-сцену! «Если не можешь написать собственную игру, измени ту, что дают», — именно так думают люди, к этому делу причастные. Все знают пиратские «переделки» для Денди? Отлично. А поделки для Мегадрайва «под PSX»? Просто великолепно. Скоро они и до этого самого ПСИХА (ПСИХОМ иногда называют игровую приставку типа PlayStation, пошло от «полурусского» прочтения ее сокращения), доберутся, будьте уверены. А... хотя, уже добрались! Ну, конечно же, речь идет о так называемых **Translation Hacks**. Если вы не смогли перевести это название, значит, вы — самые частые их потребители и преданные поклонники. Вся эта продукция очень различается между собой, но имеет и нечто общее. Всю ее можно отнести к различным жанрам хак-сцены, которая в Интернете переросла в целую настоящую культуру. Это ведь раньше для взлома игр нужно было пять лет проучиться в институте, изучать высшую математику, геометрию, физику, физкультуру, танец и экскурсионное дело. Теперь дело обстоит абсолютно иначе. Нужно иметь только желание, терпение и чуть-чуть головного мозга. Правда, выбелиться с новым творением все равно не получится. Просто по той причине, что на этой самой хак-сцене люди уже настолько набили руки, стуча по клавиатурам, что вопрос о конкуренции ныне полностью отменяется. Хотя, если к вышеперечисленным условиям в ваш комплект входят такие вещи, как недожизненный талант, чувство юмора и чувство игры, то почему бы и нет? Итак! Хаки игрушек делятся на три категории: графические, сценарные и переводческие.

Из «серьезных» студий в таком деле, конечно же, можно назвать Game Challenge (их сайт: Ошибка! Закладка не определена), тамшние ребята слепили очень качественные «продолжения» к таким хитам, как Марио-3, Финальная Фантазия-1 или же Зельда. Сотворить такое теперь, правда, может, каждый желающий, ведь в «погребках» у них целый вагон программ, позволяющих изменить до неузнаваемости много хитовых игр. Помните, в каком-то тридцать лохматом номере «Великого Дракона» рассказывалось о таком чуде, как Соник на SNES? Тогда еще никто понять не мог, откуда эта игра взялась, вообще. Хе-хе! Похоже, правду знает только один человек в мире, не считая создателей. Это я сам! Все карате было в том, что сие творение — это самостоятельная любительская игра, полученная вышеописанным образом! За оригинал была взята не особенно удачная и известная поделка про скоростного мышонка на Диком Западе. Вернее, оттуда был взят ТОЛЬКО движок. Поэтому и несоответствующие Соникку стили рисования, с одной





стороны (одинаково не нарисует), и появление фирменных сониковских «приколов», с другой.

Ну и, напоследок, небольшое такое повествование про хак-переводчиков. Да-да, не удивляйтесь. Скажите, вы знаете японский? Нет? Ну и не надо. Но неужели же вам не обидно за то, что глупые американцы очень любят чего-нибудь «вырезать»? Например, Final Fantasy 4 оказался настолько раскромсанным в США-варианте, что смотреть было тошно. Даже номер урезали с четвертого до второго. Сейчас на этом попроще можно выделить две особо известные студии: DeJap (их адрес: Ошибка! Закладка не определена), да J2E (располагаются по адресу: Ошибка! Закладка не определена). Я лично знаком с одним участником сего творческого объединения, зовут его смешным позыным Анусп, живет он в Зимбабве, а по-русски знает только лишь «яйца» и «мундраже», да и то от меня набрался. Вообще групп перевода «классики» у нас раз, два и обчистался! Начиналось все с того, как некто, скрывающийся под мрачным псевдонимом Rearer, перевел на русский самую-самую хрестоматийную приставочную игрушку, то есть все того же Марио! Потом появилась куча независимых переводчиков (например, такой талантливый человек, как БратВульфа), которых попыталась собрать вместе и объединить 2R-TEAM (Ошибка! Закладка не определена), под чутким наблюдением Bishop'a, просто очень умного человека. Открылся проект «каждой игре — русская версия!», встречавший посетителей созерцанием знамени, демонстрируемого лисенком из игры про ежика Соника. Энтузиазма было много, но... к великому общему сожалению (и радости отдельных злорадных субъектов) проект закрылся, и о русских играх вроде бы как забыли.

Чем же различаются переводы с японского на английский (или с этих самых двух языков на русский) от коммерческих переводов наших пиратов? Да тем, что пи-

ратам нужно сделать свой перевод быстрее, дабы в темпе заработать кучу денег. А тут же все делается геймерами исключительно для себя, так что торопиться и «лепить горбатого» абсолютно незачем. Тем более, сами же в это играть будем. Да-да, я не ошибся, говоря о русификаторах от первого лица, ибо я тоже как-то принадлежу к занимающимся этой постыдной деятельностью.

Как возродилась русификация старых приставочных игр, это один большой анекдот. Я, по незнанию, предположил, что, если сделать хак игрушки, вписав туда родной текст и изменив графику, то так и получится русская версия этой игры. Да, говорю я вам, молодой был еще, неопытный. Короче, так сказать, заново этот процесс изобрел! Вот и результат: я и Дмитрий Авилов (ужасно веселый чел, но до Ануспа ему далеко... хе-хе-хе) являемся основателями группы переводов ШЕДЕВР (<http://shedevr.dotnet.lv>), самой популярной на данный момент группы переводчиков. Совсем недавно появилась новая группа переводов

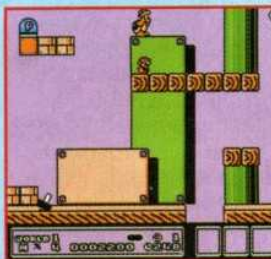


— Легенда! Что ж, быть может, это будущий объект поклонения многих игроков! Иные не любят русификаторов, это факт. Но ведь у нас, всего-навсего, бесплатные патчи, не хочешь — не пользуйся! А на халяву, как говорится, и Атари Дримкастом будет, тем более, что мы стараемся совершенствоваться.

Кстати, информация к размышлению: огромную часть классики вы знаете именно по названиям переводчиков, а не по оригинальным названиям игр. Как вам, например, имечко MITSUME GA TOORU? А ведь вы, наверняка, играли в эту игрушку, только называлась она 3 EYES STORY...

Ну да ладно, обещал я тут сам себе, что статья небольшая будет, а сам размахнулся, что глаза вянут. Поэтому, говорю всем слова прощания («С-ло-ва про-ща-ни-я!!!», — как классно сказал!) и заканчиваю сие обсуждение.

Александр ибн Сергеевич



ПАЗАРИТИЗМ ИЛИ ЛУННЫЙ АПОКАЛИПСИС (Л.А.)

Эта записка о влиянии ящика на человека. Кто сильнее: мы или она, человек или машина, созданная им? Что заставляет нас покупать/проходить игры, хотя мы знаем, чем кончится жизнь, проведенная за алтарем? Что заставляет экономить на завтраках тех, кто любит ходить в К. клубы?

В общем виде, мне это напоминает MATRIX — «компы» сосут из нас все, что сосется — заговор? Нет, это мы сами роим себе яму. Производители К. игр используют наши врожденные рефлексы: 1) самоутверждение: «убил врага — ну, ты крут, баклан»; 2) иллюзия богатства: «развивай свою империю торговца логарифмическими линейками, и тебе дадут, пельмень». И т.д. Примеров много, проблем несколько: 1. Смерть 2. Власть 3. Секс. Ну, так вот — игры это 3 в 1. И настоящий делец продаст тебе ЭТО — ведь миром правит доллар. Задумайтесь, что мы там, в этих играх, делаем. Подумали?! Уже хорошо, сейчас это редкость среди нас — поколения PEPSI.

Я, конечно, не суперинтеллект, но вижу, как нам промывают мозги. Каждая реклама обещает дорогу в рай, но при условии, если вы купите «наши логарифмические линейки прямо сейчас». Компьютерные игры — зло, мы платим за воздух, тупеем. Вы себя не ловили на мысли, что больше думаете о (имеется ввиду новая офигенная игра) боссе во втором уровне, чем о завтрашней контрольной, а? Новые технологии тоже лажа, мы словно доильные коровы покупаем 3D-ускоритель для новой игры, хотя ничего нового здесь нет. Просто буржуи специально грузят ЦП для плавности движений. Тот же принцип заложен и в «форточках». Спроси себя, а так ли тебе необходимы красивые рисунки при оформлении папок дисков? Скорость обработки формата с плавающей запятой за времена ПЗ возросла всего в два раза. Суперпрогресс отсутствует. Профессиональные организации переходят на DOS, он не глушит в отличие от виндов. А приставки это вообще чистый наркотик. Купил один раз и с чистой совестью (и кошельком) сидишь,

завидуешь тому, у кого приставка круче. Но это только у нас. В «цивилизованных» странах производятся все новые типы приставок для того, чтобы их покупали. И ведь покупают, причем, как только выходит очередная «SEGA» или «PS», ботва спешит потратить деньги. Играющему на приставке все время нужно что-то круче, и эта нужда заставляет его как наркомана увеличивать дозу (не только путем приобретения новых игр, но и новых консолей).

Хотя надо учитывать, что приставка — комп для игры. С этой вещью вас сложнее заставить купить апгрейд, не нужно программное обеспечение для нее. Это зло в меньшей степени. Так что покупайте приставки (без развлечений нет современной жизни), если не хотите постоянно улучшать комп (или мучиться от его убожества): эти прищипки из инета занимают столько места, что нужен новый хард и т.п. Но надо сказать, что приставка все больше приближается к тому, что называется «PC». Игровые консоли уже «отрастили» себе мыши и клавиатуры («Xbox» даже внешне похож на комп и в качестве ОС использует 2000-ую «форточку»).

Вернемся к нашим баранам. Мы сами паразитируем на себе с помощью техники, человек слабее. Попробуйте смотреть на край стены (получилось!), а теперь в точку на краю экрана работающего телевизора, слабо? Взгляд так и скользит, проваливается в изображение (я не прав?). Современный человек — продукт технологий, придаток к чату, нашим мнением управляет телевизор, потребности удовлетворяет приставка. Но это не все, скоро все это соберут в маленькую коробочку, вставят нам в мозг и поставят на контроль искусственного интеллекта. Вот тогда кончатся ЛЮДИ (и наступит Л.А.). Ну, а пока надо бороться. Для начала прочтите книгу, ну, хоть какую...

Тускый & Злыднев V., Inc.,
from Moscow City

Привет, Великий и Могучий!

Пишут тебе два свихнувшихся геймера, сходящих с ума от японского аниме и обожающих читать твой журнал. Нас зовут Андрей и Макс. Мы братья. Один постарше, а другой вообще старый, что уже не помнит, сколько ему лет. Письмо пишет тебе Андрей, потому что Макс уже разучился держать в руках ручку. Беря ее в руки, он начинает крутить колпачок и жаловаться, что его старенькая «Электроника» сломалась. Дело в том, что на этой приставке джойстики в виде стержня с колесиком и крутятся вправо-влево, а Макс крутит ручку и не понимает, что это не джойстик. Зато Макс подсказывает мне, что писать, потому что я очень старый, ведь родился я на самой заре развития видеоприставок. А также меня уже довольно давно задело по голове файерболом, и я частично потерял память.

Короче, мы обожаем аниме и анимешные игры. Я больше предпочитаю ролевые, а Макс вообще тащится от Сейлор Мун. У него даже школьный ранец весь облеплен ее изображениями. Из-за этого его вся школа считает ненормальным, но Макса не трогают, потому что боятся. Когда на него наехали, он долго ругался (хирагана, блин и т.д.), а потом как истощено заорет: «Лунная призма, дай мне силы», — накинулся на проходивших мимо старшеклассников и очень долго бил их портфелем, крича: «Всех убью, один останусь!» Подоспевший на помощь физрук с сильным грохотом повалился на пол, когда Макс, выкрикивая грозно «Шурикен», сделал ему апшеркот. А старшеклассники разбежались с диким ужасом. На педсовете его чуть не исключили из школы, но не сделали этого и посоветовали обратиться к психиатру. А когда на уроке английского он начал чего-то болтать на японском, по-английски потребовав continue, учителя поняли, что с ним лучше не связываться и предусмотрительно пересадили его на заднюю парту, где во время уроков он рубится в «Тетрис» и «Ну, погоди!», никому не мешая.

Но это еще были семечки. На уроке химии, во время лабораторной работы, у него в пробирке получилось чего-то не то! Короче, то крыло школы пожарным спасти не удалось. А Макса вызвали на ковер к Биг Боссу, то бишь к директору школы. Прикинь, заходит в кабинет Макс, а у него в кармане что-то запищало «пи-пи-пи!». Директор хватается за сердце и шепотом спрашивает: «У тебя там бомба?» И тут Макс достает из кармана тамагочика и отвечает: «Брат Митька помирает, ухи просит!» Директора с инфарктом увезли на скорой!

В тот день Макс пришел из школы обгоревший и усталый,

DOOM в Древней Руси

Занимаясь исследованием истории возникновения и развития игры Doom, Великий Дракон обратился к находке Роберта Демкина, представленной им на сайте <http://obx.narod.ru>. Найденная последним картина великого русского художника Васнецова «You win» подтвердила гениальную догадку Мудрейшего, что знаменитая игра является все лишь американской организацией тех действительно имевших место событий, финал которых запечатлел художник на своем полотне. Теперь G.Dragon занят поисками следов возникновения у древних славян таких игр, как Quake и Counter Strike. «У меня нет сомнений, — заявил в эксклюзивном интервью себе Прозорливейший, — что все эти игры являлись главным развлечением селян в периоды битвы за урожай».



(с) Роберт Демкин <http://obx.narod.ru>

БЕЗУМНЫЙ МАКС

бросив свой портфель с нацарапанными на нем двенадцатью звездочками. Сказав game over и continue, а после что-то буркнув про bonus, ринулся к холодильнику... Вечером, с отмытым и отдохнувшим Максом, все еще попавшимся на горячую, я сидел и рубился в УМКЗ, время уже перевалило за час ночи, Макс мне и говорит: «Слышь, Андрей, пойду схожу-ка я в шоп, куплю чего-нибудь для поправки здоровья и для восстановления магической энергии!» Встал, надел свое любимое кимоно поверх любимой тельняшки, снял со стены катану и, нацепив сандалии на ноги, прыгнул в форточку. Ну а я вставил в Mega Drive картридж с Phantasy Star II, поплыл на скутере со своей командой рубить лазерными мечами полчища зловбных монстров. Бились мы долго, уже светало, и когда на острове Uzo мы рубали сатманов, в дверь позвонили. Открываю я дверь и вижу перед собой самого Sub-Zero! Он мне и говорит: «Чего уставился? Брата не узнаешь?» Я говорю: «Где ты был?», а он мне так спокойно: «Пиво пил!»

И тут меня стали терзать страшные сомнения, а вдруг это Шан Цунг превратился в Sub-Zero, и, говоря голосом моего брата, пытается пробраться ко мне в квартиру и украсть у меня картридж с «Морталом»? Или я переиграл, или обпился кофе и пережрал бананов, но я принял боевую стойку и высказал ему, чтобы он убирался и никакого картриджа ему не видать. За это он запустил в меня бутылкой с Пепси. Очнулся я, по всей видимости, не скоро, и первым делом подумал, что я в раю для геймеров, потому что слышал голоса: «Я, черепашка-ниндзя, Шао Кан VINS» И тут ко мне стала приходить частично потерявшаяся память, тоже частично. Я повернул голову и понял, что я не в раю, а в психушке, на соседней кровати лежал Макс, одетый в смиренную рубашку и оравший песню «Деньги, деньги. Мы все любим деньги! Деньги, играют все!»...

Ну а как с Максом мы из нее сбежали, напишем в следующем письме, если вы, конечно, захотите узнать дальше эту историю, которая была на самом деле. Или нет. Кажется, у меня опять появились провалы в памяти! Извините за почерк, но пишу я письмо на груди убитого монстра, он еще дрыгается!

Большие фанаты Великого и Могучего Андрей и Макс, п.Назия, Ленинградская обл.

Давайте попробуем

Давайте попробуем открыть хит-парад фирм, занимающихся переводом игр на русский язык.

Вопрос качества перевода игр на русский по-прежнему один из лидирующих в нашей почте. Предлагаем сделать особый хит-парад по следующим правилам:

- 1) На включение в очередной хит-парад могут претендовать фирмы, выпустившие игру на русском языке в период между двумя выпусками «Великого Дракона»;
- 2) Хит-парад составляется исключительно по письмам читателей;
- 3) В итоговом хит-параде будет указано не более пяти фирм вместе с названиями игр, ими сделанными.

Ждем ваших писем, уважаемые читатели.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Первая часть Smuggler's Run была в числе тех игр, в сопровождении которых PS2 появилась в Соединенных Штатах. И, несмотря на то, что с момента релиза прошло не так уж мало времени,



эта экстремальная гонялка все еще вполне презентабельно смотрится на фоне свежих релизов. Это значит, что ребята из Angel Studios действительно хорошо над ней потрудились, обеспечив игру быстрым геймплеем и вполне красивой графикой, сочетающейся с огромной площадью территорий, на которых приходится выполнять миссии. И хотя в SR1 действительно присутствовали миссии, лично я бы, наверное, отнес игру к жанру аркады. Весь этот сбор контрабанды больше напоминает езду по checkpoint'ам, чем серьезные задания. Да и о реалистичности в первой части тоже речь не идет. Но в этом, собственно, и прелесть SR. Не все же нам играть в выдержанные и сбалансированные творения, вроде Driver'a. Ведь настоящий экстрим начинается там, где кончается реальность.

Вторая часть SR забросит нас в горячие точки: Афганистан и Вьетнам. Первая страна состоит в основном из равнин и рек, в то время как вторая большей частью засажена лесами. Катаясь по этим территориям, нам придется столкнуться с такими фичами, как взрывы, перекрестный огонь, погодные явления и ночная мгла. Сложный сюжет, который, наконец, появится в игре, будет передаваться посредством заставок.

Всего в финальной версии ожидаются 10-15 игровых режимов и, примерно, 30 миссий. Контрабанда, которую вы собираете, теперь представляет собой не просто мертвый груз. Часть ящиков содержит взрывчатку с таймером, а другие придется ловить прямо в момент сбрасывания их из самолета. Ваши конкуренты и полиция также никуда не денутся. Более того, искусственный интеллект врагов повысился, так что теперь стоит ожидать от них каких-то осмысленных совместных действий. Дабы противостоять такому натиску, в ваше распоряжение попадут новые виды транспорта, включая танк и бигфут.

Графический движок заменен на более быстрый, способный обеспечить различные спец. эффекты, в том числе динамичное освещение. Но при этом частота смены кадров все еще держится на отметке 60.

Дата релиза Smuggler's Run 2: Hostile Territory — октябрь 2001-го.



ИНТЕРЕСНОСТИ ОТ САРСОМ

Пойманный врасплох на E3 представитель Сарсом Йосики Окамото (Yoshiki Okamoto) поделился с нами весьма интересной информацией о будущем и столь ожидаемых играх. Прежде всего, серия Resident Evil в скором времени станет сетевой. Как и когда это случится, нам не сообщают, но точно известно, что разрабатываемой сейчас четвертой части игры это не грозит. Лично я вообще не понимаю, кому нужен онлайн-ужастик, хотя, возможно, это будет чем-то вроде стрелялки по мотивам Code Veronica.

Другая симпатичная новость касается Resident Evil Zero, который, как вы знаете, первоначально разрабатывался для N64. Но потом капкомовцы посчитали, что выбранная платформа недостаточно крута, и передвинули проект на GameCube. Так вот, по свидетельству Окамото, «нулевая» часть Резидента, вероятно, будет описывать события, имевшие место еще до первой части игры. Ну, и, наконец, Dino Crisis 4. Нет, это не опечатка, именно «4»! Третья часть палеонтологического триллера выйдет исключительно на Xbox, а вот четвертая не будет эксклюзивной ни для одной платформы.

Не мог представитель Сарсом не рассказать и о столь обожаемых народом файтингах. По его словам, серия Street Fighter будет продолжена (кто-то сомневался?), но не в 3D. По его словам, новые части серии будут двумерными, но выглядящими, как трехмерные. Похоже, это заявление заставит судорожно перекреститься многих фанатов «Уличного Бойца», которым на ум сразу же придут «силиконовые» герои, или, и того хуже, оцифрованные бойцы. Чур меня!

Подытоживая свою речь (или просто желая отвязаться от репортеров, чтобы спокойно сходить в буфет), Окамото произнес гениальную фразу: «Мы — Сарсом, мы делаем сиквелы ко всему!» Жалко Копапи не придерживается этого правила, иначе бы мы с вами горя не знали.

РЕКОРДЫ SQUARE

Весной Академией Интерактивных Искусств и Наук (Academy of Interactive Arts and Sciences) была проведена церемония, где объявили и наградили создателей лучших игр за последний год. На этом мероприятии львиная доля трофеев досталась Square. Вот те номинации, в которых ей удалось одержать победу:

«Выдающиеся достижения в области Художественного Руководства» — **Final Fantasy IX**

«Выдающиеся достижения в области Анимации» — **Final Fantasy IX**

«Лучшая приставочная игра года в жанре Action/Adventure» — **Vagrant Story**

«Лучшая приставочная игра года» — **Chrono Cross**

«Лучшая приставочная ролевая игра года» — **Chrono Cross**

«Лучшая игра 2001-го года» — **Chrono Cross**

К моменту награждения, продажи девятой части FF перевалили через миллион с момента релиза в ноябре. А общий (всемирный) объем продаж всех частей сериала превысил 30 миллионов экземпляров.



ПОЧЕМ ПРИСТАВКИ В 2001 ГОДУ?

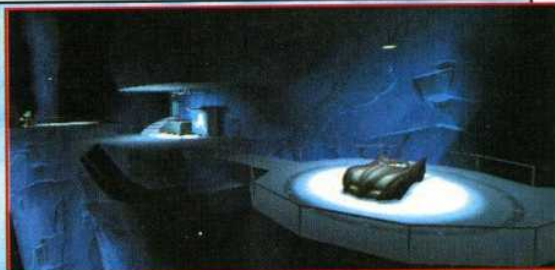
Ни для кого не секрет, что события именно этого года в известной степени определяют облик всей игровой индустрии на ближайшие лет несколько. Ведь именно в 2001-м стартуют две всем известные игровые системы, и как только это произойдет, процесс смены поколений можно будет считать завершенным. Возникает вполне понятный вопрос: когда и во сколько это нам обойдется? Первыми свои планы обнародовала Microsoft. Ее консоль осчастливит американский народ в ноябре, а именно 8 числа. И для приобретения Xbox потребуется выложить 299 кровных баксов. Более чем скромная цена, если учесть себестоимость приставки, которая превосходит 400 долларов. Но подобный ход едва ли можно считать безрассудным, учитывая то, что Sony к тому времени снизит цену на PS2 долларов на 100. К тому же мало кто даже в США согласится сейчас платить за консоль больше трех сотен.

Nintendo же не случайно не торопилась с официальными заявлениями, явно не желая делать этого раньше Microsoft. Ведь узнай Билл Гейтс, что GameCube будет стоить всего 199 у.е., да к тому же дебютирует на 3 дня раньше, наверняка, еще больше скинул бы цену Xbox и передвинул бы релиз на месяц назад. На самом деле можно было предполагать, что Nintendo решит установить более низкую цену на свою приставку, чем у PS2 в момент запуска, но поверить в это было не легко. Хотя, возможно, себестоимость GameCube не так уж велика, ведь в техническом плане «Кубик» по многим пунктам отстает от своих конкурентов, да к тому же не умеет проигрывать стандартные DVD. Правда, частично эту проблему решила Matsushita, анонсировавшая улучшенную версию GameCube, которая выйдет в сентябре, но только в Японии и, по всей видимости, небольшим тиражом. Преимущество новой модели заключается в наличии DVD-привода. Соответственно и цена на игровую систему возрастет. Внешне распознать усовершенствованную версию несложно, поскольку корпус ее выкрашен в металлический цвет. На мой взгляд, с таким окрасом «Кубик» больше походит на радиоприемник середины прошлого века, чем на компьютер. Или, может быть, на тостер. В общем, выглядит страшновато.

В целом, несмотря на очевидное стартовое преимущество японской приставки, прогнозировать что-то сейчас не просто. В любом случае, стоит понимать, что независимо от расклада, кардинальных изменений во всей игровой индустрии ожидать не приходится. PS2 окончательно укрепила свои позиции, и вряд ли что-то теперь сможет их серьезно поколебать. Так что данная борьба, как отмечают многие именитые разработчики, такие как Capcom, идет за почетное второе место.

БЭТМЕН ВОЗВРАЩАЕТСЯ... ОПЯТЬ

Ну, неужели кто-то сомневался, что на PS2 рано или поздно появится Бэтмен. Вот только, я думаю, многие сомневаются в возможности существования успешной игры с участием этого супергероя. И вряд ли кто-то возьмется утверждать, что для этого нет оснований. Действительно, со времен 16-битной эры, пожалуй, мы так и не увидели ни одной по-настоящему приличной игры о Бэтмене. Много было попыток, амбициозных и не очень, но в целом приходится признать, что на разработчиков Бэтмен действует как-то гипнотически. При одной мысли о Черном Рыцаре даже самые достойные представители игровой индустрии начинают вести себя странно: их некогда прямые руки становятся кривыми, а мозг отказывается работать вообще. Но вечно это длиться не может, и однажды появятся люди, которые исправят положение. И кто знает, может быть нашими спасителями станут ребята из Ubi Soft, которые как раз анонсировали Batman Vengeance для PlayStation 2. Игра эта, как можно догадаться, взглянув на скриншоты, основывается не на фильме, а мультсериале The New Adventures of Batman. И тот факт, что в проекте участвуют сценаристы, работавшие над мультиком, дает надежду, что в игре будет сильный сюжет. Качество же игрового процесса мы сможем оценить позже, когда нам покажут хотя бы видеоролик. Пока известно лишь то, что по жанру это будет action-adventure. Но лично меня радует отсутствие в BV Робина! Да, у начинающего борца с преступностью, видимо, настал период экзаменов в колледже, и вместо него прикрывать спину Бэтмена будет Бэтгерл.



У MICROSOFT ВСЕ ПО РАСПИСАНИЮ

В ответ на «провокационную» статью в Financial Times, в которой говорилось о задержке поставок аппаратуры для разработки игр под Xbox и возможной задержке выхода самой приставки, Microsoft опубликовала решительное опровержение. «Мы все еще уверены в том, что сумеем выпустить как саму приставку, так и все анонсированные игры, к концу года, — заявил Джон О'Рурк (John O'Rourke), маркетинговый директор Microsoft. — Пока что нам удавалось в точности придерживаться графика, к тому же мы заручились поддержкой более чем двух сотен игровых компаний, включая Sega, Electronic Arts, Konami, Eidos, Infogrames, Capcom, THQ и Activision». И действительно, в преддверии выхода GameCube малейшая задержка Xbox почти равнозначна капитуляции Microsoft на приставочном рынке.

ЭМУЛЯТОР GAME BOY

Создатели взломщика игр для PlayStation на радость массам сварганили эмулятор Game Boy Color для PS2. Устройство называется Game Studio и помещается в слот для карточки памяти, после чего в него можно вставлять картриджи Геймбоа. Причем на PS2 графика 8-битных игр выглядит заметно лучше, благодаря таким эффектам, как anti-aliasing. В Европе GS вышла еще в апреле (цена — 60 долларов), даты релиза в Штатах и появления в России пока неизвестны.



HERDY GERDY

Herdy Gerdy — это трехмерная приключенческая игра, работа над которой ведется уже несколько лет, хотя никакой подробной информации о проекте до недавнего времени не поступало. Дело в том, что Core Design хранила все в тайне, желая представить игрокам уже более-менее завершенную версию. HG, как я уже говорил, игра полностью трехмерная, хотя и выглядит она, как рисованный мультфильм. Но в этом-то и заключается ее прелесть.



НОВОСТИ короткой строкой

- Товарищи из Майкрософт сообщили по секрету, что объем жесткого диска для угадайте какой приставки был увеличен до 10 Гб (прежняя цифра — 8 Гб). Причина — снижение цены на винчестеры.

- Теперь, когда Gran Turismo A-spec уже вышла, Sony поведала о том, что следующая часть автосимулятора, скорее всего, будет сетевой.



- К моменту запуска Game Boy Advance в США 11 июня, было доступно только 500 тысяч экземпляров портативной игровой системы. Причина, если верить Nintendo, заключается в ее желании завести достаточное количество Геймбоев и другие страны. Ну, прям, как с PS2, честное слово...

- Sony объявила о том, что третья часть боевика Syphon Filter выйдет не на PS2, а на PSX позже в этом году. Уже доступны первые скриншоты.



- В одном из своих интервью для журнала Famitsu Weekly управляющий директор Сарсом, Йосики Окамото (Yoshiaki Okamoto) довольно оптимистично высказался относительно GameCube. Похоже, новая приставка от Nintendo его действительно заинтересовала. По его словам основной недостаток Nintendo 64 заключался в выборе носителя, который отводил от консоли не только пиратов, но и многих разработчиков. Мини-DVD же — вещь более простая и удобная. Хотя, конечно, окончательное решение Сарсом будет зависеть от предоставляемых условий, таких, как цены на необходимую для создания игр аппаратуру.



К тому же это одна из тех игр, которые в движении смотрятся лучше, чем на картинках. Честно говоря, не питая особого доверия к Core, могу признаться, что этот проект меня заинтересовал.



рубрику вел Mac Fank



- Стало известно окончательное название детской версии Twisted Metal, которая разрабатывается теми же людьми, что и TM Black для PS2. TM: Small Brawl выйдет на PSX в 2001-м году, и в этой игре вы будете управлять не свирепыми стальными монстрами, а маленькими игрушечными автомобильчиками. А все классические персонажи «Искаженного металла» представлены в образе детей.



- Infogrames обзавелась правами на издание игры, основанной на прошлогоднем блокбастере Mission: Impossible-2, для Xbox и PS2.



XENOSAGA

Возвращений к RPG старой школы не предвидится, особых экспериментов с геймплеем — аналогично. Что ж, Grandia 2 показала нам, какими должны быть 128-битные RPG, Final Fantasy X продемонстрирует, что обо всем этом думают в Squaresoft, а Xenosaga дополнит образ идеями господина Такахаси.

Первый эпизод Xenosaga снабжен подзаголовком «Der Wille Zur Macht», переводящимся на родной язык геймеров как «The Will For Power», а заодно и цифрой «1», свидетельствующей о том, что обязательно будет и второй эпизод (собственно, его разработка ведется уже прямо сейчас). И вот первое заметное отличие от Xenogears — на этот раз не будет вообще никаких элементов Fantasy, только классическая (в понимании японцев) SF: космос, флаеры, компьютеры, роботы... И ассоциативный ряд при-

вел нас к тому же, что мы наблюдали и во вроде бы фэнтезийном Xenogears, только вот логики здесь больше. И так, представьте себе отдаленное, а точнее, отстоящее на несколько тысяч лет от прочтения этих строк (время подготовки журнала в печать — допустимая погрешность) будущее. Умные ученые решили проблему межзвездных путешествий, в результате чего двуногое бесперое существо заселило примерно 500000 планет и продолжает продвигаться в глубины космоса, благо вселенная-то бесконечна. Внутренних войн нет, все планеты объединены в Звездное Сообщество, что никого особенно и не напрягает. Только какие-то совместные организации занимаются разными исследованиями (в том числе, и военными).

Но вот незадача — как только человечество создало свое сообщество, у него, как назло, появился враг под воистину нецензурным названием Pilgrimage Fleet Gnosis, что, конечно, можно перевести как «Странствующий в поисках знания флот», или еще как-нибудь, но лучше оставить, как есть. Помнится, в мире Battletech очень часто давали боевым подразделениям или даже странам такие... непереводаемые, но зато красивые (в оригинале!) названия.

Прошла Е3 '2001, и только после выставки (именно после) появились первые конкретные данные об игре. Во-первых, Xenosaga — это не сиквел, не приквел и даже не римейк. Это — стремление автора вернуться к самому началу, вторая попытка основать свою собственную серию согласно оригинальным идеям, которые в Xenogears были реализованы «неправильно» (возможно, под давлением руководства Squaresoft?). Грубо говоря, старый дом не рушим — мы о нем попросту забываем и строим рядом новый, с нуля. Во-вторых, именно у Xenosaga есть все шансы для того, чтобы стать реальным конкурентом Final Fantasy даже на родном для FF поле — генеральной линии развития жанра «японская RPG». Деньги, отличная команда, информационная поддержка — во всем этом проект нуждается явно не будет.





おはよう KOS-MOS
調子はどう?



KOS-MOS. Ой, секретный проект обернулся банальным созданием боевых человекоподобных (т.е. совпадающих не только по форме, но и по размеру) роботов. Наш герой — женская модель такого андроида, призванная защищать свою создательницу — Shion. Хотя подобные существа обычно состоят из смеси механических и природных органических компонентов, но KOS-MOS — исключительно искусственное существо. А раз на этом акцентируется внимание, то и для сюжета сей факт наверняка окажется важным. Да, сама идея проекта KOS-MOS (надеюсь, среди вас нет представителей Врага?) заключается в том, чтобы сделать боевых роботов мобильнее. А для мобильности как раз очень важен размер. О графике говорить как-то не хочется. Да, все будет полностью трехмерным, а большая часть сюжетных сцен делается на игровом движке (но с улучшенной детализацией). Но именно это можно сказать (и говорится!) почти обо всех новых играх. В данном случае можно сделать вывод о том, что анимешных роликов мы не увидим. Увы. Остальное смотрите на картинках — общее представление о стиле изображения получите.

Враг объединенному человечеству достался совсем не глупый (gnosis = знание), и даже более чем: он мог за сотни световых лет отслеживать деятельность людей и наносить удары туда, куда нужно. Война, господа.

Воинство людей возглавил генерал Wilhelm, представляющий организацию Vector, а основным типом боевой техники стали гуманоидные роботы под названием A.G.W.S. (Anti Gnosis Weapon System), подозрительно смахивающие на Gear из Xenogears. О системе боя пока ничего толкового не говорится, кроме очевидного момента: Gear там применяться будут обязательно. Говорят, правда, что только один раз за весь бой.

Пока что есть информация о трех главных героях:

Shion Uzuki — главная героиня Xenosaga. Возраст 22 года. Как и положено умной девушке, она носит очки и работает над секретным научным проектом. Начальство (все та же организация Vector) отправляет ее на исследования, связанные с недавним разрушением некоей планеты, при этом заодно предполагается провести полевые испытания разработок проекта KOS-MOS (см. ниже). Если покопаться в досье, то можно узнать, что девушка уже успела потерять родителей (на войне) и возлюбленного (в результате несчастного случая). При этом она еще умудряется поддерживать в себе здоровый оптимизм. Уважаю.

Chaos. Представитель мужского пола. Кроме этого, да еще имени, о нем ничего толком неизвестно: о своем прошлом Chaos ничего не сообщает. Но так как заявляется, что Chaos — ключевой персонаж, подозреваю, что ближе к релизу он станет несколько разговорчивее. Более того, разные части Xenosaga, по всей видимости, будут связаны между собой именно этим героем.

Все сюжетные сцены полностью озвучены, а лишним доводом в пользу XS является то, что игра будет занимать целых два DVD. Но не слишком-то радуйтесь — это же создаст проблемы с игрой в России. Если пираты не научатся выпускать DVD, то игру может постичь та же судьба, что и великолепную Skies of Arcadia (Dreamcast, RPG).

В итоге можно заключить, что Xenosaga имеет шанс стать еще одним столпом современного жанра RPG. Кое-что для нее взято из оригинального Xenogears, кое-что из Phantasy Star Online (общий стиль изображения), но в целом проект необычен и крайне амбициозен. Возможно, это еще один довод в пользу покупки PlayStation 2.

Wren



てくれて
たのに



私、店員じゃないの
分かるわけ ないじゃないですか

Помните ли вы свой последний визит на Тихий Холм? Как сначала вокруг вас была только обманчивая тишина, которую внезапно пронзал мерзкий скрип ржавых дверных петель, и где-то за спиной раздавались почти неслышные шаги?.. Пара резких, как гром среди ясного неба, выстрелов и — опять тишина. А повсюду, плотной пеленой обволакивая утомленного путника, одиноко стоящего посреди пустынной улицы мертвого города, все так же клубился густой туман. Вот она — та самая атмосфера, которая хорошо знакома нам еще со времен убийства первого виртуального зомби, то самое чувство страха, что внезапно возникнув, вырывает геймера из привычной обстановки и уносит его в далекие, нереальные миры. В город, где смерть живет не просто в глубинах подсознания его жителей, а совсем рядом, на каждом клочке проклятой земли Тихого Холма.

Со времен Resident Evil выход каждой новой игры в жанре survival horror становился чуть ли не главным событием года. Об очередной страшилке все громче трубили многочисленные анонсы, превьюшки и так называемые статьи «из первых рук», оповещающие о последних новостях с «кухни» разработчиков, в которой варится будущий шедевр.

Однако релиз «лучшего ужастика всех времен и при ставок» — событие, потрясающее умы еще больше, чем предварительная подготовка к нему. Даже самые упертые ненавистники насилия, сломав очередной джойстик во время игры в свои ненаглядные квесты, поднимают томный взгляд на первые полосы популярных изданий и издают смиренный стон. Да-да, пройдет еще немного времени и грянет шедевр: добро пожаловать на призрачные улицы Тихого Холма!..

Итак, маленький фонарик — ваш единственный проводник в мире тьмы и тумана. Вокруг шныряют многочисленные зомби, монстры, призраки, но у вас под рукой всегда тихо попискивает переносное радио, готовое в любой момент оповестить о возможном нападении. Город стал еще больше, открылись до времени спрятанные закоулки, только вы уже не Гарри. Ведь главное действующее лицо Silent Hill 2 — Джеймс, обычный американский парень, убитый горем и все еще не смилившийся с произошедшей в его жизни драмой. Дело в том, что три года назад умерла жена

Silent Hill 2



Джеймса, и с этого момента его существование медленно, но верно катится под откос. Казалось бы, конец близок, однако в один прекрасный день затянувшаяся депрессия резко обрывается. А все из-за того, что Джеймс получает письмо от своей СКОНЧАВШЕЙСЯ супруги! Да-да, именно так. Наш герой, мягко говоря, офигевает и тут же начинает судорожно вчитываться в строки, написанные любимой рукой. Как оказалось, жена просит Джеймса приехать за ней в то самое место, где они, будучи еще молодыми и красивыми, впервые встретились — в маленький городок под названием Тихий Холм. Джеймс — человек эмоциональный и поэтому, начисто проигнорировав всю нелепость ситуации, немедленно отправляется за своей возлюбленной.

Если в свое время Гарри, добравшись до места назначения, увидел только кучи жирных пикселей и богатые залежи кривых текстур, то взгляду Джеймса предстанет самый настоящий городок-призрак, в котором царит хаос в области погодных явлений и полная неразбериха в час-





ти жилищного вопроса. Как и в прошлой истории, первым вашим встречным будет женщина. Причем эта особа до боли напоминает Джеймсу его бывшую супругу. Мистика? Ага, и, между прочим, все последующие события игры прямо или косвенно связаны именно с этой таинственной девушкой.



Добавить к сказанному еще что-либо представляется почти невозможным, но ведь, если я ничего больше не напишу, то рискую быть закиданным камнями за малую информативность. Поэтому, скрепя сердце, расскажу о дизайне игры. Что несложно, потому что он представляет собой точную копию дизайна оригинального Silent Hill: на улицах все тот же туман, а все живые герои в CG-изображениях почему-то по-прежнему

А теперь вниманию фанатов первого Silent Hill'a! Как вы понимаете, все герои этого триллера другие, однако же видоизменить город никто и не собирался. Я уже представляю себе, как вы будете подолгу останавливаться возле знакомых по оригинальному SH местечек, пуская ностальгическую слезу. Я думаю, что побывавшим в первой части будет интересно узнать, что в SH2 наконец-то приоткрываются главные тайны городка и причины его превращения в пристанище призраков и монстров. Надо полагать, японским разработчикам из Konami особо туго пришлось с пониманием менталитета штатников и созданием атмосферы их маленьких городков. Возможно поэтому всю группу без промедления выпроводили в настоящую американскую глубинку для пристального изучения местных кактусов и прочих достопримечательностей с целью постепенного формирования в сознании картины будущего Тихого Холма. Но, видимо, общение с прагматичными янки подействовало на конамиевцев несколько угнетающе, потому как, спустя некоторое время, глава группы с веселыми нотками в голосе заявил, что, мол, одним из главных отличий SH2 от первой части будет очень большое количество членовредительских моментов, разворачивающихся в самое неожиданное время. Также было обещано художественное воплощение прообразов разных слуг дьявола и исполнение в реальном времени самых настоящих обрядов африканских племен. Шутка.

напоминают трупы, не говоря уже о настоящих покойниках. Странно все это. Помнится, в Resident Evil люди как люди, а играть все равно страшно. Давайте теперь попытаемся вообразить себе, что ждет нас внутри зданий. Интерьеры комнат уже готовятся снова пугать психически неустойчивых игроков кровавыми надписями на стенах и оторванными головами, небрежно разбросанными по креслам — новаторству, как уже, наверное, успели заметить, просто нет предела. Чем же будут пугать окровавленные зомби и полуразложившиеся собаки, выяснить все равно не удалось даже после внимательного прочтения пресс-отчета разработчиков.

Итак, надо думать, об игре сказано достаточно. Пока очевидно, что несмотря на популярные в последнее время заявления о том, что пока на PS2 не вышло ни одной стоящей игры и ожидать их, дескать, придется еще очень долго, шедевр не заставит себя ждать. Тем более что Konami настолько авторитетная компания, что можно быть уверенным — нам обязательно подарят заветный билет в мир кошмаров. До встречи на Тихом Холме!..

Полуразложившийся
Ted Strife





Да-а-а, что ни говори, а писать обзор спортивной игры это вам не фунт изюма. Ни тебе лихо закрученного сюжета, вроде как в Final Fantasy или Metal Gear, ни обширного арсенала средств убийства. В общем, «О, спорт — ты мир!». Тут непозволительно закатывать противника в асфальт, целенаправленно выбивать ему зуб за зубом или самозабвенно отплясывать джигу на поверженном теле. У меня даже нет повода сладострастно отдаться своему любимому занятию — ворчанию по поводу бьющего через край насилия. Все цивилизно до невозможности, даже судей никто не отправляет на мыло, а ведь, говорят, был когда-то такой любопытный обычай. Возьмем, к примеру, все тот же футбол, предмет пылкой страсти множества фэнов. Нет, ну судите сами, что можно рассказать об этой игре, как таковой? Ну бегают по полю здоровые потные мужики, изо всех сил пытаются пнуть или, хуже того, забить в ворота противника одинокий мячик. Помнится, старик Хоттабыч однажды решил этот вопрос до смешного просто: выдал каждому игроку по мячику, пускай катают себе, болезные. Пожалел, значит, бедолаг. Правда, поступок этот был решительно осужден, потому как незадачливый джинн не просек по древности своей, что это вот и есть самый кайф в футболе и, собственно говоря, его суть: именно один мячик и пара десятков человеческих единиц в погоне за ним. Нет, правда, не сочтите меня ненавистником спортивных игр. Конечно, ночные бдения перед монитором несколько поумерили мой дворовый пыл, но, тем не менее, дай мне волю, я еще ого-го-го... Гм, то есть, что я хочу сказать, играть-то в футбол во дворе с пацанами было, может, и здорово, да и тем самым потным мужикам это занятие, тоже наверняка в кайф, а то чего бы они так надрывались. И в спортивные симуляторы играть тоже занятие рулезное. Рассказывать же об этом несколько... я бы сказал... как-то... ну, впрочем, спортивные игры благополучно существуют на всех консолях, и обойти их нашим журналистским вниманием никак нельзя. Так что, хватая свой потрепанный мяч и с воплями нестись во двор я пока погожу, а подавив тяжелый вздох, притормозу свое брэнное и уже малоспортивное тело возле все того же монитора бессмертной фирмы Самсунг, за который, надо сказать, я еще и не расплатился до конца. Пардон, это вопрос сугубо личный, отвлекся.



Прежде всего, поговорим о грустном. Но не долго. Для тех, кто еще не в курсе, фирма, известная своими спортивными играми, а именно Electronic Arts, совершенно нагло проигнорировала Dreamcast и так и не выпустила на этой консоли ни одной спортивной игры. Чем обусловлена такая неприязнь, я точно не знаю, но есть у меня дерзкое предположение, что достошлавая EA просто-напросто побоялась конкуренции с Sega, а конкретно с ее подразделением Sega Sport, которое и соорудило предмет нашего внимания игру — UEFA Dream Soccer. Впрочем, простым геймерам, не искушенным в тонкостях игровой кухни, особо и не интересно, кто конкретно выдал то или иное спортивное издание, главное, чтобы оно была качественным во всех отношениях, игровой процесс не напрягал, ну и, конечно, чтобы существовало возможно полное соответствие между игрой виртуальной и реальной. Ну вот, мы и постараемся сейчас выяснить, соответствует ли Dream Soccer этим требованиям. Первое, что просто-таки поражает воображение, так это обилие игровых режимов: есть локальные чемпионаты (слабо, например, отыграть чемпионат Австралии? Там, между прочим, такая жара... хуже, чем в Лос-Анджелесе), можно принять участие в европейском турнире, чемпионате мира и еще нескольких увлекательных состязаниях. Правда, нет почему-то незабвенного турнира между 242-й Московской школой и ПТУ №36 города Козюльска. Ну, тут уж ничего не попишешь — нет в мире совершенства. Заметим, что сначала доступны всего несколько турниров, но по мере побед в соревнованиях будут возникать до того скрытые игры.

Впечатляет также и обилие команд и клубов: помимо всем известных сборных, традиционно воюющих за кубок мира — России, Бразилии, Аргентины и т.д. — в клубных турнирах предоставлена возможность играть за очень редкие и совсем неизвестные в России клубы (правда, клуб города Козюльска почему-то проигнорирован, но это так, к слову). Плюс ко всему, прежде чем приступить непосредственно к игре, нужно выбрать так сказать, пол младенца, то есть, чемпионата: женский или мужской. Кроме того, есть одна милая опция под названием The Trophy Cabinet: это что-то типа полки, на которую ставятся выигранные в тяжелой борьбе кубки. Мелочь, конечно, а приятно.





После выбора команд в опциях можно сформулировать наиболее подходящие для вашего темперамента погодные условия и даже время суток, но лучше всего выбрать «случайно». Тогда вас ждет просто море удовольствия: бодро начав погоню за мячом в ясную безоблачную погоду, уже минут через пять вы неожиданно для себя самого рискуете шлепнуться в лужу, налитую вдруг начавшимся дождем, а тут и до порывистого ветра недалеко. А он, да будет вам известно, очень сильно сдувает мячик: лупишь по нему в полной уверенности, что он, подобно ядру, влетит в ворота, а он нет — случайный порыв ветра запросто может отнести его вообще куда-нибудь за пределы поля. Вот гол и накрылся медным тазом!

После выбора чемпионата, команды и погодных условий, можно приступать непосредственно к игре! Тут я, пожалуй, закончу свои наставления, так как, наверное, никому не нужно объяснять правила футбола, тем более, что в силу все того же долгого сидения за не до конца оплаченным монитором фирмы Самсунг (пардон, опять я о своем, заботы, знаете ли...), я эти самые правила как-то уже и подзабыть начал. В самом общем виде, смысл действия состоит в том, чтобы всеми правдами и неправдами пытаться забить гол, лучше всего, конечно, не в свои ворота, для чего следует использовать нижние конечности, именуемые в просторечье ногами. При этом настоятельно не рекомендуется нарушать правила. Кстати сказать, если вы, подобно мне, в этих правилах не искушены, то сверхзлые судьи, просто-таки монстры, очень быстро введут вас в курс дела, безжалостно накладывая штрафы за любое неверное движение. Легкий удар по ногам противника, практически щекотка, запросто обеспечивает вам желтую карточку, а уж если игрок команды соперников по собственной неуклюжести зацепился за вашу ногу и разлегся на поле, то тут уж просто туши свет: судья выдаст красную карточку, совершенно не обращая внимания на ваши гневные заявления, что эта сволочь просто хотела перебить вам голень, вот и распласталась тут вроде цыпленка табака. Шутки шутками, но на самом деле, свирепость судей это серьезный недостаток, так как игра превращается в сущий ад, когда вы уже просто боитесь отобрать мяч у противника. Да и надо сказать, эти сверхпринципиальные судьи за милую душу подсуживают компьютеру, предвзяты просто как подкупленный прокурор, и ничего тут не поделаешь, хоть все зубы сотри от ярости.

Сам игровой процесс, в принципе, банален: гоняем мяч от игрока к игроку, пытаемся довести его до ворот и виртуозно забить гол. Никаких особых наворотов в этом смысле нет, но определенное влияние приставки нового поколения заметно. Пожалуй, главное отличие 128-битного футбола от его 32-битных собратьев состоит в том, что теперь мяч ведет себя гораздо более реалистично, то есть, он не движется, как пришитый к ногам игрока, а запросто может соскользнуть с бутсы или просто откатиться. Так что для того чтобы грамотно вести мяч, приходится быть достаточно техничным (в смысле управления джойстиком). Да и с ударом все не так просто: под дождем, например, мяч, как и положено, становится скользким, поэтому смазать пас или пенальти можно легко.

Надо сказать, AI противника удивительно высок: компьютер играет, как зверь, проводит мастерские распасовки, запросто ведет мяч чуть ли не в ворота (разумеется, в ваши) и наносит просто потрясающей мощности удары. Плюс отчаянно подсуживающие судьи, благодаря которым отобрать мяч становится делом чрезвычайно затруднительным. И дело тут не в вашей или моей криворукости, просто отбор мяча реализован несколько странно: лично я, при попытке им завладеть, все время нарушал правила. Похоже, в этом варианте футбола криминальной считается сама попытка забрать мяч у противника и хоть как-то обезопасить себя от возможного гола. Хорошо хоть разрешают вратарю постоять в воротах.

Вторая серьезная проблема это управление: то есть, поначалу все, вроде, в норме: X — пас, B — удар, Y — удар вверх, привычно зажимаем на несколько секунд кнопку удара — мяч летит далеко, нажал резко — мячик просто катится по полю. Так в чем же проблема? Беда в том, что для того, чтобы быстро бегать, наносить мощные удары и делать длинные передачи, нужно зажимать кнопку бега L-Trigger, но это ведь левый шифт, а у большинства человечества левая рука вместе со всеми ее пальцами слабее правой, а разработчики, несомненно осведомленные об этой особенности анатомии, вешают одну из самых важных функций именно на эту кнопку! В результате буквально через несколько минут активной игры палец просто-таки отваливается. Причем в меню управления поменять кнопку не представляется возможным. Честно скажу, это вроде бы пустяк может основательно подпортить радость от игры. Походите-ка день другой с нестерпимо ноющим указательным пальцем — поймете меня.





Мы не против азарта и настойчивости, но зачем же членовредительством заниматься!

Еще один конкретный минус, так это AI вашего вратаря. О-о, это просто кошмар! Нет, конечно, время от времени он способен поймать мяч, но иногда он вдруг впадает в ступор, из которого ничто не в силах его вывести. Не знаю, возможно, его часто били мячом по голове, но от этого не легче. Никогда не забуду, как мне ударили по воротам с середины поля — мяч медленно катился, а мой доблестный вратарь смотрел на него, как баран на новые ворота, видимо, размышляя о бренности всего земного. В результате мяч беспрепятственно в них вполз, а я проиграл матч. Вот такие печальные истории происходят из-за банальной халатности программистов. А расплачивается за все бедолага-геймер, проливая скупые слезы ярости и начисто снося себе нервную систему.

Впрочем, довольно о грустном, давайте лучше поговорим о достоинствах игры. Прежде всего, это, конечно, графика. Да, за такую качественную графическую часть можно простить многое. Футболисты выполнены просто на ура! Полигонов на них потрачена уйма, и это видно невооруженным глазом, прорисовка замечательна. А уж анимация так вообще блеск: лица вполне натурально шевелятся, и даже легендарная улыбка Рональдо нашла свое, правда несколько кривое, отражение. Движения игроков вполне соответствуют реальному футболному действию, так что иллюзия присутствия создается совершенно полноценная. Если за своей спиной рассадить энное число близких и дальних родственников, озадачив их отдельными эмоциональными выкриками и размахиванием флагами и шарфиками, то на стадион можно уже не ходить. Да что там игроки! Вы посмотрите на стадионы! Это же просто шедевр. Что уж говорить о дожде или снеге: у меня просто то майка к спине прилипла, то зуб на зуб не попадал! Добавьте к этому замечательно выполненным зрителям, которые заполнили трибуны, вместе с вашими родственниками размахивая флагами нашей сборной, и в результате получается просто великолепная графика, по-

добную которой лично я еще не видел ни в одном футболном симуляторе.

Музыкальное сопровождение этого соккера просто мизерное, поэтому оставим его в покое. Другое дело звуки и человеческая речь. Все это есть: звуки удара по мячу, вопли восторженных зрителей, придурковатые замечания комментатора делают обстановку еще более приближенной к реальному футболу, погружая вас в атмосферу состязания. Ну, что же, скинем пропотевшие майки, бросим в угол вываленные в грязи бутсы и, зализывая ссадины и кровоподтеки, резюмируем вышеизложенное в нижесказанном: Dream Soccer — продукт очень и очень неоднозначный. С одной стороны, неудобное управление, мощный AI противников и явно продажные судьбы, которые направо и



налево раздают карточки — все это может оттолкнуть от игры и очень далеко, с другой стороны — великолепная графика, множество игровых режимов и очень неплохое звуковое сопровождение вполне могут компенсировать перечисленные минусы. Так что, думаю, игру эту стоит включить в свою коллекцию, и пусть вас не пугает, что носителя гордого имени Ronaldo заменил какой-то Ronaldoh, это вечная проблема, когда речь идет о спортивных звездах. Не у всякой компании хватает средств и сил для того, чтобы выкупить их настоящие имена. В остальном мой строгий взгляд никаких особых недочетов не заметил, и если не возражает санинспекция, эпиднадзор и руководство ДЭЗа, наслаждайтесь UEFA Dream Soccer как в одиночестве, так и в компании друга, подруги, брата, сестры (нужное подчеркнуть) — в последнем варианте вы сможете и красотами игры насладиться, и нервы побережете.

Засим я прощаюсь, до новых встреч на футболном поле, хоккейном льду, боксерском ринге, борцовском татами, батуте, коне и брусках и так далее, и тому подобное. Навеки ваш обладатель всяческих кубков, экс-чемпион разных стран и народов во многих видах спорта, суператлет на пенсии

Tomba



DEMOLITION RACER

NO EXIT

Дамы и господа, леди и джентльмены, бабушки и дедушки, собачки, кошечки, свинки и прочая живность! Добро пожаловать на нашу гоночную корриду, на это безумное шоу, где машина это уже не средство передвижения, а потенциальная груда металлолома. Что касается вождения, то к концу этих невероятных состязаний немногие из них сохранят способность передвигаться без посторонней помощи, еще меньшее их количество в ближайшее время смогут снова сесть за руль. А о том, что большая часть четырехколесных устройств станет кучей бесполезного хлама, я уже предупредил! Да это и не удивительно, ведь наши соревнования — не просто гонки, а настоящие скачки на выживание: у нас главная цель — не победа и даже не участие, наша главная цель — убраться домой живым, и больше никогда, слышите, ни-ко-гда не принимать участие в этом кошмаре, в этом аду, состоящем из искореженного металла, остовов сгоревших машин и переломанных человеческих костей! В общем, приглашаю вас на Demolition Racer No Exit! А я, комментатор не по профессии, а по призванию, буду сопровождать едкими замечаниями все те ужасы, которые произойдут на ваших глазах.

Пока гонщики готовятся к состязаниям, а зрители, вяло пережевывая попкорн, заполняют трибуны, позвольте рассказать, что за зрелище ждет вас в ближайшее время.

Итак, дорогие мои телезрители, хочу задать вам вопрос: «К чему мы привыкли в стандартных гонках типа ралли, Формулы 1 и прочих сопливых забав?» Верно, там цель проста и незатейлива: первым добраться до финиша, получить железяку с ручками, именуемую у них призом, и полить друг друга липким шампанским. Все, больше ничего интересного ни сделать, ни заметить не удастся. Другое дело у нас — основная задача состоит вовсе не в том, чтобы занять первое место, вернее, не только в этом. Игра-то идет на счет, то есть для победы нужно заработать как можно больше очков, а это задача чрезвычайно не простая, ведь для этого придется

мощно пинать соперников, попросту говоря, врубаться в них как можно сильнее, за что и следует искомое вознаграждение. А если водитель виртуозно долбанет одновременно машин пять, то будет засчитано комбо, следовательно, счет пропорционально увеличится.

Но что-то я заболтался и совсем забыл предупредить, что сегодня у нас не одно, а сразу два соревнования: Demolition Racer, которое скоро начнется, и еще одна гоночка под безысходным названием No Exit (Выхода нет!), так что сейчас мы с оператором быстренько переберемся на ближайший стадион, где она и будет иметь место. Ну а вы пока посмотрите рекламку!

Уф, быстро побежали, тут недалеко, километров пять-шесть, не больше (шучу-шучу, не падай в обморок), так что шевели мослами, бегом-бегом! Хватай камеру! ой, аккуратнее, камерой по уху заехал, да быстрее же! что же тут столько проводов-то понакидано?! все собрал? бегом быстрее. Уф, вроде успели. Мотор! Мы в эфире.

Итак, я снова с вами, дорогие поклонники металлолома, через несколько секунд начнется... нет, не банальная гонка, а настоящая бойня, да, это уже не коррида, а просто какой-то забой крупного рогатого скота!.. Мы видим круглый стадион, на котором нетерпеливо урчат 16 машин разных моделей и цветов. И вот 5-4-3-2-1-0 — началось! Но что это! Машины с ревом ринулись в середину поля, но почему вдруг в середину? Ага, все ясно: это соревнование состоит в том, чтобы на маленьком закрытом поле (вот тебе и «выхода нет!») участники просто изо всех сил долбили друг друга, зарабатывая этим очки. В конце должен остаться только один (до боли знакомая фраза, не правда ли?): то есть, все должны быть разбиты, а вы останетесь в живых. Грыбый! бум! бах! О, машины сошлись в середине арены, ужасные удары, номер 14 сразу же вылетает, остальные уже порядком искорежены! Кстати, для справки: в правом углу экрана располагается шкала, если она обнуляется, ваша тачка взрывается ко всем чертям! Вы представляете, насколько сложна задача номера двенадцать — у него всего-навсего четверть шкалы, а со всех сторон несутся разъяренные соперники, чтобы раздавить в мелкую пыль несчастного двенадцатого, который, впрочем, сам виноват: ведь можно, можно было выбрать не легкое скоростное авто, а, подобно девятому номеру, у которого на крыше нарисован ужасный грозный череп, малоскоростную, но зато чрезвычайно бронированную машину. Вон он в левом углу расплющил о стену небольшую, беззащитную машинку: просто изверг какой-то, джентльмены, монстр в четырехколесном обличии! Но ведь за каждую разбитую тачку он получает дополнительные 250 очков!





А это, согласитесь, не мало. Но что это? Номер восемь на всех парах несется к номеру девять! Что он делает?! Ведь у него всего-навсего средняя модель машины, это просто самоубийство! Но нет, смотрите-смотрите, он обходит девятому со стороны водителя, явно претворяя в жизнь некий план нейтрализации этой махины! Внимание — восьмерка включает полную скорость... и вот, ба-бах! удар в

дверь, от которого водила теряет сознание, номер восемь получает дополнительные 500 очков за мастерский удар, а номер девять выбывает из гонки.

Но пока мы следили за этой драматической схваткой, на арене осталось всего две порядком побитые машины, и вот номер четыре, не справившись с управлением, врывается в стену, и его машина взрывается!

О, дорогие телезрители, нашим глазам открывается ужасная картина, так и приходят на ум пронзительные слова: «О, поле, поле, кто тебя усеял мертвыми телами?» — 15 сгоревших машин, оторванные багажники, разбитые крылья и капоты, смятые в лепешку крыши автомобилей — вот что представляет собой еще недавно так торжественно выглядевшая арена после этой битвы титанов! И только один выживший счастливчик колесит по этому ужасу, совершая свой победный(?) круг. Поздравим его с тем, что он умудрился сохранить свою машину.

Но выжить — еще не значит стать первым, внимание, сейчас на табло появится сообщение о победителях. Да, так я и думал: в результате победителем становится номер девять, тот, что с черепом! Это и не удивительно: разбив восемь машин, он получает 23.000 очков, в то время как выживший гонщик набил себе победных только на 20.000 тысяч! Ну что же, наши поздравления победителю, надеемся, выигранных денег ему хватит на залечивание травм и ремонт машины.

Вот так, дорогие друзья, прошли первые соревнования, не правда ли незабываемое зрелище, только запомните: на это можно только смотреть, и то с приличной дистанции, а вот участвовать лично настоятельно не рекомендую, если, вы, конечно, дорожите своей жизнью.

Ну что же, пока спасатели разбирают завалы, переместимся в место первоначальной дислокации, где мы сможем с комфортом понаблюдать за соревнованиями Demolition Racer. А пока еще одна небольшая рекламная пауза.

В темпе бежим назад, давай, собирай свою аппаратуру.

Черт бы тебя побрал, увальнь, опять ты мне норовишь камерой в ухо заехать. Что говоришь, лошадь отыскал, чтобы быстрее добраться? Молодец, хвалю, на лошади мы вмиг доскачем. Так, ух ты какая кобылка милая, ути-пути, бум! что за черт, она меня пнула, нет, Джек ты видел — эта зверюга пинается! Ладно, сейчас я тебе дам как следует! О, мама, время выходит, сейчас эфир начнется, ну, лошадка, поскакали, ну в стремя, О-О-У-У куда ты, зараза, стой-стой, я же еще не сел (лошадь несется по направлению к стадиону, снося все нас своим пути, комментатор орет благим матом, болтаясь где-то на лошадином боку)... стооооо гадина, остановись! кто-нибудь, помогите!!! Уф! шбашибо, что оштановили эту милую кобылку. Через 15 секунд эфир — быштрее. Ну, вроде, ушпели.

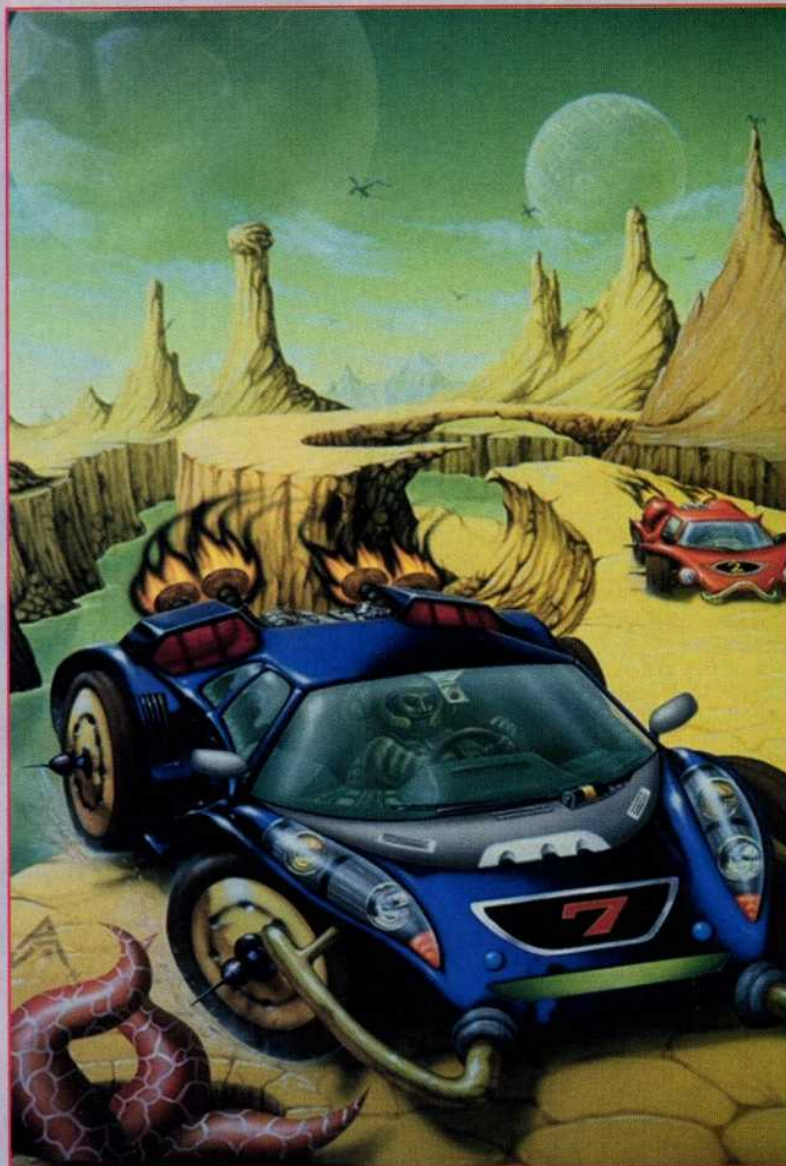


Привет вам, наши верные жрители, не обращайте внимания на мой внешний вид, просто у меня тут случилась небольшая кашуш. Но теперь во в порядке. И надо шкажать, вовремя я дошпел, гонки-то вот-вот начнутся. Только вот жубы выбитые выплуну и дикция шражу же воштановитша... тьфу, ну, вот, все нормально.

Итак, опять на трассе 16 машин, на этот раз все намного интереснее: цель гонщиков проехать три круга и прибыть первым, от души напивав соперников, чтобы получить необходимые для победы очки. Ну вот, машины сорвались с места и, отбросив в сторону всякие законы физики, прыгая по кочкам и совершая головокружительные повороты, понеслись вперед. Ага, интересный момент: номер пять и номер четырнадцать ведут яростную борьбу за седьмое место, пятый беспощадно толкает бедного четыр-

надцатого, набивая себе очки. Пыль из-под колес, смачные удары — какие приятные для фаната гонок звуки! Смотрите, машины приближаются к первому чрезвычайно опасному месту на трассе: колее, сплошь усеянной минами. На такой дороге любая машина вмиг взорвется! И вот пятый номер совершает рискованный маневр, явно стремясь толкнуть четырнадцатого прямо на мины, но тот не будь дурак вовремя хватает синюю коробку, дающую временную неуязвимость! Все, исход этого поединка ясен и развивается по принципу «Не рой другому яму — сам в нее попадешь»: пяттерка подрывается на минах и выбывает из гонки.





Так, что там еще на трассе происходит? Особо экстремальных ситуаций не наблюдается, разве что машина стильного зеленого цвета превратилась в груды металлолома, бухнувшись в стену. Так что пока можно полюбоваться пейзажами, а они, надо сказать, не плохи: травка зеленеет, грязь из-под колес довольно натурально смотрится, небо достаточно голубое — и на этом выразительном фоне

проносятся блестящие машинки, лепота. Но вернемся к гонкам: водители пошли на второй круг, из 16 авто в живых осталось всего 9: кто-то разбился о стену, кого-то растерзали злобные соперники.

Напряженный момент: два участника соревнования решили срезать путь и устремились в тоннель, который, хотя и позволяет значительно сократить дистанцию, таит в себе немало опасностей, вроде кучи мин, на них сейчас и гарцуют наши герои, теряя шкалу. Правда, один умудрился схватить желтый ящик с ускорением. В результате этого маневра машина с Российским флагом вырывается вперед! Но впереди еще много проблем. Крутой поворот, и водителя из России опережает некий урод на джипе, неужели наш гонщик не займет первое место? Надеюсь, очень надеюсь, что я ошибаюсь. И вот шестеро смелых, оставшихся в живых, выходят на последний круг. Машины на полной скорости приближаются к холму, отважный российский гонщик совершает умопомрачительный прыжок и мягко садится на крышу автомобиля соперника! Да, это был мощный финт! Россиянин получает 1000 дополнительных очков, вырубает из строя опасного соперника и становится лидером соревнований! До финиша всего несколько метров, уже никто не в силах догнать нашего спортсмена! Финиш, победа за нами! Ура! Но что покажет подсчет очков, не преждевременно ли наше ликование? Нет, наш гонщик набрал наибольшее количество очков, так что рукоплескания не отменяются. Троекратное ура! Теперь победитель сможет обновить свой автомобиль, улучшив одну из четырех его характеристик.

Закончился еще один сумасшедший день, который мы вместе с вами провели на этих умопомрачительных гонках, а ведь это был всего лишь первый этап соревнований. Впереди новые трассы, новые трюки, новые охотники и новые жертвы, короче говоря, море удовольствия. А пока я прощаюсь с вами, мои верные поклонники экстремальных видов спорта, завтра мы с вами опять встретимся на гонках Demolition Racer No Exit.

Все, эфир закончился. Ну, что, Джек, поехали домой, устал я сегодня, но за лошадь ты мне еще ответишь. Давай, топай, быстро подгони машину. Чтооо?! Вон та, подорванная на минах развалина, и есть моя машина!? Ты одолжил ее на время, взамен той, что гонщик расколотил?! А мне опять ехать на этой спортивной кобыле?! Ну все, ты меня достал, я тебе сейчас все кости переломлю, а ну стой, куда побежал, стой, я тебе говорю, стооой, гад!

Driver в отставке **Tomba**



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

DREAMCAST

Сам по себе жанр игр-ужасов придумала, естественно, не фирма Capcom. Но в последние годы даже геймеры со стажем начали забывать о том, что страшилки существовали и до Resident Evil. Наверное, потому, что на самом деле они не были такими уж пугающими. Раньше ужастики просто укладывались в форму все тех же аркад, только в качестве противников выступали вампиры, зомби, всякие мутанты и прочие неприятные как внешне, так и внутренне, личности. Да, пускай мрачная атмосфера, пускай вокруг шастали толпы развязных монстров, но у вас всегда было, что им противопоставить. Действительно, ну с чего испытывать панический страх, когда у вас в руках хлыст и вы можете единым махом уложить несколько тварей. Да что там хлыст! А как вам понравится главный герой, который без проблем, одними только голыми руками прошибает стену! Но с приходом RE лафа закончилась: вы больше не супермен, посвятивший свою жизнь борьбе со злом, а самый обычный человек из плоти и крови, оказавшийся не в то время и не в том месте. Вон полицейский Леон Кеннеди из второй части Resident'a патрулировал себе вверенный ему участок и прохлопал роковой момент, когда жители его родного города превратились в зомби. А в результате рядовой коп оказался один на один с армией ходячих трупов, имея в кармане лишь нож, пистолет да несколько патронов к нему.

Надо сказать, что в свое время разработчики сделали все для того, чтобы игра избежала участи оказаться обычной аркадой, а действие не превратилось в простое уничтожение одного врага за другим. Для этого они, прежде всего, свели к минимуму амуницию, которой едва хватает для выживания. Затем, ограничили геймера тем, что даже обнаружив залежи оружия, он все равно не сможет унести его с собой, потому что его карманы, увы, не бездонны. Вдобавок управление специально было сделано так, чтобы не было никакой возможности лавировать между врагами. Ну, и, наконец, состояние здоровья главного героя просто не позволяло ему идти напролом. Несколько укусов открытых частей тела, и уже пора залечивать раны. Все эти искусственно созданные сложности заставляли игрока действительно бояться многочисленных врагов, ведь каждый монстр представлял собой реальную угрозу жизни.



Ну а для того, чтобы стало еще веселей, разработчики внедрились в игровой процесс разные головоломки и поиски ключей от закрытых дверей. В результате получился новый жанр, который народная молва окрестила «survival horror». Code Veronica — это последняя по времени выхода часть игры, которая пока что обрела жизнь только на Dreamcast. На самом деле, однозначно определить ее порядковый номер очень трудно, потому что RECV разрабатывался параллельно с RE3 (PSX), а вышел чуть позже. Можно было бы назвать эту часть четвертой, если бы фирма Capcom не заявила о том, что планирует выпустить RE4 для PS2 в 2002-ом году. Так что RECV как бы повисает в воздухе. Ну и пусть висит себе, а мы лучше перейдем непосредственно к игре. Спустя несколько месяцев после событий, потрясший тихий городок Raccoon City в RE2, Клер Редфилд (Claire Redfield), которая все это время занималась поисками своего брата Криса, была захвачена сотрудниками Umbrella и спрятана на секретной базе, расположенной на каком-то затерянном острове. В результате инцидента, вызвавшего утечку T-вируса, Клер оказалась на свободе. Базу, конечно же, мгновенно заполнили зомби и мутанты. Короче, опять мы оказались в незавидном положении.

128-битный «Резидент» разительно отличается от всех своих предшественников, прежде всего, графикой. Раньше, как вы помните, фоны были статичными и представляли собой рендерные изображения. Но мощност Дримкаст позволила сделать окружающую среду полностью трехмерной. Правда, уро-





Впрочем, столь привлекательная для некоторых эстетов гнетущая атмосфера была утеряна еще в третьей части RE. Постоянная смена локаций, обилие разговоров с разными персонажами как-то отодвинули на второй план случившуюся биологическую катастрофу, в результате которой кругом бродят зомби. Все происходящее приняло какой-то обыденный вид, перестало восприниматься как ЧП, а больше напоминает сафари, где вместо диких зверей выступают ожившие мертвецы. В записках регулярно встречается информация о создаваемых монстрах, а в лабораториях в стеклянных капсулах хранятся мутанты.



вень детализации заметно снизился (Dreamcast это все-таки не суперкомпьютер), но зато игровой процесс стал гораздо динамичнее. Камеры по-прежнему крепятся в определенных точках, но переходы от одного экрана к другому происходят без каких-либо торможений. А при ходьбе видно, как движется окружающая среда. Говоря о том, что детализация понизилась, я не имел в виду ухудшение качества. Наоборот, разработчики выжали из приставки все, что только возможно. Если раньше фоны можно было принять за фотографии, то теперь это просто очень качественная трехмерная графика.

Модели героев, на мой взгляд, сделаны не хуже, чем «Шенму». Великолепная лицевая анимация, плавность линий. Хотя местами все-таки не удалось избежать некоторой кривизны. А пальцы рук ряда героев слиты воедино и выглядят так, будто их выстрогали из дерева.

Общее высокое качество графики позволило внедрить в игру множество крайне интересных и динамичных заставок, выполненных на игровом движке. Для того чтобы изобразить какую-то сцену, разработчикам больше не требуется отдельно «рисовать» дополнительные фоны или ваять «силиконовый» ролик. Но «силикон» в небольшом количестве в игре все же есть, и служит он для иллюстрации ключевых сцен.

Сам игровой процесс практически не изменился: все те же монстры, все те же запертые двери, все те же головоломки. Однако рискну заметить, что геймплей чуть-чуть шагнул в сторону аркадности. Враги встречаются чаще, оружие немного снизило убийственность, а вот патронов стало больше. Я уж не говорю о том, что пребывать в игровом пространстве теперь уже и не страшно совсем.



Головоломки выглядят более логичными только потому, что действие происходит на территории Umbrella, и всякие там потайные ходы и прочие заморочки вполне могли быть предусмотрены руководством компании. Вообще сюжет довольно интересен и, в то же время, не стандартен для RE. Почти в самом начале четко обозначены злодеи — это двойняшки Альфред и Алексия Эшфорд. С ними вам и предстоит целенаправленно бороться. Надо сказать, что бегство от безмозглого, но зато почти неуязвимого, монстра больше соответствует духу RE, чем постоянные разговоры с разными героями. Примерно 60% RECV вы будете отождествлять себя с Клер, все остальное время — с ее братом, который, в свою очередь, отправился на поиски сестренки. Игру вы завершите в шкуре Криса. Кстати говоря, финальная стадия вызвала у меня некоторое замешательство. Дело в том, что она полностью скопирована с концовки ролевушки Parasite Eve (PSX) от SquareSoft. То ли это избитый случай «блуждающего сюжета», то ли нет, на всякий случай не берусь утверждать ничего определенного. Как бы то ни было, RECV это все-таки одна из лучших игр для Dreamcast. Многие считают ее самой достойной частью серии. А на меня в свое время RE2 произвел не меньшее впечатление. Впрочем, возможность решить так это или нет на самом деле, есть у каждого из вас.

Mak Fank

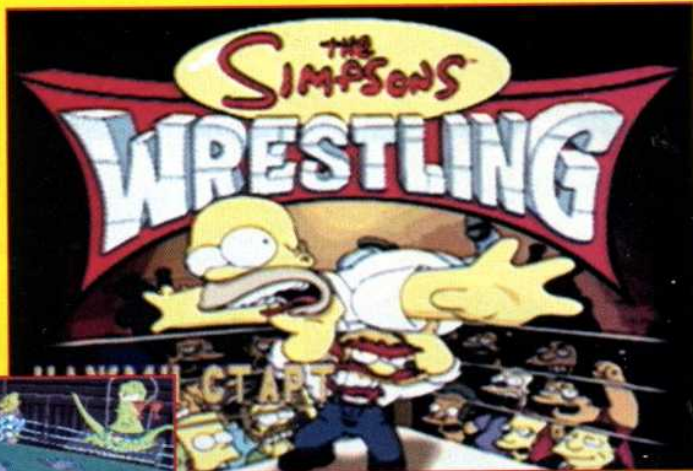
«Мардж! Где мои носки?»

Вот уже три с лишним года канал RenTV продолжает нас радовать показом небезызвестного мультсериала от Fox Television. Некоторые телезрители настолько свылись с Симпсонами, что при пропуске очередной серии у них начинаются конвульсии. Этот, один из лучших сериалов за историю мультипликации, есть огромная пародия на жизнь Америки с ее гражданами, шоу-бизнесом, профсоюзам, страховой системой, судебной властью и т. д. Именно этим и интересен данный мир выдуманного провинциального Спрингфилда российскому зрителю. Причем с одинаковым интересом сериал смотрят как взрослые, так и дети.

Но вот какая штука происходит. Вроде бы как игра по «Симпсонам» должна быть веселым квестом или, на худой конец, незаурядным пазлом. А тут файтинг! Но, в принципе, под какой жанр не подгони историю этой семейки, все равно выйдет что-то очень «симпсоновски» юморное с превосходной мульт-атмосферой. Так и получилось в этот раз, хотя мы видим Симпсонов в файтинге, да и не просто в файтинге, а в реслинге. Но все, что связано с Симпсонами, есть пародия, а потому и здесь пародия на около-спортивную развлекаловку американцев — реслинг.

Получилось? — спросите вы. В целом, да! — отвечу я — Пародия вышла, а вот геймплей... что-то сомневаюсь. Фанаты сериала получают массу удовольствия с визгами, все остальные же, скорее всего, только в случае присоединения к этим самым фанатам, что, кстати, ни капельки не зазорно, а наоборот.

Любой файтинг должен иметь: отличную игровую концепцию, хорошее управление и сносное «неоднообразие» — оригинальность. Собственно, «Симпсоны» подпадают под все эти пункты, но с некоторой «хромотой». Играть в это можно, причем лучше в компании друзей. Играть одному стоит только ради открытия секретных персонажей. Весь бой работает по реслинговой схеме: вы снимаете у противника колонку здоровья, доводите его



до нокаута и делаете удержание. Чем меньше у вас здоровья, тем медленнее исчезает колонка нокаута. Можно прыгать, делать броски, разгоняться за счет канатов, бить лежачего ногами, в общем все, как полагается. Спешлы делаются одной кнопкой. У каждого персонажа их

два, и платой за их исполнение является нарастание усталости. Тут уже срабатывает индивидуальность персонажей: кто-то накапливает силы для спешла быстрее, а кто-то медленнее, соответственно эффект от них совершенно разный. По мере нанесения ударов



копится колонка ярости, накопив ее можно стать временно неуязвимым и делать все, что заблагорассудится. Также во время боя можно, подобрав бонус, восстановить часть здоровья, получить ускорение и т.п. Посмотреть, как Лиза Симпсон колошматит несчастную голову собственного отца, или как Барни разбирается с Мо, даже очень прикольно. Так что «тихий» Спрингфилд (снова) на время превратился в место сведения личных счетов персонажей мультфильма.



копится колонка ярости, накопив ее можно стать временно неуязвимым и делать все, что заблагорассудится. Также во время боя можно, подобрав бонус, восстановить часть здоровья, получить ускорение и т.п. Посмотреть, как Лиза Симпсон колошматит несчастную голову собственного отца, или как Барни разбирается с Мо, даже очень прикольно. Так что «тихий» Спрингфилд (снова) на время превратился в место сведения личных счетов персонажей мультфильма.



На бой за звание чемпиона Спрингфилда вызываются:

Помимо основных суперударов у героев есть броски, а также удары в прыжке и разгонные удары, работающие посредством канатов ринга. Стоит упомянуть, что персонажи в игре отличаются не только спешлами, но и скоростью передвижения, скоростью нанесения ударов и степенью усталости.



Гомер Симпсон

- 1) Шар для боулинга. Хорошая дистанционная атака позволяющая главе семейства Симпсонов нанести сразу несколько ударов, тем более, что шар можно отбить и сделать сопернику «вилку».
- 2) Обжорство. Хорошенько подкрепившись, Гомер увеличивается в размерах и становится гораздо крепче.



Барт Симпсон

- 1) Рогатка. Обычная дистанционная атака. Хороша для поддержания контроля над рингом.
- 2) Скейт. Самый сложный спешл в применении, но и один из самых сильных в игре. Барт на скейте очень быстр и может, наезжая, наносить нехилые повреждения.



Лиза Симпсон

- 1) Саксофон. Игра на саксофоне раздражает абсолютно всех, кроме Лизы. При долгой мелодии оппонент впадает в состояние «укачивания».
- 2) Кусака-Лиза. Схватив за руку, постарайтесь укусить как можно больше раз, пока противник не очухался.



Мардж Симпсон

- 1) Удар прической. Средняя атака на малой дистанции.
- 2) Мегги. Малышка Мегги довольно приставуча и, зацепившись за кого-нибудь, не дает сделать ни спешл 2, ни прыжок.



Барни

- 1) Пивная кружка. Пьянчуга Барни кидается не очень метко, но в качестве контроля над рингом бросок кружкой с пивом вполне пригоден.
- 2) Отрыжка. Хмельное облако, созданное отрыжкой Барни, неплохо работает в любом положении. Жаль, что урон врагу идет весьма слабый.



Апу

- 1) Бросок едой. Еда, явно не свежая (не станет же торговец Апу выкидывать нормальный товар), плохо кидается, но в качестве дистанционного приема вполне пригодна.
- 2) Серия ударов. Советую использовать при первой возможности. Одной такой серией можно зажать противника в углу, а двумя и вообще повалить. Против быстрых персонажей бесполезно.



Клоун Красти

- 1) Бросок яйцом. Очень и очень удобно, целиться не нужно, да и выглядит это для противника довольно унижающим.
- 2) Гигантский молоток. Бум, бум и лепешка, бум и снова лепешка... Эффект замечательный, но пасть довольно сложно.



Нэд Фландерс (Пожалуй, этот боголюб самый сильный персонаж игры. Воскрешение после поражения делает Фландерса, в умелых руках разумеется, практически неуязвимым).

- 1) Бросок библией. Дистанционная атака, которая достанет всегда и везде.
- 2) Кара божья. Хотя требует некоторого времени для использования, прием все же очень сильный. Бьющая с небес молния легко попадает в цель, а если еще противника ввести в нокадаун или схватить его за ворот...



Мо

- 1) Огненная кружка. Очень жестоко! Мало того, что этот спешл работает на дистанции, так еще и образовавшееся пламя погорит некоторое время.
- 2) Доска с гвоздем. Неплохой спешл ближнего боя.



Вилли

- 1) Удар с разворота. Средняя атака на малой дистанции.
- 2) Капканы. Тут шотландец Вилли может оттянуться на полную катушку. Постарайтесь засыпать ножницами, граблями и капканами весь ринг. Это очень сильно ограничит действия противника, и вы сами не заметите, как у него останется с четверть жизни.



Доктор Фринк

- 1) Бластер. Дистанционная атака, целиться не нужно.
- 2) Суперчемоданчик. Может сработать как мина, а может и пустить самонаводящуюся ракету в оппонента. В общем, профессор Фринк в своем репертуаре.



Бамблби-мен

- 1) «Ёё». А вам нравится «ёё»? Как, вы не знаете, что это такое? Вы просто плохо смотрели Симпсонов! Средняя атака на средней дистанции.
- 2) Собачонка. Это животное просто гроза. Бегает долго и не так уж медленно, постоянно кусает и не так уж слабо.

Дополнительно: **Крак** и **Крок**, а так же **Смитерс** и **мистер Бернс** выступают здесь в качестве невыбираемых боссов.

Щекотка и Царапка

Бои между котом и мышью – садистами (героями популярного в Спрингфилде мультфильма) определены в отдельный режим игры. Тут вы можете всласть порубить друг друга топорами и порезать бензопилами. Милости просим на ринг.

Raptor>>>>>>>>>



55 D РАКОН

THE SIMPSON'S WRESTLING



PLAYSTATION

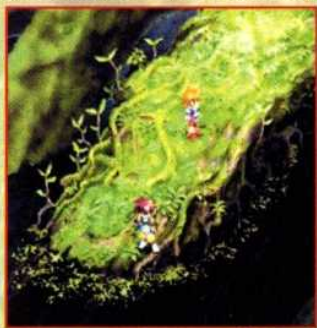
Tales Of Destiny 2

«Destiny, destiny protect me from the world
Destiny, hold my hand protect me from the world
Here we are with our running and confusion,
And I don't see no confusion anywhere.» — Radiohead —



Простым смертным не понять фанатов. До сих пор наука теряется в догадках, пытаясь познать главную причину их безумного поклонения какой-то невзрачной сотне мегабайтов программного кода, записанной на обычный компакт-диск. Еще больше наука удивляется, когда на вопрос: «Ну чем тебе так нравится эта игра?», фанат зачастую отвечает лишь блаженным вздохом — «Ну... она такаая...». Да, что ни говори, все-таки фанатизм — это диагноз, и я с уверенностью могу его себе поставить, даже не обращаясь к врачу. Помнится, впервые одной темной ночью узнав, что третья часть моего самого любимого РПГ-сериала «Tales» переводят с языка восточных татуировок на удобоперевариваемую латиницу, я радовался так, что окружающему миру резко начало нездоровиться — тут же были оповещены по телефону спящие в два часа ночи все друзья и подруги, стены дома исписаны надписями «I Love Namco», а диск с первой Tales of Destiny после года утомительной безработицы снова запихнут в приставку. Как-никак, надо было же чем-то занять себя во время ожидания далекой осени.

Дело в том, что, как это нередко случается с хорошинами RPG, Tales Of Destiny 2 сначала заполучили жители Страны Восходящего Сидюшника, в то время как с изданием игры в США богатеи из Namco решили слегка повременить. Англоязычным геймерам (и нам, по совместительству) пришлось довольно долго ждать, пока до намковцев дошло-доехало, что и богатые тоже плачут — их новоиспеченный Time Crisis по-прежнему продается слегка хреновато, а разработка многообещающего Tekken 4 пока ограничивается всего лишь именами некоторых бойцов. Последней песчинкой,



перевесившей веса совести разработчиков, послужили тысячи писем недовольных американских РПГшников, сокрушающихся по поводу отсутствия на прилавках их местных магазинов столь долгожданной игры.

И вот, наконец, в мае сего года, произошло то, что и должно было произойти — Namco официально заявила, что английской версии знаменитой РПГ быть! Японское название игры, Tales Of Eternia, было в срочном порядке ликвидировано и заменено на старое доброе Tales Of Destiny 2, после чего работа в недрах знаменитой японской конторы в мгновение ока закипела с таким же шумом, как это делала, наверно, лишь вода в жестяном советском чайнике. А пока наши намковцы изо всех сил трудятся дни и ночи напролет, я рискну рассказать вам о ToD2 на основе чужих впечатлений от японоязычных и недостижимых пока что «Сказок Бесконечности».

Чему больше всего поражается геймер, играя в любую часть сериала Tales? Конечно же, великолепной атмосфере игрового мира, которая кочует из одной части в другую, каждый раз кардинально перерождаясь и оставляя лишь для истинных фанатов маленькие незамысловатые лазейки в мире остальных «Сказок». Как обычно, все страны мира имеют свои яркие отличительные особенности: некоторые государства представляют собой обширные заснеженные леса, другие — жаркие тропические джунгли, третьи — цветущие равнины и зеленые холмы, поэтому еще в первой ToD нельзя было спутать, к примеру, солнечный Синегальд со снежной и уютной Фандарией или вечно весенний Фицгальд с водным царством Аквавейл.

Все эти королевства имели разную политику, экономику и общественную жизнь, что неустанно доказывалось играющему по ходу захватывающей игры. Радуйтесь, господа, вновь мы сможем надолго за-





сестрь в городских библиотеках и с удовольствием узнать из книг о жизни местных народов, а также откопать изрядную долю шуток в кипах, на первый взгляд, скучных фолиантов. Во время игры нас, без всякого сомнения, вновь удивят неожиданными поворотами сюжета, которыми славится серия Tales. Вспомните первую ToD, скажите, вы знали, что деревенский лучник Гарр окажется принцем королевства Фандарии, а один из ваших самых тесных партнеров в поисках глаза богини Атамони, Барук, станет впоследствии одним из злейших врагов всей планеты? То-то же.



Ну а начинается третья Сказка с того, что два главных персонажа игры, юноша Рейд Хершел (Reid Hershel) и его девушка Фара Оирстид (Farah Oerstead) одним ну очень романтичным летним вечером в своем родном городишке Рачинс вдруг заговорили о том, что народ их планеты Инферии уже две тысячи лет понятия не имеет о том, как протекает жизнь на соседней к ним звезде, Целестии. Правда, между тем, разговор молодой пары начал медленно сводиться кое к чему другому, и именно в тот момент, когда губы влюбленных должны были сойтись в страстном поцелуе, в небе над Рачинсом вдруг вспыхнуло алым пламенем некое чужеродное тело. Спустя миг, НЛО со всей силы шваркается об землю и к нему уже на все парах спешат наши герои. При ближайшем осмотре выясняется, что объект есть ни что иное как звездолет с забытой богом Целестии, из которого Рейд и Фара в результате изрядных потуг извлекают маленькую девочку по имени Мелоди (Melody) и ее ручного зверька Квики (Quickie). А что было дальше... узнаете осенью, хе-хе.



Внешний дизайн игры резко изменился: персонажи ощутимо увеличились в росте и распрощались с горячо любимым super-deformed. В атмосферу добавили горькую ложку фэнтезийности а-ля Breath Of Fire, однако сам стиль игры остался нетронутым: одежда людей и городские здания как две капли воды похожи на своих собратьев из прошлых частей. Ну а боевая систе-

ма... честно говоря, в одном абзаце о ней не рассказать. Никогда ненадоедающий двухмерный файтинг в реальном времени является настоящим украшением серии, и если в Tales of Phantasia он выглядел слегка сыровато, а в Tales of Destiny почти идеально, то уж в ToD2 перед вами почти наверняка предстанет истинное совершенство. Великолепная анимация магии, потрясающая прорисовка персонажей и монстров, я уже не говорю про оригинальную японскую озвучку боевых кличей и возможность биться с силами зла вчетвером! В общем, это надо видеть.

Мне осталось лишь добавить, что общая графика в игре снова двухмерна, но теперь уже исполнена в модной ныне изометрии, а любителям слегка кривоватого 3D в лучших традициях старушки PSX обязательно следует взглянуть на обширные просторы карты игрового мира. Правда, на этот раз качество самой карты более или менее пристойно. Никаких пикселей на пол-экрана или время от времени подлетающих в воздух кораблей вы пронаблюдать не сможете. Даю слово.

Знаете что, а может быть, фанаты не такие уж и грешники? Особенно, если предмет их обожания представляет собой действительно стоящую игру. Ведь Tales Of Destiny 2, без всякого сомнения, станет лучшим подарком любителям SNES-style RPG в этом году, потому что к такой игре просто нельзя отнестись равнодушно. Так что ждите меня осенью с полноценным обзором, кучей впечатлений и непоколебимой улыбкой на лице!

Ваш преданный сказочник,
Ted Strife



ACTION MAN 2: DESTRUCTION X

ACTION MAN 2: DESTRUCTION X



PLAYSTATION

Здравствуй, здравствуй друзья! Сегодня у нас знаменательный день: сам Action Man почитил нас своим присутствием! И что же это значит, спросите вы? Отвечаю: это значит, что кончились спокойные времена для нашего славного городка. Ведь имя нашего героя означает не что иное, как Человек Действия, и там, где он находится, все вокруг начинает дрожать и вибрировать, и даже мертвые встают из гробов! М-да, ну это, конечно, гипербола, то есть, преувеличение. Но сладко поспать после плотного обеда теперь вряд ли придется. Хорошо, если удастся хотя бы пообедать, ухватывая отдельные куски руками, полными джойстиком, и всем скопом, не жалея сил, ринуться помогать этому бравому парню! Стойте-стойте! Куда же вы понеслись, ведь я еще не рассказывал, что же на это раз стряслось в нашем славном городишке. Так что, ребятки, пока успокойтесь и, нервно сглотнув, без лишних эмоций, послушайте меня.

Если, конечно, вы хоть чуток интересуетесь новостями нашего населенного пункта, то знаете, что сей героический парень здесь уже побывал. Первое его похождение датируется 1999 годом, тогда злобный доктор X тоже замыслил разные пакости и пытался воплотить в жизнь коварные планы захвата мира. Экий наглец, не правда ли? Даром, что карлик с железной рукой, так еще мир ему наш нужен! Впрочем, как раз таким карликам вечно чего-нибудь и нужно чужого. Э-э, молодой человек в третьем ряду, не нужно в порыве праведного гнева ломать стул, вам на нем еще сидеть, пока я не закончу свой рассказ. Ну-с, продолжим.

Тогда-то, все в том же 1999, и появился наш супергерой, имея вполне определенную цель: надрать злобному ученому его наверняка невымытые уши. А мы, наблюдая Action Man'a со стороны, то бишь, в 3D, помогали ему в этом нелегком деле, время от времени плюхаясь в легендарную тачку и разнося в пух и прах прихвостней злодея. Закончилась вся эта эпопея тем, что Экшн Мен добрался до зловещего доктора, надавал ему как следует, и не только по ушам, и посоветовал не заниматься плохими делами, а лучше изобрести что-нибудь полезное, например, PlayStation 5. Короче, встать на путь добра. И как вы думаете, послушал Икс доброго совета? Ничего подобного! Быстренько отряхнул с ушей навешенные на них оплеухи и опять принялся размышлять над тем, чего бы еще такого замутил, чтобы все вздрогнули. Собственно говоря, именно в этот момент и начинаются новые приключения,

(ACTION MAN: OPERATION EXTREME)



Взбесившийся динозавр явно желает слопать доктора X



Вжик-вжик-вжик — уноси готовенького.



Легендарная таратайка Action Man'a

в которых вы примете самое активное участие.

Но прежде коротенько, минут на сорок, о новых планах доктора. Откровенно говоря, они не претерпели особых изменений — все тот же захват все того же мира. Фу, пресно до

безобразия, но что возьмешь с этих злодеев, ничего оригинального они придумать не в состоянии. Ну-с, ситуация вкратце такова: одна умная голова, а именно профессор Смит (Smith), покумекав немного, сочинил некий суперсплав, который обеспечивает ее владельцу просто-таки непробиваемую броню, типа ни автомат, ни ракета такой броник не возьмет. Об этом, естественно, тут же пронюхал наш старый знакомый — доктор Икс. И пришла ему в голову мысль: спереть профессора — пусть тот делает из этого сплава армию роботов. Что из этого выйдет, понятно даже умственно отсталому младенцу: орды непобедимых железяк двинутся на наш мир и, возможно, даже захватят его. Тут-то и обнаружилась насущная нужда в нашем активном герое, который, пока что, ни о чем не подозревая, беспечно принимает участие в гонках (это у него хобби такое, чтобы форму не терять).

Между прочим, лично вам и предстоит управлять железным конем Экшн Мена. Причем, не просто покататься, а еще и выиграть, то есть не то, что там войти в первую тройку-пятерку, а именно, занять первое место. После гонки на связь с героем выходит его информатор и сообщает печальную новость о том, что из лаборатории похищен ученый муж, создатель той самой брони, и ряд его коллег. Наш герой, супермен с железными мускулами и неплохо варящими мозгами, быстро сообразил, чьих рук это дело. Но доктор тоже не полный дурак: он хоть и похитил ученых, но ведь для производства сплава и роботов нужно время, как минимум несколько недель, поэтому злодей обзавелся двумя верными слугами и поручил им пока гадить по мелочи. А так как Экшн Мен не может смо-



Ба-бах! И одной машинкой меньше.



Воды! Воды! А напор-то слабее.



Операция 703 «Перехват в разгаре»



Боевые будни тихого городка.



Забил заряд в пушку туго и думал...

треть спокойно, когда, например, запускается ракета с ядерной боеголовкой, то всеми силами он начинает противодействовать этим антигуманным затеям, ну, и мы вместе с ним, понятное дело.

Ну вот, предыгровой брифинг прослушан, пора бы поговорить об игровом процессе, чтобы, так сказать, подготовить вас к предстоящим сражениям. Первым делом, не могу умолчать о том, что теперь наш герой из автомобиля практически не вылезает, что является шагом в высшей степени разумным: хоть ты и супергерой, а ноги они, знаете ли, не железные. Причем выбор видов транспортных средств велик и разнообразен. Определяется он тем, что задачи, которые предстоит нам выполнить вместе с Action Man'ом, также zelo разнообразны. Ведь этот супермен должен быть примером настоящего гражданина и борца за мир во всем мире, потому и встревает во все подряд. Вот, к примеру, в начале каждого этапа нужно вместе с полицией, а точнее, вместо нее, поймать шестерых сбежавших преступников.

Надо отметить, занятие это веселое и происходит оно следующим образом: выкатившись на машине из гаража (скажу по секрету, именно оттуда начинается любое задание), по стрелке следуем к полицейскому участку, где нам сообщают о том, что надо бы послужить на благо правоохранительных органов. Ха, этим органам только и дела, что припахивать вместо себя широкую общественность! Получив предложение, от которого мы не смогли отказаться, начинаем колесить по городу. Катаемся, значит, на полицейской тачке, оснащенной отличным гарпунчиком, пока не отыщем бандюгана. Когда же это знаменательное событие случится, начинается увлекательнейшая погоня, цель которой состоит в том, чтобы, используя крючок, подцепить, как сазана, вражескую тачечку, а затем потихонечку-полегонечку травить трос, подтягивая



Концы в воду — и порядок!

добычу вплотную к себе, пока не наступит сладкий миг ареста. Не забудьте зачитать арестанту его права, после чего можно ехать за новой добычей. Но это еще далеко не все из огромного списка заданий, которыми изобилует игра.

Воротившись в гараж, сможете выбрать любую из четырех миссий в зависимости от настроения. Если, например, мучает послеобеденная изжога, рекомендовую тушение пожара или поиск и обезвреживание ядерных бомб. А если достали малолетние родственники, удовлетворите мстительные чувства водворением в клетки сбежавших из зоопарка зверей. Можно еще присоединиться к «Врачам без границ», охраняя от наездов наглых террористов машину скорой помощи. Всех заданий не перечислить, но и так ясно, что они отличаются гуманностью и учат нас разумному, доброму, вечному. Но прикляньте сами, можно ли, например, ловить бандюганов на пожарной машине или с помощью машины-миноискателя тушить пожар? Нет и еще раз нет! Каждому заданию своя техника! Для того чтобы пересечь в новое транспортное средство, придется добраться до того гаража, где оно базируется: огнетушилку прихватить в пожарной части, полицейскую машину у копов, и так далее.

Нельзя не сказать о том, что каждая миссия превращается в миниигру: для того чтобы потушить огонь, нужно, управляя шлангом, лить воду в горящие окна, пока не затухнут все источники огня. А у здания есть шкала жизни, при обнулении которой наступает Game Over, плюс напор воды все время слабеет, приходится несколько секунд ждать. Так что задачка усложняется, правда, не сильно, но все-таки. Или, например, очень даже весело, управляя полицейским прожектором, ловить выбегающих из здания грабителей. Но, согласитесь, если бы нас ждали только мирные задачи, было бы довольно скучно.



А станцию «Мир» слабо загарпунить?

БОРЬБА



Какие-то вы все одинаковые в инфракрасном

ПРЫШ



Динь-бом, динь-бом, загорелся чей-то дом.



Танковый бой местного масштаба.



Воскресенье — радостный день: Action Man лидирует в гонках.

А как же киллер-инстинкт? Так и останется неудовлетворенным? Спокойно, не скрежещите зубьями — у вас будет шанс и пострелять. Боевых миссий довольно много: можно, к примеру, уничтожить несколько бандитских машин или превратить в металлолом танки противника, а уж обычных вражеских транспортов, мешающих вашему продвижению к славе, просто немерено. Хотя, справедливости ради стоит сказать, что оружие разнообразием не отличается — на все про все четыре вида: пулемет, ракеты непонятного назначения, мины и огнемет. Причем, все бои можно без проблем выиграть, используя только пулемет. Хотя это вовсе не означает, что вести боевые действия не интересно. Еще как интересно-то! Мало того, что враги яростно отстреливаются, гоняя от вас по всему городу, так еще и ласкающие взгляд спецэффекты, такие как взрывы уничтоженных машин или шлейф от ракеты, делают наши приключения еще более увлекательными.

А если уж речь зашла о графике, то со всей открытостью и лучезарной улыбкой скажу, что она хороша: великолепно прорисованы блестящие машинки, похожие на игрушки, так и тянет взять их в руки и покатасть по комнате! Молодой человек в третьем ряду, поставьте телевизор на место! Если я говорю «тянет», это вовсе не значит, что нужно хватать ценный агрегат, то бишь телевизор, и таскать его за собой.

М-да, так на чем я остановился? Ну, помню, помню, графика. Так вот, помимо машинок, как уже, наверное, догадались самые сообразительные, есть пейзажи, на фоне которых разворачивается действие, и картинка эти олицетворяют собой города, представленные в количестве трех штук. То есть, город как таковой один, но существует он в разных погодных условиях. Что-то вроде Фудзиямы на рассвете, в полночь, в полдень и т.д. Погода то ясная, небо голубое птички поют — лепота! А то снег как повалит,



Угадай-ка! Простое решение простой задачки.

кругом лед, заносы, машина управляется из рук вон плохо, а уж когда начинается ливень, так тут вообще туши свет! Но эффекты, сопровождающие все эти стихийные явления, заслуживают самых лестных отзывов: гроза грозна, дождь, как положено, мокрый и теплый, снег натурально липкий! А уж сами города нарисованы просто классно: веселая цветовая гамма, машинки снуют туда-сюда, пешеходы бредут по своим делам, фонарики мерцают — замечательная живая графика!

А вот музыка оставляет неприятный осадок: так, один нудный мотивчик, который звучит на протяжении всего действия. Впрочем, этот недостаток компенсируется звуковым сопровождением: взрывы бомб и треск пулемета выполнены на достойном уровне. Ну, что же, мои маленькие любители супергероев, пора мне закругляться, я гляжу за окном уже сумерки, да и комары достали. Так что, подведем по доброй традиции итоги: новые приключения Action Man'a, как мне кажется, получились очень удачными и увлекательными. А что еще нужно для веселого времяпрепровождения? И ведь я еще не сказал, что после четырех пройденных этапов, вам предстоит участие в очередных гонках! Совсем не слабо пронести шесть кругов на мотоцикле или поучаствовать в Формуле-1.

В общем, приобщившись к общественно-полезной деятельности Экшн-мена, вы получите мощный заряд бодрости. Эта игра — убойное средство против хандры и общей неудовлетворенности своим бытием. Вот и все, что я имел сказать вам по этому поводу. Все, молодой человек, хватит тут сопеть, лучше помогите неутомимому герою в очередной раз спасти родину от нападков доктора X. Должен же, в конце концов, любимый город спать спокойно!

Верный помощник и рекламный агент супергероев

Tombs



Ой, мама, склизко-то как!



А поворотись-ка бочком, гад, ща врежу!

Arc the Lad Collection



После выхода долгожданного Lunar 2: Eternal Blue истинные ценители жанра RPG задались вопросом: а что же дальше? Что именно выберет Working Designs в качестве предмета для англофикации... простите, локализации игры в США? Продолжений Lunar пока не предвидится, а все новости о выходе версии Lunar 1 для PC выглядят попросту нелепо, хотя, вот проблема, они полностью соответствуют действительности. Аркадные стрелялки для PS2 — это замечательно, но ведь мы совсем не этого ждем от специалистов по части ролевого жанра.

Почему-то и сама WD, и журналисты, лишь изредка упоминают тот факт, что уже давно идет работа над Arc the Lad Collection. Дескать, в списке релизов игра значится, а кому надо — тот и так знает, что это такое. А ведь многие, начитавшись новостей, могут подумать, что PSX уже мертва, и все новинки будут производиться исключительно для приставок нового поколения. Действительно, казалось бы, после релизов Final Fantasy 9, Lunar 2 и Breath of Fire 4 об RPG на PSX в США можно было забыть. Но Dragon Warrior 7, Tales of Eternia и Arc the Lad Collection вдохнули новую жизнь в приставку, отодвинув печальный конец, по крайней мере, до начала 2002 года. Ну и пусть аркады и боевики уйдут на 128-битки ради графики, все равно геймеры уже научились RPG встречать не по одежке.

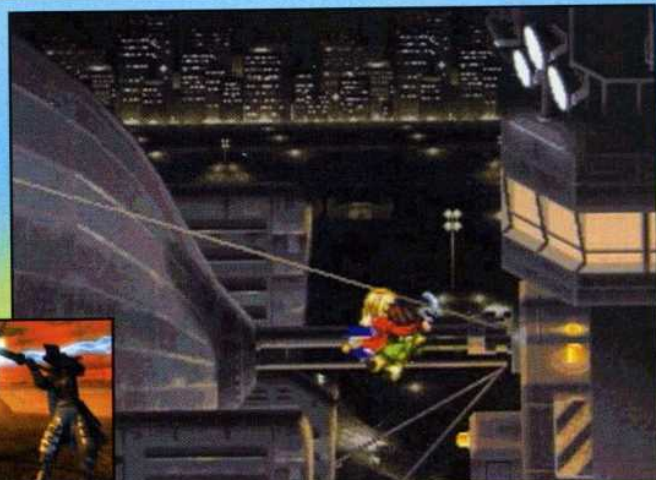
Что же такое Arc the Lad? Игра вышла в Японии в самом начале жизни приставки и обладает всеми недостатками, присущими первым ролевым играм на PSX. Подобно играм SNES, ее графика полностью двумерна, но так как серая коробочка со спрайтами дружит плохо, то и особой эффектности не получилось. В то время Sony считала, что американцы попросту не могут понять игры жанра RPG, поэтому и Working Designs не смогла получить лицензию на ее издание; то же произошло и с сиквелом ATL. Зато сейчас вместо единственной Arc the Lad III в США выйдут сразу три части игры, объединенные под названием Arc the Lad Collection. Пусть графика устарела безбожно, пусть сюжет не так закручен, как в Lunar или Final Fantasy, Working Designs может сделать конфетку из чего угодно.

Сюжет? Он прост до безобразия, точнее, его простота не замаскирована кучей искусно навешанных финтифлюшек в стиле Final Fantasy или других RPG 32-битной школы. Итак, живет в маленькой деревне простой парень по имени Арк, который и призван спасти мир от зла. Для этого ему нужно сначала собрать нескольких коллег, затем вооружиться необходимыми артефактами и... вперед! На штурм цитадели Врага! В новых частях сюжет стал несколько более «продвинутым»: в частности, появляется девушка, которую нужно защищать, но качественных изменений нет. Да и несмотря на название, во второй и третьей частях Арк если и присутствует, то не в виде игрового персонажа, а заменяют его личности по имени Элк и Алек. Вопрос о том, как звали этих героев в оригинальной японской версии, остается открытым.

Сильной стороной классических японских RPG (JRPG) всегда была система боя. В Arc the Lad она полностью пошаговая, а сама игра близка к стратегическим JRPG а-ля Shining Force (разве что количество героев не так велико). Благодаря удобному управлению, ходы делаются быстро, в результате чего бои не надоедают и внешне выглядят достаточно динамично. Грубо говоря, подбегаете джойстиком, нажимаете X и ударяете. И никакой аркадности: бегать можно исключительно в соответствии со своими характеристиками и строго по клеточкам, а X — это выбор команды «Attack». Попробуйте придрататься — все равно не получится. Поле боя в игре на самом деле плоское (точнее, в изометрической проекции), но перепады высоты все же есть, что усиливает стратегическую часть боев.

Arc the Lad Collection выйдут на четырех дисках, что вполне оправдано: фактически мы получим три разные игры. Релиз ориентировочно назначен на ноябрь 2001 года, но мы все знаем, что Working Designs оптимизирует свою работу отнюдь не по скорости и вполне может задержать процесс «умирания» PlayStation, как уже не дала похоронить раньше времени американскую версию Sega Saturn. Но главное — то, что отменять релизы WD не умеет и Arc the Lad Collection быть!

Wren



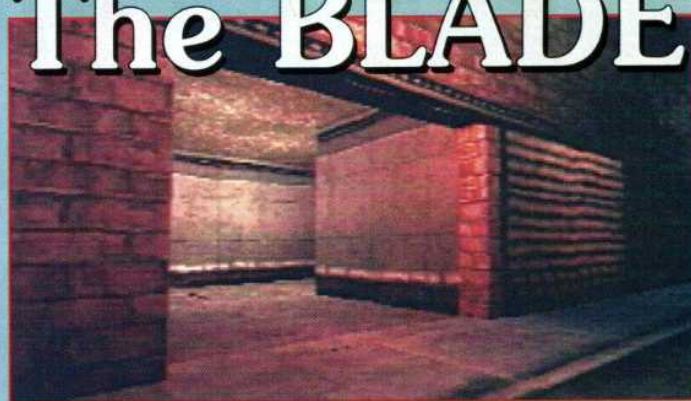
Зомби, вампиры, мутанты! Как же все это наскучило, приелось! После трех серий Resident Evil уже никто не боится гнилых трупов. Отвратительный мутант, рухнувший на вас из обветшалой стены, повергает в ужас только тем, что позорно пикселит, и полигонов для него пожадничали. Простые российские геймеры притомились отстреливать чудовищных инферналов и рубать в лапшу наглых вампиров. Но ничто не может противостоять азарту игровых разработчиков. Самые разные фирмы с завидным упорством продолжают тиранить вконец измученного геймера новыми страшилками, в которых разнообразная нечисть отчаянно пытается напугать обезумевшего от этой монотонной вакханалии игрока. Вот и я расскажу вам об игре про вампиров, хороших и разных. И это вовсе не шутка: главный герой по имени Blade, то бишь, Лезвие, Меч или Клинок, парень, по сути своей, хороший, но местами — чистый вампир.

Во избежание лишних вопросов коротенько изложу сюжетную подоплеку. Событийная канва тут серьезная и где-то даже драматическая, так что быстро все сделали умные лица, приосанились и перестали жевать жвачку.

Итак, в году, эдак, 1787, в маленьком американском городке «Н» (нет, это не Рассооn city) жила-была обычная семья фермеров. В комплект входила одна штука мужчин и одна штука женщин. Потом они решили обзавестись третьим экземпляром, и наступило радостное ожидание прибавления в семье.

Все было бы тип-топ, как вдруг в один совсем не прекрасный день появился якобы врач, якобы для того, чтобы якобы роды принять. А на самом деле скромный облик сельского эскулапа скрывал одного из самых страшных вампиров по имени Фрост. Нисколько не стыдясь всей аморальности своего поступка, эта гадина кинулась на будущую мать и что есть силы цапнула ее в надежде испить крови. Но свой коварный план мерзкое кровососущее до конца довести не смогло: нашлись люди, которые успели оторвать Фроста от жертвы до наступления летального исхода. Но вот беда: вампирские токсины проникли в еще не родившееся дитя. И когда малютка Блейд благополучно покинул материнскую утробу, выяснилось, что мир приобрел получеловека — полувампира. То есть, мысли и гражданская совесть у него человеческие, а мощь ударов и дикая живучесть вампирские. Кроме того, неимоверная тяга к кровопитию. К чести героя, он эту тягу успешно преодолевал, используя всеческие кровоподобные суррогаты. Но люди есть люди. Стало им страшно, аж жуть, и выгнали они бедолагу взащей из родной деревни. Так что, жизнь не удалась, и Блейд поклялся что есть сил мстить всем вампирам мира и когда-нибудь непременно добраться до главного винов-

The BLADE



ника его бед Фроста. Вот такая история, между прочим, это не я придумал, вся сюжетная линия взята из популярных (понятное дело, за бугром) марвеловских комиксов. Игра, как таковая, сделана по известному фильму с одноименным названием, который вышел в 1998 году, и главного героя играл не кто-нибудь, а сам Уэсли Снайпс. История-то повернулась так, что Блейд благополучно дотянул до наших дней, с переменным успехом занимаясь отловом и уничтожением вампиров. И вот, в том городке, где ему довелось наводить порядок, участились случаи зверских убийств, особенно в окрестностях портовых складов. Власти, конечно, думают, что это маньяки шуруют, но Блейд мужик не дурак, он вмиг просек, что никакие это не маньяки, а старые знакомые — вампиры. Значит, не остается ничего другого, как вооружиться и учинить разборку по понятиям, доступным нечистой силе. Игра и начинается с того, как Блейд ловко десантируется с вертолета как раз на эти самые склады. После чего вы берете в свои натруженные руки джойстик и всю полноту ответственности за действия героя, продираясь вместе с ним через скопища вампиров к последнему этапу, чтобы героически побить ужасного босса, разрушить его ко-



варные планы и спасти мир от обескровливания. Итак, сюжетом я вас нагрузил от души, пора бы и о самой игре поговорить. Если попытаться охарактеризовать игровой процесс в двух словах, это будет звучать так: смесь Fighting Force 2 с Nightmare Creatures 2. Так же, как и в FF2, игроку предлагается на выбор множество способов уничтожения противника. Благодаря тому, что Блейд — вампир, его физическая сила внушает уважение: можно выбить дух из про-





тивника мощными ударами рук и ног. Помимо хорошо развитых конечностей, у героя есть фирменный меч, тоже грозное оружие. Но ведь даже если ты вампир, силы не безграничны: от физических усилий уходит шкала выносливости и, когда она обнуляется, удары сходят на нет, становясь такими медленными, что куда там монстра — муху не прихлопнешь. Именно поэтому Блейд совершенно не гнушается использовать разное огнестрельное оружие, благо видов его много: и пистолет, и хорошо знакомый любому геймеру шотган, но самая страшная штука это мультипистолет, использующий не один, а несколько видов смертоносных снарядов. Его можно зарядить и ракетами, и серебряными стрелами, и световыми гранатами, и еще черт знает чем, разве что ядерной бомбой нельзя, и то только потому, что она громоздкая — таскать тяжело.

Опытным путем проверено, что в играх, где бок о бок существуют драки и огнестрельное оружие, ближний бой быстро утрачивает всяческую привлекательность, ведь всю игру можно пройти, уничтожая противника с почтительного расстояния, так сказать, рук не замарав и ног не замочив. Это относится и к Fighting Force 2, где драка была чисто символическим действием, и к Mortal Kombat Special Forces, которая убедительно подтвердила всю сложность соединения огнестрельного оружия и рукопашной.

Но «Блейду» в этом смысле повезло: разработчикам удалось достичь равновесия между двумя видами боя. Огнестрельное оружие не является доминирующим средством и это не благодаря банальному урезанию боеприпасов, а разделению врагов на три разных вида, типа или класса, кому как нравится. В зависимости от этого и выбирается способ воздействия.

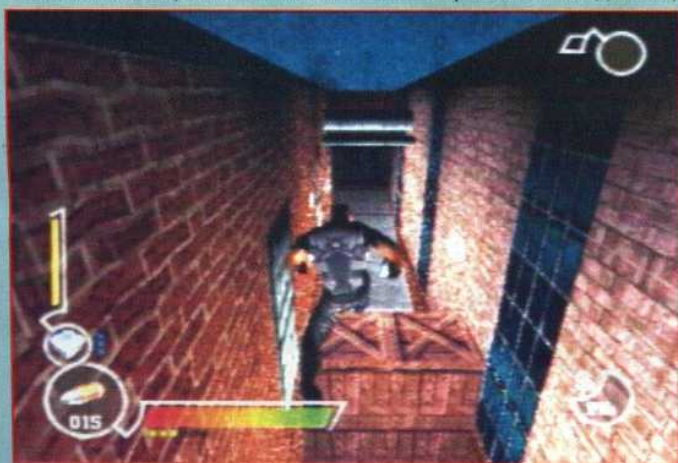
Люди, как и любое млекопитающее, мрут от пуль. Но, в отличие от «братьев по Дарвину», они и сами вооружены огнестрельным оружием. Восставших же из гробов покойников, хорошо знакомых нам со времен «Резидента»,



пули берут крайне плохо. Можно истратить весь боезапас, а толку чуть. Именно против них и рекомендуется использовать меч. И, наконец, третья категория лиц, подлежащих уничтожению: ужасного вида вурдалаки, среди которых встречаются такие монстры, что волосы дыбом встают. Убить их можно только серебряными пулями или мощным ударом ногой в челюсть. Правда, не факт, что после этого приема Блейд не останется на всю жизнь инвалидом, лучше мечом, мечом их гадов! Так что, благодаря такой градации противников, у вас будет возможность и мечом помахать, и пострелять от души. Хотя боезапас можно постоянно пополнять, тем не менее, патронов ограниченное количество, поэтому стрелять надобно с умом, так, чтобы каждый выстрел был наиболее эффективным. А достичь этого можно, заряжая каждый из десяти представленных на ваш выбор видов оружия разными типами патронов.

Всяк знает, что вампира можно шпиговать обычными пулями до посинения (вашего), а ему это будет по барабану. Он ведь, бедолага, и так уже помер, а мертвые, как гласит молва, не умирают. Ничего подобного! Общеизвестно, что кровопийцы прекрасно мрут от серебряных пуль, а на этот случай у нас все предусмотрено: заряжаем пистолет серебром и фаршируем им вампиров. А вот прочих мертвяков, которых простые пули вообще не берут, взрывчатые всегда пожалуйста.

Проблема в том, что серебро и взрывчатка встречаются не очень часто, поэтому нужно не только экономно тратить боеприпасы, но и научиться как можно эффективней использовать круг прицела. Находится он в правом верхнем углу экрана. Переоценить полезность этого устройства сложно: оно при помощи разных цветов дает вам информацию о виде врага — нажмите L2, и в круге появится окраска супостата. Зеленый — живой, темно-зеленый — зомби, красный — вампир. Но самое главное состоит в том, что без прицела совершенно невозможно нормально вести бой: вы просто будете мазать так, что хорошо если





из десяти выстрелов два достигнут цели. А задеть хоть кого-то мечом без прицела вообще невозможно. Но коли судьба одарила вас отменной реакцией, то вы получите от схваток с противниками истинное наслаждение. Сначала круг прицела заполняется цветом, а в конце этого процесса он на долю секунды затемняется, и если жакнуть именно в этот момент, эффект от выстрела утроится. Зомби вообще останется без головы и, не пережив такой потери, склеит лапы. Доведя этот прием до автоматизма, вы сэкономите кучу патронов.

Ну вот боевой частью вроде овладели, теперь переходим к гораздо менее приятной теме. Поговорим о звуковой и визуальной стороне игры. Общая линия всего происходящего состоит в том, чтобы после очередной порции бесед Блейда со своим напарником Вистлером, долго и зачастую нудно продираяться мрачными коридорами, штурмуя разнообразные ящики и собирая ключи. Когда же вам, наконец, безумно повезет и вы встретите и прикончите одного из до скуки простых боссов, в награду вам дадут прослушать еще минут 9 разных разговоров. А затем топайте себе дальше. Надо сказать, пребывание в игровом пространстве этой игры не сильно похоже на веселую прогулку: этапы запутанны, однообразны, ориентиров мало, а картой снабдить нашего героя никто не удосужился. В целом, план действий обычно таков: порубав горстку противников, ищем ключ. Найдя ключ, ищем дверь, которую можно открыть этим самым ключом; открыв дверь, снова попадаем в объятия коридоров, и все начинается сначала. Изредка приходится не только отыскивать ключ, а например, повернуть рычаг для того, чтобы спустить воду или отогнать с рельсов локомотив. Поверьте мне, все это очень скоро начинает навевать сон, к тому же дизайн



уровней просто удручает. Добрую половину игры вы проведете среди кубических конструкций грязно-зеленого или коричневого цвета. Видимо для того, чтобы хоть как-то скрыть весь этот ужас, разработчики стыдливо погрузили все происходящее в темноту. Сделали они это довольно старательно: зачастую не видно ни врагов, ни самого героя. Хорошо хоть призы подсвечены кроваво-красным, не промахнетесь. Короче говоря, убожество окутанных мраком пейзажей и интерьеров вкуче с примитивностью задач, которые приходится выполнять, навевают тоску смертную. Если разработчики стремились именно к этому, то свою задачу они выполнили блестяще. Однако меня терзают смутные сомнения, что на самом деле их намерения были именно такими, но то, что вышло, это скорее провал, нежели победа.

Задачу нагнетания «ужасности» авторы решили просто, сделав основной упор на всяческих зверствах и разбросав в художественном беспорядке малоэстетичные растерзанные тела, оторванные головы и залив всю эту гастрономию избыточными объемами кетчупа, призванного изображать кровь. В этой субстанции порой приходится бродить, утопая по колено, но дела это не меняет. Кетчуп он

кетчуп и есть, сколько его ни лей. В графическом отношении достойно сделан, пожалуй, только сам герой: ему и полигонов выдали по полной программе, и текстуры прорисованы старательно, и движения достаточно реалистичны. Весь его облик вызывает плотные ассоциации с образом, созданным в кино Уэсли Снайпсом. Но вот противники Блейду достались убогие во всех отношениях: чахлые зомби, неуверительные помидороподобные вампиры, какие-то невыразительные собаки. К тому же AI компьютера столь низок, что раскидать даже четверых-пятерых наглецов особого труда не



составит, так как берут они, в основном, числом, а не умением, хотя, конечно, если долго стоять, считая ворон, можно и от простого зомби помереть.

Звуки в игре есть, и они не плохие: шотган стреляет шумно и гулко, автомат трещит, как положено. Озвучка персонажей выполнена достойно, и если вам удалось купить нерусифицированный диск, сможете насладиться голосами разных известных людей, которые принимали участие в этом процессе. Музыкальное сопровождение состоит из неких хардовых мелодий, косящих под тяжелый рок, что вполне соответствует жанру игры, но лично я предпочитаю делать гуляш из монстров, как бы резвяся и играя, подо что-нибудь легкое, вроде вальсов Штрауса, как-то оно, знаете ли, веселее получается. Возможно, кто-то упрекнет меня в ци-



низме, но уж что есть, то есть, с тем меня и возьмите.

Подведем итоги: продукт, конечно, вышел не однозначный: удачная боевая система и динамичные драки сопровождаются скучнейшими заданиями и бездарно выполненными этапами, могущими вызвать раздражение. Видимо, в силу такой противоречивости игра и получилась подобной чемодану без ручки: и нести тяжело, и бросить жалко. То есть, что я хочу сказать: плюясь и трепыхаясь, тянет доиграть до конца. Возможно, авторы так и задумали игру с подтекстом. Знаете, бывают такие девушки: вроде бы и смотреть не на что, а взглядом провожаешь. Вот так и с антивампирусным диском под названием «Блейд»: и тоска берет, и не оторвешься. Так что, доиграете до конца, и с легкой душой отправите-таки его в архив окулкиваться во тьме веков.

Tomba



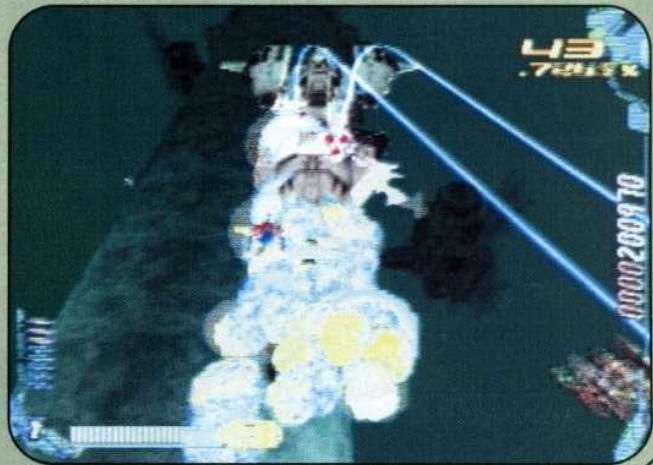
RAY CRISIS

Любопытно, но классические аркадные леталки-стрелялки на PSX не выходили давненько, а точнее, не доходили до пиратского рынка России. Опять же странно, но народ не особо требует подобный продукт. Почти все поголовно подсади на 3D-стрелялки и RPGешки, даже файтинги остались как-то на втором плане. Может я и не прав, но впечатление создается именно такое. А ведь в природе существуют еще и гонки, и спортивные игры, и логические, и весьма добротные (переведенные с PC) квесты! Не знаю, не знаю... Так вот Ray Crisis — это именно та игра, по которым некоторые уже успели соскучиться. Вид сверху, трехмерные переходы и разветвления ни в коей мере не мешают процессу погружения в действие. Наоборот, на фоне пыльных мегаполисов и пепельных пустынь взрывы и выстрелы смотрятся весьма гармонично. Сам игровой процесс достаточно оригинален. Это не Spin (где вся игра строит-

ся на помощи подручных космолетиков) и не Flash (где все зависит от сочетания спешлов и различных видов оружия). Главная задача в Ray Crisis это поимка в прицел объектов поражения и использование против них специального оружия (набирая Hit-пойнты для очков), вид которого зависит от типа выбранного вами космолета. Всего их три. Казалось

бы, немного, но на самом деле, вполне достаточно. Боссы уровней большие и шикарные, загрузки короткие, весь экран постоянно покрыт огнем, плюс ко всему есть специальная Rank-система и галерея с аниме картинками. Что еще надо? Да ничего! Правда, есть один, просто невозможный недостаток — В RC нельзя играть вдвоем!!! А-А-А... Неужели было так сложно сделать режим для двух игроков! Так что полной вишенки в сахаре не вышло, а играть или не играть в Ray Crisis, решать только вам.

Raptor >>>>>>>





JAMES BOND: Tomorrow Never Dies



Ну, как? Вам еще не надоело спасать мир? Уверен, что настоящему геймеру это не надоест никогда. Если вам уже достаточно притерлись приключения Лары Крофт и хочется чего-то новенького, то честь имею рекомендовать игровой продукт от фирмы Electronic Arts, созданный ею в сотрудничестве с Black Ops, с тем же названием, что и один из фильмов легендарной бондианы — Tomorrow Never Dies.

С первых же секунд игры перед нами неотвратимо встает извечная проблема. Как вы думаете, какая? Правильно, это действующая практически на подсознательном уровне великая американская убежденность в том, что по Москве бродят медведи, а по всей России бегают солдаты в ушанках да телогрейках. С другой стороны, если бы не эти опознавательные знаки, то кто бы мог изумленно воскликнуть: «Ох, уж, эти русские!», а русские в ответ уныло-привычное: «Ох, уж, эти янки». А так вроде как разговор получается, диалог, можно сказать. Но надо отдать должное разработчикам — солдаты, техника и иная обстановочка воссозданы не скажу, что правдиво, но очень качественно. И вы действительно начинаете чувствовать себя Джеймсом Бондом при выполнении сверхсекретного задания. Но, как известно, Бонд не был бы Бондом, если бы не Кью. Это старичок такой ветхий, который снабжал Джеймса разного рода прибабасами типа счетчика Гейгера, вмонтированного в часы, автомобилем с оснащением покруче, чем у танка и подводной лодки вместе взятых, или запонков, стреляющих, как очумелые, отравленными иглами. Умный дедуля и на этот раз не покинул агента 007 и, так же как и в фильме, будет всячески помогать выполнять задания, своевременно выдавая ему навороченную БМВ для уничтожения вражеской автоколонны. Мощная тачка, должен сказать!

Хотя сюжетная история достаточно напоминает фразу одноименного фильма, но в игре есть пара миссий, которых в киноленте отродясь не бывало. В целом, суть дела такова: лайнер британских ВМС затерялся во внутренних водах Китая. Мир на грани крупнейшего международного конфликта, который, как водится, может обернуться чуть ли не Третьей Мировой. Секретная британская служба МИ5 получает информацию об этом происшествии, и начальница этой конторы, обладаю-

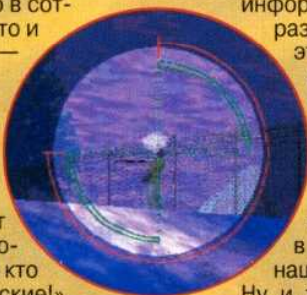
щая лаконичным, но выразительным именем М (просто М, джентльмены), приказывает не распространяться об этом случае в средствах массовой информации. Естественно, тут же выясняется, что газетчики Элиота Карвера (монополиста информационного рынка) осведомлены обо всем гораздо лучше секретной службы! Причем, статья об этом написана самим Карвером. Возникает вопрос, как он узнал? Открою секрет: Элиот предпочитает создавать горячие новости, нежели узнавать и рассказывать о них, как все остальные порядочные журналисты. Туманно изложено, правда? Ну, давайте попросе для особо одаренных: кораблик-то сам Карвер и спер, а потом рассвистел об этой сенсации на весь мир в своих газетенках. Короче говоря, новости — наша профессия: сами создаем, сами описываем.

Ну и теперь осталось угадать, кому при таком раскладе будет напряжней всех? Правильно, вам в роли Джеймса, ведь вы единственный, кто способен противостоять империи этого шакала Карвера. А, как известно даже младенцам, с момента появления PlayStation, бороться с маньяками достаточно удобно в 3D, и

Electronic Arts таким вещам учить не нужно. Вам предстоит побывать в местах не столь отдален... тьфу!.. в местах, где простому смертному побывать не удастся ни за что (да нет, чего вы разладились, вы же геймер, а геймер и простой человек, это как небо и земля). Ну кто обычного паренька пустит на сверхсекретную подводную лодку этого самого Карвера, а вот геймер туда попадает запросто. Короче говоря, вам придется навестить по всему миру, от России до Китая, такой шмон, что народ позабудет собственные имена и даже, возможно, фамилии. Особенно интересно будет потоптаться на Рынке в Сайгоне, где среди террористов полным-полно мирных жителей. Трогать их по возможности не рекомендуется, а отличить легко: все они, как взаправдашние, пригибаются от пуль. Ну как, интересно? Кто

сказал нет? Сейчас вот как дам стулом, эээ, извините, увлекся. Итак, James Bond 007 Tomorrow Never Dies — это игра не только для тех, кто является заядлым бондоманом, но и для всех ценителей жанра 3D Action. Кстати, мой «Джеймс Бонд» переведен Вектором и переведен достаточно неплохо, кроме заставок: они к несчастью (а может и к лучшему) вообще не тронуты.

Александр Мотин





В последнее время на PlayStation и других игровых платформах появилось немало игр, посвященных борьбе с мировым терроризмом. Это Rainbow Six, Syphon Filter (1-2), Mission Impossible и многие другие. Традиционно они выполнены в жанре 3D Action от первого или третьего лица. Игроку требуется пройти определенное количество миссий, смысл которых в основном заключается в отстреле врагов и выполнении какого-либо задания: что-нибудь взорвать, обезвредить бомбу, спасти заложника.

И вот компания Talonsoft (подразделение Take 2 Interactive) решила не отставать от коллег-конкурентов, и на суд PSX-геймерской братии была представлена игра Spec Ops Ranger Elite, в которой нас ждали новые неисследованные территории, трудные миссии и очень опасные враги.

Вводная заставка посвящена сюжету игры, не отличающемуся, впрочем, особой оригинальностью. На этот раз вы становитесь бойцом суперотряда рейнджеров, который, как и положено, борется с международным терроризмом.

«Я с детства мечтал попасть в десантные войска, — говорит голос за кадром, — Теперь, когда моя мечта осуществилась, я постараюсь оправдать доверие, которое оказала мне родина. Я с нетерпением жду возможности, чтобы применить полученные знания на практике. Для нас нет слов «сдаться» или «отступить». И так далее. Так и вижу набежавшую на глаза среднестатистического американского геймера слезу патриотического умиления. Да, теперь уж он точно расстреляет всех ненавистных бандюганов и покажет всем, какие они, эти американские рейнджеры, brave ребята.

Геймплей Spec Ops Ranger Elite мало чем отличается от других игр этого жанра. Вам предстоит выполнить целый ряд миссий, состоящих из двух и более этапов. В каждом уровне дается несколько определенных заданий. Практически все они сводятся к следующему: обследуйте территорию — обезвредьте бомбу — найдите заложника — проводите его до определенного места. Выполнив все поставленные задачи, вы сможете сохранить игру и уж потом приступить к следующему этапу. Вообще все задания и пункты, где их следует выполнять, обозначаются на карте местности (карта вызывается кнопкой Select) красными точками. Не следует пренебрегать процессом подготовки к миссии. Перед началом каждого этапа вы оказываетесь в вертолете, где уже расположились



бойцы — рейнджеры. Прежде чем приступить к выполнению задачи, необходимо выбрать и экипировать двух бойцов. Остановив свой выбор на одном из рейнджеров, нажмите X, после чего вы попадете в оружейную комнату.

Здесь-то вам и представится возможность выбрать для него оружие, а также запастись аптечками, взрывчаткой и прочими полезными шутками.

Убойных средств в игре предостаточно: снайперская винтовка, дробовики, несколько моделей автоматов. Также широк выбор разнообразных взрывных устройств: мины, динамитные шашки и несколько видов гранат. В общем, ассортимент внушительный. Закончив экипировку, можно приступать к делу.

Предупреждаю сразу: игра очень и очень трудная, террористы, можно сказать, на каждом шагу. Так что передвигайтесь осторожно, внимательно исследуя окружающий ландшафт. Возможно, вы не раз погибните, прежде чем пройдете миссию. Придется тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться.

Играть можно как одному, так и вдвоем. На мой взгляд, вдвоем предпочтительней.

Второй боец всегда может вас прикрыть в случае опасности. Одному играть намного сложнее — в этом случае вашим напарником будет управлять компьютер, а вы сможете отдавать однополчану определенные команды: «вперед» (L2+▲), «за мной» (■), «стоять» (X) или «стреляй по моей цели» (●). В противном случае пусть вас хоть расстреливают на его глазах, парень даже не шелохнется. Если же враги ведут прицельный огонь по вашему напарнику, а вы на него не переключились с помощью кнопки ▲, товарищ по оружию будет стоять, как истукан, до тех пор, пока его не прикончат.

Бойцов советую беречь — у вас их всего пятеро, а если кто-либо из них погибнет, то до конца игры, ничего не напишешь — реализм. Так что если в команде осталось меньше двух рейнджеров, можете начинать игру сначала или загружать сохраненную. Поэтому даже если вы прошли миссию, но потеряли хотя бы одного бойца — подумайте, как следует: сохраниться и продолжить или попытаться еще раз пройти миссию — может быть, обойдется без потерь с вашей стороны.

Итак, перед нами 3D Action от третьего лица, сложная и вместе с тем увлекательная игра, посвященная борьбе с нашим общим врагом, терроризмом, и я более чем уверен в том, что у нее есть и найдется немало почитателей.

Андрей Егоров
(anegorru@yahoo.com)



55 ДРАКОН

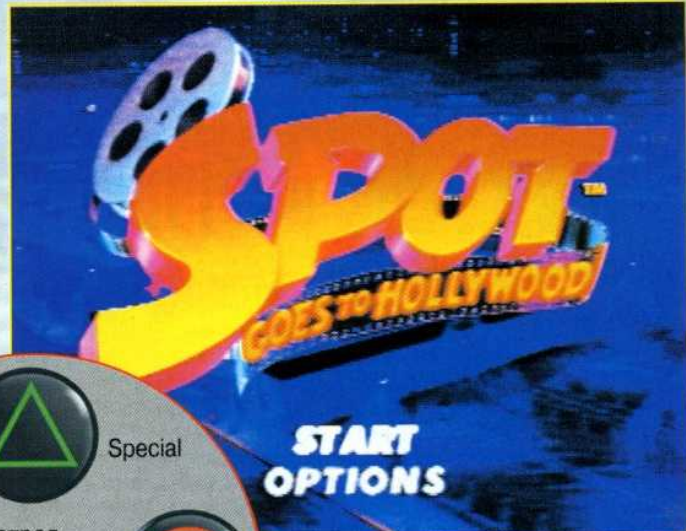
SPEC OPS RANGER ELITE



PLAYSTATION

В 28 номере мы уже писали о приключениях Спота в Голливуде. Но то было на Мегадрайве, версия же Spot Goes to Hollywood для PSX фактически представляет собой совершенно другую игру, причем, на мой взгляд, более достойную, нежели ее 16-битный прототип. Предвижу резонный вопрос: в чем же разница? Нет, не только в графике. Сам игровой процесс претерпел не меньшие изменения, чем визуальная сторона. Дело в том, что для сеговской приставки игра вышла раньше. Поэтому, работая над версией SGTH для PSX, разработчики уже знали обо всех допущенных ими ошибках и, следовательно, имели возможность их исправить. А основной недостаток игры они усмотрели в построении геймплея в целом. Действительно, на MegaDrive каждый этап содержал четкую директиву — собрать определенное количество маленьких spot'ов. Причем «таблетки» далеко не всегда валялись на дороге, как правило, их нужно было находить. И чем дальше, тем сложнее становилась эта задача. Прибавьте неудобное управление и получите действительно сложный и не всегда увлекательный платформер, нахождение каждого уровня которого требовалось потратить довольно много времени. При так называемом «переводе» было принято решение избавить игроков от жесткой необходимости собирать какие-либо предметы. Spot'ы стали обычными призами, за сотню которых дается жизнь. Были полностью переделаны и сами уровни. Есть тут, правда, и пиратский корабль, и джунгли, и дом призраков. Но, по сути, от этих миров остались только названия. Почти все этапы в 32-битной версии SGTH представляют собой, как бы, широкую дорогу, усыпанную препятствиями и врагами. Напоминает Краша Бандикута, только здесь все приходится обзирать в изометрии. Стоит ли говорить, что практически все элементы уровней, включая врагов, были заменены. Трудно переоценить и значение отличной анимации, великолепной музыки и видео роликов. Но при такой концепции геймплея действие игры могло бы превратиться в однообразную аркаду, если бы не обилие секретов. Чтобы поведать вам о них, я перевоплощаюсь в бойкого гида в темных очках, с бейсболкой набекрень.

Итак, господа туристы, леди и джентльмены, я рад сообщить вам, что наша экскурсия по мировому центру кинематографа вот-вот начнется. Я, как опытный гид, похоронивший... эээ... ну, то есть сопроводивший не один десяток туристов, советую вам морально подготовиться к визиту в Гол-



ливуд. Кстати, у нас тут при входе есть офис страховой компании, так что любой желающий может застраховать свою жизнь. Зачем? Да так просто, вдруг кому захочется. Что вы спрашиваете? Будут ли в автобусе кормить? А я разве не предупредил, автобусы у нас кончились. На прошлой неделе последний утонул в забытых песках, так что придется на своих двоих.

Кто шутник?! Нет, у нас тут в Голливуде шутить не принято — плохая примета. Да вы не беспокойтесь, если будете в точности следовать моим указаниям, я гарантирую, что большинство из вас доживет до конца экскурсии.

Ладно, пока охранники пытаются привести в чувства ту слабонервную дамочку, я ознакомлю вас с планом мероприятия. Нам предстоит посетить три основных съемочных павильона, каждый из которых разделен на несколько частей. В каждой из них администрация настоятельно рекомендует вам собрать пять сувениров — звездочек. Нет, платить за это не надо, забирайте даром, если сможете... Коли сумеете отыскать все, заработаете право посетить дополнительные павильоны. Их у нас тоже три. Что вы так дрожите? А, я вижу, вам не терпится начать экскурсию! Что ж, приступим.



ПАВИЛЬОН PIRATE

1. Swashbuckling Spot

Местонахождение звезд: • Первый телепортатор. • На виду. • Телепортатор после первой хлопушки. Нужно собрать spot'ы в правильном порядке. • Толкнуть ящик с надписью «Push» и прыгнуть в дыру. • На виду.

Осмотр достопримечательностей мы начнем с самого красивого павильона, того самого, где снимают фильмы про пиратов. Действительно, что может быть прекрасней, чем, стоя на раскачивающейся палубе, наблюдать, как внизу ленивые волны бьются о борта судна. А в это время свет находящегося в зените солнца, отражаясь от торчащих отовсюду остро заточенных стальных шипов, слепит вам глаза. Ни с чем не сравнимо чувство, возникающее у человека в тот момент, когда иголки резво скачущего по палубе морского ежа неожиданно вонзаются в его мягкое место. Романтика! А где еще вы сможете понаблюдать за тем, как палят пушки, и испытать на себе силу их отдачи...



ПРЕДМЕТЫ

- «Н» — восполняет здоровье
- «З» — тройной выстрел
- «S» — защитное поле
- «F» — заморозка
- «P» — мощный выстрел
- «B» — бомба с часовым механизмом
- Золотой Spot** — жизнь

2. Cannons Ahoy

Местонахождение звезд: • Подвинуть ящик. • Катаясь на пушке, прыгнуть на третьем трамплине справа. • Катаясь на пушке, заехать в телепортатор. • Над шипами. • Около бегающих крабов.

На этом корабле полным ходом идет перестройка декораций. Забитый в бочки съемочный реквизит банальным перекатом доставляется от носа судна к корме. Внутри посуды тоже скопилась куча всякого барахла, поэтому не удивляйтесь, внезапно ощутив на себе вес выброшенного из трюма бочонка.

Этот корабль жаркое солнце пригрело особенно сильно, и, наглотавшись ультрафиолета, некоторые ежи окрасились в синий цвет и теперь в ответ на грубость выстреливают иголками. Увидав сеть, набитую всяким несъедобным мусором, стрельните в нее и откроете проход в секретную зону «Treasure Trove», которую мы посетим позже. А сейчас успокаивающая нервы поездка на пушке. Не забудьте пристегнуться.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- Главные совет: перед игрой залезьте в меню управления и переключите стрелки джойстика в режим Arcade.
- Не забывайте собирать маленьких спотов, за каждую сотню вы будете получать жизнь.
- Старайтесь стрелять на бегу, это увеличивает скорострельность.
- Если вы, воспользовавшись телепортатором, не сумели взять звездочку, то единственный способ добыть ее — намеренно потерять жизнь и попытаться еще раз.
- Прыгая, следите за своей тенью, так вы с гарантией приземлитесь в нужном месте.
- Найденные звезды заполняют шкалу в уголке экрана в том порядке, в котором они встречаются на уровне.
- Не ждите, что по завершению уровня вам предложат сохранить игру. Для того чтобы засейвиться, нужно самостоятельно вернуться в главное меню, войти в Options и выбрать строку Memory Card

3. Treasure Trove (секретная зона)

Местонахождение звезд: • Телепортатор в одной из бочек. • Зайти в телепортатор на ящике и собрать spot'ы в правильном порядке. • Зайдя в телепортатор в одной из бочек, заморозить птичку. • Второй телепортатор после сборки грызунов. • Сбить сетку рядом с последним телепортатором в основной части корабля. • Отодвинуть ящик, прыгнуть в дыру и в комнатке воспользо-

ваться телепортатором.

Трюм — место густонаселенное, поскольку только здесь статисты могут спокойно отмокать в казенном роме, не испытывая на себе тяжелый взор режиссера. Завидев же вас, они, скорее всего, почувствуют себя разоблаченными и попытаются устранить свидетеля. Но не беспокойтесь, пропитанные алкоголем, они вряд ли сумеют вас нащупать. Хотя, как видите, некоторые особо трезвые индивидуумы замаскировались под крыс и теперь кидаются в вас сыром. Но зато, если подвинуть коробку с таким грызуном к сырному препятствию, через пару секунд оно уже будет полностью съедено. Позади крысы, сидящей рядом с шипастым ящиком, вы с легкостью обнаружите дыру. Прыгнув в нее и пролетев немного в пузырьке, сигайте в следующую. Там сбейте сетку, образовав тем самым проход в еще одну секретную часть корабля.



4. Watery Grave (секретная зона)

Местонахождение звезд: • Первый телепортатор. • На виду. • Третий телепортатор. • За первым выходом. • Последний телепортатор.

Днище корабля залито водой и усыпано сокровищами. Теперь вы видите, какая часть бюджета фильма ушла на то, чтобы заделать течь. Но рационализаторская мысль декораторов не могла допустить расхищения золота туристами, вроде вас, поэтому были приняты некоторые меры предосторожности. Всем

желающим запустить руки в несметные богатства их моментально откусят кружащие вокруг сверкающих гор акулы. Мерно плавающие повсюду электрические скаты с радостью устроят электрошок любому, кто, запрыгнув им на спину, решит перевести дух. Единственный относительно надежный способ преодоления водных препятствий — это бочки. Стоя на них, остается опасаться только замаскированных под сундуки пушек, являющихся частью местной сигнализационной системы.



5. Terror From The Deep

Местонахождение звезд: • Дыра за мачтой. • Телепортатор в правой бочке в том месте, где с неба начинают падать бомбы. • На виду. • Подвинуть ящик, прыгнув в дыру, поймать всех сбрасываемых крабом spot'ов. • Побить осьминога.

Как приятно, вынырнув из утробы корабля, снова глотнуть свежего морского воздуха. Но пока мы наслаждались бодрящим бризом, на палубе случился настоящий переполох. Дело в том, что подошло время получать зарплату. И вспомнив об этом, съемочный коллектив, сметая все на своем пути, устремился к студийной кассе. Нас же это не касается, поэтому движемся вперед. Буквально на самом носу судна устроился гигантский осьминог. Оставшись один, он, по-видимому, почувствовал себя брошенным и слегка рассвирепел. Поэтому теперь, скорее всего, он пожелает выместить свою ярость на вас.

Тактика борьбы с гигантскими осьминогами подробно излагается в любом путеводителе по Голливуду. Здесь нет ничего сложного, главное держаться подальше от его щупальцев и пережидать дождь из бомб около борта. Ну и, конечно же, не стоит забывать наносить ответные удары.



БОНУС-ПАВИЛЬОН

6. The Old West

Местонахождение звезд: • Все звезды на виду.

Любите вестерны? Нет? Ну, это не важно, от посещения павильона Дикого Запада вам теперь все равно не отвертеться. Будьте уверены, обитающие здесь коровы с дробовиками, бобры с динамитом, ковбои с кольцами и индейцы с томагавками приложат все силы, чтобы визит сюда вы запомнили надолго. А стада разъяренных бизонов, которые частенько пронесются мимо таверны, для верности утрамбуют впечатления в ваши мозги.



ПАВИЛЬОН ADVENTURE

7. Lost Ruins



Местонахождение звезд: • На виду. • Над шипами. • Над шипами. • Телепортатор за каменной головой. Нужно, убегая от статуй, собрать spot'ы в правильном порядке. • За каменной головой.

Знаю, многие из вас с детства мечтали побывать на руинах какой-нибудь погибшей цивилизации. Но, как вы можете убедиться, на деле все оказывается куда скучнее. Обросшие мхом развалины странных построек, усыпанные костями дублеров Гаррисона Форда, напоминали бы кладбище, если бы картину не оживляли дикие кабаны и не менее дикие аборигены.



Съемки здесь не велись со времен «Последнего Крестового похода», но ловушки, поставленные на налоговых инспекторов, действуют и по сей день. Избежать их легко: достаточно найти где-нибудь кнопку и встать на нее. То же самое касается звезд, висящих над шипами. Завидев такую, не стоит самоотверженно кидаться на острия, вашу жертву никто не оценит, разве что падальщики. Просто окиньте взором пространство и обязательно обнаружите какой-нибудь иной способ. Некоторые кнопки и прочие полезности могут скрываться за массивными каменными головами, которые нежно убираются с дороги динамитом.

8. Wooden Walkway's



Местонахождение звезд: • На уступе слева. • На островке внизу, около первого странно-го врага. • Телепортатор на островке внизу. • На виду. • На уступе около выхода.

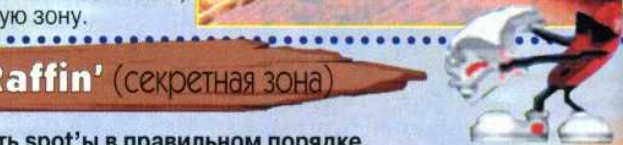
Когда находишься на вершине такой высокой горы, чувствуешь себя хозяином вселенной. Конечно, можно оступиться, упасть и сломать себе шею, но зато посмотрите, какой чудесный вид открывается отсюда. Пейзаж дополняют хлипкие деревянные мостики, по которым бродят огнедышащие ящерицы и странного вида прямоходящие пеньки, от нечего делать кидающие в путников камни. Подобрал четвертую звезду, лопните пузырек и запрыгните на возвышенность. Там, в горшке находится телепортатор, который приведет вас в секретную зону.



Местонахождение звезд: • Заплыть в телепортатор, а потом в самый правый телепортатор. • На виду. • Над водой возле черных, напоминающих тюленей, существ. • На виду. • Собрать spot'ы в правильном порядке.

9. Ragin' Raffin' (секретная зона)

Плыть на крохотном плоту по стремительной реке, это вам не в щитках на самокате кататься. Бурлящий поток несет вас вперед, мимо порогов и скалистых возвышений, давно облюбованных кровожадными лягушками. С веток, растущих вдоль берега деревьев, свисают голодные удавы, готовые броситься на свою жертву, а в воде весело плещутся зубастые пираньи. Ощутить полное единение с природой мешают лишь дрейфующие повсюду бревна, которые местные лесорубы по реке переправляют на лесопилку.



10. Minecart Madness



Местонахождение звезд: • Все звезды располагаются над правыми рельсами.

Министерство транспорта США не очень жалует Голливуд и денег на ремонт поездов не дает. Поэтому единственный способ попасть из пункта «А» в пункт «Б» — это воспользоваться вагонеткой. Благо, тормозов у нее нет, так что до места назначения доберемся быстро. Одно плохо: уж больно много на путях валяется мусора. За всеми этими раздражающими табличками с надписью «Danger» не видно разрывов рельс и ржавых перевернутых вагонеток. Старайтесь, по возможности, всегда сворачивать вправо (для этого надо стрелять по мишеням), ведь именно там находятся все сувениры.



Местонахождение звезд: • У первого поворота толкнуть стену и собрать spot'ы в правильном порядке. • На виду. • На виду. • Подвинуть стену после телепортатора. • Прыгать по выдвигающимся платформам.

11. Cursed Temple



Нельзя не отметить удивительное чувство юмора тех людей, которые строили этот храм. Постройка просто изобилует веселыми колюще-режущими неожиданностями. В основном это высовывающиеся из пола и выстреливающие из стен колья. Но есть и другие сюрпризы, например, тяжелые каменные прессы и крошащиеся под ногами платформы. Выход из этой части храма заблокирован нехилой дверью, призванной удержать туристов от входа в подземелье. Единственный способ открыть ее — вдавить кнопки в правильной последовательности. Ранее никому и не удавалось преодолеть это препятствие, ведь мало кто догадается прочитать пароль на стене рядом.



12. Spider's Lair

Местонахождение звезд: • Телепортатор слева при входе. • При входе войти в средний телепортатор, после чего, пройдя в левый, убежать от камня. • В комнате с гусеницей пройти в ближайший телепортатор впереди. • В комнате с гусеницей пройти в самый дальний телепортатор и в следующей комнате подняться по выдвигающимся платформам к другому телепортатору. • Убить главного паука.

Если до этого кто-либо из вас чувствовал нехватку в пауках, то готов вас обрадовать: эта часть храма представляет собой просто рай для энтомолога. Ну а заправляет всей этой колонией пожирателей мух гроза дезинсекторов — паук-матка. Да, вид этого членистоногого существа, болтающегося на тоненькой паутинке, способен нагнать страх на кого угодно. Но только не на туристов, ведь мы знаем о наличии в храме всевозможных ловушек. Над одной из них и раскачивается наш враг. Для начала прыгните три раза на одной из кнопок, чтобы привести в состояние боевой готовности первое из трех копий. Как только паучок зависнет над ним, прыгайте на кнопку в четвертый раз. С каждой новой дыркой в брюхе насекомое будет все активнее откладывать яйца, из которых вылупляются все новые кусачие паразиты.



БОНУС-ПАВИЛЬОН

13. Dino Dash

Местонахождение звезд: • Слева над магмой. • После первой хлопущки. • Чтобы взять, нужно прыгнуть слева от второго по счету ползучего динозавра. • Над левой после серии деревянных мостов. • У последнего моста.

Парк Юрского периода открыт для посетителей круглосуточно. И это правильно, надо же чем-то экспонаты кормить, в конце концов. О! Смотрю вами уже заинтересовался какой-то ящер. Как думаете, похож он на вегетарианца? Если вас действительно волнует этот вопрос, можете попытаться выяснить, а если нет, то уж извольте крутить педали своего трехколесного велосипеда побыстрее.



ПАРКОВЫЙ ПОВЕД

14. Grave Danger

Местонахождение звезд: • Все звезды на виду.

Последний крупный павильон используется для съемок в одном из самых популярных киношных жанров. Войдя внутрь, вы погрузитесь в мир кошмаров и ужасов. Нет, что вы, мы не будем крутить вам мыльные оперы, мы же не садисты. Речь идет о самых обычных кладбищенских историях и прочих байках из склепа. И начнем мы, пожалуй, с осмотра местных захоронений. Забавно, но после посещения Юрского



парка многие оказываются именно на кладбище. К счастью, вы здесь не в качестве постояльца. Хотя это, в конечном итоге, зависит от вас. Надо сказать, могильник — место весьма оживленное, но какое-то безлюдное. На пути вам будут попадаться лишь волки, вороны да летучие мыши. Прямо какое-то кладбище животных...



15. Haunted Hallways

Местонахождение звезд: • Для получения четырех из пяти звезд надо при свете (включается рубильником) уничтожить призраков. • Подвинуть шкаф возле чертика.

Усталых и изнуренных прогулками по погосту путников гостеприимно примет пронзанный полтергейстом старинный особняк. Буквально на пороге вас с распростертыми руками встретят черти и призраки туристов, которые не слушали указаний своих гидов.



16. Deadly Dungeon

Местонахождение звезд: • Для получения четырех из пяти звезд, надо, раскручивая приделанные к бочкам пропеллеры, поднимать решетки. • На виду.

Подземелье, обставленное гильотинами и виселицами — основной местный развлекательный центр. Но это вам не Диснейленд, сюда стекаются в основном любители активного отдыха. Имеющиеся здесь приспособления помогут желающим сбросить лишний вес и обрести форму (практически любую). А приближающаяся сзади огненная стена превращает помещение еще и в превосходную сауну.

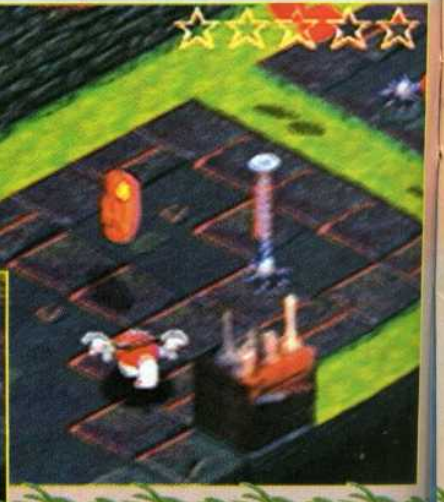
В конце у вас появится выбор: либо, растянув позеленевшего дистрофика и подпрыгнув на нем как на батуте, попасть в «Laboratory Torment», либо просто пройти вперед и оказаться в зоне «The Bells, The Bells!».



17. Laboratory Torment (секретная зона)

Местонахождение звезд: • Первые три звезды спрятаны за решетками. • Над шипастым крутящимся мостом. • Убить сумасшедшего ученого.

Добро пожаловать в подвал, где живет и работает некто доктор Франкенштейн. На столах вы можете видеть все столь необходимые вещи: химикаты в пробирках, кухонные ножи и оккультные книги. С помощью этих предметов ученый ежедневно готовит себе обед, а монстров производит с помощью специальных аппаратов, которыми обставлено все помещение. А вот и сам хозяин подземелья. Доктор отличается прямолинейностью и экспрессивностью характера. Швырянием пробирок он, видимо, пытается дать понять, что он занят. Как будто это нас волнует...



18. The Bells, The Bells!



Местонахождение звезд: • На виду. • Войти во второй телепортатор и собрать spot'ы в правильном порядке. • На виду. • Встав на гайку, прыгнуть вправо к телепортатору. • На последней гайке доехать до упора вправо.

Под крышей высоченного дома, как и следовало ожидать, живут бомжи. А что, вполне приличное местечко для тех, кто не боится высоты, холода и оглушающего звона десятков колоколов. Главное, бегая по лестницам, не рассчитывать на перила, как на подстраховку. Насквозь прогнившая древесина не выдержит и веса муравья.



19. Bats In The Belfry



Местонахождение звезд:

• Первый телепортатор. • Прыгнуть на островок возле двух урн и пролететь в пузырьке. • Спрыгнуть с первого уступа справа после полета. • На виду. • Побить вампира.

На чердаках столь ветхих построек обычно водятся летучие мыши, и эта колокольня не исключение. Тут скрывается от солнечных лучей... нет, не Бэтмен, а граф Дракула. Вампиру явно пора на пенсию, у него даже своих зубов не осталось.

Клыки ему заменяют вставные челюсти, которые вдобавок постоянно выпадают у него изо рта и гоняются за вами. Бедняга был бы совсем беспомощен, если бы не стаи дружелюбных ему крылатых крыс.



ВОЗДУШНО-ПАВИЛЬОН

20. It Is Full Of Stars



Местонахождение звезд: • Все звезды на виду.

С радостной улыбкой и карманами, полными звезд, мы покидаем павильон ужасов и направляемся к последней достопримечательности — павильону Фантастики. Но дело в том, что находится он то ли в созвездии Андромеды, то ли на орбите Меркурия. Ну, ничего, на автопилоте, в моем лице, долетим. На



подступах к базе случился небольшой казус: наш маленький туристический космолет классифицировали как вражеский корабль. Да, наверное, не стоило нам сбивать те спутники... Ну, ничего, прорвемся!

Пробить оборону космической станции — раз плюнуть. Главное, побыстрее двигаться и почаще стрелять. А если при этом вы будете еще и попадать, так это, вообще, замечательно. Как только доберетесь до самой базы, сумеете в полной мере ощутить прелесть гравитации, поскольку можете лететь как вверх, так и вниз.

В самом конце нас поджидает космический истребитель, обвешанный всеми мыслимыми и немыслимыми видами оружия. Первым делом взлетите и уничтожьте ракетную установку слева, потом снесите тройную пушку и гранатомет справа. Разломав маленькие пушки, вы заставите стража нервничать, и он начнет судорожно палить из бластера. Лишив его

и этого оружия, вы узрите трансформацию врага в некое подобие одноногой курицы. Стреляя в верхнюю часть «конструкции», загоните ее к красной кнопке сзади и зажмурьте глаза — лучше вам дальнейшего не видеть.



Как это ни печально, но наш с вами маленький тур по Голливуду подошел к концу. Тут у выхода имеется аптека, а также больница и реанимация. Так что если кому фибрилляцию нужно сделать или какую другую процедуру — не стесняйтесь. И не надо, не надо меня благодарить. Все эмоции извольте выразить в денежной форме и желательно крупными купюрами.

Мас «Спилберг» Fank

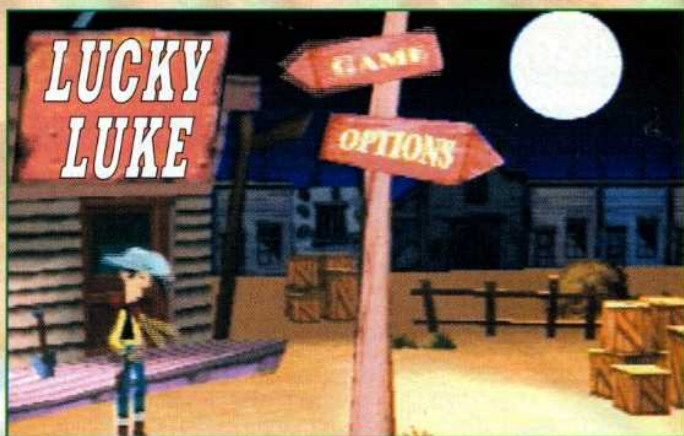


рис. Косарева Михаила, г. Ст-Петербург

Налейте-ка мне немного виски, а то после долгой дороги в горле пересохло! Садитесь поудобней, спешить нам некуда. Я расскажу одну историю, которая случилась со мной лет тридцать назад. В то время я был молод, полон сил и здорово владел своим шестизарядным кольтом. Конечно, я и сейчас не промах: в честном бою запросто уложу трех, а то и четырех наглецов. А в нечестном — вообще полгорода успокою. Но тогда... тогда мою жизнь просто переполняли разные опасности и приключения, ведь я был охотником за бандитами, мошенниками и всякой другой швалью. Прямо скажем, в те времена я не залеживался в постели. Мне вообще редко удавалось поспать под родной крышей на чистой простыне. Но в смысле денег дела обстояли совсем неплохо: за каждого арестованного бандита я получал солидный гонорар. И чем опасней был преступник, тем большее вознаграждение меня ждало.

Да, так вот, началась вся эта заваруха рано утром, когда я, как всегда, зашел в бар, чтобы пропустить пару стаканов... представьте себе, молока (тогда я еще думал о здоровье, не то, что теперь) и узнать свежие новости у знакомого почтальона. Он-то и сообщил мне о том, что самая грозная и опасная банда, которую все знали под именем «Банда братьев Dalton», напала на банк в городе Юма, свистнула все денежки, захватила в заложники директора этого почтенного заведения и к тому же оккупировала сам город. Да... братья Dalton... Это была четверка самых безжалостных негодяев, объявленных в розыск не только в Америке, но и в Мексике. Не долго думая, я, конечно, тут же отправился спасать город и похищенного директора. И хотя я знал, насколько опасны эти братишки, честно говоря, и не предполагал, что мое путешествие продлится так долго и будет сопряжено с таким риском. Не успел я, как говорится, вынуть ногу из стремени, как по мне сразу открыли огонь из окон и с крыш домов. А какие-то грязные типы в зеленых шляпах принялись швыряться динамитом. Ха! Не знали они, с кем им придется иметь дело! В ход тут же пошел мой верный кольт. Первым был урод в окне, а потом завязалась такая перестрелка, что уже и не вспомнить, в кого стрелял я и кто стрелял в меня.

Таким вот образом, плюясь и отстреливаясь, я добрался до банка, где и узнал о том, что директора схватили и засадили в подземелье. Что было делать? И тут меня осенило: где-то на полпути видел я замураванный колодец. «К чему бы это?», — мелькнуло тогда у меня в голове. Теперь же, вдохновленный своей догадкой, я быстренько схватил динамит и подорвал крышку колодца, освободив проход, провалившись в который и нашел перепуганного финансиста. Старик, конечно, растрогался, долго жал руку, даже хотел обнять, но мне было, прямо скажем, не до того. На окраине города меня ждал здоровенный детина, который решил

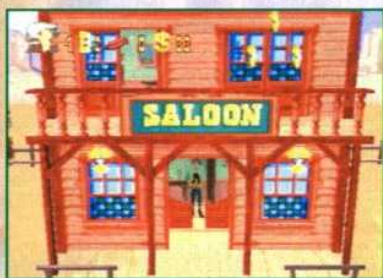


пострелять со мной на счет три. Смешной, я уложил его, потратив всего как раз три пули. После чего он подло кинул в меня нож и скрылся, оставляя за собой кровавый след, а вместе с ним убралась и Далтоны. Вот так закончился первый этап моей эпопеи.

Накати-ка мне еще стаканчик, сынок, что-то я разволновался! Да, так вот я, обрадованный тем, что удалось спасти директора банка и выгнать банду из города, вернулся домой. И только собрался отдохнуть, как прочитал в газете, что чертовы братья напали на тюрьму штата! Ну что же, пришлось снова натягивать сапоги и отправляться в дорогу. Хорошо хоть носки успели высохнуть. Ок, folks, не буду утомлять вас подробным описанием всех своих подвигов, тем более, что они похожи один на другой. Скажу только, что в погоне за подлыми грабителями мне пришлось побывать в полуразрушенной шахте, гнаться за ними на своей славной лошадке по смертельно опасному ущелью, где на меня все время падали камни, а все те же подонки продолжали швыряться динамитом. Если бы не моя меткость и ловкость, да резвость старушки Бесс, не сидел бы я тут сейчас с вами. Но это еще что!

Пока я гонялся за Далтонами, на военный форт напали индейцы, чтобы захватить оружейные склады, и мне пришлось спасать солдат. А заодно защищать оружие, потому как если бы оно досталось краснокожим, туго пришлось бы не только мне, но и всему штату. А надо сказать, обстановочка в то время была не так чтобы очень спокойная, а точнее говоря, покоя и в помине не было. Каждый день какая-нибудь ерунда случалась, индейцы лезли со всех сторон... х-м... что-то я отвлекся. Билли, сынок, еще один стаканчик за счет заведения, последний на сегодня, обещаю.

Да, так вот. На моем пути встречалось много всяких задачек, и чтобы их решить, нужно было поработать мозгами.





Ну, то, что я гораздо лучше владею кольцом, всем понятно, да и не особо мне это, в смысле, мозги, пригодилось бы в обычной жизни. Но тогда, честно скажу, пришлось поломать голову. Например, в тюрьме, которую, как я уже говорил, захватили Далтоны, искал выход наверх. Иду я, значит, себе, смотрю: передо мной дверь, да не простая, а каменная. Я, как обычно, с разбегу ногой бах! О-о, как я об этом пожалел в ту же минуту! Чувство было такое, будто по ноге проехал товарняк, груженный всеми запасами форта Нокс. А двери-то хоть бы что! Стоит, как стояла. Тут я призадумался, снял шляпу, почесал в голове и понял, что дверь можно открыть, если использовать шарик. Ну, шарик я нашел легко, но это было еще полдела: труба, по которой этот шарик должен был попасть в дыру, оказалась повреждена, и пришлось мне, словно какому-то слесарю, переться искать часть трубы для замены сломанной. И таких сложных, и не очень, задач на моем пути было довольно много. Я потом даже подумывал в колледж поступить, так мозги развил, но, к счастью, вовремя остановился, а то, может, и не сидел бы сейчас тут с вами. Да... не легко мне тогда пришлось.

Но не надо думать, что в дороге мне встречалась только всякая дрянь. О, нет, это совсем не так. Время от времени попадались разные призы: динамит, который я использовал для подрыва стен, обоймы для револьвера. Но что меня просто убило на месте, так это приз в форме моей головы! Да-да, вы не ослышались. И вот, схватившись за свою собственную голову, я получал дополнительную жизнь! А если мне удавалось взять букву «В», меня забрасывали в бонус, где я пополнял свои истощенные запасы. По натуре я человек веселый, скучать не люблю, поэтому во время своих опасных приключений я все время навсвистывал веселую ковбойскую мелодию, услышанную в одном из городских баров. Так что настроение у меня всегда было приподнятое, несмотря на то, что путь мой про-



ходил через места, которые особой красотой не отличались. Так, средние американские городки, ничего особенного: пыль, скука, фермеры. Хорошо хоть удалось развлечься погоней за поездом на моей верной старушке Бесс. И пусть кто-нибудь скажет, что моя лошадка больше походила на старую, заморенную клячу, чем на рысистую кобылу. Это она только с виду такой казалась, а на самом деле была хоть куда!

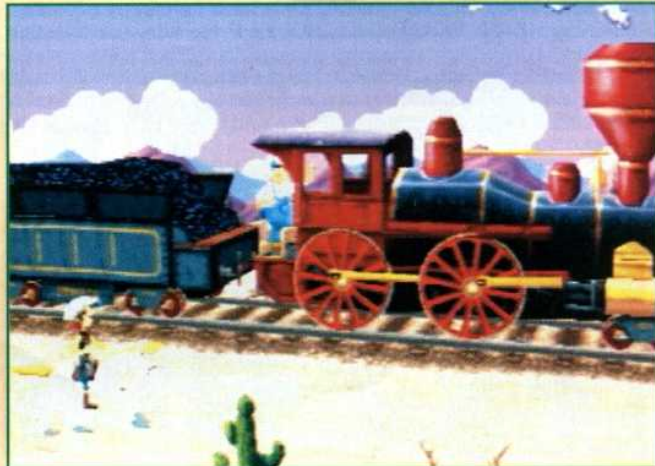
Эй, Билли, еще чуть-чуть, помянуть верную подружку! Жаль, парни, что лошади не живут так долго, как люди. Но тут уж ничего не попишешь. О, ребята, я уже слышу, что подъехала почтовая карета, которую мне нужно сопровождать. Я ведь теперь обычный охранник. Но это вовсе не значит, что со мной не происходят всякие интересные приключения. Ведь меня зовут Lucky Luke, что значит Удачливый Люк. Да так оно и есть: мне всегда везет, из любой, самой опасной ситуации, я выхожу целым и невредимым. Вот и та история, как всегда, закончилась хорошо: Далтонов-то я всех переловил, они и по сей день в Синг-Синге, если живы, конечно. Индейцы тоже удрали в свои резервации и боялись оттуда нос высунуть. С тех пор я их и не видел поблизости ни одного.

Но как раз в тот день, когда я поймал последнего братца, а последний индеец был препровожден в резервацию, и я стал подумывать о женитьбе на красотке Ширли, я по привычке взял свежую газету и прочитал там такое... Черт меня дернул...

Но эту, тоже очень опасную и интересную историю я вам поведаю в другой раз. А ты, Билли, не забудь приготовить бутылочку моего любимого виски. И закрой уже рот, сынок. Как говаривали до знакомства со мной индейские вожди: «Хау, я все сказал».

Историю выслушал и записал молодой ковбой

Lucky Tomba



Я долго думал, как же мне, все-таки, написать этот обзор: очень не хотелось, чтобы описание такой эмоциональной игры было абсолютно сухим и не передающим ее характера. Издавать восторженные вопли тоже чего-то не тянет, еще скажут, что CAPCOM просто решила немного денег срубить, а мне их творение еще и понравилось... короче, так... не обращайтесь внимания на мои абсолютно несвоевременные и нелепые попытки смягчить ситуацию. Давайте заново!

Быстренько стреляем в зазевавшегося противника, обгоняем его, налетаем на мину, вновь набираем скорость! Стремительно мчимся вниз по большому спуску! Вверх! Вниз! Вперед! Роботы на трассе?! Давить их колесами, ДАВИТЬ! БОЛЬШОЙ РОБОТ?! РАССТРЕЛЯТЬ!!! Что это? Приз? Еще ускорение! Помчали дальше!!! Просто СУПЕР! Особенно, если учесть, что сравнивать мне, как бы не с чем. Многим нравятся гонки за то, что там машины взяты из реала... но для меня лично игра всегда останется неким психоделическим погружением в мир иной (перечитал и поблдевел... хотя... что же здесь такого... про зомби игр немало, так что ничего страшного), глоток непонятной вселенной, море необычных ощущений, которые нельзя испытать в повседневной жизни! Ну не понимаю я эти гонки и все тут: если мне захочется посмотреть на машины, я пойду на улицу и посмотрю... Знаю, для многих соответствие игрушек реальности носит просто фатальный характер, но для меня гонки — это неприятный груз, только и всего. **НО ВЕДЬ СОВЕРШЕННО ДРУГОЕ ДЕЛО СИНИЕ РОБОТЫ!** Вот, вы! Да-да, вы, молодой человек! Скажите, вы когда-нибудь видели СИНЕГО РОБОТА? Нет!?! Да что вы говорите?! Эффект от встречи с живым синим роботом нельзя передать словами! Потому что в реале никто его не испытывал!!! А вот если роботы... и гонки, гонки... и роботы! Психоделический парадокс? Нейтральный злой гений, летающий в воздухе? Ой, НЕТ! Ну какой же я, все-таки, несу бред! Или все же не бред? Реальность и нереальность сошлись вместе, оказывая гигантское по своей силе воздействие на впечатлительного человека.



А роботы просто СЕЛИ в свои драндулеты, да и ПОЕХАЛИ наперегонки! Да, это ГОНКИ! Но на необычных машинах! Да, это Мегамен! Это САМ Мегамен, в пацанстве (это как девичество, только для пацанов) — Рокмен. Да, это не очень обычный продукт! Есть Twisted Metal, есть Carmageddon! А вот есть Мегамен! Самый обычный Мегамен. И если вышеназванные творения — просто профессиональные лидеры (серия игр Carmageddon «рулит» в глазах ПК-геймеров, а что касается ТМ... то он еще более профессиональный, ведь даже его не очень удачную третью часть кто-то да покупал), то принцип Мегамена всегда прост и понятен! Пришел, увидел, засиял! И бежать дальше! ТОЛЬКО БЫ ЛИШЬ УСПЕТЬ! Но куда? Я думаю, в бесконечность... а нам остается балдеть от доступной нам части этих замечательных гонок! Замечательных не потому, что в них присутствует реальная физическая модель повреждений, не потому, что там еще что-то. А ВОТ ПРОСТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ и все тут.



Хотя... погодите чуть-чуть! А как же чувство полета под музыку, реально ПОДХОДЯЩУЮ к этой игре? Да-а-а-а! Оно ЕСТЬ! Знаете, как Мегамену надоедают приставучие роботы в касках? ЗНАЕТЕ? ИХ ЖЕ ДАВИТЬ МОЖНО! УР-Р-РА!!! А на больших



устроить охоту! ВЕСЕЛО! И это супер, и это класс, и ЭТО ВСЕ ПРО МЕГАМЕНА!!! Клубок из чувств бури и натиска настолько заполняет душу, что уже не до игры, хочется в душе десять раз подпрыгнуть лосем или лососем, редкой птицей перелететь свой собственный разум... Впрочем, мне уже пора. Меня ждут старые знакомые. Сейчас я вас с ними познакомлю. Итак, персонажи этой игры! Хотелось бы заметить, что вам придется сражаться с каждым из них на разных трассах! В награду (если вы выиграете гонку, конечно же) вам позволят открутить от машины оппонента любую ее часть! А потом прикрутить на свою! Так можно собрать абсолютно нереальную машину, стоит лишь поэкспериментировать! Ах, да! Забыл! Корпус можно снимать уже после победы в соревнованиях.



МЕГАМЕН или же **РОКМЕН**
Когда я сел за руль, у меня в глазах стояли невысохшие слезы, а в душе клубилось раздражение. Я думал, что... что даже... не найду дорогу к месту соревнований, будучи... в таком плачевном состоянии... Я разбил компьютер доктора Лайта, и он на меня очень сердился... я, вообще-то, хороший... и разбил компьютер нечаянно... не сердитесь на меня, доктор Лайт, я понимаю, что без компьютера вы не смогли должным образом подготовиться к чемпионату по UNREAL TOURNAMENT... и проиграли там первому же противнику, ударившему вас секретным оружием в виде стула... но я... я исправлюсь... я выиграю на гонках много денег и куплю вам новый компьютер... честное пионерское...»
Тачка нашего Рокмена (или Мегамена) — весьма средненькая по всем параметрам, мягко говоря — сбалансированная, грубо говоря — не рыба, не мясо, не фрукт, не помидор, не пойман, не вор! Но я отвлекся.



РОЛЛ (единственная девочка в игре)
«Ну... типа, я, ваще-та, пришла посмотреть, как мой парень чиста порвет всех, как Тузик грелку! Правда, если уж я тут, то почему бы мне самой этого не сделать?»
Несмотря на просто кошмарно нарисованную тачку сей горной козочки, непременно найдется, что бы такое у нее отвинтить. Стоит отметить хорошие шины, которые не дрейфуют и классно катаются по бездорожью. Ее машина, помимо кошмарного вида, имеет еще и некоторую прыгучесть, учтите это, выбирая Ролл в качестве своего альтер-эго.



ПРОТОМЕН (похож на Мегамена, только весь красный)
«Сэр! Я благородный робот, сэр! И не потерплю зловония в этой гонке, сэр! Коварный профессор Вилли хочет забрать приз себе! Он не даст победить никому, как это низко с его сто-





роны! Он никогда не будет настоящим Джентльменом! Придется преподать ему хороший урок, сэр!»
 Что можно сказать по поводу его авто? Движок у него имеет очень слабое ускорение, но большую максимальную скорость. Увеличению скорости также способствуют специальные «крылья». Колеса хороши на поворотах, но очень медлительны... пешком быстрее... Играя за Протомена, не забывайте, что у вас есть самый что ни на есть щит!



ФОРТЕ (черный робот)

«Ха-ха-ха!!! Эти Мега-шуты хотят участвовать в гонке!!! Но выиграю-то, все равно, Я!»
 Неплохая, вроде бы, у него тачка! Крылья уменьшают время разгона, движок просто замечательный, колеса приятные... только вот без «очень», просто хорошие запчасти,

но не более... то есть, как и Мегамен, «сбалансированный герой»... но с крыльями быстрого разгона!

ГАТСМЕН (человек-гора)

«Я Гатсмен! Гатсмен! Гатсмен! Fatal error! Retry? Abort? IGNORE? Now loading...»

Мощный движок, крепкий корпус, замечательные колеса! Ну чем ни выбор для новичка? Крылья особенно хороши при столкновениях!

КВИКМЕН (красный робот с полумесяцем на голове)

«Знайте! Если меня обгонит какой-то дурак, то не верьте глазам своим!»
 Очень неприятный противник, но в реале — не самый мощный робот. Его движок позволяет быстро доходить до предельной скорости,

которая у него, как назло, низка. **НО ЗАТО СТОИТ ОТКРЫТИТЬ У НЕГО КРЫЛЬЯ!** Они дают возможность вырваться вперед сразу же после старта!

АЙСМЕН (в шубе)

«А-А-А! КАКОЙ УЖАС! ОНО уже идет! Лето! Жара опять расплавит мои микросхемы... помогите, люди добрые, отбился от поезда на Северный полюс... ЧТО, ГОНКИ? А ну-ка, пойду, гляну...»



Движок у него просто супер, хорошо разгоняется, но перепады скорости очень резкие и, если вы хотя бы на долю секунды отпустите кнопку газа, скорость упадет моментально! Отличная пушка, замораживающая (т.е. останавливающая!!!) противников, нескользкие коле... то есть, те штуки, что «типа колеса», да нехилые крылья сделали его фаворитом... государыни императрицы... ой, это уже не отсюда...



ШЭДОУМЕН (косит под ниндзя)

«Понимаете, многие говорят, что я ненормальный... я люблю сюрпризы, мне нравится пугать людей... делать засады, дожидаясь их в кустах с предложением поделиться чем-нибудь... ах, да! Если что, меня тут нет! И от ментов я тут не скрываюсь!»

Из его запчастей внимания заслуживает движок! Один из самых быстрых в игре.

НАПАЛММЕН (большой робот, но не Гатсмен)

«Привет... я не знаю, что сказать... поэтому промолчу... а, вообще, я очень скромный! За скромность мне надо памятник поставить... А ТО СЕЙЧАС ВСЕХ ВЗОРВУ ВАЩЕ НА ФИГ!!!»
 Отличные шины, да и еще много чего хорошего. Но шины, как говорится, в первую очередь!

СПРИНГМЕН (с пружинами вместо рук)

Ничего не сказал нам Спрингмен... только тихо ручищами махнул он... да поехал, куда глаза глядят, да дорога катит. Середнячок, внимания заслуживают только колеса, которые очень интересно реагируют на мины...

Вот такие вот персонажи населяют эту прекрасную гонку. Есть еще **ВИЛЛИ**, но он босс. Прощел слух, что можно разжиться секретной машиной! Попробуете? Кажется, для этого нужно собрать тачку из следующих деталей:

КРЫЛЬЯ — **НАПАЛММЕН**

КОЛЕСА — **КВИКМЕН**

ДВИЖОК — **АЙСМЕН**

КОРПУС — **ГАТСМЕН**

И, как говорится, будет вам **ЩАСТЬЕ**...

Ладно, труба зовет, и я иду! До следующих встреч, гонщики, с вами был **ALEXMAN**, человек и паролод... ну это уже совсем другая история...





PULLIRULA

Все когда-то верили в чудеса (некоторые верят до сих пор) и мечтали о волшебной палочке. Так получите ее! Как? Элементарно! Ведь в этой игре главные герои оснащены волшебными палочками, а вы и будете одним из них.



Но осуществление детской мечты не единственное достоинство этой игры от Taito. Главное же, пожалуй, это то, что она относится к редкому в нынешнее время жанру «beat'em up». Все производители позабыли об этом чудном жанре. «Bouncer» в не счет!

Ужас, все помешались на квестах да РПГ, но нельзя же так! Почему такое творение, как «beat'em up» уходит в небытие? Нечестно! Будем надеяться, что данный жанр возродится на PS2.

Графика, конечно, не на высоком уровне, но зато главные герои выполнены в стиле «anime». Это придает ощущение, будто бы играешь в мультфильм, что особенно заметно по началу.

А о музыке отдельный разговор! Такую веселую и беззаботную (порой до неприличия) я еще не слышал в играх, ну, если только в anime. Поначалу звучит совершенно сказочная мелодия, но потом замечаешь, как эта добрая мелодия превращается в сочетание звуков: тиканье часов со звоном телефона, на фоне какого-



то мужского голоса — скрип двери. Все это переливается и получается... неразбериха! Но не будем о плохом... Главное, что в этой игре очень хорошее управление. Проблем у вас с ним не будет, и оно доставит вам много удовольствия. А отсутствие «глюков» и «тормозни» говорит о прилежной работе создателей. И так... об игре.

В одной стране, в одном городе был похищен злобным дядей, нет, не деньги и не бриллианты, а заводной ключик. Этот ключик заводил часовой механизм, и благодаря чему город жил счастливой повседневной жизнью. Когда его украли, время в городе остановилось. И как всегда появились два добровольца: мальчик и девочка. Посоветовавшись со старцем, молодежь пошел на борьбу с похитителями ключа. Приготовьтесь и вы к борьбе со злобными тварями.



СОВЕТЫ

- а) Данная игра очень добрая и не содержит никаких жестоких расправ: умерших в ней нет; все враги превращаются после того, как их огрели палочкой по голове, в животных. Их же вам необходимо собирать, чтобы получить дополнительные очки.
- б) По пути вам будут попадаться «тыквы». Ударьте по ним палочкой и взамен получите дополнительную магию, что очень важно.
- в) Старайтесь, как можно быстрее уничтожать тех врагов, которые более сильны, чем другие. С каждым уровнем будут появляться новые враги и у каждого своя система боя.

ПРОХОЖДЕНИЕ

1 этап: — Город. Выйдя на улицу, пообщайтесь с горожанами. В этот момент появится супостат с куклой, и все люди разбегутся по домам! Вам надо будет расправиться с его армией. Уничтожив их, спускайтесь в колодец. Увидев охранника часовой механизма в нокауте, долго не стойте подле него, а быстро разберитесь с тем существом с куклой. Вполне хватит пяти ударов. Враг превратится в зеленого попугая и улетит, а кукла соплет заводной ключик от часовой механизма. Теперь вслед за ней.

2 этап: — Горы. На этом этапе появятся уже новые враги. Будьте осторожны с медузами! Очень отвратительные существа, так и норовят вас ужалить. Пройдя дальше, вы попадете прямо к боссу второго этапа.





Данное «чудо» — очень смешное, постоянно пытается вас соблазнить своими глазками. Но вы особенно не засматривайтесь! Он даром времени терять не будет, подбежит и ударит вас своим длинным, как у Буратино, носом. Одолейте его, и появится почтальон. Поговорив с ним, направляйтесь в лес.

3 этап: — Лес сплошного хлама. Что именно пытались показать нам создатели игры в этом уровне — непонятно. Такого полнейшего беспредела я еще никогда не видел в



играх, играющие люди меня поймут. Здесь настолько все необычно, что от данного уровня остается неприятный осадок. Не знаю даже, что и сказать. Такое ощущение, что у «Taito» поехала крыша, показав на заднем плане одновременно: горы, небоскребы и ноги женщины, то опускающиеся, то поднимающиеся. Или — вообще еще смешнее: изображение женского лица, изо рта которого высовывается сигарету и соседствующей с горой Фудзияма и пятой точкой сумоиста.

Тут же выходит босс японской национальности, по профессии «колдун-шарлатан». После победы появится молодой человек в пижаме. Приключения продолжают.

4 этап: — Пустыня. Оказавшись в пустыне, пройдите через многочисленные орды врагов. Дойдя до босса, вы увидите смесь улитки, таракана и человеческой головы. Это насекомое любит вытягивать свои глаза, при этом нанося вашему здоровью вред. Еще этот мутант любит изрыгать огонь, неприятно. После



битвы босс развалится и превратится в кучку маленьких улиток. Соберите их. Тут резко польет дождь, чем этап и закончится.

5 этап: — Зброшенный город. Сложный уровень. На экране скапливается до полутора десятков врагов, и все они стремятся вас ударить, так что расправляйтесь с ними побыстрее. На этот раз вас будет поджидать вождь краснокожих. Не обращайте внима-

ния на него и его внешний вид, особенно на ту часть, которая выпирает. Разделаться с ним просто. После его гибели появится наш старый знакомый, охранник часового механизма. Тут он захочет завести механизм, но не успеет: вас смоеет волна прямо на бонус-уровень. В воду будут прыгать рыбки «Slayes», а вам, тем временем, надо их мочить и набивать свой карман очками.

6 этап: — Логово врага. Очутившись в логове врага, экономьте магию, она вам пригодится в сражении с боссом. Он, то бишь она — бешенная кукла, та, что сперла ключ. Уж она-то не даст вам соскучиться.



Но впереди еще главарь всей этой шайки. Остерегайтесь его огненных выбросов, достаточно сильного и опасного оружия. Отправив босса в гости к праотцам (то есть, не надолго),



вы направитесь в свой родной город и отдадите ключ охраннику часового механизма. А он и окажется самым настоящим врагом! Оказывается, все это время он пудрил вам мозги. Магия у него уже изменилась и стала более совершенной. Но в результате ваших уси-

лий дух, рано или поздно, покинет тело охранника, и вы заведете часы. Да здравствует жизнь!

Великая волшебница Лина Инверс



Первоначально, когда игра вышла на японском языке (называлась она Chase the Express), в ней поезд захватили террористы на территории России. Когда же вышла англоязычная версия, выяснилось, что к этому террористическому акту причастны не только террористы из разных стран, но и высшие чины НАТО. Ну, тут уж я решил подключиться к расследованию и показать лучшее прохождение игры со всеми секретари, с нахождением всех документов, из которых стано-



вятся ясны роли разных личностей игры. Это мой вклад в прекращение холодной войны и объединение Европы. Начало игры такое. Из России после важных переговоров отправляется посол Франции со своей семьей. Он является представителем Европейского Сообщества и уезжает на поезде «Голубой экспресс», над созданием которого работали ведущие специалисты России и многих других стран. Оборудованный новейшими системами безопасности и охраняемый боевыми вертолетами спецподразделений России и НАТО, казалось, экспресс должен был вернуться во Францию в целости и сохранности. Однако, неожиданно напавшие террористы почти беспрепятственно захватили поезд, благо некто в поезде отключил системы безопасности. Ваш герой — лейтенант спецсил НАТО Джек Мортон успел спрыгнуть из подбитого вертолета на крышу экспресса.

Освойтесь с управлением и послушайте советов, без которых Джеку придется туго.

Кнопка «квадрат» — стрельба, кнопка «крест» — действовать и подбирать предметы.

Удерживая «треугольник», можно осматриваться, кнопка «круг» — бег или отказ.

Клавиша L1 — разворот на 180 градусов, клавиша R1 — присесть. Клавиши L2 и R2 — кувьрки в разные стороны.

Старайтесь присесть в перестрелках, сэкономите здоровье. Стреляйте в противника наверняка (красный прицел), иначе вам не хватит патронов, а с голыми ку-

лаками долго не протянете. Обыскивайте найденные тела — соберете полезные вещи. Играйте минимум на сложности Normal.

Собрав все документы и посетив все доступные места, получите окончание «А» и вам станет доступен секретный сценарий.

Собрав все документы и посетив все доступные места, получите окончание «А» и вам станет доступен секретный сценарий.



COVERT OPS

Nuclear Down



Диск 1. Россия, Санкт-Петербург.

Начинайте прохождение на вагоне 13. Идите к люку вагона 11. Перепрыгивайте с вагона на вагон, нажимая кнопку «крест». Спустившись в люк, подберите с убитого солдата аптечку и отправляйтесь на первый этаж. Пройдите в вагон 10, найдите там в комнатах юнит кухонного лифта и записку и вернитесь в вагон 11. В конце вагона поднимитесь на второй этаж, где подберите еще записку. Вставьте юнит в лифт. Не тратьте патроны на террористов, а спуститесь на лифте вниз. Вклю-

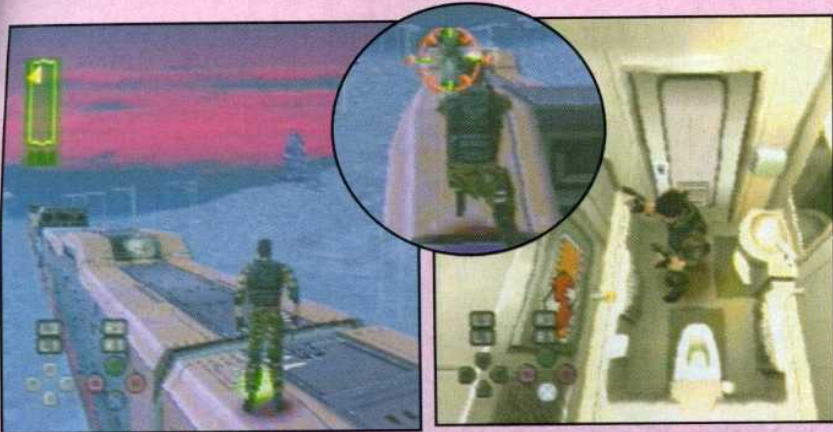


чите свет, найдите записку у раковины. В холодильнике с трупа повара возьмите золотую карточку доступа и, уходя, отключите холодильник. Вернувшись позже, найдите около повара патроны (пригодятся). Бегите на второй этаж вагона 10 и используйте золотую карту на панели у двери. Подберите в разных концах вагона две записки, найдете код от двери покоев французского посла (1742). Снимите террориста за дверью, и последует заставка, где Джек познакомится с послом Пьером Саймоном и его секретарем Филиппом Мэйсоном.

Россия, Новгород.

Подобрав все, что плохо лежит (синяя карта у террориста), в конце вагона 11 разблокируйте дверь. В вагоне 12 на втором этапе будут два террориста, две записки и диск от компьютера. Используйте его на компьютере и смотрите комнату 12R01. В этой комнате вы встретитесь со спец-агентом посла, крутой очаровашкой Кристиной Вейборн.





Россия, Смоленск.

Подберите запись около ухлопанного Кристиной террориста и используйте синюю карту на спецагрегате, сможете открыть дверь в вагон 13. Проверьте первый этаж. В душевой найдите записку на стене, и на вас нападет террорист с ножом. Я снимал его ударами рук, после смерти врага всегда остается аптечка.

На втором этаже вагона 13 тоже два террориста и две записки. Проверив ноутбук, узнаем, что код для двери — дата отправления поезда (месяц декабрь — 12, число — 24).

Перед открытием двери включите в туалете свет. Осушив ванную, в лучших традициях Resident Evil, найдем спецключ от люка вагона 9. За кодовой дверью террорист, записка и семья посла.

Беларусь, Минск.

Ваша первая серьезная баталия. После заставок нужно очистить от террористов открытую часть вагона Перекат из-за ящика, выстрел и перекат обратно (не забывая про красный прицел). Дочь посла даст перед эвакуацией медальон на цепочке вашему герою на счастье. Последует сообщение об исчезновении посла. Вернитесь в покои посла. Включив в ванной кран, узрете на зеркале цифру 5. Через люк вагона 11 доберитесь до люка вагона 9. Активируйте ключ из ванны. Подобрал аптечку и аккуратно проскочив маховики, проберитесь в переднюю часть вагона, где найдете раненого темнокожего натовского радиста Билли Мак Гуира. Как фамилия? Дела! Похоже, он ирландец. Подобрал отвертку, пройдите в ракетный отсек вагона, где найдете патроны. Используя отвертку, активируйте самоуничтожение ракеты и бегом в вагон 8.

Активировав погрузчик, поднимаем ящик и подбираем патроны для автомата. Теперь наверх. Сразу обезвредьте террориста. Пройдя в комнату управления пуском ракет, найдете двух террористов, две записки, патроны и аптечку. Повернув ключ на панели запуска, получаем приказ отражать атаку вертолетов террористов. Включив около двери рубильник, бежим в комнату ПВО и готовимся расслабиться.

Беларусь, Барановичи.

Освойтесь с управлением. Не давайте пулеметам «Вул-

кан» перегреться, своевременно отпуская кнопку стрельбы. После последует заставка с рассерженным побегом семьи посла и вашими шалостями Борисом Зугосским.

Беларусь, Брест.

Вернитесь в вагон 9. Мэйсон подкинет красную карту от дверей в вагон 7. В этом вагоне подберите записку. Если мало здоровья, можете подняться в машинное отделение, где возьмете с пола аптечку. В вагоне 6 внизу будут два террориста, а в шкафчике двойная обойма для автомата MP5. Включите электропитание и уничтожьте еще одного террориста. Теперь поднимитесь на второй этаж вагона 6.



Польша, Варшава.

У Билли большая потеря крови. Осмотрите его бирку на шее («В», Rh+). Спуститесь и в другом конце вагона поднимитесь снова. В лаборатории подберите две записки. Нажав кнопку, очистите соседнее помещение от газов. В нем найдете два пакета искусственного заменителя крови и на труп террориста патроны SP550 (ну и олух был террорист, сам себя отравил). Пройдите в комнату около лазарета. Найдите две записки и поместите один пакет крови в медицинскую машину. Нужная комбинация: В, Rh+, С, D. Если заперете оба пакета неправильными комбинациями, то лучшую концовку игры провороните.

Польша, Познань.

Счастливым и благодарным Билли отдает серую карту, и вы на первом этаже вагона откроете дверь. В помещении в шкафчиках найдете взрывчатку С4, очки ночного видения и бронежилет, который на Джека маловат. В одном из найденных вами документов были жалобы Билли своей любимой по поводу утери жилета. Обязательно вернитесь в лазарет и примерьте радисту жилет. Как раз. Ну, точно ирландец, такой хитрый везунчик. Вот теперь вернитесь в оружейную и лезьте в воздуховод. Подняв аптечку и патроны, поднимитесь на крышу.

Германия, Берлин.

У вас будут пять террористов спереди и сзади. Хорошо, что после гибели они оставят немного рулеза.

Германия, Лейпциг.

После разборов Джек перепрыгнет на поезд террористов. Спуститесь в люк и возьмите патроны. Пройдите в хвостовую часть поезда, успокойте террористов с собаками и найдите патроны и гранаты. Аккуратно с ящиком. В отличие от Resident Evil тут не умеют перелезать через ящик. Теперь, ухлопав по дороге еще террориста, пройдите в вагон 2 к боссу, вооруженному арбалетом. Убить его легко, вплотную не подходите.





Подберите микрофильм «А», арбалет и белую карту. Осмотрите микрофильм и уберите в ящик для сохранений ненужные вещи. Обязательно сохранитесь. Теперь пройдите в вагон 1. Поезд едет в тупик. Поднимите записку и аптечку и совместите поезд с «Голубым экспрессом» на скорости 80 миль в час. Теперь ходу отсюда на крышу, обратно на свой состав.

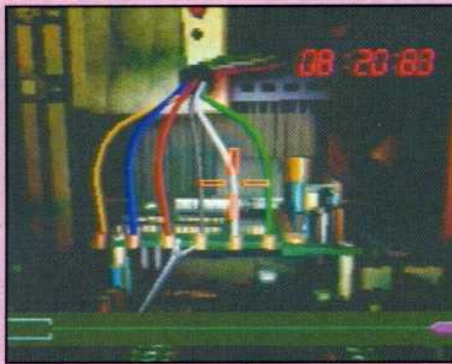
Германия, Франкфурт.

Идите в люк вагона 4 и подберите С4. В помещении главного компьютера два охранника и записка. Пройдите дальше, к аппарату системы обслуживания. Комбинация: 1, 3, 2, 3. Теперь через люк рядом проникаем в вагон 5. Разблокируйте дверь в вагон 6. Поднимитесь на второй этаж вагона 5. Там обнаружите боевого миниробота. Шлепните на пол С4, отбегите и, когда враг подъедет, активируйте. Выньте из останков робота патроны автомата (как они не рванули, непонятно), за углом возьмите автомат МР5. Подсоедините к нему усиленную обойму и... берегите автомат для боссов. В темной комнате два террориста и запись. Нажмите кнопку и вниз. Наденьте в коридоре очки ночного видения. Аккуратно пройдите лучи и активируйте выключатель. Теперь спокойно подберите на полу крюк с веревкой и соедините с арбалетом. У следующей комнаты пол под током. На лифте поднимитесь вверх. При помощи арбалета зацепите веревку и доберитесь до стоящего на подставке микрочипа. Взяв его, вы получите сообщение от Кристины. Бегите в лазарет вагона 6.

Диск 2.

Германия, Штутгарт.

Подобрав патроны, спуститесь вниз и зайдите сразу в туалет. В дверь постучит террорист. Не уступайте ему. Еще раз подобрав патроны, бегите на второй этаж вагона 12. По дороге осмотрите вагон 8 (с ракетами), найдите гранаты. Увидев мины, аккуратно пятьтесь к ним, услышав тик мины, сразу отбегайте. На крыше вагона 9 вас встретит босс с огнеметом. Когда он из него пустит огонь, в этот момент стрелять бесполезно. Аккуратно прыгайте с вагона экспресса на вагон поезда террористов, пробегая мимо врага, если тот не пускает огонь понизу, а пытается поджарить вас вплотную. Подберите микрофильм «В» и к боссу N 3, Борису Зугосскому (вагон 12, 2 этаж). Вот тут экипируйтесь автоматом МР5. Вплотную не подходите, иначе Борис начинает бросать под ноги гранаты, к которым у него явно природный иммунитет. После победы порадуйтесь, что дали Билли бронезилет, и подберите пятиугольник и портсигар. Пятиугольник вставьте на втором этаже вагона 10, найдете патроны SP550, записку посла и диск. Обязательно держите диск при себе. Используйте золотую карту на втором этаже вагона 4. В шкафу найдете второй пистолет, а неподалеку на столе записку. Соединив пистолеты, сможете делать двойные выстрелы (рекомендую только против боссов). В следующей комнате на столе черная карта и записка. При помощи черной карты проникаем в вагон 3. В комнате в конце вагона патроны, записка и ключ от шкафа вагона 6, где вы возьмете штурмовой карабин SP550.



Возьмите с собой микрочип и поднимитесь на второй этаж вагона 3. Теперь понятно, почему Мэйсона террористы не убили. После заставки возьмите аптечку и в следующей комнате записку и дополнение к карабину. Зайдя с послом в комнату на втором этаже вагона 4, получим диск, аналогичный первому, но с секретной информацией.

Швейцария, Цюрих.

Вам надо в вагон 15. На крыше вагона 9 вас задался босс с разряд-пистолетами. При попадании он устраивает камнепад на месте, где вы стоите. Перекат — выстрел, снова пережат, снова выстрел, такова тактика боя. Поднимите микрофильм «С», а в вагоне 15 записку, аптечку и патроны. Пройдя дальше, отдайте диск с фальшпрограммой Филиппу Мэйсону, а с секретной информацией оставьте себе. Выслушав хвастовство Мэйсона, возьмите записку с ящика. Только после этого достаньте из дипломата диск и ключ. Снимите с Кристины наручники и воспользуйтесь танком в соседнем помещении.

Швейцария, Женева.

Идите в вагон 4 и отдайте диск из дипломата Мак Гуиру. Теперь в вагон 2.

Франция, Лион.

Бегом в вагон 2. В передней части вагона возьмите запись, плоскогубцы и микроскоп. Пользуясь микрофильмами, разрядите бомбы по порядку, начиная с ближайшей. После хватайте портсигар, карабин, гранаты и бегите в вагон 1. Укомплектуйте карабин подствольным гранатометом, соберите последние записи. Нажав кнопку, отцепите головную часть от остального состава. Через дверь справа проберитесь к носовой части экспресса. Здесь находится последняя ядерная боеголовка. Осмотрев портсигар, без труда обезвредите ее. К вам летит на вертолете заметивший подмену диска Мэйсон. Аккуратно расстреляйте его из гранатомета, Филипп это заслужил.

Вот и все. Наш brave парнишка Джек Мортона стоит и наблюдает счастливое воссоединение посла Пьера Саймона со своей семьей, после сам обнимает Кристину и, подмигивая ей, показывает настоящий диск.

Вам предложат сохранить игру. Воспользовавшись этим сохранением, пройдите игру снова. Вы найдете разные изменения. После захвата чипа Джек окажется в плену, и какое-то время вы будете управлять Кристиной. Соберите обязательно все предметы, прежде чем освободить Мортон. Рядом с бомбами в вагоне 2 вместо плоскогубцев и микроскопа вы найдете ключ. Надо будет пробежать на второй этаж вагона 6 и в шкафчике около комнаты, где брали искусственную кровь, найдете искомые предметы. Если все закончите правильно и быстро, в конце игры вас поздравит сам Борис Зугосский, и вы при следующем прохождении получите оружие с бесконечным боезапасом.

В целом, несмотря на разные огрехи, игра получилась достойная. Напоминает Metal Gear Solid и фильм со Стивеном Сигалом «Захват 2». Можно экспериментировать и получать разные окончания. Дерзайте.



УТОЧНЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ FINAL FANTASY IX

Как и любая часть из великой игровой серии Final Fantasy, девятая тоже хранит множество секретов. При последней нашей встрече, я, к великому сожалению, упустил несколько достаточно полезных секретов. Но теперь-то ничто не может помешать до конца рассказать все правду о FF9. Ну или практически всю, так как сделать это полностью, почти что невозможно.

ДОПОЛНЕНИЯ К ЧОКОБО-КВЕСТУ

Надеюсь, что все чокографы вы откопали, пробили дыры в указанных в прошлом номере скалах и, как итог, у вас золотой чокобо. Но его все равно не пускают в рай, даже несмотря на то, что он бегаёт по воде. Ладно, не будем расстраиваться, а продолжим зарабатывать на нимб. Как вы, наверное, заметили, вся поверхность мирового океана исходит бликами. И вот среди них есть пузырящиеся участки моря (точно такие же, как и под Quan's Dwelling). Найти такие пузырьки невероятно сложно, но нужно. Так что запаситесь Dead Pepper, войдите на чокобо в воду и вперед, на поиски сокровищ (чтобы не занимать лишнего места, я не буду перечислять призы, находящиеся в сундуках). Если от Древа жизни (Lifa Tree) бежать по воде на север и прямо на стыке карты, то есть на северном полюсе, хорошенько оглянуться по сторонам, то на поверхности воды можно разобрать



Александрия. Вот именно этот пролив нам и интересен. Где-то на его середине есть еще порция пузырей.

Теперь все внимание следует обратить на Забытый континент, а точнее, на его юго-восточную часть. Там, в одной из лагун, также присутствуют пузырьки. Найти их не составит труда, просто обследуйте все лагуны, и удача вам обязательно улыбнется.

Самое сложное. Эти сокровища вам станут доступны только на четвертом диске. Помните то место, где был Мерцающий остров, который Кьюджа разрушил? Так вот, его там нет, а торчат из воды обломки скал. Но остров продолжает отражаться на карте. Поставьте чокобо точно в то место, где остров отмечен на большой карте (посмотреть карту — select). Теперь ныряйте в пучину, и в конечном итоге, вы должны добыть сокровища. Среди них будут и ужасный Ultima Weapon. Этот меч, который дает Зидану сто единиц атаки, и ввел меня в заблуждение в вопросе о сверхбоссе. Но такого гада здесь нет.

Теперь направляйтесь к главному чокобо. Он подарит вам Fat card и наконец-то позволит остаться в раю вашему золотому другу.

На протяжении всей игры вам приходилось работать почтальоном, передавая письма от одного мугла другому. Сей неблагодарный труд приходилось выполнять по причине поломки их главпочтамта Moognet Central. Как найти это место было не только написано, но и показано в прошлом номере. Так вот, при-

бегаете вы, значит, туда и видите, что муглы без почты жить просто не могут. И вам, такому доброму, захотелось им помочь. Поговорите с Artemician (полосатый мугл), и он отправит вас на поиски очень редкого девайса.

Теперь посетайте муглов в таком порядке и передавайте от каждого письмо следующему: Kupo (Alexandria) — Alta (Burmecia) — Mogryo (Mage Village) — Kumool (Ipsen's Castle) — Mois (чтоб повстречать этого мугла, вам нужна Квина, так как хитрый мугл спрятался у входа в Fossil Roo) — Noggy (Daguerreo) — Kupo (Alexandria). Последний «пушистик» скажет вам, что столь редкая запчасть находится где-то в Александрии. Ха, мы уже знаем где. Идите в подземный театр Руби. Поговорите с хозяйкой заведения и, о чудо, то, что мы так долго искали, было так близко. Короче говоря, вы получили Superslick. Возвращайтесь к Artemician-у и отдайте ему эту штуковину. В благодарность вы получите Protect Ring.



КАК ПОБЕДИТЬ ОЗМА

Теперь помощи дождался те, кто так и не смог победить главного и опасного врага всей игры. Это я про Озму (Ozma).

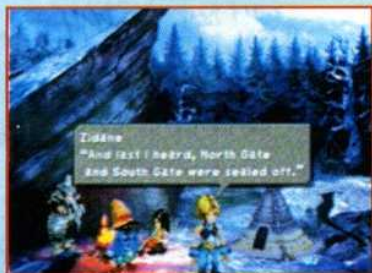
Силу его атак все-таки можно существенно ослабить. Для этого вам по ходу игры требовалось подкармливать животных, которые этого просили. Натыкались на них вы в ваших долгих блужданиях по глобальной карте. Только вся сложность заключается в том, что для каждого из «голодающих» закреплено его постоянное место обитания. Вот где можно их всех встретить, и желательнее сделайте это в указанном порядке:

1. Mu — белка, которая должна повстречаться вам, по плану, первой, так как она обитает на равнине возле деревни Dali. Подкормите ее рудой (Ore), и она уберит.
2. Ghost — мой самый любимый персонаж (после муглов, конечно). Встретится вам на подходе к городу Трено. Тоже любит руду.
3. Ladybug — при выходе из Fossil Roo есть небольшой лес. Именно там мне и встретился этот жук. У него аппетит уже больше, так что придется отдать, аж, две руды.
4. Yeti — найти его можно в лесу возле Madain Sari. Также попросит две руды.
5. Nymph — повстречается вам возле древа Жизни. Поддайте ей на пропитание три камня руды, вы получите от нее Emerald.
6. Jabberwock — на востоке от Oeilvert есть лес. Встретив там Jabberwock, вы сохраните свою драгоценную руду, так как он требует Emerald, который вам достался от Nymph. Если не пожалеете изумруд, то у вас появится Moonstone.
7. Feather Circle — мне он повстречался в лесистой местности на Потерянном континенте. Не отказывайте ему в просьбе и отдайте Moonstone, полученный от Jabberwock. За это вы разбогатеете на Lapis Lazuli.
8. Garuda — когда вы были в гроте Gizmaluke и получали от мугла Holly Bell, то, наверное, заметили веревку наверх. Поднявшись по ней, вы оказывались на замкнутом плато. Там есть лес, в котором как раз и появляется Garuda. Отдайте ей Lapis Lazuli и получите Diamond.
9. Yan — последний. Недалеко от Daguerreo есть островок, на нем обычно появляется тень от Летящего сада чокобо. Именно на этом острове и обитает последний из монстриков. Он у вас попросит Diamond, который вы недавно получили. Не давайте ему его! Ему он не нужен. Просто убейте его, и все.

Вот вы и завершили очередную квест, от которого Ozma значительно ослаб и теперь его можно без проблем победить.

На этом, пожалуй, и закончим, так как в игре не осталось больше существенных секретов. Короче, удачи вам в нелегком деле прохождения Final Fantasy XI!

C.J.C.



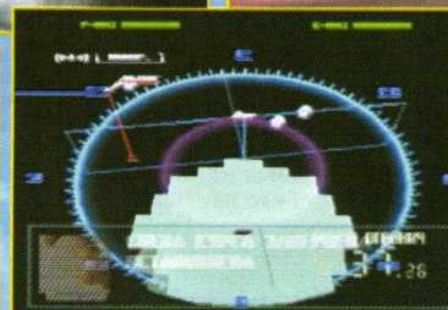
Современная субмарина — это не просто куча новейших боевых технологий, заключенных в титановую броню, а часть территории государства, которое может с ее помощью защищать свои интересы практически в любой точке океана. А когда океан покрывает всю поверхность планеты, подводная лодка становится единственной реальной надеждой и опорой... Представьте себе, бывает и такое!

Тот, кто играл или хотя бы видел настоящий подводный симулятор, знает, что это штука весьма сложная. Самое главное в нем — реалистичность. Именно она передает настоящий дух подводного боя. Конечно, таким играм не место на приставке (не мне вам это объяснять), но, тем не менее, простейшие варианты симуляторов создаются регулярно. Примеров море: Ace Combat, Harrier Attack, Panzer Front, Super Battle Tank и т. д. С одной стороны, все они жутко посредственные, но с другой — это единственная для приставочников возможность прикоснуться к миру имитации управления боевыми единицами. SC — типичный представитель этого жанра. Волны вспыхнувшего полной жизнью нового мира, поглотили все, что могли. В живых остались жалкие горстки людей, обитающие на островах и плавучих конструкциях. Именно атомная подводная лодка стала для них своего рода спасительным ковчегом. Вам досталась роль капитана одной из таких уцелевших субмарин. Долго скитаясь по морю, ваша команда наткнулась на один из выживших морских городов — Завод 9. Там вас очень тепло приняли, на-



кормили-напоили, снабдили припасами и заодно попросили помочь уничтожить местных пиратов, которые просто достали рыбаков. Вот так вы становитесь охранником и защитником Завода. Постепенно этот стальной атолл начинает разворачивать свою независимую политику, превращаясь в настоящего экономического гиганта. И все благодаря вам. Как-то незаметно для себя ваша лодка оказывается единственным средством атаки на силы кровожадной федерации, которая держит под военным контролем все моря в округе и, в частности, последний островок суши на планете — Алтай (хм...). У Завода 9 — свои интересы, и что будет дальше, зависит только от вас. Но могу сказать сразу: новый мир подлодок затухнет так же быстро, как и загорелся, но пока об этом еще никто не знает.

Контроллер и сам интерфейс управления подлодкой выглядят довольно неплохо. Всего четыре экрана (не считая трехмерного вида с камеры). В бездонных океанских глубинах, при совершенно бесшумной навигации, можно услышать только звук работающих винтов кораблей противника. А на полном ходу используется широкополосный сонар, который просекает все вокруг, но одновременно обнаруживает и вас. В режиме радара перед вами открывается часть карты боевых действий. Вообще, радар это очень нужная штука. Мало того, что с его помощью все видно и слышно, так еще в этом режиме можно вести полную сонарную и маневровую деятельность. Как только цель обнаружена, заряжаем торпедные аппараты и делаем бое-



вой разворот. Курсограф подскажет идеальное направление перехвата. Подойдя поближе, используем сканирующий сонар и узнаем все, что нужно о выбранном объекте. Если это цель надводная, то лучше посмотреть в перископ и оценить ситуацию самостоятельно. Как только расстояние покажется вам удовлетворительным и все готово к атаке, начинается самое интересное! Двигатель включен — двигатель выключен, цель захвачена — цель потеряна, постоянная смена глубины, повсюду торпеды противника, где-то поблизости рвутся глубинные бомбы, а мы, то есть вы,



то выскакиваем, как дельфин, на поверхность, то скребем брюхом по дну, то запускаем торпеды, то в ужасе даем от них деру. Короче говоря, порой уже трудно разобраться, кто охотник, а кто добыча. Прошу заметить, что вся эта баталия происходит достаточно быстро и постоянно сопровождается живыми заставками!

«Шлейф торпеды, растворяющийся во мраке вод, а буквально в трехстах метрах над вами с борта эсминца в голубое ласковое море срывается противолодочная мина». Вот так оно и выглядит: немного жидковато (жутковато... кому как нравится), но со сладкой корочкой по самые края. Жители завода относятся к вам с пониманием, желают удачи, но за их услуги придется, тем не менее, расплачиваться деньгами, причем не малыми. В доке можно усовер-

Что касемо видов оружия, то это настоящий рай для любителей пальбы. Акустические торпеды (наводящиеся на шум винтов врага), эхо-торпеды (приманиваемые сигналом сонара), модули «акустической завесы» (на время «ослепляющие»), зигзаг-торпеды (постоянно меняющие угол атаки), ловушки торпед, торпеды-перехватчики, ракеты (для надводных и воздушных целей), мины, а также акустические парализаторы подлодок. Причем всю эту роскошь действительно можно и нужно использовать, создавая разные сочетания и комбинации.

В центральной башне сидит начальница дока (ну очень хитрая женщина), здесь же проводится брифинг перед выходом в море, да и свои кровные, по-

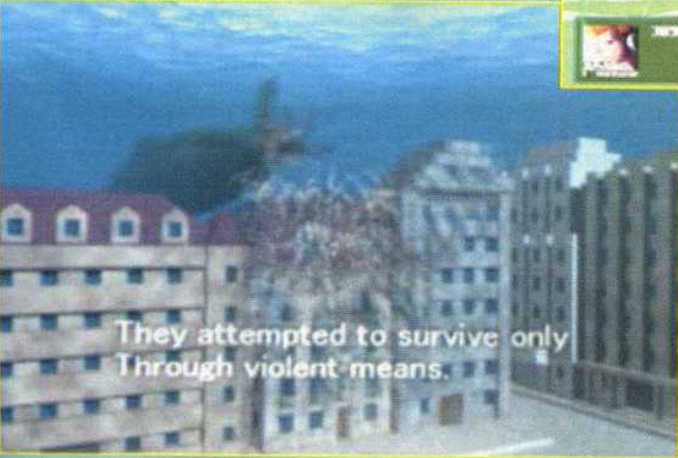


шенствовать и напичкать оружием вашу подлодку, а в ангаре и на торпедном заводе эти самые модернизированные девайсы и оружие — приобрести. Причем вид модернизации будет полностью определять ваш стиль игры. Так, если вы хотите быструю маневренную подлодку, необходимо поставить как можно меньше ТА, легкую броню, самые лучшие рули и мощный двигатель. А если хотите поуправлять тяжелым броневым крейсером, то придется поставить 8 ТА и всего остального потяжелее (не хитростью, так грубой силой возьмем супротивника!).

лученные за выполнение миссий, вы будете обналичивать именно здесь. Мужичонке возле металло-сборника можно сбегрить все добытые в море трофеи (иногда даже по очень неплохой цене, обозначенной числами с тремя ноликами). Остальные три локации: бар, водосток и причал, на вашу боевую готовность не влияют, а служат развитию интриги (разные там договоры, сказки на ночь, длинные диалоги с персонажами) и наматыванию на ус разных советов по практическому использованию возможностей вашей АПЛ. Можно даже понаблюдать, как ваша команда, пропустив стаканчик другой в баре, конфликтует и спорит по поводу происходящего в зоне боевых действий.

Ну что же, океан ждет, не каждый день встретишь подобную игру на PSX, так что побороздить этот совсем не тихий океан действительно стоит. Тем более что концовка игры исполнена в исконно анимешном стиле.

Raptor
(Павлов Дмитрий)



ПОСТУЛАТЫ И ЗАКОНОМЕРНОСТИ

Если не обращать внимания на сакраментальные «три дэ» и стряхнуть прочие идеологические отметки, расположенные за дробной чертой, если попросту забыть о них, то перед нами предстанет название, просто ошеломляющее своей формулировкой: XEVIIOUS. Подумать только, легенда игрового мира, момент зарождения которой помнит, наверное, только Великий и Мудрейший, предстает теперь перед нами в своем 32-битном великолепии!

А ведь казалось, что в наше время высоких технологий и громкого шуршания банкнот зеленого цвета, почти не осталось людей, которые помнят, что такое НАСТОЯЩАЯ АРКАДНАЯ СТРЕЛЯЛКА. Если честно, то в последнее время под этот термин гребли все подряд, руководствуясь правилом: «лишь бы взрывалось, стреляло, да детонировало». Ан, нет, товарищи, не каждая стрелялка достойна носить метку «истинно аркадная». Истинно аркадная стрелялка предназначена для истинных ценителей жанра, для людей, способных видеть суть. А не блеск и шелест обертки, в которые заворачивают кислый и серый продукт. Истинно аркадная стрелялка — это сочетание определенных канонов и постулатов, отклонение от которых является святотатством, а соблюдение приносит массу специфических ощущений, присущих только данной касте игровых изделий. Невозможно представить, какое количество товаров широкого потребления необходимо принести в жертву ради одного такого мига, хочется просто собрать всю кучу низкопробного металлопластмассового хлама и давить, давить, давить, наблюдая, как гнется и ломается главный источник непотребного, разлагающегося и зловонного отстоя.

Настоящая стрелялка, друзья мои — это кристально-чистая структура. Это максимально напряженные мышцы рук и идеально заточенное внимание. Соль и суть ее, как завещано предками — убить всех, всех сволочей, кто задумал попасть в поле зрения. Иначе сам будешь испепелен. Здесь нет друзей, напарников, соратников, все вокруг направлено на один объект, все жаждет его истребления, и объект этот — ваше летательное средство. Не ждите проглатывания подобных игр за один-два вечера, как глотаются дешевые второсортные книги, здесь все намного сложнее.

Потренировавшись, можно пройти первый уровень, а напрячься как следует, прошмыгнуть сквозь второй и дотянуть до конца третьего. И все это, как бы шокирующе не выглядело в глазах дилетантов, является той парадигмой, которая стоит во главе угла при создании Настоящей Аркады. И, что самое интересное, такой расклад никоим образом не вызывает внутренних комплексов, чувств собственной несостоятельности и неполноценности. Наоборот, переход на четвертый уровень придает ощущение неземной крутизны, воистину небесного блаженства. Почему? Да потому что это Настоящая Аркадная Стрелялка!

С первого же мига необходимо действовать предельно быстро, откинув все посторонние мысли и отрешившись от всего внешнего мира. Оторваться невозможно, любопытство перерастает в манию — прямо как в далеком детстве, когда интересно заглянуть глубже, ну, хоть краешком глаза увидеть, что же там дальше. И вот уже показались новые неизведанные просторы, но как на зло, бог весть откуда вывернувшийся вражеский снаряд обрывает все надежды. Game over, и рука механически тянется к кнопке Start для продолжения этого сногшибательного действия.

ОТ ОБЩЕГО К ЧАСТНОМУ

Итак, перед нами необычный релиз — это своего рода летопись, золотая скрижаль легендарной намковской аркадной стрелялки. Двадцатилетие самого-самого первого аркадного «Ксевизса» мировая общественность отметит в середине следующего года, и на мой взгляд, есть шанс ожидать от намковцев очередной сиквел, посвященный юбилею, вроде «Рас-тап 20th Anniversary». Пока же рассмотрим последнее на сегодняшний момент творение из этой серии под названием XEVIIOUS 3D/G+. Столь сложная атрибутика, сопровождающая лейбл «Xevious», весьма легко расшифровывается, если приложить к этому определенные усилия дедуктивного плана. Вообще следует сказать, что Xevious 3D/G+ представляет собой компиляцию четырех игр данного сериала, и основная роль здесь отводится новейшей Xevious 3D/G, которая является приставочной версией одноименной игры, вышедшей на автоматах в 1995 году. Ну, а значок «+» — это старые добрые Xevious (1982), Super Xevious (1984) и Xevious Arrangement (1985) в своем нетронутым, так сказать, девственном аркадном состоянии.

Итак, обратимся к коренной игре сборника — Xevious 3D/G. Если честно, то я жутко опасался магического влияния зловещего аппендикса по прозвищу «3Д». Ну, вспомните, сколько игр откровенно проходного характера, переведенных из 2Д, носит на себе это бельмо? Да большинство. Однако тут абсолютно иной случай. NAMCO все выполнила правильно, уверенно шагнув за



трехмерный порог с исконно двумерной плоской леталкой, чем еще раз подтвердила свое реноме солидной, уважаемой фирмы. Ей удалось принять самое правильное решение в данной ситуации: оставить все как есть, добавив кучу полигонных наво-

ров, соответствующих стандартам того времени. Управление находится на интуитивном подсознательном уровне человека — две кнопки: Zapper, выстрел снарядами системы «воздух-воздух», Blaster — «воздух-земля», и все. Да и какое там, к черту, может быть управление. Если в процессе свободного плавания по глубинам воздушного пространства в тебя летят с десятков ракет, пара десятков густков плазмы и молния, не считая мелочевки и тех, кто все это выпустил. Так что не до управления тут. Кстати, о врагах. Супостаты эти ко всем своим другим недостаткам обладают еще и чрезвычайной, просто шпионской скрытностью — если они и имеют какой-то интеллект, то вы ни за что не заметите их ума сразу, ибо движутся они всегда по строго заданным траекториям и предпочитают, выпустив тучу всякой гадости, быстренько ретироваться с поля боя. Враги здесь берут числом, числом и еще раз числом, а не зигзагообразными телодвижениями. Кроме того, нет тут и глубокомысленных комбинаций с расчетами на двадцать ходов вперед, все четко сбалансировано и отрегулировано.



Графика стопроцентно соответствует канонам жанра: буйство красок ослабляло бы внимание игрока, сбивало бы его с вех тонкой нити игры, поэтому все предельно просто и эргономично, взрывы, всплески, ландшафты не вредят восприятию. С другой стороны, чисто визуальное качество игры 1995 года кажется чересчур простоватым для человека, живущего в 21 веке, но разве в этом суть?

Система сейвов тоже достаточно примечательна — на карточку сбрасывается только игровой счет (количество очков, которые удалось накопить за одно continue) и больше ничего, никаких достижений по прохождению этапов, никаких успехов в накоплении жизней. Вот такая система. Единственная особенность, которая не устроила лично меня — это абсолютное отрицание игрой существования такого полезного предмета, как Dual Shock. Как было бы приятно уворачиваться от вражеских залпов с помощью вращения аналоговых ручек. Но, увы, во времена создания этой игры Dual Shock еще не существовал.

НЕСКОЛЬКО БУКВ О СЮЖЕТЕ.

Сюжета нет. Просто примите это как факт — нет его, да и не нужен он здесь. Зачем знать где, когда и кем совершается данное действие? Одна вещь ясна — наше космическое судно под названием Сольвалу — объект, чрезвычайно чуждый тому миру, в который его занесла судьба, и как все инородное он самым жесточайшим образом подвергается уничтожению и искоренению со стороны представителей этого мира. Количество же его представителей измеряется тоннами, килотоннами и мегатоннами, причем они вылезают из всех дыр, углов и щелей. Так что забудьте про авантюристскую цель порвать их всех в клочья, раскидать и разметать все это проклятое племя, главная и единственная задача — просто ВЫЖИТЬ. И вот именно оттого так легко на душе, оттого что не надо биться за мнимые высокие идеалы и отстаивать чьи-то меркантильные интересы, только страх за свою жалкую жизнь, только внутреннее патологическое беспокойство за свою шкуру руководят вами при погружении в эту убийственную стихию. И потому надо жить, надо надеяться на удачу, отбросив все сомнения, а дальше... а дальше как бог пошлет.

Naplotic Theodor, г. Чита
P.S. Барвинок, огромное тебе спасибо.
P.P.S. Берегите природу.

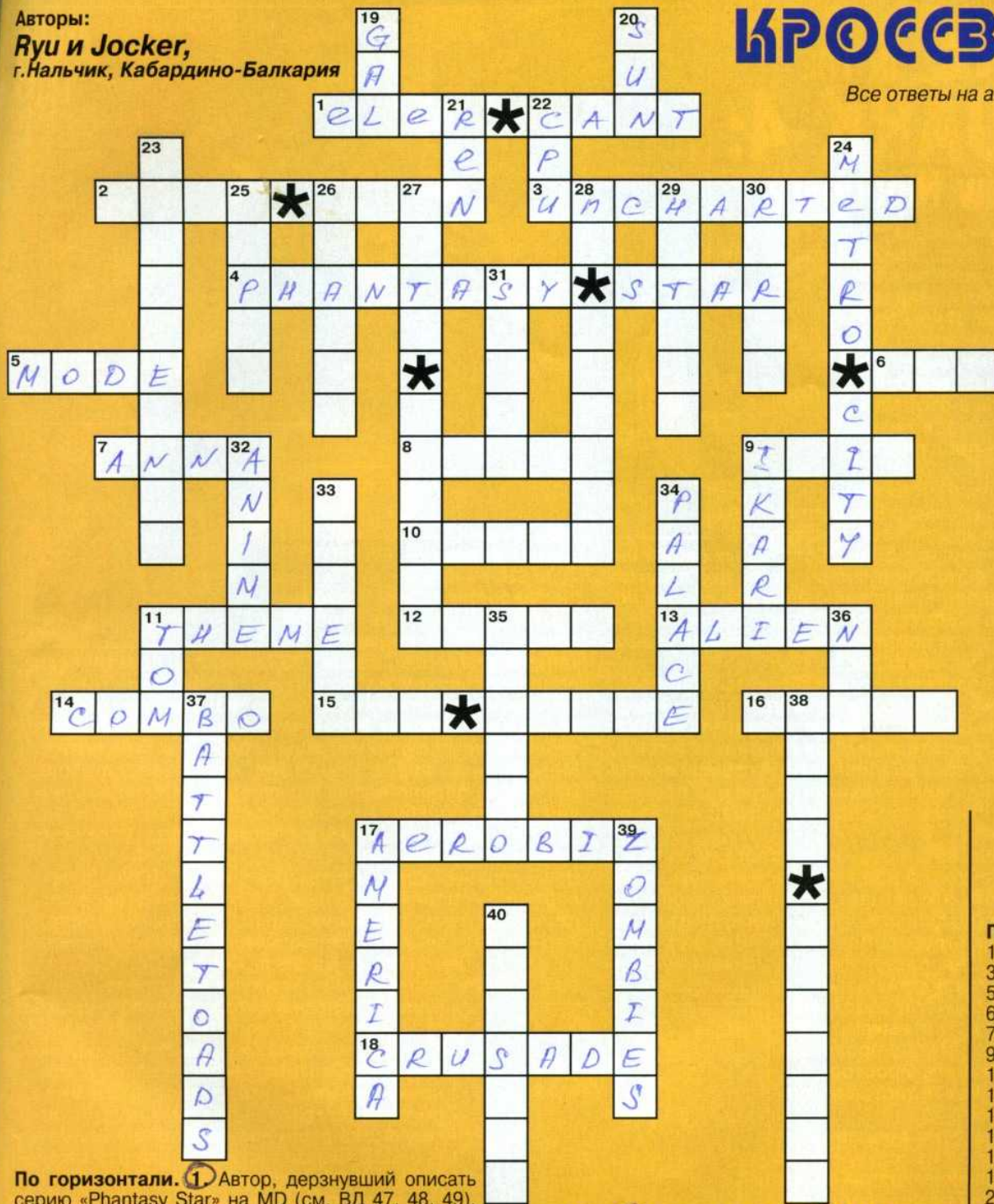


Авторы:

Yu и Jocker,
г. Нальчик, Кабардино-Балкария

КРОССВОРД

Все ответы на английском языке.



По горизонтали. 1. Автор, дерзнувший описать серию «Phantasy Star» на MD (см. ВД 47, 48, 49). 2. Зверь из игры Soleil, дарующий огненный меч (см. ВД 46). 3. Первое слово названия супер-RPG на MD, в которой не обойтись без знания географии (см. ВД 50). 4. Серия RPG-игр на MD. 5. Кнопка на торце джойстика Мегадрайва. 6. Сын Rhys'a и Maia из «Phantasy Star 3». 7. Девушка из Tekken 3 (см. ВД 38). 8. Боец из Fighting Force (см. ВД 38). 9. Деревня, в которую убежала колдунья в игре Soleil. 10. Первое слово названия игры на PSX про викингов (см. ВД 35). 11. Первое слово названия игры, в которой нужно построить парк развлечений (см. ВД 30). 12. Основное оружие, которое использует Юзис («Phantasy Star 2»). 13. ...Soldiers, ...Storm, ...Syndrome. 14. «Серийная» атака в «Mortal Kombat». 15. Игра на MD, посвященная рисованию (см. ВД 49). 16. Главная героиня «Phantasy Star 1». 17. Коммерческая игра на MD (Аэрофлот может поучиться). 18. Indiana Jones and the Last ...

По вертикали. 19. «Time ...», игра для PSX (см. ВД №34). 20. «Rising ...: The Samurai Gunman», игра

для PSX. 21. Друг Стимпси. 22. Аббревиатура центрального процессора компьютера, приставки. 23. «... Force» (игра на Мегадрайве). 24. Город, в котором происходит действие Final Fight. 25. Статус Луца из «Phantasy Star 1, 2». 26. Робот из игры «Rise of the Robots» (см. КГ 6). 27. Англичанин из игры «Uncharted Waters». 28. «Нет выхода» (см. КГ 7). 29. Игра про шляпы на Game Boy (см. ВД 42). 30. Место из «Phantasy Star 2», где можно найти скутер. 31. Гангстер из «Bare Knuckle 3» (см. ВД 52). 32. Под этим кратким названием в «Великом Драконе» публикуются статьи о японской мультипликации. 33. Девушка-робот из «Phantasy Star 4» (яп. версия). 34. Caesars ... (см. ВД 50). 35. Охотник на Джерри. 36. Девушка-мутант из «Phantasy Star 2». 37. Игра про боевых жаб. 38. Амулет для телепортации в храмах («Phantasy Star 3»). 39. Первое слово игры, в которой едят соседей. 40. Самый лучший меч из «Phantasy Star 4».

ОТВЕТЫ

на кроссворд
№54

Автор — Сергей
Иванов, г. Минск

По горизонтали

1. WRESTLEMANIA
3. ROBIN
5. MARIO
6. GOAL
7. TOKI
9. COMIC
11. SCENE
13. MASK
14. STAR
16. LOST
18. ALEX
19. STORY
21. RAMBO
23. SUPER
24. PANIC
25. FLINTSTONES
27. CHAMPIONSHIP

По вертикали

1. WARLOCK
2. ANOTHER
4. NARC
5. MARS
6. GREMLINS
8. IMMORTAL
10. MOUSE
12. EARTH
13. MONSTER
15. ROBOCOP
17. TOY
18. ALIEN
20. ROCKMAN
22. ALADDIN
25. FACE
26. SHIP

КРОССВОРД



FUN-CLUB

ALONE IN THE DARK 4: The New Nightmare

ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE



PLAYSTATION

Большее всего человека страшит неопределенность. Ведь каждый новый миг нашей жизни полон загадок, сулит неожиданности, далеко не всегда приятные. И чем больше мы думаем о том, что же с нами произойдет через секунду, минуту, час, тем больше погружаемся в это чудовищное и, в то же время, завораживающее предчувствие неведомого.

Обратимся к уже заезженным примерам: играя ночью в Resident Evil, мы от ужаса чуть ли не залезаем под кровать, но вовсе не потому, что боимся страшных своим видом монстров. Фатальное знание того, что отсутствие врагов временно и чудовище рано или поздно появится — вот что вселяет в нас поистине первобытный страх. Самое жуткое состоит в том, что мы не знаем, когда именно это произойдет.

Почему любой из нас будет долго стоять в оцепенении перед дверью, из-под которой со злобещей медлительностью вытекают ручейки крови, не в силах открыть ее? Потому что теряемся в догадках и тонем в бездне вечной неопределенности. И страшимся того, что следующая минута окажется для нас последней, начисто забывая про всю ирреальность происходящего.

Но... Alone In The Dark — это не Resident Evil, хотя и в чем-то на него похож. А причина этого, на самом деле, кроется в том, что нагнать на человека волну настоящей необузданного страха с помощью видеоигр довольно-таки трудно. Все тот же RE пугает нечасто, зато сильно, используя именно элемент внезапности. Правда, такой прием лишь изредка вызывает настоящий страх — гораздо чаще геймер просто резко выкрикивает придуманные им на ходу проклятия и кидает джойстик в неосторожно присевшее вблизи приставки домашнее животное.

Silent Hill в этом деле продвинулся немного дальше своих конкурентов, вместе с тем прочно закрепив за собой звание однообразной бродилки в лучших традициях



ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

CARNBY EDWARD

WWW.ALONEINTHEDARK.COM

DARKWORKS



«Ежика в тумане». Но AITD — не SH, он другой, что бы ни говорили о нем злые языки. Первая часть этой истории долгое время оставалась лидером, еще в 1993 году став практически родоначальником жанра survival horror. Жаль только, что лавры победителя в этом деле достались все-таки Сарсом'овскому Резиденту, лихо раскрутившему столь ныне популярный жанр тремя годами позже. Между тем, время не стоит на месте, детище Darkworks обрело новых конкурентов и теперь отчаянно ведет борьбу за место под солнцем и честно заработанный кусок свежего белого хлеба, густо чем-нибудь да намазанный.

Итак, главным героем игры уже в который раз (в четвертый!! — подсказка из недр редакции) становится исследователь паранормальных явлений Эдвард Карнби. Все действие разворачивается вокруг смерти его лучшего друга, Чарльза Фиска. Сей субъект был найден мертвым на загадочном острове Теней близ Атлантического побережья штата Мэн (Maine) в Северной Америке, и все подозрения сразу же падают на семью Мортон, которая испокон веков в одиночку правила этим раздольем в виде погруженного в вечную тьму небольшого участка суши под названием Shadow Island. Дабы отомстить за смерть столь близкого ему человека, Карнби, не долго думая, прихватывает с собой напарницу Элин Кедрак и устремляется в путь. И что же видят наши герои, прибыв на место назначения? Можно сказать, ничего. Если, конечно, не считать вечной тьмы, установившейся в этом загадочном месте стараниями все той же семейки Мортон, уже много лет скрывающей тайну открытия ими портала в Мир Тьмы. О как! Вонзив свой пронзительный взгляд в давнюю историю рода Мортон, Карнби обнаружи-





вадет, что некоторое время спустя после торжественного разрезания возле портала красной ленточки, оказалось, что это явление медленно, но верно выходит из-под контроля. Плоды сей беспечности не заставили себя долго ждать: вскоре из портала начали пачками вылезать угорелые монстры Мира Тьмы. И началось. Внутренний мир AITD4 настолько легкий и поверхностный, что глубокого доверия не вызывает. Окунувшись в атмосферу 19-го века, резко контрастирующую с 2001 годом, когда именно и происходит действие AITD, геймер может почувствовать себя не в своей тарелке и начнет наивно искать милые его сердцу «реалии», так четко показанные в любимом RE. Окончательно запутавшись в концепции геймплея, он может просто-таки сразу невзлюбить игру из-за первых пяти минут скучнейшего блуждания по темным подземным коридорам. Можно согласиться с тем, что разработчики вряд ли попали в жилу, всячески навязывая нам довольно специфическую атмосферу повествования, от которой, прежде всего, устают глаза и только потом уже неокрепшие мозги молодого геймера. Уже собравшись кинуть еще один камень в огород перестаравшихся разработчиков, я вдруг понял, что на сей раз потерплю фиаско. А дело все в том, что звук и графика в игре просто безупречны, хотя, впрочем, и тут окаменелые

пессимисты не упустят возможность погрохнуть в мою сторону своими массивными фалангами. Крики «SNES-style forever! Главное, чтоб игра игралась!» мне знакомы до головной, зубной и прочей боли, но сейчас я невольно соглашаюсь с активистами этих воплей. Действительно, все визуальные плюсы игры тихонько меркнут перед скучным геймплеем. Ну да что зря сотрясать воздух, будем считать, что геймплей в AITD4 просто-напросто оригинальный и жутко правдоподобный. А согласны вы или нет, решать уж вам. Наблюдая, как Карнби, укладываясь всего одного зомби, тратит при этом почти весь свой боезапас, хочется прыгать от радости и петь дифирамбы умению разработчиков доводить реализм игры до уровня повседневной жизни. Только вот зомби на наших улицах не сыщешь, но тут, впрочем, как искать... Кто знает... Эх, что и говорить, толкает эта игра на излишнюю экспрессивность и поиски черного кота в темной комнате, особенно, когда его там нет.

Ну и на десерт у нас будут CG-ролики. Нельзя сказать, что их малое количество компенсируется бесподобным качеством, хотя, вроде бы придраться особо не к чему, но все в них как-то... без изюминки, что ли. Да и, честно говоря, присутствуют у заставок и самые что ни на есть слабые места. Например, анимация лиц персонажей. Сраженные параличом лицевых мышц, герои выглядят по-настоящему страшно, ну а вяло открывающийся рот Карнби и вообще становится его убийственным аргументом в борьбе за главную роль в многобюджетном фильме ужасов. В общем, Square с ее Final Fantasy ребята из Darkworks не переплутали, что и требовалось доказать. Закончим наше оптимистическое изложение немного грустным подведением итогов. Да, коллекция жанра пополнилась еще одним творением. Довольно красивым, надо признать, но без особого внутреннего содержания. Однако на вопрос быть или не быть, я все же отвечаю в пользу бытия, так как с ясностью представляю себе количество бессонных ночей, проведенных даркворковцами в попытках возвести свое новое творение в ранг шедевра. Так что, честь им и хвала.



Ted Strife

Здравствуй, мой любимый журнал Великий Дракон! Я ни разу вам не писал, но вот решил написать. Прочитав в 52 номере статью о замечательной ролевушке The Legend of Dragoon, я решил ответить на поставленные в ней вопросы. Но сначала я хочу описать МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ВСЕХ 50 КАМНЕЙ «ЗВЕЗДНОЙ ПЫЛИ» (STARDUST).

Stardust — чрезвычайно полезная штука, с помощью которой вы можете раздобыть несколько редких и мощных предметов.

Призы вы будете получать за каждые найденных 10 stardust, которые найдете. Призы можно получить у женщины по имени Mattel, которую встретите в баре, в городе Fletz. За 10 stardust: Psychical Ring — увеличивает максимальный уровень HP на 50%.

За 20 stardust: Amulet — удваивает уровень MP.

За 30 stardust: Fighters Beat — удваивает уровень SP.

За 40 stardust: Rainbow Piece — предмет, защищающий персонажа от всех вредных воздействий, типа колдовства, паралича, страха и прочего.

За 50 stardust: Dispel Illusion Stone — предмет, который даст вам возможность сразиться со старым магом Faustom.

1) Начало игры, горящая деревня. Количество stardust — 1.

У третьей могилы слева.

2) Замок Indels Castele. Stardust — 6.

Когда увидите колодец, загляните в него — в нем первый stardust. Зайдите в Weapon shop, рассмотрите расставленные здесь копыя и найдите второй stardust. В замке Indels Castle пройдите в дверь слева, войдите в цокольный этаж, осмотрите печку и возьмите stardust. Затем поднимитесь по лестнице наверх, наверху слева находится четвертый stardust. Катаясь на лодке, выйдите из нее, пройдите в дверь и вверху возьмите пятый stardust. Когда проснетесь утром в доме Лавитца, осмотрите помещение в кухне, которое как бы закрывала мама Лавитца, обнаружите шестой stardust.

3) Город Noax. Stardust — 4.

Войдите в дом, который был прямо перед вами при входе в город, и отыщите первый stardust: в печке в цокольном этаже. Спуститесь в оружейную комнату и возьмите второй stardust в левом верхнем углу. Когда окажетесь в болотах, двигайтесь на север, найдете stardust. Когда войдете в крепость stardust найдете возле постели.

4) Город Lohan. Stardust — 4.

После того как получите управление, пробегите через мост, войдите в комнату и отыщите секретное помещение за книжной полкой. Пройдите внутрь и найдете первый stardust. Пройдите в магазин купца, спасенного вами в Volcano. Он (магазин) находится через мост от Weapon shop'a. Поднимитесь в магазине по лестнице и в броне найдите второй stardust. Пройдите направо от мужика на ковре и напротив сундука возьмите третий stardust. Пройдите к выходу из города, осмотрите территорию вокруг бутылок и найдете четвертый stardust.



5) Из деревни Seles отправляйтесь на юг в Kazas. Stardust — 6. Попад в деревню, пройдите через дверь налево, осмотрите бочку, возьмите первый stardust. Взберитесь по лестнице и на куче мусора найдите второй stardust. Пройдите к оружейному магазину, отыщите на еще одной куче мусора третий stardust, а затем отправляйтесь на север к воротам. В подземном городе куча всяких лестниц и узких проходов. Войдите в первую дверь и обнаружите книжную полку — здесь stardust. Севернее двери находится пятый stardust. Пройдите влево, спуститесь вниз по лестнице, выйдите из комнаты, пройдите до конца вправо и войдите в первую дверь. Пройдите налево к бочке, возьмите шестой stardust. Диск 2. Глава 2. PLATINUM SHADOW.

6) Город Fletz. Stardust — 5.

Пройдите направо через мост, зайдите в бар, осмотрите ящики и бутылки перед дверью бара, найдите первый stardust. Пройдите во второй дом с лестницей, около садовника, и найдите второй stardust. В оружейном магазине находится третий stardust возле ящика. В ювелирном магазине среди камней отыщите четвертый stardust. В магазине предметов осмотрите телескоп, найдите пятый stardust.

7) Город Donau. Stardust — 2.

Осмотрите фонтан и найдите stardust. В доме мэра осмотрите левую верхнюю зону, где ванна, и возьмите второй stardust.

8) Город Fletz, замок Twin Castle. Stardust — 2.

Когда войдете в замок, осмотрите статую справа от входа и отыщите первый stardust. Сверните направо от гостевой комнаты и отыщите второй stardust в районе башни.

9) Giant's Town. Stardust — 1.

Когда поднимитесь из сокровищницы, осмотрите канделябр справа и возьмите stardust.

10) Корабль Queen Fury. Stardust — 2.

Спуститесь в машинное отделение, где находится Kongol, затем осмотрите ящики возле него, найдите первый star-





dust. Поднимитесь наверх, пройдите на север, где расположены кабины, осмотрите сундук возле лестницы слева, возьмите второй stardust.

11) Город Lidiera. Stardust — 1.

Поднимитесь по лестнице перед домом с пунктом записи, затем на крышу и возьмите stardust.

12) Город Fueno. Stardust — 2.

Когда Мэри отведет вас в отель к остальным, осмотрите здесь бочки и найдите stardust. Пройдите в госпиталь, загляните под картину возле лестницы и возьмите второй stardust.

Диск 3. Глава 3. FATE & SOUL.

13) Город Furni. Stardust — 2.

Войдите в дом справа, загляните в кучу мусора, в ней stardust. Осмотрите картину, отодвиньте засов перед ней, соскользните в цокольный этаж и возле мраморного шара возьмите второй stardust.

14) Родная деревня Дарта. Stardust — 1.

Осмотрите лампу возле входа, возьмите stardust.

15) Forest of the Wingless. Stardust — 2.

В доме Guarah осмотрите верхнюю правую сторону и найдете stardust. В нижней части дома осмотрите колонну справа, отыщите второй stardust.

16) Город Denigrad. Stardust — 5. (после атаки Divine Dragon).

Осмотрите два ковра перед магазинами на правой стороне и найдите два stardust. В гостинице возьмите третий stardust. Отправляйтесь прямо в башню, но прежде сверните налево и отыщите четвертый stardust. Отыщите пятый stardust возле входа в комнату Sigent справа.

17) Город Vellweb. Stardust — 1.

Зайдите в центральную башню и возьмите stardust. Диск 4. Глава 4. MOON AND FATE.

18) Город Ulara. Stardust — 3.

Возьмите первый stardust возле цветочной клумбы. На северной стене обнаружите второй stardust. Осмотрите растение — людоед, возьмите третий stardust.

А теперь **ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ** из номера 52.

1) Чтобы победить Faust'a, нужно собрать всю звездную пыль. Хоча сразу предупредить — бой все равно будет тяжелым. Этого мага можно сравнить с Weapon-ами из Final Fantasy. Его магические атаки, если у вас нет соответствующей амуниции, просто ужасны. Я рекомендую очень хорошо прокачанную команду из Альберта, Дарта и Розы. В этой схватке необходимо иметь хотя бы один Legendary Helm, и Дарт должен воспользоваться им. Я рекомендую помучиться с накоплением денег и купить 3 штуки. Любое снаряжение, увеличивающее скорость движения и атак ваших персонажей, будет кстати. Обязательно воспользуйтесь броней дракона. Вы должны иметь достаточное количество лечебных средств, и желательно, чтобы к этому моменту вы освоили все свои Additional Skill. HP у этого старичка примерно 32.000. Он может выполнять многоударные контратаки каждый раз, когда получает незначительные повреждения. И не стоит вам превращаться в Драгунов, иначе вы не сможете обороняться и лечиться, и он вас всех уничтожит. Лучшая тактика — это атаковать каким-нибудь одним персонажем с самым мощным Additional Skill, в то время как другой будет лечиться или обороняться. Если у вас хорошо тренированные персонажи, имеющие нужное снаряжение, то у вас все получится. Когда одержите победу, то получите Illusion Shield. Также получите 10.000 золота и 20.000 exp.

2) Ну, а что касается «Радужной птицы» (она, кстати, не одна, можно встретить и другие виды), то ее можно убить, используя на ней Sashet.

Wong Fei-Hung,
г. Волгоград

P.S. Геймеры всех стран (ну и не только стран, можно планеты, галактик) объединяйтесь и читайте супер-пупер-мега-турбо. Короче, самый, самый, самый ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ Великий Дракон!!!



METAL SLUG X

SUPER VEHICLE-001

Ой, плохо мне! Надоело засилье всяких RPG и прочих тихих игр. Так скоро сам превратишься в человека без реакции и будешь играть только в квесты. Вот, помнится, в детстве была такая игра про синего и колючего, другими словами мутанта, Соника. Тогда было золотое время всяких экшенов, а все, что в них требовалось, так это просто жать на кнопку и как можно дольше оставаться живым. Теперь другое дело: игры становятся все более интеллектуальными, мыслить в них надо намного больше, чем позволяют возможности, и куда же в таком случае податься среднестатистическому круглому троечнику?

Выход нашелся как-то сам собой. Вскрестившая компания SNK порадовала владельцев серой коробочки от Sony еще одной частью своей мегашедеральной стрелялки Metal Slug. По большому

счету это один из клонов Контры (хотя в MS очень много своего). И девиз MS, который очень точно отражает смысл двух игровых серий: «Blast away and go, go, go!», просто потрясающе подходит к обеим играм. Типа круто. Вот это и есть настоящая аркада, о каких многие уже и не помнят.

Правдой этой игры будет следующее: стреляй и убивай первым или ты труп. Холодный такой и никому не нужный. Здесь надо с первых секунд игры зажать кнопку стрельбы и не отпускать ее до конца уровня. Желаящих пристрелить вашего героя будет хоть отбавляй. Все начинается с простого, еще не обстрелянного солдата с автоматом в руках, продолжается не успокоившейся за много веков мумией и водолазами с торпедой за спиной, заканчивается же этот маскарад инопланетянами с ужасным взнезмым оружием. Утихомирить навечно эти орды вы сможете с помощью приличного арсенала и, самое главное, разных средств малой механизации убийства. Среди них танк, название модели которого и дало имя всей игровой серии, самолет Slug Flyer, верблюд с пулеметом на спине (Camel Slug) и некое подобие шагающего робота (Slugnoid). Так что будет, чем пострелять и от чего повеселиться, уж вы мне поверьте.

И, я, наверное, не ошибусь, если скажу, что изюминка игры вовсе не в том, что она скопирована с «Контры» или позволяет натереть мозоли кнопками джойстика. Все дело в оформлении игры, которое полностью рисованное. В наши дни это столь редкое, можно сказать запретное, явление. Еще одним оплотом рисованных игр можно счи-



тать файтинги от Capcom и SNK, которые пока живут и борются против полигональных монстров. Анимация персонажей и всех движущихся элементов чрезвычайно плавная. Да и количество этих самых движений очень велико, порой на экране шевелится даже то, что, казалось бы, и не должно шевелиться. На экране все во взрывах, летящих во все стороны пулях, разлетающихся обломках, бегающих солдатах и еще раз пулях.



Подавляющее большинство из всего присутствующего на уровнях можно разрушить. И это не



только мусорные бачки и погнутые фонарные столбы. Здесь разрешено крушить многоэтажные дома и прочие части декораций. Есть даже такой момент, когда вы в танке ударае от наступающего на вас босса, а под гусеницами многотонной громадины разваливаются постройки хибарного типа.

Все это, несомненно, хорошо, но придется немного сказать и о грустном. Это для того, чтобы вы потом не ругали скромного труженика пера за то, что он только похвалил игру, а про недостатки

как-то умолчал. Радует, что их немного.

Начнем, пожалуй, с главного и неприятного. Немного упал динамизм игры. Нет того бешеного темпа, когда, затаив дыхание, приходилось уворачиваться от пуль и фугасов, отправленных в ваш адрес. Не решит эту проблему и выставление уровня сложности на максимальное значение, игра на нем пройдет без всяких потуг.

Еще один грех — быстротечность действия. Миссий всего пять. Такая лаконичность завещана в наследство от игровых автоматов и является визитной карточкой всех аркад. Правда, специально для приставочной версии были созданы дополнительные задания, не имеющие отношения к основному сюжету. Так что удовольствие продлить все-таки удастся.

Во всем остальном ничего порочащего замечено не было. И если вам понравилась первая часть Metal Slug, вышедшая на PSX три года назад, то и Metal Slug X вас не должна разочаровать.

DARK C.J.C.



ВОЙНА ПРИСТАВОК: Pole position у PlayStation 2. Но основные гонки впереди.

POLE POSITION У PLAYSTATION 2



В этом году от американской выставки Electronic Entertainment Expo (E3) ждали многого. Прежде всего, она должна была каким-то серьезным образом повлиять на войну консолей нового поколения. Повлияла? О, да! И основным следствием этой E3 будет то, что война все-таки неизбежна! Что я имею в виду? До сих пор считалось, что GameCube попросту воспользуется нишей в среде геймеров младшего поколения, подготовленной еще Nintendo 64, а Xbox провалится, наглядно продемонстрировав, что «Билл Гейтс, конечно, человек умный, но вот в играх он совсем ничего не понимает» (из слов президента Nintendo). Теперь же все три приставки прошли своеобразный квалификационный заезд и могут приступить собственно к гонкам (разумеется, с поправкой на ранний старт Sony, которую остальным придется еще и догонять).

Но сначала отдадим должное проигравшему, то есть приставке Sega Dreamcast. Компания, выбравшая своим тотемом синего ежика, слово свое держит исправно и приставку поддерживать в течение своеобразного «гарантийного срока» будет. А ведь могла бы попросту отменить большую часть проектов (кроме тех, которые выгоднее все же продолжить) и сосредоточиться лишь на зарабатывании денег, но вот совесть (на самом деле — стремление сохранить свою фан-базу, но давайте притворимся, что мы этого не понимаем) не позволяет. И поэтому все любители Dreamcast, не накопившие денег на PlayStation 2, могут еще похвастаться перед своими более удачливыми и предусмотрительными корешами: «А у нас будет Sonic Adventure 2! И Shenmue 2!». Обе игры пока что выходят только на Dreamcast, и все, игравшие в демо-версию (не ту, что вышла на диске с PSone, а новую, привезенную на E3), сходятся на том, что 10-летие (ах, как бежит время!) Соника будет отмечено достойно (подробнее о «Сониках» читайте в BD 54). Однако, если кто-то надеялся на

то, что Sega анонсирует какие-то еще проекты для Dreamcast, то он ошибался. Обязательства обязательствами, но ведь надо еще и деньги зарабатывать. Так, вторая многопользовательская сетевая RPG от Sega под названием Farnation выйдет уже не на Dreamcast, а на некоей не названной приставке нового поколения. Обидно? Да нет, все так и должно быть. Phantasy Star Online ver 2.0 появится не только на Dreamcast, но и на GameCube. Подтверждены и планы Sega по разработке других игр для Xbox, GameCube и PlayStation 2. Никаких заметных изменений нет, разве что только появление продолжения «Соника» на приставке от Nintendo подтверждается не четким «да, он там будет», а каким-то неопределенным «гм, а где, по-вашему, он еще может выйти?». Да, и самое заметное изменение — теперь Sega демонстрирует игры не только для своих систем.

Для фанатов PlayStation 2 выставка прошла без особых застольных поводов. Да, Sony в очередной раз завила, что американцы смогут-таки выходить в Интернет с PS2. Да, Konami опять привезла ролики (теперь уже самые-самые свежие) Metal Gear Solid 2 и даже зачем-то показала игральную демку, которую уже можно было посмотреть на диске с ZoE. Да, Namco продемонстрировала сырое видео из Tekken 4 и совсем сырое — из продолжения Soul Calibur, для которого даже еще название не придумали. Аркадные версии разрабатываются для железа PS2, так что именно PS2, в конце концов, получит эти игры, но будут ли они эксклюзивом? Squaresoft в очередной раз похвасталась умопомрачительными заставками к Final Fantasy 10. И действительно — хвастаться есть чем, девушка по имени Юна вполне может отбить поклонников у Риноа, Айрис и... э-э-э, Даггер. Впрочем, денег у Square, похоже, сейчас осталось совсем мало — все съел фильм FF: The Spirits Within, а до прибылей от FF10 надо еще дожить. Вот и нет пока новых проектов, одни римейки. В целом же по количеству анонсов PlayStation 2 вполне может сравниться с Dreamcast времен E3 про-



ВОЙНА ПРИСТАВОК



шлого года, включая и RPG (Wild Arms 3, Legend of Legaia 2). Другое дело, что немалая часть этого добра выйдет и на других системах, что-то будет отменено, что-то отложено до лучших времен. Но в целом волна игр второго поколения на PlayStation 2 вполне может соперничать с первыми играми для GameCube и наконец-то демонстрирует превосходство PS2 над Dreamcast.

Стоит отдельно отметить проект Maximo от Carcom. По жанру это будет что-то вроде смеси Castlevania (сами авторы сравнивают скорее с Ghouls & Ghosts) и боевика с небольшими элементами RPG. Хотя сюжет прост до идиотизма: «храбрый воин Максимо спасает принцессу», игра может похвастаться тем, чем и положено, то есть геймплеем. Герой может апгрейдить себя с помощью 40 различных предметов, причем при каждом апгрейде внешность его изменяется (о, чудеса приставок нового поколения!). Злобный волшебник умеет превращать воина в ребенка или старика, удары врагов иногда разносят на куски броню и оставляют вас, простите, в чем мама родила. Но бороться все равно надо, всегда можно срочно напаять новую кольчугу, навесить на меч элемент Огня и продолжить бой. Принцесса-то ведь наверняка стоит обедни... пардон, нескольких потраченных часов! Я особо отметил эту игру, прежде всего потому, что сам Carcom отводит ей значительное место в своих планах. Дескать, придется вам потом и сиквелы покупать, и все новые требовать. Та же судьба ожидает и еще два проекта: Devil May Cry и Onimusha. Не забудет компания и любимые всеми Resident Evil и Dino Crisis.

Carcom, как и Sega, разработал свою мультиплатформенную стратегию. О ней говорили давно, но вот на E3 именно эта стратегия стала одной из сенсаций. Итак, улучшенная версия Onimusha появится на Xbox, а Dino Crisis 3 выйдет там же (внимание!) эксклюзивно (челюсть больно ударила о стол? Делайте как я — кладите туда специальную подушечку). А вот Carcom vs SNK 2 появится не только на Dreamcast, но и на PS2, став первым (!) двумерным файтингом не на сеговской приставке. Ужас, правда? Впрочем, позже представитель Carcom успокоил (?) общественность тем, что впредь все же все игры будут выходить на всех платформах. И любители Dino Crisis, не переваривающие продукцию Microsoft, вполне могут подождать релиза четвертой части на какой-нибудь более солидной, по их мнению, приставке.

И опять вернемся к Sega. В очередной раз подтверждено то, что Virtua Fighter 4 выйдет эксклюзивно на PS2, там же появится и продолжение Space Channel 5. Но, что приятно, K-project и SC5 планируется выпустить так же и на Dreamcast. Помните, я что-то говорил про совесть?

Большой фурор произвели планы Nintendo относительно first-party проектов для GameCube. Тут вам и пара игр про Mario, и реинкарнация Metroid на GameCube, и новейший проект от господина Миямото под названием Pikmin. Но главное все же — то, что на сей раз анонсами дело не ограничилось. Каждый видеоролик, каждую демку аудитория встречала аплодисментами. Многие аналитики, между прочим, считают, что

в целом на выставке «победила» именно Nintendo. И во многом они правы. Подозреваю только, что все эти продукты будут интересны, прежде всего, старым фанатам приставок, населенных играми про Mario и Зельду, что обеспечит переполнение аудитории Nintendo 64 на GameCube.

Завоевывать новых поклонников будут все же независимые разработчики (прежде всего — Sega). Здесь же намечается странная тенденция, до боли похожая на ситуацию с Dreamcast двухлетней давности. С одной стороны, большая часть разработчиков объявила о поддержке

GameCube, но вот конкретными играми занимаются пока что немногие. Да что там: даже в Phantasy Star Online ver 2.0 (привезли-таки ее на выставку!), как выяснилось, программисты еще и не брались за реализацию поддержки сети.

Xbox был воспринят критиками весьма неоднозначно. Хотя игр было показано

приличное количество, этого может оказаться недостаточно для того, чтобы отобрать аудиторию у PS2 и всерьез конкурировать с GameCube. Вскоре после E3 Кен Кутараги (Sony) заявил, что Xbox умер, не родившись, потому как все продемонстрированные на выставке игры для него — лишь расширенные версии игр для PC. Да и сам Xbox, по его мнению, всего лишь еще один вариант PC, но никак не приставка. Глава европейского подразделения Konami также высказал опасения в связи с тем, что ни одной по-настоящему революционной игры на Xbox нет, что Microsoft была попросту не готова к выставке. А, как известно, без поддержки японских разработчиков приставка не сможет выжить, тем более, что и first-party у нее явно слабейшая среди всех производителей приставок.

Наиболее яркое впечатление на посетителей произвели две игры: Gun Valkyrie и Jet Set Radio Future, обе разрабатываются Sega, и обе в свое время предназначались для Dreamcast. Конкуренцию Gran Turismo 3 A-Spec (PS2) составит Project Gotham от команды Bizarre Creations. Именно она и создала под крылышком Sega игру Metropolis Street Racer для Dreamcast — наиболее продвинутые как в плане графики, так и в плане оригинальности гонки для приставок нового поколения. Теперь же, объединив идеи, позаимствованные из MSR, с графической мощью Xbox, вполне можно создать игру, ради которой будут покупать приставку. Почему я упоминаю только «сеговские продукты»? Дело в том, что Dead or Alive 3 находится в процессе глубокой разработки, а продукция Microsoft и ее американских партнеров как раз и относится к тем самым «писишным» играм, о которых заявлял Кутараги.

Впрочем, хотя все критики спорят, удачной ли была выставка для той или иной системы, сходятся они на том, что E3 образца 2001 года стала самой грандиозной за всю ее историю. Если престижность Токуо Game Show в последнее время падает, то E3 из года в год становится все популярнее и популярнее.

Wren





Ты когда-нибудь смотрел фильм, название которого вынесено в заглавие статьи? Если да, то тебе не составит труда вспомнить то, как простой американский школьник Кевин Мак-Аллистер уделал пару туповатых грабителей. Как это ни удивительно, у этой игры была предшественница на NES, но там все выглядело несколько примитивно, а тут все красиво, и даже «оружие» соответствует духу игры и фильма. Согласись, откуда Кевин мог взять базуку? А здесь все, что добывается, логически увязано с декором этапа. А между уровнями тебе показывают заставку, из которой становится понятной цель, поставленная перед игроком. Ну, а теперь поговорим о вкусном!

УРОВЕНЬ 1

Как тебе известно, Кевин по собственной ошибке сел не в тот самолет, а потому он попал не во Флориду, а в Нью-Йорк!!! Но так как Кевин теперь один, да еще и при деньгах, то никто и ничто не помешает ему хорошенько повеселиться.



Уровень протекает в здании аэропорта. Всюду бегают нехорошие дядьки, которые не упустят случая толкнуть пробегающего Кевина. Наглецов стоит вышибать бейсбольными мячами, но тут же придется уворачиваться от полетевшего в твою сторону чемодана. Призы, висящие высоко над полом, можно достать при прыжке со спинки дивана. На этом уровне есть два вида дополнительного оружия, которые можно собрать по частям: рогатка и шаромет. Недостающие части ты сможешь лицезреть в нижней части экрана, тем более, что несобранные предметы привлекают к себе внимание своим миганием. Не забудь двигать ящики (А) и ставить их на удобное место. Из попадающихся автоматов с предметами с помощью кнопки А можно получать призы. Где-то в середине уровня выстрели в мужика с шарами и хватайся за веревку, связывающую шары. Перелетев через место проверки документов, «вынеси» выстрелами из рогатки троих служащих, иначе они тебя достанут (понимай, как хочешь). Собрав шаромет (до обоемы поможет добраться лестница), подойди к лифту и нажми кнопку вызова. Вот так сюрприз — Гарри этому, конечно, не рад и сразу же попытается убить твоего подопечного, но ты этого сделать не позволяй, успокаивай Гарри выстрелами из шаромета. Вообще, есть два способа проскочить в лифт: 1) контузить Гарри; 2) и временно его дезориентировать, вызвать лифт, а по прибытии быстро туда прошмыгнуть (стрелка «вверх»).



УРОВЕНЬ 2

Но лифт не оказался для Кевина спасительным, так как мальчик попал в багажное отделение аэропорта. Марв и Гарри уже здесь. Снова можно найти два вида оружия — рогатку и шаромет (найти не трудно, но вот удержать...). Дело в том, что если Марв и Гарри хорошенько встряхнут Кевина, то о текущем дополнительном оружии можно забыть. Старай-



ся не ставить Кевина на приближающиеся к потолку лифты, а вот попасть под пресс или движущийся чемодан, как ни странно, не так больно. Конец уровня расположен в левом нижнем углу, так что прими это к сведению.

УРОВЕНЬ 3

Успешно смотавшись из аэропорта, Кевин направляется в магазин игрушек Данкана.



Снова можно найти два типа оружия: арбалет и шаромет. Окинув хозяйским взглядом весь первый экран, не думай, что мерзкий дворник хочет Кевину добра — как раз наоборот. Но это еще не все — в некоторых местах с крыш будут падать сосульки. А кошки прямо-таки опол-

чились на Кевина и так и норовят столкнуть его куда подальше. Но самым главным сюрпризом после инерции является то, что вода, выливающаяся из водосточных труб, причиняет Кевину вред. Впрочем, водичка-то не самая чистая. Увидишь



много лифтов и дверей. Из последних будут вылезать очень злобные мужики, которых ты видел в аэропорту. Ближе к концу тебя встретят Марв и Гарри, но последний может даже вообще тебя не увидеть, так как он бродит несколько выше земли, а Марва можно обезвредить и побегать дальше.



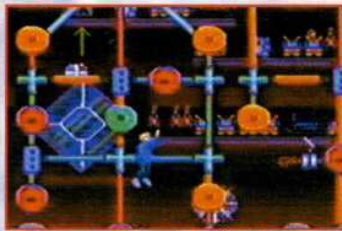
УРОВЕНЬ 4

Магазин игрушек Данкана теперь отнюдь не является местом для развлечения — почти все игрушки ожили и взбесились, так что не удивляйся самостоятельно движущимся самолетам, автомобилям, динозаврам и странным боксерским перчаткам на вертушке. Аккуратненько ликвидируй всю нечисть мячами и учти, что тебе рано или поздно придется прибегнуть к услугам игрушечного поезда. Для посадки всего лишь повиси на кольце. При спуске на пер-



УПРАВЛЕНИЕ

A — специальное действие. Нужно лишь на первом и шестом уровнях;
B — выстрел\бросок;
C — прыжок.
 Если при беге нажать **ВНИЗ**, то Кевин выполнит подкат.



вый этаж дособери недостающие части шаромета. Для того чтобы при спуске не попасть в трубу, постарайся схватить кольцо самого нижнего поезда, а затем перепрыгнуть мешающий барьер. Очень неплохо было бы собрать пирогметатель — так и выносить всех будет легче, и ты ничего не пропустишь. Остерегайся дьявольской коробки с сюрпризом, иначе тебе не поздоровится. Ближе к концу уровня тебя встретит Гарри, а затем и Марв, который даже прыгать научился, но, в очередной раз, свалить их — элементарно. По окончании операции хватайся за кольцо проезжающего мимо игрушечного поезда, после чего прыгай в трубу и иди вправо.



УРОВЕНЬ 5

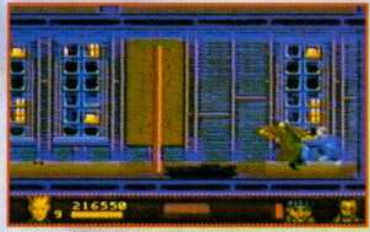
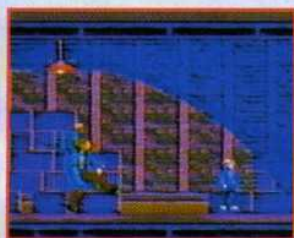
Очередная прогулка на свежем воздухе. На этот раз Кевин бежит к дому своего дяди Роба Мак-Аллистера, где у него уже готовы различные сюрпризы для двух чудаков. Ну, это в будущем, а пока надо пересечь эту

улицу. А тут еще всякие уроды лезут, птички норовят зацепить, кошки прыгают. А крысы вообще озверели и на пару с Марвом стараются всячески тебя устранить. Постарайся собрать арбалет, стреляющий сосулькой — очень сильно себе поможешь. В принципе, самый простой уровень, если не считать инерцию и уходящее на борьбу с оной время.



УРОВЕНЬ 6

Начальная заставочка настроит тебя на очень сильное издевательство над Марвом и Гарри, благо в доме есть много чего такого, что можно попробовать. Думаю, не ошибусь, если скажу, что это тот уровень, который очень приятно проходить самому, познавая лучшее использо-



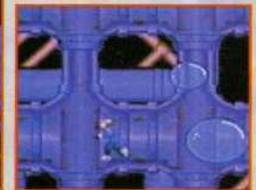
вание ловушек. Но не могу воздержаться от пары полезных советов: 1) разбирайся с грабителями по отдельности; 2) ловушки — это, конечно, хорошо, но и про основное оружие не забывай.

УРОВЕНЬ 7

Успешно сбежав из дома, Кевин попадает в... систему труб, отходящих от дома. Самое интересное, что даже здесь валяются части оружия. Кстати, таковых на уровне два: рогатка и крутой арбалет. Для своего продвижения вверх по трубам, используй выпускаемые жабами (боже, а они-то здесь откуда?) пузыри. Единственные враги на этом уровне это стрекозы и крысы, которых надо хлестать своей мухобойкой. Если стрекоза забралась внутрь пузыря, то ударь по нему — насекомое отправится в мир иной. В общем, это та еще пробежка. Которая

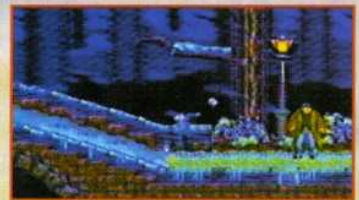


надолго никого задержать не сможет.



УРОВЕНЬ 8

На этот раз Кевину придется совершить невозможное — под непрекращающимся градом сбрасываемых птицами предметов надо найти даму с голубями. Марв и Гарри



не стесняются кидать в тебя снежками, которые, впрочем, есть у тебя (при этом вспоминается Ristan). Пробежав по сугробам, запрыгни на дерево и возьми две части арбалета, а снаряд-сосульку ты найдешь после спуска со второго мостика. Теперь завали воров, а затем по светлым выступам залезай на верхушку елки. А там тебя ожидает (нет, не



звезда!) леди с голубями. Птички охотно опустят вас обоих на землю, а затем с такой же охотой припечатают Марва и Гарри. Вот и наступил Happy end. Бандитов унесут голуби. А ты сможешь посмотреть титры на фоне рождественской елки.



Золотой Дракон

P.S. Special thanks to Mitin Sergey.
 P.P.S. Странно, но я не нашел НИКАКИХ «читов»!



BEYOND OASIS™

- 11) в секретной зоне в «100-этажной шахте» на 70-м этаже убейте два летающих огня, появится сундук.
- 12) в подземной усыпальнице в лесу в сундуке с помощью тени нажмите на две кнопки.
- 13)! в гавани в комнате закрытой решеткой в сундуке.
- 14)! в пещере, в которую вошел человек в черном, в сундуке.
- 15)! в подземелье, в сундуке.

КАМНИ ТЕНИ

- 1) после выхода из вулкана в сундуке на утесе.
- 2) в секретной зоне в сундуке на утесе (достаньте с помощью тени).
- 3) после телепортации на пляж за ограждениями в сундуке (достаньте с помощью тени).

- 4) на утесе между деревьями выше входа в подземную усыпальницу.

- 5) в секретной зоне в «100-этажной шахте» на 80 этаже, убейте летучих мышей, появится сундук.

- 6) на утесе в сундуке (чтобы туда телепортироваться, необходимо выстрелить с нарукавника в невидимый телепорт. Невидимый телепорт можно увидеть с помощью тени).

Я нашел все 60 драгоценных камней духов и опишу все места, где они находятся.

КАМНИ ВОДЫ

- 1) под мостом, после выхода из деревни затушите огонь.
- 2) в пещере огня, где вы ищите духа огня, в сундуке.
- 3) в пещере огня в сундуке перед входом к боссу.
- 4)! в гавани в сундуке.
- 5) в пещере каменного стража в сундуке.
- 6) в пещере каменного стража в другом сундуке.
- 7) в замке в сундуке.
- 8)! в замке в другом сундуке.
- 9) в секретной зоне на островках убейте ящера.
- 10) в секретной зоне в «100-этажной шахте», на 60 этаже убегайте от падающих огней, и появится сундук.
- 11) в горах после выхода из замка спрыгните с утеса к сундуку.
- 12)! в гавани, когда у вас будет дух растений, в сундуке, в закрытой решеткой комнате.
- 13) в секретной зоне при спуске по водопаду схватите камень.
- 14) в пещере, где вас смывает водопад, убейте сферу со шпательцами, получите камень.
- 15) в подземном замке в сундуке с помощью тени нажмите на две кнопки.

КАМНИ ОГНЯ

- 1) после выхода из пещеры огня под мостом разбейте с помощью духа огня ледяную горку.
- 2) в секретной зоне перед входом в гавань выиграйте эстафету с 2 RANK, получите камень (обычно дают за 2 RANK).
- 3)! в гавани в сундуке.
- 4) в пещере каменного стража в сундуке.
- 5)! в пещере каменного стража в другом сундуке.
- 6) в пещере каменного стража в еще одном сундуке, бросьте на кнопку бомбу.
- 7)! в замке в сундуке.
- 8) перед входом в крепость пройдите вправо и спрыгните с утеса к сундуку.
- 9) после уничтожения дракона (в вулкане) телепортируйтесь к сундуку.
- 10) в секретной зоне на «островках» убейте ящера.





- 7)! в катакомбах в еще одном сундуке.
- 8) в лесу в сундуке после выхода из катакомб.
- 9) в горах в сундуке после выхода из катакомб.
- 10) в горах после выхода из катакомб (в самом верху идите вправо до конца экрана — там будет сундук).
- 11) в секретной зоне при спуске по водопаду схватите камень.
- 12) в пещере, куда вошел человек в черном.
- 13)! в пещере в сундуке, куда вошел человек в черном.
- 14)! в подземном замке в сундуке.
- 15)! перед входом к финальному боссу в подземном замке нажмите на кнопку и подожгите, пока упадет сундук.

ALL STONES COLLECTED!!!

Обозначение: ! после номера обозначает, что для получения камня или сундука с камнем необходимо уничтожить всех врагов на экране. Некоторые камни можно достать только с помощью тени (один раз А).

Чтобы обнаружить невидимые телепорты нужно использовать тень (зажатие А).

Чтобы эти телепорты открывать, необходимо взять ключ времени и пространства. Он находится в крепости. Убейте черепаху-дракона, и ключ у вас. Поэтому эти телепорты вам недоступны в начале игры.

В камнях духов я нашел два свойства. Первое — это увеличение SP в статусе на 5 (при сборе всех 60 камней SP должно у вас быть 400). Второе — это вызов из них самих духов. Ну, и незначительное свойство — это прибавление энергии SP.

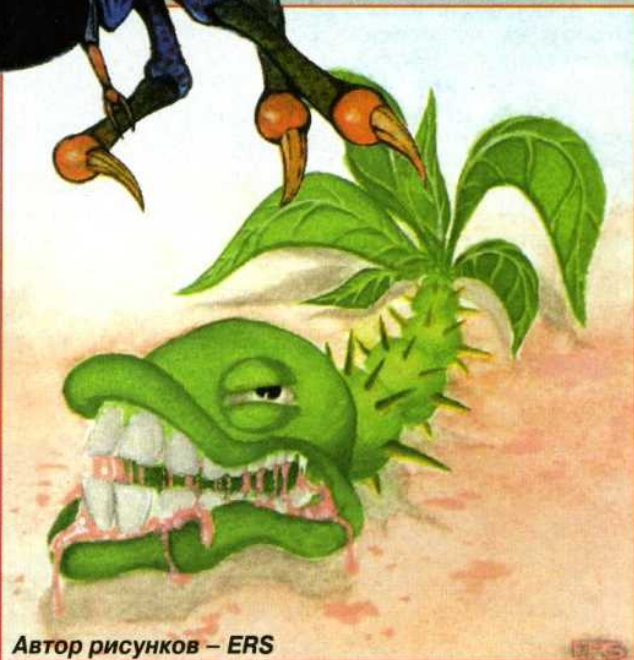
PHANTOM,

г.Валуйки, Белгородская область.

- 7) в храме воды в сундуке, если у вас есть тень.
- 8) в подземной усыпальнице в лесу в сундуке нажмите на кнопку.
- 9) в подземной усыпальнице пройдите через копыта, камень в сундуке.
- 10)! в гавани, в комнате, закрытой решеткой, в сундуке.
- 11) в катакомбах под замком короля в сундуке (достаньте с помощью тени).
- 12) в горах после выхода из катакомб в сундуке.
- 13) перед входом в пещеру каменного стража (если у вас есть тень). Необходимо вернуться на то место, к которому вы приплыли на корабле.
- 14) в пещере, куда вошел человек в черном, на уступе в сундуке.
- 15) в подземном замке в сундуке.

КАМНИ РАСТЕНИЯ

- 1) в секретной зоне в «100-затжной шахте» на 90 этаже убейте ящеров, появится сундук.
- 2) внизу деревни в сундуке, находящемся в воде.
- 3) в гавани в комнате, закрытой решеткой.
- 4) в замке короля в сундуке (заход из дома в порту).
- 5) в катакомбах под замком короля убейте червя-мутанта, появится сундук.
- 6)! в катакомбах в другом сундуке.



Автор рисунков — ERS

«За много лет до известных истории событий на планете Земля правил злой колдун Горган. Его магия была настолько сильна, что люди не могли противостоять чарам колдуна, а потому были обречены на вымирание. Однако на этой же планете жили существа, называемые титанами, но жили они обособленно от людей. Они были наделены огромной физической и магической силой, поэтому Горган боялся их беспокоить. И вот настал тот момент, когда самые могучие и властные короли пошли на переговоры с титанами о взаимном сотрудничестве, и договор был заключен. Тысячу лет человечество жило в мире и согласии, однако, за время сотрудничества силы понемногу покидали титанов и, в конце концов, они стали такими же, как и люди. Горган не заставил себя ждать, и над человечеством вновь нависла угроза вымирания. Но тут появился титан Макресс, который не утратил своих сил и стал грозным противником Горгана. По поручению королей он отправляется в свой освободительный поход», — с такой завязки начинается приключение, которое получило название «Saint Sword».

Не стоит смотреть на то, что «Святой Меч» несколько староват — мне он, например, понравился еще больше восьмибитных Castlevania, хотя о вкусах не спорят. Быстренько заскочите в опции и поставьте себе пять жизней. Теперь, вроде, можно начинать.

ГЛАВА 1

Приключение Макресса начинается где-то в горах. Кстати, если вам интересно, то Макресс — это юноша в голубых доспехах, внезапно возникающий на экране вашего телевизора. До того как начать активные действия, надо разобраться с нижней частью экрана. Там вы можете узнать, сколько жизненной энергии осталось у Макресса и босса, количество жизней, количество очков и MP. При нажатии START внизу появляется меню магических предметов (сначала есть только меч, а потом...), откуда их, равно как и иконки превращения, можно активировать кнопкой A, но магию надо еще скакать той же кнопкой. В верхнем левом углу игроку показан счетчик времени и вид принятой к вооружению магии, а между ними разместились взятый в процессе игры ключ. Вот, вроде, и все.

Сама идея прохождения очень не понравится торопыгам — дело в том, что в каждой главе есть дверь, ключ от которой лежит в одном из наиболее крутых монстров. Как правило, это скелеты, но есть редкие исключения. Но не рассчитывайте на то, что, убив всего лишь одного монстра, можно получить ключ — дело в том, что надо этих самых монстров убить определенное количество. А оно может и поменяться: у меня был случай, когда ключ выпал из первого же огромного скелета.

Теперь перейдем непосредственно к прохождению. Лучше сначала осмотреть верхнюю часть уровня и поубивать монстров, а потом прыгнуть в самую правую дыру и навести порядок там. Где-то внизу фигура титана должна воссиять — это Макресс усилился и получил красные доспехи, следовательно, и удар у него станет более сильным. Если постараться, то ключ можно получить уже внизу. При выбранной сложности Normal вам даже покажут стрелочкой направление выхода, к которому надо еще добраться, а это вы можете и без меня.



Босс.

Навстречу Макрессу выходит композиция из двух статуй, оживленных магией Горгана. Каждое из изваяний надо бить по голове (надеюсь, вы уже заслужили желтые доспехи), но следует учесть тот факт, что любую из статуй можно ударить лишь определенное число раз — у них одна на двоих шкала жизненной энергии. Статуи не опасны, однако нельзя не предупредить вас об их атаках: их всего две — нижняя плюется файерболом, а верхняя может зацепить рогом (правда, незадолго до этого ее хребет вспыхнет). Когда истечет жизненная энергия босса, он (а точнее, они) треснет и развалится. Теперь Макресс получит первый волшебный предмет — волшебное зеркало (Magic Mirror).



ГЛАВА 2

Очень полезно в этой главе перевоплотиться в кентавра. Новых врагов почти нет, только в водоеме попадают медузы, огромные рыбы и угри. Всех их стоит хорошенько избить мечом ради получения какого-либо приза за столь храбрый поступок, да и ключ при нормальном рассмотрении уровня находится исключительно в воде. Не забывайте бить морды в стенах, используя опыт первой главы — так вы откроете большинство проходов.



Босс.

Сразу же включайте магию меча и убейте этого кентавра магическими файерболом. После битвы Макресс получит второй магический предмет — колокольчик (Magic Bell).



ГЛАВА 3

Путь Макресса лежит через очень темный и очень глухой лес, и музыка подобрана соответствующая. Обязательно исследуйте



те водоемы, но здесь лучше всего опускаться на дно вплотную к левому берегу — так вы исследуете их на 100%. Как только изыскания будут завершены, прыгайте в дыру, которая совсем недавно вам попадалась, и снова идите влево, где в водоеме после убийства нескольких аллигаторов, возьмете ключ. Теперь идите строго вправо и используйте крыло. Долетев до правой стены, спуститесь чуть ниже и двигайтесь влево.



Босс.

Подлетев выше зоны досягаемости клешни этого скорпиона, бейте его по хохолку на голове, периодически разбивая вылезающие из хвоста файерболы.





После того как череп скорпиона треснет, Макресс получит еще один магический предмет — коготь дракона (Dragons Fang).

ГЛАВА 4

Сцена 1.

Очередная прогулка на свежем воздухе. Дверь вы легко найдете, а вот за ключом придется забираться на вершину. В месте, где покрытие потрескалось, на поверхность выходит газ, и его надо



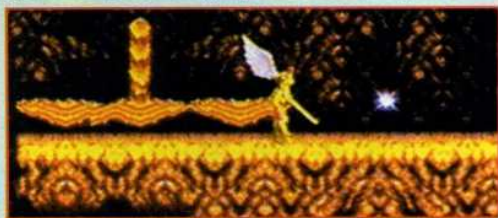
МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ:

- Magic Mirror** — прибавляет по одной иконке к превращениям.
- Magic Bell** — временная парализация всех врагов (не боссов).
- Dragons Fang** — уничтожит все, что можно убить (кроме боссов).
- Magic Shield** — 20 секунд неуязвимости.
- Dragons Meat** — полное лечение.
- The Necklace** — прибавляет 40 секунд к таймеру превращения.

ПРИЗЫ:

- кружки с буквой «М»** — прибавляют 30/50/100 МР.
- часы** — не очень сильная лечилка.
- значки с изображением коня, крыльев или рыбьего хвоста** — превращение в одну из форм (которая изображена на иконке).

остерегаться. Обращайте внимание на скелеты, ведь лишь из последнего из них выпадет ключ, а найти дверь поможет стрелка.



Сцена 2.

Похождение Макресса продолжают где-то под землей. Снова рожи в стене и море тупых монстров.



Ключ найти не составит труда, если вы, конечно, не отступились от тактики обыска всего уровня.



Босс.

Здорово, наверно, удивился Макресс, когда навстречу ему вышел его двойник. Этот босс ведет себя



очень агрессивно по отношению к собственному оригиналу: мечом машет, магию использует.



Существует два проверенных способа убийства: магия меча или смерть от копыт кентавра. После боя Макресс получит волшебный щит (Magic Shield).

ГЛАВА 5

Сцена 1.

В этом блуждании по пещерам вам непременно пригодится один совет: если вы набрали 990 МР, то накастуйте на себя щит. А еще вам стоит походить взад-вперед по нижней части уровня — так можно и ключ найти. Дверь найти не просто, а очень просто — заберитесь наверх и идите до конца вправо.



Сцена 2.

Очень любопытен путь к ключу и двери: дело в том, что вам постоянно надо идти вниз, а в озере отловить трех рыб-мутантов, убить их и из последней получить ключ. Дверь располагается тут же, в воде.

Босс.

Накастуйте на себя щит и магию меча, после чего рвите эту змею со спокойной душой.

После боя Макресс получит новый предмет — мясо дракона (Dragons Meat). К счастью, к нашему Великому это никакого отношения не имеет.

ГЛАВА 6

Сцена 1.

А вот и долгожданное кладбище! И здесь под мягким светом Луны вы должны найти ключ. Но это не так просто: внезапно улетающие кресты (следовательно, здесь покоятся христиане) и также внезапно падающие огоньки стараются прервать жизнь Макресса. В поисках ключа придется немного побродить, а дверь находится внизу и найти ее можно даже без стрелки.



чтобы найти ключ, лучше всего пройти уровень по периметру против часовой стрелки (а можно и по ней). Выход вам укажет стрелка, но это место лучше запомнить.

Босс.

Сразу активируйте коготь дракона и убейте эти головы до того, как они успеют что-либо предпринять.

После этого боя Макресс получит последний магический предмет — ожерелье (The Necklace).



После этого боя Макресс получит последний магический предмет — ожерелье (The Necklace).



Сцена 2.

Снова подземелье. Придется повозиться с движущимися шипами, а также с насекомыми, старающимися закинуть вас туда, куда вам, как раз, и не нужно. Для того



ГЛАВА 7

Сцена 1.

Эта сцена, равно как и последующая, протекает в замке Горгана. Здесь может повезти, и вы

сразу получите ключ, но есть вариант и того, что придется «чистить» оба пути. Сама сцена



невелика, потому пройти ее легко, а выход находится при элементарной ходьбе.

Сцена 2.

Как и в первой сцене, вам предстоит с нижнего этажа замка пробираться на верхний. Вроде сцена довольно проста, ключ и дверь находятся элементарно, но не стоит недооценивать монстров, иначе все может плохо закончиться.



Босс.

А вот и Горган, тот урод, который и заварил всю эту кашу. Тактика колдуна очень проста: какое-то время он мечется зигзагами в верхней части экрана и пускает лучи, но периодически подлетает к столбу в центре комнаты и кастует огонь на полу. Потом все повторяется



сначала. При этом бить его можно в любой момент.

И вот Макресс одержал победу. Горган упал, но... Только хотел Макресс нанести фатальный удар колдуну, как вдруг он почувствовал себя странно и все вокруг него затряслось. Пользуясь шумом, Горган отослал Макресса подальше от себя. Последнее, что услышал титан перед своим прибытием, в вольном переводе звучит так: «Ты силен, но твоя слабая магия мне не страшна. Для того чтобы ты поднабрался опыта, я отсылаю тебя в начало твоего пути. Если тебя не убьют, ты, может быть, дойдешь до меня, и я убью тебя самолучно, ну а пока... веселись!»

ГЛАВЫ 1 — 6

Не стоит слишком серьезно относиться к этим главам — это всего лишь повторение. Придется заново набирать все, включая магические предметы. Боссы особым умом не отличаются.

ГЛАВА 7

Обе сцены стали сложнее, дело в том, что появились скелеты, стреляющие файерболлами и не дающие к себе подойти. Если вы найдете разумную тактику их убийства (а она существует), то весь уровень, а точнее, вся глава, не покажется сложнее прежних приключений.

Босс.

После убийства первой знакомой ипостаси Горгана появится его темная сущность (в это время надо стоять у левой стены), бить которую нужно понизу. Если заметили, что из пасти чудовища начинают вырываться языки пламени, то убегайте от него куда подальше. Как только дыхалка Горгана устанет производить огонь, подбегайте к нежити и бейте в живот (чем быстрее будете нажимать кнопку удара, тем лучше). По истечении запаса жизненной энергии

Горган благополучно загнется, поэтому миссию Макресса можно смело считать выполненной.

Поздравляю! Вы уничтожили зло Земли в лице колдуна Горгана и теперь люди и титаны могут снова жить в мире. Наверняка, вы вспоминаете монстров, которых вам пришлось убить за свое долгое путешествие, при этом надеясь, что над миром больше никогда не нависнет опасность в лице колдунов.

Золотой Дракон

P.S. После описываемых выше событий население Земли, по-видимому, вернулось к первобытнообщинному строю. Неужели Горган все же напакостил перед смертью?

P.P.S. Special Thanks to Valery Polyakov. This idea is cool!

УПРАВЛЕНИЕ

- A** — использовать магию;
- B** — удар мечом;
- C** — прыжок;
- ВНИЗ+B** — в образе кентавра, удар копытами назад.





55 ДРАКОН

Покемон

ШКОЛА ЖИЗНИ УКРОТИТЕЛЕЙ МОНСТРОВ

ПОКЕМОНЫ — это не просто целая индустрия, это **НАСТОЯЩИЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ МИР!** Со своими правилами и законами, со своими заповедными уголками природы... Многие люди просто не понимают, чем же эти монстрики так тронули миллионов своих поклонников! Причем, даже тех, что в игру не играли, а лишь только посмотрели несколько серий (не самого лучшего, по нашему мнению) мультфильма.

«Покемоны» относятся к относительно новому подвиду RPG, зародившемуся где-то в 1999 году. ИДЕЯ ПРОСТА, как дверь! Давши игроку возможность самому **ФОРМИРОВАТЬ ПАРТИЮ «ИЗ ВСТРЕЧНЫХ МОНСТРОВ»**, разработчики, тем самым, открывают **ОГРОМНЫЕ** просторы для тактики. Не верите? Ну и не надо, батенька! Это, ведь, когда героев штук десять, то выбор не так уж велик! А вот если их... 251? Что тогда? Вот тогда-то, как раз, и наступает время великих экспериментов, поисков, открытий... и так далее, до самого победного конца! И не факт, что игру не захочется пройти по второму разу (ведь еще столько разных вещей не испытано).

Если вы уже играете в Покемонов, то вам может помочь наш рассказ о прохождении особо сложных моментов. Если вы уже прошли игру до конца, то, все равно, следует прочитать. Мало ли, вы что-то упустили? Ну за тех, кто впервые слышит про какую-то «революцию в РПГ», мы очень и очень рады!

POKEMON: RED/GREEN (USA BLUE)

Красная, зеленая и синяя версии.

**** ПРО ПОКЕМОНОВ ****

Итак! Слово «покемон» значит «монстр из кармана» или «карманный монстр». На планете покемонов абсолютно другие физические законы, значит, даже самого тяжелого монстра можно захихнуть в маленький и неказистый покебол (шар для хранения этого зверья) и таскать в кармане, как какую-нибудь пачку жвачки. Вещи можно передавать (и хранить) с помощью компьютеров как файлы, да и самих покемонов тоже можно. Зачем же эти самые покемоны нужны? Да так вышло, что вам придется применять их как оружие, то есть биться и сражаться со всей яростью, получая цен-



ную экспу! А делать это, конечно, **СТОИТ**, ибо тот, кто вырастил самых сильных монстров (которые и наступали всем остальным) и является крутым спортсменом. Суть в том, что наш герой тоже хочет получить звание супер-мастер-тренера и теперь ему нужно собрать все восемь значков, победив восемь боссов в восьми спортзалах, пройти «дорогу к победе» (вообще-то, это пещера так называется), уложить всех монстров элитной четвертки и... **СРАЗИТЬСЯ С САМЫМ-САМЫМ** крутым тренером! Не так уж это и мало, верно? У покемонов есть две отличительные особенности. Первая — это то, что их надо искать и ловить (лентяи какие, сами явиться не могут) в покеболы, а вторая — что они со временем эволюционируют.

«Эволюция» — это такой термин, обозначающий то, что монстр вдруг начинает мигать и внезапно изменяется во внешнем виде и в характеристиках, всегда в лучшую сторону. Так почему же происходит эта самая эволюция? А происходит она по многим причинам. Покемону необходимо дать специальный камень (можно купить в одном городе или найти на дороге), монстр может достигнуть определенного уровня или же... эволюция может произойти по «обмену». Забудьте про это, если у вас натуральный Гейм Бой, но если у вас компьютер, можно воспользоваться TGB DUAL, специальным эмулятором, позволяющим вам симулировать передачу покемонов от одного тренера другому и обратно прежнему хозяину (что и называется «обменом»). Сохраненные игры, делаемые через **ИГРОВОЙ** пункт в меню «Save» (а не через **ЭМУЛЯТОРНЫЙ**), совместимы со всеми эмуляторами, и ничего не стоит перенести их на TGB DUAL, обменять, снова сохранить и продолжить игру на другом эмуляторе. «Заработанная» экспа делится поровну на всех «устоявших на ногах» победителей сражения.

Также стоит немного прояснить ситуацию с ТМ и НМ. Это — так называемые тех-



POKEMON

GB

GAME BOY



ники, то есть, приемы, применяемые вашими подопечными. У каждой из техник есть определенное количество очков действия, по истечении которых техника отключается до того момента, пока данный монстр не отдохнет в центре Покемонов. Там же чудики и лечатся. ТМ как появляются у монстров с ростом уровней, так и, просто-напросто, валяются на дороге. НМ — это «хозяйственные техники», их всего четыре и нужны они для прохождения дальше по сюжету. Советуем специально ловить монстров для этих самых НМ, так как НМ — это как зуб в носу, в бою круто не применить. У каждого монстра и у каждой техники есть свой тип! Один бьет другой. Как это все работает, читайте в табличке, которая напечатана где-то рядом на этих страницах. Все варианты состава вашей партии рассматривать не будем, перечислим сейчас САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ, на наш взгляд, монстров! Покемоны даны не «поштучно», а так называемыми «линиями эволюции».

SQUIRTLE, WARTORTLE, BLASTOISE (WATER)
Панцирь на их спине становится крепче с каждым днем. Способны неслабо плевать водой, только вот интересно, как же в них столько воды-то входит? Самый лучший выбор в начале игры, прекрасный покемон (один из лучших водных типов). НАШ ВЫБОР!

NIDORAN 'ы разных мастей, уровней и полов (POISON/GROUND)
Эволюция: в NIDORINO и в NIDOQUEEN исключительно с Moon Stone.

Покемоны этого вида разделяются на «мужские» и «женские». В начале они выглядят «мирными паралитиками», но, с третьей эволюцией, становятся просто как... глыбы!!! И нарисованы они красиво, и статы с техниками подстать!

MEOWTH, PERSIAN (NORMAL)
Густая шерсть этого покемона имеет множество поклонников, но вырастить такую зверушку довольно сложно из-за его буйного характера. Самый неоднозначный покемон в игре! Многие кричат, что им играть просто невозможно, некоторые говорят, что это сила. Поддерживает несколько подлых, чисто кошачьих приемов, так что, если соскучились по экзотике, смело берите в партию Мяута и качайте до эволюции! В мультике же это — ЗЛОЙ ГЕНИЙ!

PSYDUCK, GOLDDUCK (WATER)
Пусть вас не обманывает столь глупый вид Psyduck'a, его психические атаки весьма быстро изменят ваше мнение. Голдак же много времени проводит в воде, плавая с большой скоростью. Но, в то же время, с невероятной элегантностью. Часто его путают с легендарным японским чудовищем Каппой. Очень неплохой покемон. Если нет Сквиртла — берите его!

ABRA, KADABRA, ALAKAZAM (PSYCHIC)
Эволюция: ALAKAZAM (по обмену)
Абра почти все время проводит во сне,



однако остро чувствует появление противников и сразу же телепортируется в неизвестном направлении. (Кадабра и Алаказам уже не такие сонни и могут напугать кому угодно что угодно!). Отличный покемон (с учетом эволюции). Поймать сложно (больно хилый и единственная техника — телепорт), но при должной тренировке вы получите очень достойного покемона. Алаказам — СИЛЬНЕЙШИЙ психик, многие поговаривают, что это — самый ЛУЧШИЙ покемон в игре!

MACHOP, MACHOKE, MACHAMP (FIGHTING)
Эволюция: MACHAMP (обмен)

Невероятные мускулы этого покемона позволяют ему наносить удары просто немислимой мощи, отправляя противников за горизонт. Тяжело добыть, но другого такого бойца в игре больше нет!

FARFETCH'D (NORMAL/FLYING)

Дикая утка, живет в болотах и применяет всевозможные стебли, палочки и веточки, чтобы ими стучать по головам своих многочисленных противников. Очень своеобразное создание, которое советуем тем, кто устал от «стандартных» персонажей.

DODUO, DODRIO (NORMAL/FLYING)

Многоголовый страус! Скорость и сила! Один из лучших летающих покемонов.

SHELLDER, CLOYSTER (WATER)

Shellder — морская такая ракушка, но с претензией на буйный характер! Такие селятся поближе к воде и не очень любят, когда на них «батон крошат»...

Cloyster — красавчик! Ледяные техники довольно хорошо ему идут. Следовательно, драконы его должны побаиваться.

GASTLY, HONTER, GENGAR (GHOST/POISON)

Эволюция: GENGAR (по обмену)
Его ослепительная улыбка способна покорить сердце любого тренера! А какие техники, какие статистики... НУ, ПРОСТО, ЗВЕРЬ-МАШИНА, САМАЯ НАСТОЯЩАЯ! Наш выбор!!

DROWZEE, HYPNO (PSYCHIC)

Драузи является прямым потомком одного из опаснейших покемонов древности, Пожирателя снов. Так что, проснувшись по утрам и не сумев вспомнить свой сон, будьте уверены, что рядом проходил Драузи. Второй по мощности психик.

EXEGGCUTE, EXEGGUTOR (GRASS/PSYCHIC)

Эволюция: EXEGGUTOR (Leaf Stone)
На самом деле, это не один покемон, а целое



Табличка типов покемонов и техник, а также их взаимодействие

В табличке приняты следующие обозначения:

1 — Normal; 2 — Fire; 3 — Water; 4 — Electric; 5 — Grass; 6 — Ice; 7 — Fighting; 8 — Poison; 9 — Ground; 10 — Flying; 11 — Psychic; 12 — Bug; 13 — Rock; 14 — Ghost; 15 — Dragon; 0 — данный тип техник не действует на этот тип покемонов; П — данный тип техник причиняет половинный урон этому типу покемонов; У — данный тип техник причиняет удвоенный урон этому типу покемонов.

тип техники	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Normal															
Fire		У				У						У			П
Water			П										У		П
Electric			У	П					У	У					П
Grass		П	У		П			П	У	У			П	У	П
Ice		П	У		У				У	У					У
Fighting	У					У				П	П	У	У	О	П
Poison					У			П	П	У			У	У	П
Ground		У		У	У			У	У	О		П	У	У	П
Flying				У	У		У				П	У	У	П	
Psychic							У	У	У		П	У			
Bug		П	У		У			У	У		П	У		П	
Rock		У				У		П	У	У					
Ghost	О													У	
Dragon															У

Вопрос: Но ведь у многих покемонов два типа, как же тогда?

Ответ: Нужно посмотреть оба типа и сложить результат, т.е. например: электрические техники нанесут учетверенные повреждения покемонам типа water/flying, совсем ничего не сделают rock/ground и не будут иметь бонусов (и недостатков) против water/electric.

В: Какой же тип тогда самый сильный?

О: Подсчитать это очень сложно, ведь, кроме просто суммы плюсов и минусов, необходимо учитывать и частоту появления тех или иных типов покемонов. Результат, примерно, таков: 1 место — Dragon, 2 место — Psychic, 3 место — Ghost.

В: Эй, но ведь в мультике Пикачу разделал Оникса и Джеодуда под орех!

О: К сожалению, в мультфильме есть множество моментов не соответствующих истине, в особенности это относится именно к типам покемонов, эволюции и техникам.

стадо яиц! По какой-то непонятной природе причине они относятся к травяному типу и, к тому же, имеют серьезные психические способности. Иными словами, одна сплошная аномалия... А потом он превращается в настоящую пальму! Третий по мощности психик.

RHYHORN, RHYDON (GROUND/ROCK)

Носорог, который настолько часто рылся в земле, что теперь уже практически породнился с ней и сам стал вполне земляным созданием. После эволюции существенно приятнее Голема или Гравелера. Рекомендуем!

KANGASKHAN (NORMAL)

Мы прознали о существовании человека, который всю жизнь считал, что у кенгурей рук — одна штука, ног — одна штука. Если судить по его логике, то это — очень продвинутая форма кенгуры... ой, то есть, кенгуру. Ну, вы поняли... Силен, может пригодиться.

JYNX (ICE/PSYCHIC)

Не знаем, что и писать про этого монстра. Выглядит он, как толстое... э-э-э... существо, похожее на человека женского пола, с черным лицом и, вероятно, добрым расположением духа. Ледяные атаки помогают от драконов. Вообще, один из ЛУЧШИХ ПОКЕМОНОВ В ИГРЕ.

MAGIKARP, GYRADOS (WATER/FLYING)

Магикарп — жалкое создание, однако поговаривают, что в его жилах течет кровь могучих драконов древности. До 15-го уровня драться не умеет. Потом (с 20-м уровнем) превращается в летающе-водяного дракончика, довольно неплохого покемона.

DITTO (NORMAL)

Своеобразное создание, единственная способность — превращение в противника. Но на это уходит один ход, а он обычно решающий...

JOLTEON (ELECTRIC)

Желтая электрическая собачка, милый песик... укусит — головы не будет. Вернее, голова бу-

дет, всего остального не будет. Появляется от EVEE, если применить на нее Thunder Stone. Один из ЛУЧШИХ ПОКЕМОНОВ в игре!

PORYGON (NORMAL)

Замыкает «горячую тройку» самых красивых покемонов! Виртуальный покемон, который, вроде как, неизменно даже из чего состоит. Судя по фигуре, это полигональная модель раннего периода господина ЗЫЧа. Хотя... как знать. Крайне тяжело (занудно) получить, да и зачем? Но по красоте он третий после Мяута и Гастли, так что не забывайте об этом!

KABUTO, KABUTOPS (ROCK/WATER)

Можем показаться извращенцами, но думаем, что этот покемон был бы весьма приятен к столу. Мидия, как-никак. Превращается потом в довольно крутого... э-э-э... такого, с лезвиями вместо рук. Из трех «древних», что выдают на острове с огненным спортзалом, этот — самый лучший.

ARTICUNO (ICE/FLYING)

Титан льда, Артикуно, часто помогает путникам, заплутавшим в горах. Легендарный птиц, хорош в бою с драконами! Советуем!

DRATINI, DRAGONAIR, DRAGONITE (DRAGON)

Это — ДРАКОНЫ. Великий может гордиться такими подражателями! Первая форма — не очень (кстати, она ловится удочкой в водоемах SAFARI ZONE), зато третья — один из лучших покемонов в игре!

** ПОДЗЕМЕЛЬЯ **

Прохождение наиболее сложных мест в игре — «подземелий».

MOUNTAIN MOON

После того как войдете, рвите когти к табличке-указателю, затем идите налево. Нанесите поражение тренеру, затем подберите Микстуру и Water Gun. Возвратитесь вправо, оставьте в обломе какую-то козу наглуго, затем держите путь вправо и вверх. Спуститесь по первой лестнице и идите





прямоком к... другой лестнице (не складно, не ладно, скрасить шуткой не смог). Тут вы и познакомитесь с чуваком из команды ЭР. Для тех, кто не в курсе, сообщаю, что команда ЭР — это такая «чиста-канкретная» братва, которая любит рзкетировать людей относительно их монстриков. Затем идите вправо и берите кое-какой бонус. Теперь назад к «главному уровню» и спускайтесь. Произнесите несколько бранных слов по случаю битвы с еще одним тренером. Можете еще раз подражаться, пройдя направо. В любом случае, вам нужно пройти к правой стене, дабы прибраться к рукам RARE CANDY и ESCAPE ROPE. Потому как первое повышает на единицу уровень любого покемона, то можете скормить его Магикарпу. Держите путь до упора наверх, потом направляйтесь влево. Пусть вас не смутит еще одна встреча с противным противником, вы должны продолжить свой героический поход в левую сторону, потом пройти вниз и спуститься по лестнице. Вам придется пользоваться ступеньками два раза без передышек, ведь левее будет еще одна лестница. Ух, ну и скучное же у нас описание получается, а вот члену команды ЭР чего-то уж больно весело... Обломав ему радость, подберите с пола ТМ 01 (Mega Push). Также осмотрите правый камень для получения Ether. Идите назад к главному уровню, потом вниз ступайте. Нанесите поражение тренеру, идите налево к левой стене, затем ступайте наверх. Вы найдете Лунный Камень. Накажите тренера у лестницы за его излишнюю наглость, затем не побрезгуйте этой самой лестницей воспользоваться.



вершено верно, для быстрого переноса людей из одного места в другое... техника, млин... Используйте подъемник, чтобы пробраться к пятому этажу, затем идите налево и обламывайте ученого, затем ступайте вниз. Наступите на плитку, чтобы перенестись на девятый этаж. Сделайте один шаг вверх, а второй — вниз. Поняли хитрость? Вы оказа-

лись в том же месте, откуда и совершали «перемещение», только теперь вы УЖЕ на «плитке» стоите, так что никто вам не мешает сойти и... взять карточку-пропуск, до которой рукой подать. Ну а с карточкой вам все двери открыты во всех смыслах данного выражения! Наслаждайтесь...

Хотелось бы заметить, что побежденные тренеры — это не только пять килограммов вкусного мяса... ЧТО!?!.. извините, не то сказать хотел... итак, побежденные тренеры — это не только куча экспы, но и такая немаловажная часть, как покебабки, так что советую победить их всех, прежде чем сражаться с боссами. Да-да, именно с боссами. Если вы нашли место схватки с первым боссом (внуком профессора), то вы, считайте, вышли на финишную прямую этого «подземелья». Поговорите с чуваком, что стоял рядом и наблюдал за «избиением младенца» (это про предыдущего босса). Он с удовольствием поделится с вами очередным «призовым покемоном». Ну вот, ступайте на специальную площадку для телепортации, а там уже рукой подать и до второго босса...



Еще одна лесенка. Воспользуйтесь ей, затем идите наверх и спуститесь к еще одному противнику. У него крыса 16-го уровня, так что БОЙТЕСЬ ГАДА! Продолжайте путь до встречи с еще одним членом команды ЭР (кстати, а почему они все в садо-мазо-прикиде?). После того как вы и этому наглецу настроение испортите, идите наверх. Перед борьбой против SUPER NERD, войдите в маленький альков, это вверх и направо от члена команды ЭР. Там лежит Лунный Камень.

Теперь нанесите поражение уже известному вам SUPER NERD. Он позволит вам выбрать окаменелую раковину. Берите левую для Kabuto или же правую для Omanyte. Это вам очень даже понадобится, когда вы доберетесь к CINNABAR ISLAND. Потом держите путь вверх, налево, воспользуйтесь лестницей и идите направо, дабы выйти, наконец, из этого ада...

SILF CO.

Вы, наверно, заметили, что двери здесь не работают, а на полу есть какие-то выделяющиеся плитки? Так вот, дети, плитки эти являются так называемыми «плитками телепорта» и используются они... со-



SAFARI ZONE

Главная задача тут — найти Золотой Зуб и HM 03, позволяющий пересекать водоемы (оба предмета нужны дальше по сюжету). Как только вошли, идите все время направо, потом — вверх, потом направо в зону один. Идите направо до первой лестницы, затем воспользуйтесь ей, пройдите немного наверх и возьмите Carbos. Возвратитесь, идите налево и, наконец, спускайтесь по ступенькам (не по тем, что вы сюда забирались, а по тем, что еще левее). Идите наверх, там на маленьком «полуострове» будет лежать ТМ 37 (Egg Bomb). Идите налево и чуть-чуть вверх, чтобы найти Max Potion. Идите направо, поднимайтесь по ступеням, опять идите направо, спуститесь по ступенькам и держите путь направо для добывания Full Restore. Теперь наверх, все время влево, к проходу до второй зоны.

Идите максимально налево, затем пройдите по траве, поднимитесь по лестнице и налево, затем вниз, спускайтесь по ступенькам. Теперь налево, потом вверх, потом вправо и присвойте себе ТМ 40. Продолжайте идти направо, потом наверх, потом налево, чтобы найти очередной приз.

Теперь продолжайте идти налево, а потом — все время вниз до прохода на третью зону. Внизу подберите Золотой Зуб,



затем направляйтесь налево для получения ТМ 32. Теперь идите влево, вверх и в дом. Говорите с его жителем и получите НМ 03. «Привет» эту технику какому-нибудь НЕНУЖНОМУ водяному покемону (рекомендуем Psyduck, он еще с НМ 4 совместим, так что будет у вас «по хозяйственным делам»).
SEAFOAM ISLAND

Сначала, после входа, идите наверх, затем направо и толкайте валун в отверстие (с помощью НМ «сила», конечно же). Поднимитесь по ступенькам, но не спускайтесь пока вниз по лестнице. Вместо этого, идите вверх, направо-вниз по ступенькам и толкайте валун в отверстие. Теперь спуститесь по близлежащей лестнице и подтолкните следующий валун в очередное отверстие. Поднимитесь по лестнице обратно, затем идите к другой лестнице и опять спускайтесь. Далее вниз, направо и поднимайтесь по ступеням. Идите направо, вверх (сейчас не надо спускаться по лестнице), направо и вниз по лестнице, чтобы подтолкнуть валун в отверстие. Возвращайтесь по ступенькам, затем держите курс налево, вниз (РУКИ ПРОЧЬ ОТ ЛЕСТНИЦЫ!!!), влево и вниз по ступенькам. Теперь идите до упора налево, потом до упора вверх и спускайтесь по лестнице. Далее все время направо и толкайте камень в дыру. Возвращайтесь в левую сторону и поднимайтесь по лестнице, затем идите все время вниз, потом вправо, поднимайтесь по ступенькам, затем вниз и... ВНИЗ ПО ЛЕСТНИЦЕ (дождались! дождались, все-таки!). Теперь идите вниз, налево, опять вниз, затем вниз по лестнице и далее пропустешествуйте до камня.



Чтобы затолкать валун в каждое отверстие, умные люди (и вы тоже) сначала подталкивают камень, блокирующий проход к левому отверстию, все время в левую сторону и выше левого отверстия вниз в яму. Теперь идите к этим двум валунам около правого отверстия. Толкайте правый булыжник вверх, насколько вы это можете, потом пинайте левый валун на один шаг вниз, два шага налево, затем кидайте в очередную яму. Идите направо, совершайте тихие шаги по ступенькам, проходам, пока не доберетесь до последней лестницы. Пройдите вниз по ступеням и затолкайте валун в отверстие. Теперь возвратитесь по ступеням назад, спускайтесь по лестнице, затем... снова спускайтесь по лестнице, на этот раз по другой. Пройдите далее (мимо лестницы) и плывите до платформы, на которой разместились... ЛЕГЕНДАРНАЯ ПТИЦА! Артикунио! МАМА!.. какой ужас... сохраните игру перед тем, как вступать с ним в зубодробительный контакт. Чтобы поймать Articuno, шуганите ее пару раз током, можете даже, для отвлечения внимания, позволить ей нокаутировать како-



го-нибудь «ненужного» покемона. Теперь вам придется погрузить испытуемую в сон (надеюсь, у вас есть, КЕМ это сделать?). После нескольких Ultra Ball'ов, Articuno ваша!

Чтобы выйти, возвратитесь к главной платформе и спускайтесь по левой лестнице и рвите когти налево, вниз, направо (лестницу руками не трогать и даже близко не подходить!!!), вверх, вправо, вниз по ступенькам и плывите к другой стороне. Спустившись, станьте послушным геймером и поднимайтесь все выше и выше по лестницам, пока не придете к... ВЫХОДУ! Наконец-то!!!

POKEMON MANSION

Идите вперед по ковру. Осмотрите пятую коробку от входа на правой стороне, чтобы найти скрытый Лунный Камень. Продолжайте идти вверх, направо, чтобы найти спасительную веревку. Поднимитесь по ступеням, сойдите вниз и победите очередного тренера (мама моя! кто же во время пожара поединки устраивает!!!), потом проверьте статуя рядом со ступенями на предмет нахождения скрытого рычага. Идите направо, вверх и поднимитесь по нижней лесенке. Подберите бонус, затем спуститесь по лестнице вниз и используйте уже верхнюю лестницу. Пройдите вниз, вправо, мимо статуи, возьмите еще один бонус. Возвращайтесь и инспектируйте статуя, чтобы найти еще один скрытый переключатель, затем направляйтесь вниз, вправо и победите ученого (вот, еще один чокнутый). Идите наверх, затем воспользуйтесь ле-

стницей и возьмите Кальций. Возвратитесь. Берите очередной приз (если не надоело), затем спуститесь по лестнице в подвал. Нанесите поражение тренеру, подберите ТМ 14 (Blizzard), затем щелкните выключателем и идите все время влево, чтобы взять Full Restore. Возвратитесь к выключателю, далее жестоко обломайте надежды еще одного сумасшедшего ученого, затем идите наверх. Прогулявшись далее вверх по второму проходу, чтобы найти еще одну штуку (честно, надоело уже!!!), держите путь вниз, направо, войдите в другой проход и воспользуйтесь переключателем. Возвратитесь к «прихожей» и идите все время налево. Подберите ТМ 22 (Солнечный Луч), затем спуститесь и возьмите Секретный Ключ! Теперь используйте ту самую чудо-веревку, что вы нашли у выхода! Ура!

До свидания!

Alex MAN
и **MJOLNIR Vlad**,
г. Санкт-Петербург

В мире существует множество непостижимых вещей. Есть что-то притягательное в стареньких восьмибитных ролевухах. Это удивительно, но почему-то игры-первопроходцы какого-либо жанра иногда получаются гораздо интереснее последующих продолжений. Может быть, потому, что когда люди создают что-то новое, они вкладывают в работу больше усилий, ведь идти по накатанной колее не в пример легче, чем прокладывать свой собственный путь. Так и случилось с родоначальницей знаменитейшей серии Dragon Warrior, более известной как Dragon Quest. Причина чудовищной увлекательности этой игры проста: в большинстве восьмибитных ролевух чрезмерное количество боев тяжким бременем ложится на плечи геймеров, которые не всегда выдерживают эту нагрузку. А тут все происходит быстро, без лишнего шума, да к тому же есть полный арсенал средств, чтобы избежать неприятных встреч. И факт, что враг всегда только один, не должен смущать опытных геймеров — высокий уровень сложности обеспечивает повышенный интерес к развитию персонажа. Нигде больше так не радуешься получению нового уровня. Но самое приятное в том, что ролевая часть в игре присутствует не только в виде сюжета. С развитием событий появляется нелинейность в прохождении, из-за чего иногда приходится как следует поломать голову над своими дальнейшими действиями. Ведь для спасения мира нужно не только мечом махать.

А беда приключилась следующая: в некотором королевстве объявился Повелитель Драконов, который давным-давно был сражен знаменитым воителем Эрдриком. Леса наводнили чудовища, а тут еще и принцесса пропала. И уже несколько месяцев король и придворные ищут героя, способного решить все эти проблемы. И, кажется, они его нашли.

Справочная информация: жители королевства часто используют в разговорах устаревшие формы английских слов. Вот некоторые из них: thou, thee = you; thy = your; art = are; hast = has.

Важное замечание: поскольку данный картридж оперирует с батареей, при выключении приставки всегда держите нажатой кнопку RESET, иначе все ваши достижения могут быть потеряны.

ГЛАВА ПЕРВАЯ: БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ.

Итак, пора отправляться в путь. Возьмите в сундуках 120 монет, факел (Torch) и ключ, который открывает дверь из королевских покоев (сюда нужно возвращаться каждый раз, чтобы сохранить игру). Выйдя из ворот замка, идите в город, расположенный неподалеку. Первое, что нужно посетить — это оружейная лавка. Не раздумывая, покупайте дубинку (Club), а вот с одеждой торопиться не стоит. Всего десять монет отделяют нас от кожаной брони (Leather Armor), так что лучше поберегите деньги и отправляйтесь на охоту за монстрами. Это покажется смешным, но накопить средства в боях со слизняками невозможно — все будет уходить на отдых в таверне. Поэтому ваша первая задача — повысить свой уровень. С увеличенными HP (Hit Points) вы легко соберете требуемую сумму. Если не осталось денег на отдых — беда, после смерти здоровье восстановят бесплатно. Теперь можно потягаться и с другими врагами, но риск все еще велик, лучше подождите третьего уровня, после которого у вас появится целебное заклинание heal (4), (в скобках указано количество необходимых Magic Points). Кстати, в замке есть веселый старикан, который бесплатно восстанавливает MP, так что теперь вы сможете экономить на таверне.



Пора совершить первый героический поступок — исследовать подземелье на севере. С факелом в руке спуститесь на этаж ниже (благо, врагов нет) и прочтите дневник Эрдрика — легендарного правителя минувшей эпохи. «Чтобы проникнуть в замок Dragonlord-а нужно собрать три магических предмета», — так гласят ветхие страницы.



На северо-западе есть городок Гаринхем, но цены в таверне там не пролетарские, так что пока туда можно нанести чисто туристический визит. Залог вашего благосостояния — четвертый уровень, на котором вы получите атакующее заклинание hurt (2). С ним вы впол-

не способны сразиться с колдунами, существенно увеличив свой капитал, который пойдет на покупку щита (Shield). Если еще остались деньги, стоит потратить их на чешую дракона (Dragon's Scale), которую следует сразу же натянуть на голову (то есть использовать ее командой use).



ГЛАВА ВТОРАЯ: ДАЛЕКИЕ СТРАНСТВИЯ.

Вот теперь при полной амуниции вы готовы к настоящему путешествию. Одна дорога (назовем ее Западной) ведет на юг, в земли, разоренные чудовищами. Там вы всегда найдете достойных противников для накопления опыта. Седьмой уровень одарит вас незаменимой магией sleep (2), усыпляющей некоторых врагов на пару-тройку ходов.





За мостом есть небольшое двухэтажное подземелье, в котором, помимо обычного барахла, лежит кольцо Fighter's Ring, увеличивающее вашу выносливость и скорость (не забывайте юзать все найденные предметы снаряжения). Чтобы не очень страдать в подземельях от недостатка света, дождитесь девятого уровня с осветительным заклинанием radiant (3).

Однако не стоит сразу же выбрасывать факелы, так как магический свет затухает и, если у вас закончатся МР где-нибудь на глубине в пять этажей, единственным выходом на волю станет самоубийство. Соваться дальше за мост по Западной дороге не только опасно, но и безрассудно. Но зато район переправы является местом обитания goldman-ов, не очень сильных велика-



нов, дающих по 180 монет, а деньги — это не шутка. Закупив новое оружие и броню, держите путь на восток — дорога не близкая, но зато практически безопасная.

Чуть севернее лежит деревня, в которой можно передохнуть, а также купить ценную вещь — крылья (Wings), мигом переносящие вас к воротам замка. Послушав разговоры местных жителей, идите на юг, через трясины (каждый шаг снимает по 2 HP). Старый туннель уже давно служит убежищем дракону. Он еще зеленый, но вам все равно не по зубам, поэтому быстренько топайте вдоль стены до конца.

Вот мы и пересекли участок, отделяющий нас от нового города. Помимо новейших образцов вооружения в нем можно купить магические ключи (лавка в северо-западной части, отделенная от центра рекой).

Небольшой прикол: попробуйте походить вокруг внешней границы поселения — на разных концах стоят парень и девушка, которые дожидаются друг друга. А за закрытыми дверями далеко ходить не надо — старенький волшебник, уединившийся в доме, откроет вам секрет: в предыдущей деревеньке в четырех шагах от бассейна



спрятана волшебная флейта (Fairy Flute).

Потихоньку начинает вырисовываться и общая картина путешествия Эрдрика — перед тем, как отправиться в замок Dragonlord-a, он побывал в храме чуть южнее (еще одно место, где можно потрепаться goldman-ов на веселые фунты). Однако старый волшеб-

ник, живущий там, явно доволен вашими подвигами и прогоняет прочь. Ничего, ведь во всех городах осталась масса закрытых дверей... Теперь, когда ваше благосостояние исчисляется сотнями монет, отправляясь в любое путешествие, всегда берите с собой максимум лечилок и ключей.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ОСКВЕРНЕНИЕ МОГИЛЫ.

На обратном пути поднимитесь как можно выше к берегу моря и идите на запад, в узкий проход между скалами. Там находится подземелье, внутри которого живет старенький волшебник — хранитель одного из магических предметов. Но сначала он попросит вас найти волшебную арфу. Чтобы быстро добраться до замка, используйте крылья. Ближе лежащий городок тоже содержит закрытый дом, в котором можно купить водичку (Fairy Water), отгоняющую слобых монстров во время путешествий. Жаль только, что при выходе за ворота все здания запираются снова.

Взломав замок на двери в верхней части родного замка, вы сможете восполнить запасы ключей у торговца-спекулянта и потолковать с жителями о былом. Но главное — это подойти к человеку за полосатой перегородкой. Каждый шаг по ней снимает около 18 HP, однако информация того стоит. Оказыва-

ется, в северо-западном городке Гаринхем есть секретный вход в гробницу его основателя — знаменитого музыканта Гарина. Благо ключиков у нас много — закрытая дверь не проблема. Оказавшись в доме, идите к черной стене и начинайте простукивать ее лбом на предмет потайного хода. Вскоре ваши попытки увенчаются успехом, и мрачная гробница распахнет свои врата. Коридор, ведущий вправо и вниз, оканчивается очередной перегородкой. Наде-

юсь, у вас еще остались ключи, и не нужно звать Буратино? Оставим носатого в его сказке, а сами спустимся на этаж ниже. Из пяти лестничных проходов стоит посетить тот, который находится в левом нижнем углу. На третьем этаже действительно опасно, если вас застукнет скелет рыцаря, лучше вколоть ему снотворного и делать ноги. Но зато отсутствуют разветвления пути, и, пройдя еще парочку лестниц, вы наконец-то найдете предмет своих поисков — волшебную арфу (Fairy Harp).

Прикол: попробуйте использовать ее на карте или во время боя.

Кстати, на третьем этаже гробницы есть сундучок, в котором лежит пояс (Cursed Belt). Самое время примерить его: но что это? Старик Гарин был не без чувства юмора и спрятал в своих покоях вещьку с наложенным заклятием, которую от вас теперь можно отодрать только с кожей. Каких-





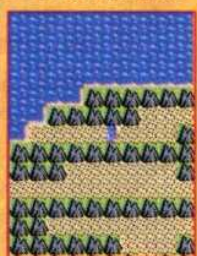
либо страшных последствий от этого нет, вот только дворцовая стража, завидев вашу улыбающуюся физиономию, наставит на нее острые копыя. Ну и ладно, мало на свете городов, вот только как же теперь сохраняться? Остается упасть в ноги к старику, живущему в городке возле замка, и вымолить у него прощение, а потом, избавившись от проклятого ремешка, гордо показать язык вытанувшимся в струнку охранникам.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: БИТВА С ДРАКОНОМ.

Довольный дедуля с радостью обменяет арфу на посох дождя (Staff of Rain). Согласно легенде, Эрдрик сотворил радугу, по которой смог переправиться через реку к замку Dragonlord-а. Но для такого чуда одного посоха не достаточно, нужно еще найти камни света. Один из горожан утверждает, будто они находятся внутри вашего собственного замка. Пройдя в правую часть здания, запертую на ключ, вы встретите охранника, который занят поисками королевского подвала. Чтобы попасть туда, отойдите на два шага от восточной стены и идите вниз. Дедушка, истомившийся в многолетнем ожидании, сразу же отдаст вам искомые камушки (Stones of Light). Однако сотворить радугу пока не удастся. Третий старик, живущий в храме далеко на востоке, ни в какую не хочет признавать в вас наследника Эрдрика без доказательств (меч к горлу его тоже не устраивает).

Но что-то мы слишком много путешествуем, ведь в подземелье недалеко от храма остался нетронутый дракон. Завалить его можно на уровне 13-14, однако исход поединка будет зависеть больше от везения, чем от ваших способностей (попробуйте его усыпить). Как известно, драконы любят похищать принцесс, вот и здесь случилась одна такая несчастная, которая, увидев сияющие доспехи и меч, тут же влюбляется в вас. Даже не пытайтесь ей возражать и покорно примите свою участь — с героями всегда так. Доставив принцессу к королю, вы получите в подарок Gwaelin's Love (то есть, любовь принцессы Гвэлин). Кладите ее в карман и постарайтесь не потерять, а то вдруг девушка вас разлюбит!

Последнюю новинку в области доспехов представляет собой Magic Armor, ничем не отличающийся от Full Plate, но восстанавли-



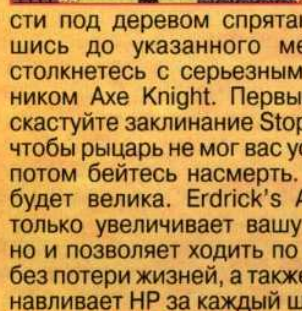
вающий 1 HP за несколько шагов. Мой совет — плюньте вы на эту железяку. Если за время странствий в карманах скопилось много денег, сохранитесь и начинайте прорываться в последний город на материке. Чтобы попасть туда, идите вниз по Западной дороге (мимо разрушенной деревни) до моста, сворачивайте на северо-восток и вперед, до самого верха. Еще один мост посреди трясины, и вы у цели. Ворота охраняет голем, но вы наверняка уже знаете, что его можно усыпить с помощью волшебной флейты.



Попав в городок, купите в одной из лавок Silver Shield — лучший щит в игре. В центральном доме отсутствует не только дверь, но и стены, так что вы все-таки сможете потолковать со стариком на заднем дворе, который укажет координаты места, где зарыт знак Эрдрика. Выходите из города и шагайте



на юго-запад, а потом через мост на восток, в самое сердце огромного болота, где в квадрате 70:40 лежит Erdrick's Token (для ориентации используйте Gwaelin's Love). Но возвращаться домой еще рано. Один из горожан знает, что в разрушенной деревне (которую вы наверняка видели на пути к городу), в восточной части под деревом спрятаны доспехи Эрдрика. Добравшись до указанного места, вы столкнетесь с серьезным противником Axe Knight. Первым делом скастуйте заклинание Stopspell (4), чтобы рыцарь не мог вас усыпить, а потом бейтесь насмерть. Награда будет велика. Erdrick's Armor не только увеличивает вашу защиту, но и позволяет ходить по болотам без потери жизней, а также восстанавливает HP за каждый шаг!



ГЛАВА ПЯТАЯ: ЗАМОК DRAGONLORD-А.

Пришла пора решающего штурма. Идите в Храм к упрямому дедушке и предъявляйте ему знак Эрдрика. За это он одарит вас вещичкой Rainbow Drop. Теперь осталось только встать на край земли (это место расположено далеко на севере) и сотворить радугу, на проверку оказавшуюся обычным мостом. Чтобы монстрики не очень вас доставали, используйте магию Repel (2) — аналог Fairy Water. К этому времени вам уже давно будут известны заклинания Outside (6) и Return (8) для мгновенного выхода из подземелий и возвращения к родному городу.

Замок Dragonlord-а населяют опаснейшие твари. Схватившись с монстрами, используйте заклинания, обязательно ставьте на них Stopspell (иначе будет хуже).





Stoneman имеет огромное количество HP, но легко поддается усыплению, а синие драконы не на много сильнее своих зеленых собратьев. Игнорируя две лестницы, подходите к пустующему трону, за которым обнаруживается секретный проход. Спустившись на третий этаж подземелья, идите влево и вниз. На четвертом пройдите по длинному коридору до лестницы и от этого места спускайтесь в нижний проход по ступеням, где в сундуке лежит меч Эрдрика (Erdrick's Sword), оставляя открытым вопрос о судьбе самого воителя. Теперь можно вернуться назад и свернуть влево — парочка этажей быстро промелькнет перед глазами, и вы попадете в подземную часть замка. Там полно еще более сильных врагов, но нам нужен их вожак. Описав полукруг в каменных коридорах, вы окажетесь перед Dragonlord-ом. Нет, злодей не удивлен и не напуган вашим появлением. Оказывается, он уже давно ждал какого-нибудь смельчака, чтобы предложить ему свое

покровительство. Скажите: «Да» — и получите бессмертие, став преданным вассалом Повелителя Драконов (к сожалению, на этом данная сюжетная линия заканчивается). Если такой конец вас не устраивает, готовьтесь к битве. Чтобы одолеть Dragonlord-a, вам понадобится как минимум 21 уровень. Победить злодея в человеческом облике легче легкого, так что настоящее сражение начнется, только когда он превратится в дракона. Даже не пытайтесь использовать атакующую магию. Как только количество ваших HP снизится до 50 (максимально возможный



ущерб чуть меньше), используйте заклинание Healmore (10). Если учесть, что у Dragonlord-a 130 хит-пойнтов, для победы вам потребуется около 100 MP.



Как только количество ваших HP снизится до 50 (максимально возможный

ущерб чуть меньше), используйте заклинание Healmore (10). Если учесть, что у Dragonlord-a 130 хит-пойнтов, для победы вам потребуется около 100 MP.



ущерб чуть меньше), используйте заклинание Healmore (10). Если учесть, что у Dragonlord-a 130 хит-пойнтов, для победы вам потребуется около 100 MP.

вержено, шар света, похищенный много лет назад, заработает на полную мощность и испепелит оставшихся монстров. Выходите из



замка и отправляйтесь в обратный путь. По дороге можно заскочить в города, чтобы послушать разговоры жителей. Почти все кричат ура, но иногда попадают и другие реплики. По возвращении в родной замок идите к королю и смотрите финальную заставку. Настоящим героям не нужны ни королевства, ни почести, ни слава. Ведь впереди еще много неизведанных дорог, полных опасностей и приключений, а значит еще рано убирать меч в ножны. Рыцарь покинул страну и вместе с принцессой отправился открывать новые земли. И теперь только королевские хроники могут рассказать о приключениях отважного героя, по имени:



Andy Jr.



Давно в самом начале 90-х годов фирма Capcom соорудила на аркадном автомате ходилку-боевик Final Fight («Финальный бой»), где по сюжету у мэра Метро-сити, который практически очистил город от организованной преступности, главарь мафии похитил дочь. Обращаться в полицию было нельзя, и мэр Майк Хаггар вместе с двумя юными ухажерами его дочери Гаем и Коди отправился ее выручать. Игра была выпущена позднее и на домашних приставках Super Nintendo и Sega Mega CD. В 1993 году игру, немного переделав, выпустили в восьмибитном формате.

Играть в нее, к сожалению, можно лишь одному игроку.

У вас выбор из трех персонажей. За определенное количество очков опыта (Exp) у персонажа повышается уровень (Level) развития, удлиняется линейка жизненной шкалы. При достижении четвертого уровня появляется новый суперприем, осуществляемый нажатием на джойстик влево или вправо одновременно с кнопкой B.

СУПЕРПРИЕМЫ

CODY. Светловолосый крепыш. Неплохой удар в прыжке с A и в воздухе B. Обычный супер — вертушка на месте с круговым ударом ногой. Супер при четвертом уровне развития — плазменный шар из руки.

GUY. Брюнет в красном. Рекомендую новичкам, так как он дальше всех бьет рукой и поэтому к нему врагу трудно подобраться. Обычный супер, как у Коди. Супер четвертого уровня — двойной удар ногами (рекомендую во время комбо-ударов по врагу).

HAGGAR. Самый здоровый персонаж. Медленнее остальных бьет рукой. Зато есть отличный прием. Схватив противника и чуть поколотив, прыгните с врагом в руках и в воздухе нажмите кнопку удара B. Мэр приземлит противника головой вниз. Обычный супер — вертушка с круго-



вым ударом руками, при этом можно перемещаться по экрану. Супер четвертого уровня — рывок по прямой с захватом противника.

Бонус-очки зависят от способа победы над врагом. За простой удар дают 1 очко. За обычный суперприем 2 очка (не забывайте, что этот прием тратит ваше здоровье). За бросок дают 4 очка. Хаггар за бросок в прыжке получает сразу 8 очков. За спецприем четвертого уровня дают 6 очков.

ЭТАПЫ ИГРЫ

Этап 1. SLUM.

В этой части города четыре вида врагов. Обычные хулиганы, их легко лупить. Потом панки, которые предпочитают быстро подойти, ударить, отойти и повторить. Таких вначале сбивайте в прыжке ударом ноги на землю, после вставайте на место падения врага, и тот, поднимаясь, сразу попадет под вашу горячую руку. Еще попадаются «розовые береты», здоровые парни, которые умеют ставить блок и бьют ногой далеко перед собой. И есть здоровенные детины с взъерошенными волосами, у которых на аркаде была кликуха «Andore» (Андор). Если такой помчался вперед, выставив перед собой кулаки, отбегайте в сторону и хватайте его со спины. В некоторых местах на вас запустят стальные бочки. Просто разбивайте их ударом руки, и в некоторых можно найти призы:

Окорок — мощное восстановление жизни.

Тортик, яблоко или напиток в банке — легкое восстановление жизни.

Сердечко — одна жизнь.

Если вы подберете съедобный приз с полным здоровьем, получите очки опыта.

Вот и БОСС — обезьяноподобный амбал в очках. Ой, подстава! Наш персонаж провалился вниз, где все-таки догонит амбала. Следует разговор с вопросами и ответами. После драка. Лучше всего старайтесь атаковать врага в прыжке. Не пытайтесь нападать на лежачего, с боссами этот номер не проходит.





рис. Васильева Д.А.
(пос. Псковской обл. Чичинской обл.)

Этап 2. RIVER SIDE.

К обычным врагам прибавились очень вредные девицы, которые прыгают с ударом и могут дать двойную пощечину; и вреднюги в шапках, которые бросаются ножами, прыгают и могут сделать подкат. Похождения свои вы начинаете около набережной. Через какое-то время будут снова бочки.

БОСС — нечто особенное с двумя мечами, по имени SODOM. Помню, как он допекал меня на аркаде и приставке Mega CD. Тут у него тактика попроще. Когда Содом просто идет к вам с намерением ударить одним из мечей, врежьте ему в прыжке. А если он быстро бежит в вашу сторону, отойдите и аккуратно хватайте со спины. После победы — бонус (опять стальные бочки). Лучше всего разбить их все, тогда получите две жизни.

Этап 3. HARBOR TOWN.

В начале этапа большие дыры на дороге. Старайтесь, чтобы вас не сбили в одну из них. Потом вы попадете в гигантское помещение. Враги любят свалиться вам на голову в прямом смысле слова. Далее бочки, а после них схватка с оскаленной мордой.

Этот БОСС может перехватить ваш прыжок апперкотом и далеко достает. Если он стал неподвижно и рожа у него покраснела, значит, следует быстрая атака на вас

(может ринуться по диагонали). Есть время для атаки, пока краснеет, и можно, увернувшись, опять сцапать босса сзади.

Этап 4. FACTORY.

Начинаете у гаражей. После качок Андор собьет вас на подъемник. Надо будет опуститься на нем на четыре этажа вниз и не погнубить. Враги прыгают и на подъемнике, и после него сверху.

В подземном притоне вас атакует снова БОСС Содом. Когда у него здоровья будет меньше половины, он бросит мечи и начнет очень резко перемещаться с края экрана на другой край и бодать вас головой. Аккуратно перепрыгивайте его и атакуйте со спины. Далее бочковый бонус.

Этап 5. BAY AREA.

Богатый район. Это последний этап. Врагов очень много. Встретите в конце первого от-

резка пути босса с красной рожей. В начале второго этапа, ударив по табличке с ножом, вилкой и окороком, восстановите здоровье. После встреча с боссом Содомом.

Вот и финальный бой. Выходит тот, кто заправлял всей преступностью. На руке у него насадка с механическим кулаком. Через некоторое время выясняется, что БОСС умеет из этой насадки стрелять. Если к нему подойти близко, босс моментально уносится на другую часть экрана и продолжает обстрел. Держитесь к нему так близко, чтобы враг не запаниковал, отбивайте выстрелы своими ударами и ждите. Через определенное время босс застывает и хохочет, как истинный злодей.

Вот он, ваш шанс. После разборки у босса рванет его беззапас.

Если вы играли Коди, то будет забавный момент. Затем счастливый мэр Майк Хаггар вернет свою дочь, а Гай поволочет своего приятеля Коди домой. На аркаде дочь мэра все-таки поцеловала Коди. Тут же вся информация японски, так что кто их разберет... Но так или иначе, в городе Метро-сити воцарился порядок, а вы прошли этот боевик от фирмы CAPCOM.

Аригато вам за внимание. Сердечно ваш

FIRE FOX



НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



8 бит

Abadox

На экране кредитов наберите ←, ↑, →, ↓, ↑, →, ←, ↓, START — сможете выбрать уровни.

А чтобы ваш герой стал невидимым, на том же экране введите А, А, ↑, В, В, ↓, А, В, START.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Batman Returns

Если у вас оружие с буквой S, то нажмите кнопку В и ждите, пока на конце ствола не появится кружок. Отпустите кнопку и вокруг вас начнут летать звезды. В это время к вам нельзя прикоснуться.

Алексей Николаев, г.Москва

Kage

Поставьте режим «2 players». Когда первый игрок израсходует свои жизни, начните игру вторым игроком. Так вот, пока на минизаставке девушку (гуляющую в лесу) не похитят, жмите на ВСЕ кнопки первого джойстика (одновременно). Если у вас этот прием сработает, то Кейдж упадет с дерева, сидя на котором он выслеживал похитителя.

Fire Wolf, г.Москва

Lode Runner 2

Секрет, позволяющий экономить жизни, который был опубликован в №48 для 1-й части игры, действует и во второй части.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



Bart vs the Space Mutants

Если собрать имя, которое располагается в левом нижнем углу экрана, то при битве с боссом у вас появится помощник.

Udalov Igor, г.Москва

Darkwing Duck

Основа глюка игры «Blaster Master» (№ 49) действует и здесь. Только нужно не ждать, а часто-часто нажимать START.

Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Godzilla

Чтобы прослушать все мелодии и звуки игры, введите в качестве пароля SOUND.

Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

New Contra

1) Выбор уровня. На заставке выбора числа игроков, нажмите ↓ и нажмите:

- В — 2-й уровень;
- В, В — 3-й уровень;
- В, В, В — 4-й уровень;
- В, В, В, В — 5-й уровень.

2) Нажмите А или В на заставке и начнете игру с 50-ю жизнями.

3) Нажмите А + В на заставке и увидите финальные кадры.

Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Arthur Robin

Если вы взяли рацию, нажмите SELECT и сможете выбрать игроков.

Влад Старухин, г.Москва

Kick Master

В 50 номере FireFox в конце статьи написал, что, пройдя игру, вам дадут пароль на более трудный уровень сложности игры, пройдя который вы получите еще более трудный уровень и так, похоже, до бесконечности. Нет, это не до бесконечности! Осилить игру трижды подряд, вас отблагодарят (что будет видно из конечной заставки) и покажут «секретные боевые искусства Тонолана!»

Igor Udalov, г.Москва

Legends of the Diamonds

Пароли на последние три уровня:

- 10) MZBJS ???AT UZ?K
- 11) ENSJS ???RT UNMK
- 12) ENSJS ???RQ 3QHK

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Getaway

Вячеслав Шорохов в №23 написал, что если в дом заходить несколько раз, то можно взять жизнь. Это не совсем так. Заходить нужно в определенный дом, в тот, где после убийства врагов остается приз в виде буквы L. И еще, жизнь (то есть приз в виде солдата, стоящего по стойке «мирно») может появиться и с первой попытки, а может не появиться и с десятой.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



Battletoads Double Dragon

Дополнение к совету Павла Харитоновна (№21). Босса 6-го уровня, именуемого Shadow Master, можно забыть без проблем, если учесть, что периоды «бешенства» возникают после каждых 10-ти ударов по нему. Всего же для успешного «боссозабывания» требуется 32 удара.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Knight Rider

Выбор миссии. Зажав А+В, нажмите RESET. Теперь отпустите А и В и стрелками ↑ и ↓ можете выбрать миссии.

T-1000, г.Москва

Battletoads Double Dragon

На 6 уровне (что-то типа склада, в конце битва с синим воином), наверху висят лампы, можно на них и висеть, а можно — повиснув, нажимать кнопку удара, потом когда лампа упадет, разбив ее, получите приз! В битве с боссом, в правой лампе жизнь, а в левой пополнение здоровья.

Arcahngel, г.Москва

Mike Tyson's Punch Out

Пароли на боксеров:
Mike Tyson — 007 373 5963;
Super Macho Man — 001 857 7538;
Piston Honda — 032 730 8442;
Don Flamenco — 005 737 5423.

Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Gargoyle's Quest 2

В дополнение к кодам Mr. Excellent (см. №53):
51615153 — проклятый королевский дворец;
69796955 — дворец Лета (Lethe's Castle).

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



8 бит

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

North & South

Выбор операции и тест звука. После того как пройдет заставочный ролик и появится некто на лошади, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Появится экран теста звука, где одним из пунктов меню будет «Operation».

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Mechanized Attack

Если два раза на двух развилках пойти по правому пути, то попадете на третью развилку, где увидите новые этапы (один из них полетный).

Lin Layne, г. Великие Луки, Псковская обл.

Dig Dug 2

Выбор этапа. Зажмите кнопки SELECT+A+START.

T-1000, г. Москва

Fire'n Ice

Выбор мира: на титульном экране зажмите SELECT и 10 раз нажмите B.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Over Horizon

Используя систему порталов в конце последнего этапа, летая по кругу, можно накопить уйму жизней, но хватит и 30-ти.

Alex from Gostagai

Othello

Чтобы установить сложность Expert, при выборе уровня сложности нажмите B+START.

T-1000, г. Москва

Ninja Dragon Sword 4 (Ninja Ryukenden 4)

На второй стадии постреляйте в кирпичную стену слева — попадете в секретное помещение.

Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Ironsword

Четыре стихии: TXXM NZGR RBKW. Санек Snap, п. Лиман, Астраханская обл.

GAME BOY

World Cup Soccer

Пароли. Полуфинал: 08613; финал: 01613. Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Alley Way

Для замедления платформы нажмите B и держите ее. Для ускорения платформы нажмите и держите A.

Igor Udalov, г. Москва

Blades of Steel

Тест звука. На экране с рекордами нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, B, B, A, START.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Blast Master Boy

Выбор уровня. На титульном экране выберите опцию Continue и нажмите A+START.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород



Real Ghost Busters

Пароль 51 уровня: FNDG. Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Snow Bros. Jr.

На титульном экране зажмите ↑+SELECT+B и нажмите START — получите доступ ко всем уровням.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Go! Go! Tank

Непобедимость. На титульном экране нажмите →, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, →.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Bell and Ted's Excellent Adventure

Пароли уровней: 2. 5554239; 3. 5556767; 4. 5558942; 5. 5554118; 6. 5558471; 7. 5552989; 8. 5556737; 9. 5556429; 10. 5551881.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Cap Trap

Во время игры нажмите START, SELECT, A, B — переход на следующий уровень.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Metal Combat. Falcon's Revenge

Смена имени. На экране заглавия нажмите L, A, B, L.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

World Heroes 2

Если поставить 4-кнопочное (а не 2-х) управление, то нажимая в игре шифты, можно увидеть различные эмоции своего персонажа.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.



Super Nintendo

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

True Lies

Пароли: 2. BRMKNRD; 3. CXGJMGC; 4. FVJBKXF; 5. HCHDXVH; 6. FBNDNBN; 7. HJBGBJC; 8. JFFFZHB.

Александр Кокунин г. Москва

Spawn

Коды уровней: 2. D9963D1D; 3. 052134BG; 4. 09H9087G; 5. D18F558D; 6. 84596910; 7. 0H686F2D; 8. 428D924F; 9. D194C69D; 10. 4D24CGGH.

Mad-Max, г. Новокузнецк, Кемеровская обл.



MegaDrive



Addams Family

Как только вы окажетесь на кладбище (The Grave Yard), заберитесь на гроб и попрыгайте в высоту несколько раз. В воздухе вы обнаружите невидимые 3000 очков.

Udalov Igor, г. Москва

Boogerman. A Pick and Flick Adventures

Чтобы посмотреть секретное окончание, введите код выбора уровней (см. №52), найдите надпись ENDING 2 и нажмите START. Попасть на эту концовку по-честному, мне не удалось ни разу.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Alien Storm

Пропуск уровня. Нажмите START, A, B, B, A, A, B, B, A. Вы услышите звон колокольчика и окажетесь в конце текущего уровня.

Непобедимость. В опциях нажмите A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B. Должен прозвучать голос, говорящий «уеа!».

Денис Прохоров, г. Москва

Golden Axe 3

Хочу дополнить Master Ryu и Demons Hunter (№53): исполняя этот прием, у вас должна быть магическая энергия. Без нее нечего не получится.

Alex Pentogame, г. Ставрополь

Mega-Lo-Mania (Tyrants)

Если, играя за Scarlet, в первой миссии набрать пароль SIZCSVLOPNL, то можно получить, вместо 100 начальных, 200 юнитов.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Columns

Оставьте один вертикальный столбик пустым и соберите блок волшебных драгоценных камней. Переместите блок в вертикальный блок так, чтобы заполнить его целиком — вы получите 10000 очков на халяву!

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Contra Hard Corps

После того как пройдет игру, на экране continue вы увидите букву C из звездочек. Если зажимать кнопки и нажимать разные направления, то можно ее вертеть, приближать и т.д., прямо как в «Gargoyles».

Alex from Gostagai



Gargoyles

Экраны — посвящения. На паузе наберите:

Экран 1: A, B, →, A, C, A, ↓ + A, Start

Экран 2: A, B, →, A, C, A, ↓ + C

Экран 3: A, B, →, A, C, A, ↓ + A, A, A

Рестарт игры. На паузе, зажав A + B + C, нажмите Start.

Суперприем — бросок файерболла. На паузе нажмите A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →. Снимите игру с паузы и нажмите A.

Вепрь Ы, г. Москва

Captain Planet and the Planetears

Если хотите помериться силами с боссом уровня, не проходя сам этап, нажмите A и зажмите Start на экране выбора уровней.

Егор Овсеев, г. Красноярск

Punisher

Чтобы получить халявные очки, сделайте следующее. Поднимите предмет, затем перейдите еще к одному лежащему предмету. Теперь поднимите второй предмет, первый вылетит из рук. Поднимите снова первый и т.д. Таким образом можно набирать очки до бесконечности, правда они начисляются после прохождения этапа.

Skull, г. Красноярск

Batman

99 бэтрангов. На третьем уровне, добравшись до второго лифта, поднимитесь вверх. Там, победив противника, подпрыгните и схватите бэтранг. Спуститесь на лифте вниз и вновь поднимитесь — сможете опять взять бэтранг. И так до 99. И на седьмом уровне (собор) можно обзавестись 99 бэтрангами. Здесь в левом верхнем углу экрана за маленьким изображением Бэтмена находятся 5 бэтрангов, которые остаются на месте при каждом вашем повторном залезании в этот угол.

Batboy, г. Саратов

Alien 3

1. Доиграйте до четвертого уровня и спрыгните в вентиляционную шахту. Вы обнаружите короткий проход к концу этапа.

2. Если прыгнете сквозь стену в дальнем конце коридора, получите обоймы, ручные гранаты, боеприпасы для гранатомета, бак для огнемета, батарейки и аптечки.

Евгений Д., г. Нижний Новгород

Alien 3

Пропуск уровня. На экране опций на втором джойстике нажмите C, ↑, →, ↓, ←, A, →, ↓. В игре поставьте паузу и нажмите C, A, B.

Warrior, г. Москва

NBA JAM

Хочу дополнить J. Sage из Москвы (см. N 29). Вот еще секретные игроки: Hillary Clinton — HC; Prince Charles — ROY; Moon — JAY; Snake — GOF; Fresh Prince — WIL; MCA — MCA.

Вован, п. Кубинка,

Одинцовский р-н, Московская обл.

Michael Jackson's Moonwalker

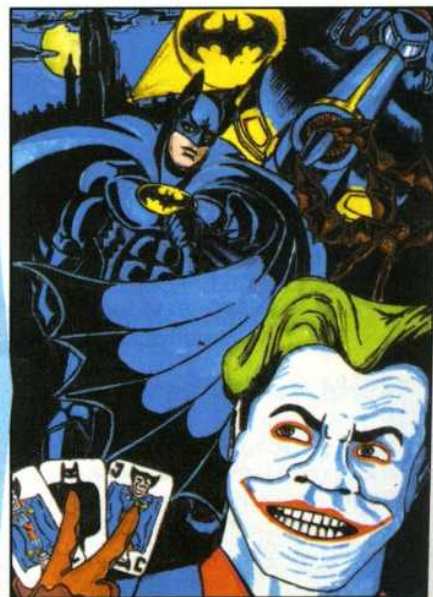
Секрет, о котором рассказано в №48, также действует на уровнях 3-1, 3-3, 4-1, 4-2, 4-3, 5-1 и 5-2.

Вовчик Лебедев (Mr. Excellent), г. Кимры, Тверская обл.

Super Monaco GP 2

Если во время гонки вы пристроитесь за машиной противника, у вас начнет расти скорость и может достигь 360 км/час, вместо 342 максимум.

Mr. Death и Геймер Мlха, г. Хабаровск



НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive



Beyond Oasis (Story of Thor)

В Forest Strike, в комнате, где стоит сундук с ключом, разбейте сундук, не обращая внимания на колючки кактусов. Возьмите ключ и долбите стену за сундуком. Пройдя в открывшийся проход, вы сможете взять один из драконовых камней.

Bykov Stephen (Stinger), г. Тверь

FIFA Soccer 96, 97

Удар кулаком в лицо — В+С.
Bykov Stephen (Stinger), г. Тверь

Onslaught

Пароль для игры с завоеванными территориями — десять «0».
Hunter M., г. Москва

Rings of Power

Если вам не хочется вступать в сражение с Черными священниками (они путешествуют по карте на драконах, лодках, кораблях), нажмите кнопку В — местность увеличится. Затем перейдите в нормальный режим кнопкой С. Вы увидите, что враг исчез с карты. Но этот прием не действует на остальных врагов, потому что они не отображаются на карте.

Роман Свирич, г. Москва

Earth Worm Jim

Супермен. На паузе нажмите В, В, С, С, А, А, А, А. Этот прием можно выполнять один раз за уровень. 9 ракет. На паузе нажмите → + А, А, А, В, А, С, В, А.
100% здоровья. На паузе нажмите А, С, С, А, В, В, А, С. Этот прием можно выполнять один раз за уровень. Переход на уровень «What The Heck». На паузе нажмите ←, →, А, В, С, ←, →, А.

Выход на снеговика. На паузе нажмите →→→ В, С, ←, →, А.
Дмитрий «Джимович» Кошелев, г. Екатеринбург

NHL'98

Хочу дополнить Mr. Excellent (см. №53). Кнопки А+С нужно держать до появления таблицы самых «горячих» и самых «холодных» игроков.
Bruce, г. Москва



ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Air Battle (G-Log Air Battle)

Если хотите избежать сражений в игре, выберите на главном экране пункт Configuration, установите курсор на Se No и нажмите А, В, С, С, В, А, С, А, С, В, А. Будет вспышка. Затем выберите Initial Start.

Phantom, г. Валуйки, Белгородская обл.

After Burner 2

Перевернутое управление — зажмите А+В на втором контроллере, а на первом нажмите Start.

Bill, г. Санкт-Петербург

F-22 Interceptor

Усложненная игра. Введите пароль GPRJCM и вы подвергнетесь атакам F-22, KC-135 и МиГов.

Экран опций. Во время игры нажмите В + С и вы попадете в новый экран опций, где сможете установить неограниченную огневую мощь, непобедимость, систему автоматического целеуказания и многое другое.

Чтобы получить доступ к категории «ветеран-ас», введите пароль MGGIGJ. Введите пароль GTGAUO, посадите самолет и изумлению вашему не будет предела.

Stinger, г. Санкт-Петербург

Ecco The Dolphin

Непобедимость. Когда появляется название уровня, нажмите А + START. Начните игру, и вы увидите, что убить вас невозможно.

Отключение музыки. На паузе нажмите А пять раз.

Чтобы получить смертоносный сонар, после ввода кода для бесконечного воздуха в игре нажмите А+В. Ваш сонар будет убивать врагов.

Владик, г. Москва

ESPN National Hockey Night

В основном меню нажмите: С, →, В, →, С, → — усложнение игры; А, В, С, ↑, →, ↑ — секретная игра Ootopong.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Dune 2

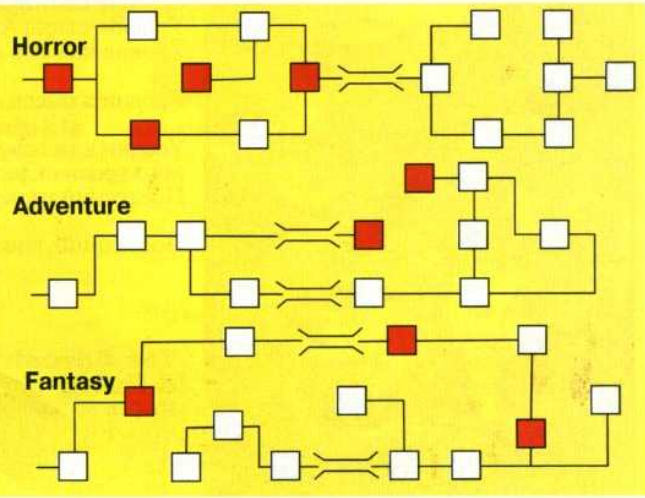
Введите пароль VERSIONNUM и вы увидите версию вашего картриджа.

Mr. Death и Геймер Мiха, г. Хабаровск

Page Master

Как известно, цель игры — не просто дойти до конца, но и собрать все Library Card. На данных картах уровней красным цветом отмечены этапы, на которых спрятаны карточки.

Якимов А.В., г. Чебоксары





MegaDrive

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Land Stalker

Дойдя до пещер, где впервые приходится использовать фонарь (Lantern), ни в коем случае не говорите с гномом, загораживающим лестницу, пока не поговорите с его отцом возле реки, иначе он не пустит вас дальше даже после разрешения его отца. Все — GAME OVER для тех, кто успел «закачать» прошлую запись.

Alex from Gostagai

Gemfire

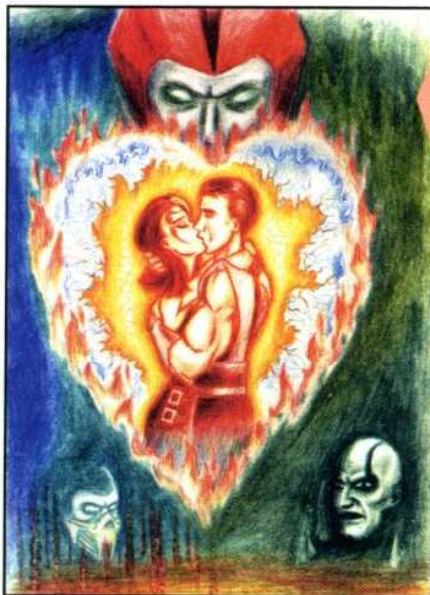
1. Если вам мешает вражеский маг (вы хотите напасть на страну), пошлите в эту страну 20 человек, а когда вражеский маг появится на поле боя — вернитесь обратно в свою страну и тут же снова пойдите на врага. Вражеского мага уже не будет. Если же он вновь появится или придет другой маг, повторите прием.
2. Во время боя старайтесь нападать на врага сзади или хотя бы сбоку.
3. Если у страны противника осталось два-три города, предложите им сдаться, и если у вас достаточно сильное государство, они так и сделают.
4. Чем выше параметры у вашего правителя, тем сильнее войско, которым он руководит.

Riy gasha, г. Москва

Lotus II: Ultimate Challenge

Пароли на уровни: 2. SLEEPERS (ночь); 3. HERBERT (туман); 4. BUSINESS (снег); 5. APPLEPIE (пустыня); 6. STANDISH (город); 7. MALLOW (болото); 8. TEACAP (ураган).

«Кряк» (Dron)



Fantasia

Неограниченное количество жизней. Достигается следующим нетривиальным трюком, довольно рискованным для работоспособности вашей приставки.

Возьмите картридж с игрой Thunderforce II, вставьте его в приставку и войдите в режим Options. Выберите 5-й уровень, где нужно перевезти 5 человек. Вытащите этот картридж и, не выключая питания, вставьте картридж с Fantasia и нажмите RESET. Теперь, уже в этой игре, у вас будет бесконечный запас жизней. Но помните: ЭТОТ ТРЮК ОПАСЕН ДЛЯ ВАШЕЙ ПРИСТАВКИ!

Жорж, г. Москва

Herzog Zwei

Коды для прохождения уровней (на стороне Ludwig'a).

Уровни класса А: LHGFHCHKAMI.

Уровни классов А и В:

LHJKHCHKAMA.

Уровни классов А, В и С:

LHJKINHKALE.

Уровни классов А, В, С и D (кроме одного уровня класса D): JLJOIBAOLH.

Последний уровень за Ludwig'a:

JLJOIGLAOKN.

Последний уровень за Wahrsager'a:

IEJOJEIKNLA.

Phantom, г. Валуйки,

Белгородская обл.

The Adventures of Batman & Robin

Выбор уровня: зажмите START и, не отпуская, нажмите: В, А, ↓, В, А, ↓, ←, ↑, С.

Сергей Федоров, г. Москва

Mortal Kombat

Прикол. Во время боя с Рептилией на 2-м джойстике нажмите START. Теперь на экране выбора бойцов Скорпион и Саб-Зиро будут в костюме Рептилии!

Gameza Group, г. Чита

Beavis and Butt-Head

С помощью пароля aPjDY 5fF+D TkrEN вы можете проскочить прямо в Beavis' living room. Отсюда пройдите в спальню, где найдете множество полезных вещей, включая часть билетов GWAР.

Гиви Амирашвили, г. Тбилиси, Грузия

King's Bounty The Conqueror's Quest

Чтобы увидеть финальную сцену, введите код: XYZ YZ VZC / JAH DO MBP / YRO PB GHW / 276 3W PNT / 3YW X7 5QG / VVR TQ PON / DA9 64 8RC.

Затем отправляйтесь на Continent, займите координаты X=21, Y=38 (туда можно добраться по воздуху) и выберите опцию Search the Area.

Phantom, г. Валуйки, Белгородская обл.

Micro Machines 2. Turbo Tournament

1. Если в чемпионате Challenge вы придете три гонки подряд первым, то попадете на бонус-уровень, в котором за рулем Monster-Truck'a надо собрать 30 микромашинок за 30 секунд. Если вы справитесь с заданием, вам прибавят жизнь.

2. Если в Challenge вы пройдете первый круг любой трассы безукоризненно, то вам напишут «Super lap! Autowinner!». В этом случае вам придется проходить один круг из трех.

3. Если в Challenge, в шестой гонке (Celtic Circuits) вам не удастся пройти первый круг с Super lap-ом, а еще два круга проходить неохота, ездайте как хотите с любой скоростью, хоть задом наперед, но не прозевайте 4-е сверху бревно. У него сверните налево и дальше прямо. Вы должны увидеть звезду, взяв которую вы автоматически перейдете на следующую трассу.

Bykov Stephen (Stinger), г. Тверь

Warrior of Rome 2

Дополнительная игра. Нажмите START и на экране выбора персонажа переместите курсор в дальний правый конец полоски «load date». Зажмите START на втором джойстике, а на первом нажмите А.

Phantom, г. Валуйки, Белгородская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive



Rock'n'Roll Racing
Чтобы не заносило, на поворотах держите зажатой кнопку MODE.
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Worms
Хочу поправить Неясыть (см. №52). Чтобы у вас был бесконечный боезапас, надо НЕ ОБНУЛЯТЬ счетчики, а сделать их БЕСКОНЕЧНЫМИ (поставить значок «∞»)
Belov aka IMPactus, г.Москва

Mutant League Football
Прикончить судью: во время построения нажмите А, С, С.
Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

Operation Europe
Прежде чем бомбить город, пошлите в него разведчика. Если его миссия будет успешна, посылайте туда авиацию. Разрушений у врага будет больше.
Alex Pentogame, г.Ставрополь

Pirates! Gold!
Чтобы неплохо подзаработать, сделайте следующее. В сражении с охотником за пиратами (Pirate-Hunter) захватите корабль и его арестуйте (hold him for ransom). Теперь плывите в порт его национальности и идите к мэру. Тут он вам сообщит (не всегда), что родственники охотника дают выкуп. Теперь у вас два выбора: 1) взять деньги (take a gold); 2) подождать более высокой цены (wait for a better price). Со вторым вариантом советую не злоупотреблять, так как арестованные имеют привычку сбежать.
Skull, г.Красноярск

Top Gear 2
1 игрок, 2-й этап (18000 \$) QVK2 4K2G CHL2 14CT.
2 игрока 2-й этап (у 1-го 11000, у 2-го 15000) NV32 JHQ2 NHLD Y4DT.
Leon Kennedy, г.Москва

Road Rash 2
Возможность бесплатного выбора мотоцикла. Зайдите в OPTIONS, поставьте опцию MANO а MANO, вторым джойстиком выберите второму игроку оружие. В магазине выберите нужный вам мотоцикл. После этого опять зайдите в OPTIONS, выберите строку TAKE TURNS и нажмите на SOLO. Вы начнете игру с первого уровня на выбранном вами мотоцикле.
Sanya, г.Красноярск

Ex-Mutants
В любой момент во время игры поставьте паузу и введите один из следующих кодов:
а) Полностью заряженное оружие — А,В,В,В,С,А,С,С;
б) Экстражизнь — В,В,С,С,А,А,А,А;
в) Повышение мощности плазменного разряда — С,А,В,С,А,В,А,С;
г) Дополнительное продолжение — А+←+В, А, В, А, В, С, А.
Алексей Т., г.Ростов-на-Дону

Sonic & Knuckles
В разъем LOCK-ON можно вставлять практически любые картриджи, и в каждом картридже будет свой бонус-уровень (с собиранием шаров). Вот только что делать с выдаваемыми паролями?
Alex from Gostagai

The Simpsons. Bart vs the Space Mutants
1. Как найти очень много монет на третьем уровне (ярмарка): в Fun House, передвигаясь по огромной голове клоуна Красти, прыгните на его язык и подпрыгните. Вы окажетесь в комнате со множеством монет и выходом в другую часть Fun House.
2. Если хотите поприкалываться над барменом Мо, да еще и раскрасить никогда не лишней сиреневый предмет, то в первом уровне запрыгните в телефонную будку и используйте монету. Барт будет спрашивать: в баре ли тот или иной человек (например Al Coholic), а после этого из бара выйдет одуроченный Мо и распугает всех врагов, а вы сможете раскрасить его спрээм. И повеселитесь, и время на отыскание сиреневых предметов сократите.
Sanya, г.Красноярск

Super Mario Bros. 2
Секретная комната. На первом уровне первого мира запрыгните (↓) в четвертый по счету колодец.
Сергей Кимонко, г.Новосибирск



В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:
Клюквин Алексей (г.Ст-Петербург), ERS (ред.), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 3 рис., Рыжук Александр (г.Заозерск), Львов Кирилл (г.Гусь-Хрустальный), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Чударев Анатолий (г.Юрга), Студоляк Аня (г.Москва), Емельянов Николай (г.Краснокаменск), Леванов (г.Красноярск), Курганович Константин (г.Чита), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 2 рис., Злыднев Володя (г.Москва), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 2 рис.

Millenium Soldier: Expendable
Дополнительные жизни. Во время игры наберите А, В, Х, Y, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →.
Naplotic Theodor, г.Чита

NFL 2K
Чтобы открыть команду Sega Sports введите на экране ввода кодов SUPERSTARS.
Naplotic Theodor, г.Чита

Sega Rally 2
Открыть все автомобили: на начальном экране введите ↑, ↓, ↑, В, А, ←, В, В, ↓.
Naplotic Theodor, г.Чита

Dreamcast

Godzilla Generations
Возможность играть разными персонажами. Зажмите L+R, после чего нажмите любую кнопку: Godzilla First — 1 паз; Mecha Godzilla — 2 паз; Beta Godzilla — 3 паз; Godzilla USA — 4 паз; Minilla — 5 паз; Dr.Serizawa — 6 паз.
Naplotic Theodor, г.Чита

Speed Devils
Во время игры нажмите:
В ← В → ↑ В ↑ — открыть все машины и трассы;
А ← А ← ↑ В А — дополнительные деньги;
↓ ↑ ↓ ↑ А Х А — бесконечное Nitro;
↓ ← ↓ ← А Х А — пропустить категорию.
Naplotic Theodor, г.Чита

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation



Jackie Chan Stuntmaster

Выбор этапов. На экране «Press Start Button» нажмите L2, □, ▲, ○, X, R2, R2. Вы должны услышать звуковой сигнал.

Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Asteroids

Выбор уровней. На экране с надписью Press Start зажмите SELECT и нажмите □, △, ○, △, △, □, ○.

Agent Wilmor, г.Саратов

Colin McRae Rally 2.0

Коды вводить на экране «Create New Drive Profile».

Все автомобили —

ONECAREFULOWNER

Все трассы — HELLOCLEVELAND

Ford Puma — COOLESTCAR

Mini Cooper — JOBINITALY

Sierra Cosworth — JIMMTCAR

Lancer Road — OFFROAD.

Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Dark Stone

Заработайте денег в любом квесте (чем больше, тем лучше). НЕ ТРАТЬТЕ ИХ. Начните новый квест за персонажа, которым вы играли и набрали кучу бабок (сохраняются только они), и у вас будет возможность купить ОЧЕНЬ крутую амуницию или оружие. Но только с начала квеста!!!

Mr. Vomicina, г.Москва

Diablo

Объясняю, как «наксерить» экипировку и деньги: записываете персонажа с нужными вещами в инвентаре, затем загружаете его в режиме на двоих, скидываете все в карман одному, опять записываете. Иногда встречаются пузырьки, улучшающие что-либо на 1 пункт. «Наксерить» их — плевое дело.

Alex from Gostagai

Glover

Бесконечное здоровье. На паузе нажмите L2, L2, R2, L2, L2, L2, R1, L1.

Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Medal of Honor

Прикол. В игре нажмите R1, R2, L2, R1 (x3), R2, L2, L1 (x2), затем быстро □. Персонаж взорвется и спросит: «Зачем вы это сделали?»

Дима Ефимов, г.Москва

Vigilante 8: Second Offence

Когда загорится экран с результатами, вы все еще можете управлять машиной, нажимая стрелки на джойстике, при этом ни за что не нажимайте X.

Archangel and Omega Weapon, Москва

Silhouette Mirage

Полная энергия. На паузе нажмите ↑ (x2), ↓ (x2), ←, →, ←, →, X, □, △, ○.

Никита Н., г.Москва

Medal of Honor 2: Underground

Секретные пароли. Сначала введите ENTREZVOUS, а затем:

PORTECLEFS — все секреты, уровни и награды;

LEMONSSTRE — последняя миссия Mission Logo.

Alien 3, г.Таллин, Эстония

Muppet Race Mania

На заставке нажмите ○, ▲, □, ▲, X, ▲, □, ○, ▲, X — просмотр финальных титров.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

R-Type Delta

Для получения 9 Continue отыграйте за своего пилота три часа чистого времени.

Alien 3, г.Таллин, Эстония

Oddworld: Abe's Exxodus

Невидимость. Чтобы сделать Айба невидимым для всех врагов, во время игры, зажав R1, нажмите ○, △, □, X, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, X. Эта комбинация звуковым сигналом не подтверждается!

Смена уровня. На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, △, □, ○, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.

G.Funk, ред.

Smack Down 2

По-быстрому открыть всех суперзвезд: просто-напросто пропускайте все матчи в сезоне.

Mr. Vomicina, г.Москва

Smurfs

Выбор этапа. Выберите New Game, потом уровень сложности It's no picnic, нажмите X и на следующем экране введите: L1 ↑ ↑ ↓ ↑ ← ← ↑ R2.

Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.



Asterix

Выбор этапа и кое-что еще. На экране выбора языка зажмите △ и нажмите ↑, →, ↓, ←, →, ↓, →, ↑. В верхней части экрана появится надпись Cheat Mode Active. Выберите язык, затем новую игру.

Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Soviet Strike

Во время игры отправляйтесь в Load/Save Option и выберите Enter. Когда появится Password Box, введите коды:

DAVEDITHER — дополнительное мощное оружие;

THEBIGBOYS — неограниченное количество попыток, топлива, боеприпасов, а также двойная сила;

ANGRYLOCAL — местные жители непобедимы и пытаются убить вас;

GHANDI — все враги и гражданские последуют за вами.

Николай Колосов, г.Москва

R-Type Delta

Красный Power-up. Соберите Force Rod, поставьте игру на паузу, зажмите L2 и нажмите ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓+□.

Синий Power-up. То же, что и при красном, но при зажатой L2 наберите ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓+X.

Желтый Power-up. Аналогично, но при зажатой L2 наберите ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓+○.

Если использовать бомбы более 10000 раз (количество можно посмотреть в меню «Notes»), появится опция выбора уровня (Stage Select).

Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Nightmare Creatures 2

Неуязвимость. Во время игры нажмите START, затем зажмите L1+R2+○+□ и нажмите SELECT. Появится меню с опцией «Hero Unlimited Live».

Сергей Кимонко, г.Новосибирск



PlayStation

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft

Во время игры на Lara's Mansion нажмите: R2, L2(x3), R2, L2(x6), R2, L2(x5), R2, L2(x2) — ключ от мотоцикла.
Kombat, г. Омск

Tomb Raider 4: The Last Revelation

В зависимости от того, собрали ли вы в первом уровне восемь золотых черепов или нет, во втором уровне полоса препятствий будет легче или сложнее.
Сергей Кимонко, г. Новосибирск

The Legend of Dragoon

Основываясь на 52 номере журнала, хочу добавить, что в игре 50 Stardust, а не 60, по мнению ошибающихся людей. На 2-м диске в таверне вы встретите мужичка, который предложит обменять данную пыль на различные предметы:
10 Stardust — кольцо добавл. 50%HP.
20 — +50%MP
30 — +50%SP
40 — Точно не помню!
50 — Камень для убийства того самого супостата, о котором рассказывали в №52. В результате вы получите вещьцу, которая повышает защиту от магических и физических атак на 50%!
Виталий Ермаченко, г. Королев

Danger Girl

Меню хитростей: в главном меню нажмите L1, R2, L2, R1, ●, ■, ▲, ▲, затем нажмите и держите все четыре шифта.
Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Ace Combat 3

Супероружие O.S.L. После выбора самолета и вооружения зажмите и держите до начала игры START + ▲.
Shizo, г. Волгоград

Echo Night

Некоторые загадки в этой игре основаны на времени суток. Просто так сидеть, сложа руки, и ждать наступления нужного часа накладно — ваш игровой рейтинг будет падать. Для ускорения течения времени сделайте следующее: нажмите SELECT для входа в подменю, а затем ● для выхода оттуда. Если вы так понажимаете в течение минуты, результат будет налицо.
Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Shadow Gunner

Переключение этапов. Зажмите SELECT и в главном меню быстро нажмите ▲, ▲, ▲, затем нажмите □, ☒, □, ▲, ☒, ▲, ○, □. Начните игру заново и, зажав SELECT, на экране миссий нажимайте для их выбора ← или →.
Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Eagle One: Harrier Attack

Бесконечный боекомплект: на паузе нажмите R1, L1, R2, L2, R1.
Spartan и Almaz, г. Одинцово, Московская обл.



Crash Bandicoot 3: Warped

Получить УКА УКА можно, нажав по ходу игры ▲+○+☒+□. Но это можно проделать только раз в жизни (Крэша, разумеется).
Александр Рудницкий, г. Харьков, Украина

Ridge Racer Type 4

Все машины: в первой гонке Grand Prix Mode точно посередине дистанции нажмите START, ▲, ▲, ▲, ○, ○, ○, ■, ■.
Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

MDK

На паузе введите:
→, ○, ▲, ○, ☒ — быстрый бег.
→, L1, □, ▲, L1, ↓ — полное здоровье.
Ex. Venom

The Need for Speed 3

Копы: ↑+R1+L2
Копы Испании: ↓+R2+L1
Копы Италии: ←+R2+L1
Копы Франции: →+R2+L1
Копы Германии: ↑+R2+L1
Bullwinkle, г. Пермь

Countdown Vampires

В главном меню выберите пункт New Game. Затем введите PRINCE в качестве имени и DARKNESS в качестве фамилии. Вставьте второй диск и вы сможете сыграть за вампира.
Ильяс Садьков и Просто Валера, п. Правдинский, Московская обл.

Dune 2000

Секретный код. Вводится кнопкой X, набирать его нужно на командной иконке: X, ■, ▲, ○, ■, X. Если вы все сделали правильно, то появится надпись Cheat. Но запомните: поменять действие этого кода невозможно.
Ильяс Садьков и Просто Валера, п. Правдинский, Московская обл.
От редакции. Эти два хорошо нам известных геймера объединились, и мы видим первые плоды их совместного труда.

Re-Volt

Чтобы получить все машины, введите в качестве своего имени CARNIVAL.
Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Re-Volt

Чтобы получить доступ ко всем трассам, введите пароль TRACKER.
Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Kula World

Перескочить на бонус — ▲ ↑ ▲ L2 L1 L2 □ ☒
10 сек бессмертия — → ↓ L1 R2 R1 ○ ▲ □
Андрей «Voivod» Сазонов, Макс «Kreator» Рыбин, г. Курск

Parasite Eve

Когда вы спуститесь на втором эскалаторе вниз (вы должны будете оказаться неподалеку от церквушки, в которой нападут на вашего шефа), то по правой стороне будет заметна белая метеорологическая будка. Обойдите ее, вы найдете 4 гранаты для Grenade Pistol.
Slam Jam, г. Москва



55 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Klonoa: Door to Phantomile

Выбор уровня. Закончите игру, вернитесь на титульный экран, выберите Continue, а затем Vision Clear.

Roо, г. Луга, Ленинградская обл.

The Need for Speed 5. Porsche Challenge

Самый халаявный способ заработать кругленькую сумму денег (60 000) в режиме evolution — это накопить на подержанный spider и поучаствовать в гонках по скоростной трассе желаемое количество раз в любое удобное для вас время, даже в современную эру.

Alex from Gostagai

Fisherman's Bait: A Bass Challenge

Поймать больше рыб: на титульном экране нажать \triangle \times \circ \square \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow , должны услышать плеск воды.

Поймать рыбу покрупнее: на экране приманок (Lure Selection Screen) нажмите \triangle $+$ \circ $+$ \square $+$ \times $R1$ $+$ $R2$. (Иногда не получается).

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Shaolin

В 50 номере Tony Cortes описал эту игрушку, а вот несколько секретов к ней. Все персонажи: \rightarrow (4 раза), \leftarrow (4 раза) \square \circ \square \circ .

Дополнительные опции: введите в качестве пароля \triangle \circ \times \times \square \triangle \circ .

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Space Invaders

1) В главном меню выберите режим 1-го или 2-х игроков и вместо \times нажмите \circ . Появится экран, на котором можно выбирать уровни.

2) Поставьте игру на паузу и быстро нажмите \rightarrow , \rightarrow , \rightarrow , \downarrow , \circ , \leftarrow , \downarrow — 9 жизней.

3) Чтобы стрелять сразу пятью выстрелами, на паузе введите \downarrow , \leftarrow , \circ , \downarrow , \rightarrow , \rightarrow , \rightarrow .

Undertaker, г. Москва

Wing Over

На экране Game Mode нажмите \uparrow , \uparrow , \downarrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow , \leftarrow , \rightarrow , \times , \triangle — вы сможете выбрать нужную вам проекцию.

Snoy Boy, г. Набережные Челны

Tenchu 2 (американская версия)

Прикол. В режиме редактора миссий сделайте бездонную яму и затем на этом месте сделайте озеро. Теперь, начав миссию, прыгните в воду и подплывите к тому месту, где была яма. Вода исчезнет, и вы упадете в яму! *Skull, г. Красноярск*

Terracon

Коды вводятся во время игры при зажатой L2.

1. «Резиновый» Xed — \square \circ \rightarrow \leftarrow
2. Cheat Mode — \triangle \uparrow \circ \rightarrow \times \downarrow \square \leftarrow
3. Drunk Mode — \square \uparrow \square \downarrow
4. Head Mode — \square \uparrow \uparrow \downarrow

Сергей Пожарский, г. Красноярск

Sydney 2000

Лидер во всем: введите на экране «Select Event Screen» \times (3 раза), \circ , \times (3 раза).

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Wu-Tang: Shaolin Style

Во время игры нажмите START и вытащите CD с игрой. Вставьте свой любимый audio CD — теперь вы продолжите игру под свою любимую музыку.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

ВОПРОС — ОТВЕТ

Вопрос **Stif'a**, г. Тверь

V: Как можно голосовать в ваших хит-парадах?

O: Для того чтобы Ваш голос был учтен в хит-парадах, публикуемых в журнале, Вам нужно в письме написать свой собственный хит-парад. Потом все присланные хит-парады суммируются и получаются итоговые, которые и публикуются в журнале. Также Вы можете принять участие в составлении online-хит-парада на нашем сайте в Интернете www.gdragon.ru.

Спрашивает **Bullwinkle**, г. Пермь

V1: Не боитесь ли вы, что рубрика «Забор» перерастет в страницу фэнов по переписке, где вместо того, чтобы писать ДРУГ ДРУГУ письма, геймеры начнут писать свои мемуары на «Забор»?

O1: Во-первых, пока, как вы сами видите, этого не произошло, все объявления на «Заборе» короткие, а во-вторых, мы получаем много писем, в которых читатели нас благодарят за то, что с помощью «Забора» нашли себе друзей по переписке, купили или продали какую-либо вещь. Так что не боимся.

V2: По предсказаниям «Крутого Геймера» №7 в игре «Beyond Oasis» есть секретная концовка. Умоляю: подтвердите или опровергните это, а то я уже полгода скитаюсь!

O2: Мы не нашли. Поэтому переадресовываем этот вопрос читателям.

Вопросы **Sub-Zero Jr.**, г. Смоленск

V1: Кто отвечает на все вопросы?

O1: В основном, Валерий Поляков.

V2: E-mail вашего журнала?

O2: gdmag@mail.ru и w-p@yandex.ru

V3: Сколько писем в день вам приходится обрабатывать?

O3: От 50 до 100.

V4: Что сотрудники редакции понимают под словом «описание»? Сколько гляжу, описания игр все разные.

O4: Вот было бы забавно, если бы все описания всех игр были бы одинаковыми... А если серьезно, в «Крутых Геймерах» мы сделали описания почти всех игр по единому макету (возьмите, посмотрите), а в журнале царит полная (тоже почти) свобода творчества.

V5: Говорят, в Москве есть фирмы, скупающие сюжеты игр. Так ли это? Если да, то редакция не берет ли сюжеты из «Фонтана фантазий»?

O5: Мы бы не прочь познакомиться с такой фирмой и «забодать» ей пару-тройку сюжетов. И авторам бы кое-что досталось. Да вот что-то фирм таких не видно. И, судя по очень малому количеству отечественных игр, появление таких фирм в ближайшее время не предвидится.

V6: Почему вы выбрали определенные платформы (8 bit, GB, MD, SNES, PSX, PS2), а не другие?

O6: Это вы, читатели, их выбрали. Но выбор — это не навсегда. В последнее время в почте резко уменьшился процент писем по играм SNES и Game Boy, зато появились по Dreamcast. Взгляните на содержание этого и предыдущего номеров и увидите, что эти изменения отразились и на страницах журнала.

V7: Недавно я наткнулся на виртуальный шлем для PSX. Правда ли это?

O7: Если вы были без шлема, когда наткнулись на шлем, то правда.

V8: Говорят, в Москве есть фирмы, скупающие сюжеты игр. Так ли это?

O8: Мы бы не прочь познакомиться с такой фирмой и «забодать» ей пару-тройку сюжетов. И авторам бы кое-что досталось. Да вот что-то фирм таких не видно. И, судя по очень малому количеству отечественных игр, появление таких фирм в ближайшее время не предвидится.

V9: Сколько раз в год выходит журнал?

O9: 7 — 9.

V10: Нет ли у вас в редакции сотрудников — музыкантов?

O10: Вы не поверите, нет. Музыкантов нет, девочек нет, даже танец живота некому исполнить. Мы в печали...

Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары (НЕ комплекты журналов) 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, 000 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, от-

чество 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.

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.

И Г Р О В Ы Е П Р И С Т А В К И

Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior	20
Game Boy Pocket	60
Game Boy Color (с цветным экраном)	130
Магистр Мастер (см. №48, стр. 3)	20
Магистр Эксперт (см. №48, стр. 3)	18

Игровые приставки 16-bit

Sega Magistr Drive 2 (см. №48, стр. 3)	40
Sega Magistr Drive 3 (см. №48, стр. 3)	40
Sega Magistr Drive 5	50
Super Nintendo	90

Игровые приставки 64-bit

Nintendo 64	220
-------------	-----

Игровые приставки 128-bit

Sega Dreamcast	240
----------------	-----

Специальное предложение!

Действительно только до выхода 56 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 №4. PlayStation

Прохождение игры «Srujo 2: Ripto's Rage». Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — **55 руб.**

Комплект №6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.». Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — **45 руб.**

Комплект №7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader». Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — **45 руб.**

Комплект №9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — **60 руб.**

Комплект №12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — **45 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) — **45 руб.**

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

Комплект №17. 8 бит

G.Dragon о Чужих. Игры Alien 3 и Alien Syndrom (номера 21 и 36) — **45 руб.**

Комплект №19. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Jurassic Park и Jurassic Park 2 (номера 28 и 49) — **55 руб.**

Комплект №21. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Ninja Dragon Sword и Ninja Dragon Sword 2 (номера 48 и 51) — **60 руб.**

Комплект №22. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Phantasy Star и Phantasy Star 2 (номера 47, 48, 49) — **80 руб.**

Комплект №23. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Shining Force и Shining Force 2 (номера 47 и 49) — **55 руб.**

Комплект №24. PlayStation

Два Геркулеса на одной приставке. Игры Hercules Action Game и Herc's Adventures (номера 38 и 50) — **55 руб.**

Комплект №25. Super Nintendo

Два Терминатора на одной приставке. Игры The Terminator и T2 the Arcade Game (номера 42 и 43) — **45 руб.**

Комплект №26. Super Nintendo

Вертолетный ринг. Описание игр Urban Strike и LHX Attack Shorper и их схватка на «Ринге» (номера 27 и 28) — **45 руб.**

Комплект №27. 8-битный рай.

30 игр и 190 секретов для Dendy. 5 журналов (номера 21, 23, 24, 27, 28) — **90 руб.**

Комплект №28. Mega Drive

Игра Rings of Power (№51 — прохождение, №52 — нахождение всех колец) — **65 руб.**

Комплект №29. Комикс

Супер Пулер: яркое появление (№38) и Возвращение Супер Пулера. Тени прошлого (№43) — **45 руб.**

Комплект №30. Комикс

Сказки про Выдумляндию (№48) и Сказки про Выдумляндию 2. Про то, как гном и два эльфа финанчили (№50) — **60 руб.**

Комплект №31. PlayStation

Прохождение игры Final Fantasy 8 (в трех частях, номера 47, 48 и 49) — **80 руб.**

Комплект 32. PlayStation

Прохождение игры Shaolin (номера 50 и 53 (стр.89)) — **60 руб.**

Комплект 33. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Fear Effect и Fear Effect 3 (номера 48, 49 и 54) — **60 руб.**

Комплект №34. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» с суперсекретами (номера 48, 49 и 54) — **85 руб.**

Комплект №35. Mega Drive

Приемы и тактика игры Primal Rage (номера 28 и 29) — **45 руб.**

Комплект №36. Mega Drive

Игра Shining Force 2. Прохождение и отыскание всех кусков мифрила (номера 49 и 53) — **60 руб.**

Обращаем ваше внимание на то, что **комплекты №№1, 2, 3, 5, 8, 10, 11, 14, 16, 18, 20 закончились.**

С содержанием имеющихся в продаже номеров «Великого Дракона» вы можете ознакомиться в №50 на стр. 92-95, а также смотрите полный Non-Stop, напечатанный в номере 54.

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** (это для контроля, чтобы не было путаницы). Не забудьте указать свой **ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, свою ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО**.

Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте gdragon@cityline.ru или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте www.gdragon.ru.

Оплата при получении на почте. Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще 10% за перевод денег.

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 52-54

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (HP) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред — сотрудник редакции.

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

- 8 Eyes** №52 с.84 (HP) Beavis, г.Мелитополь, Украина
Abadox №54 с.94 (HP) Skull, г.Красноярск
The Addams Family №52 с.72 (O) Magic Domain the worthless, п.Шаблыкино, Орловская обл.
№52 с.84 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
The Adventures of Lolo 2 №52 с.84 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Bad News Baseball №52 с.84 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Bases Loaded №54 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Battletoads №52 с.84 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Best of the Best №54 с.94 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
Blastar Master №54 с.94 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
- Bomberman** №52 с.84 (HP) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
Chip & Dale 2 №52 с.84 (HP) Archangel, г.Москва
Cliffhanger №53 с.91 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
№54 с.94 (HP) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.
Cyberoid №53 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Double Dragon №53 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Dragon Quest 4 №52 с.84 (HP) Александр Разуванов, г.Хабаровск
Dragon Strike №53 с.91 (HP) Dr.Steel, г.Кимры, Тверская обл.
Dynamite Bowling №52 с.84 (HP) Fire Wolf, г.Москва
Felix the Cat №54 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№54 с.94 (HP) Fred, г.Москва
- FIFA '96** №52 с.84 (HP) Agent Willmor, г.Саратов
Final Fantasy №52 с.12 (A) Владимир Шумихин, г.Зерноград, Ростовская обл.
Final Fantasy II №52 с.12 (A) Владимир Шумихин, г.Зерноград, Ростовская обл.
Final Fantasy III №52 с.12 (A) Владимир Шумихин, г.Зерноград, Ростовская обл.
The Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy №54 с.94 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
The Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak №54 с.94 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
Flying Man №54 с.94 (HP) Dr.Jonson, Пермская обл.
Galaxian (Small Bee) №54 с.94 (HP) Mr.Gremkin, г.Ростов-на-Дону
Gargoyle's Quest 2 №53 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Kid Kool** №52 с.84 (HP) Вован, г.Кубинка, Московская обл.
Layla №52 с.84 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Megaman 2 №53 с.88 (O) Alex MAN, г.Санкт-Петербург
Metroid №54 с.94 (HP) Batman and Robin, г.Набережные Челны, Татарстан
Middle East Tank №52 с.84 (HP) Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия
Mike Tyson's Punch Out №54 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Mortal Kombat 6 №54 с.94 (HP) Влад Старухин, г.Москва
Ninja Turtles 3 №53 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№54 с.94 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
Punisher №53 с.91 (HP) Udalov Igor, г.Москва
Rambo 2 №52 с.84 (HP) Fire Wolf, г.Москва
№54 с.94 (HP) Fire Wolf, г.Москва
- Red for Jackel (Jackal)** №54 с.94 (HP) Хадсон, г.Москва
Robocop 2 №54 с.94 (HP) Udalov Igor, г.Москва
Shadowgate №54 с.94 (HP) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
Side Pocket №53 с.91 (HP) Udalov Igor, г.Москва
Super Basketball №52 с.84 (HP) Cyborg, г.Москва
Three Eyes Story (Three Eyes Boy) №54 с.94 (HP) Влад Старухин, г.Москва
Tiny Toon 3 №54 с.94 (HP) Neo Pest, г.Москва
Tiny Toon 4 №52 с.84 (HP) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
Yo! Noid №53 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Zanac №52 с.84 (HP) Вован, г.Кубинка, Московская обл.
№54 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

- The Addams Family** №54 с.96 (HP) Greiver, г.Москва
Aero the Acro-Bat 2 №54 с.96 (HP) Тимур Родин, г.Москва
Alien 3 №54 с.59 (A) Raptor, ред.
Arcus Odyssey №53 с.94 (HP) Сергей Титов, п.Богородский, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.
Ball Z: The Battle of the Balls №54 с.78 (O) Владимир «Excellent» Лебедев, г.Кимры, Тверская обл.
Barkley: Shut up and Jam! №54 с.97 (HP) Александр Грузинцев, ст.Ясная, Читинская обл.
Batman №52 с.86 (HP) Galvatron, г.Мурманск
Batman Forever №52 с.87 (HP) Spartan, г.Одичово, Московская обл.
№53 с.93 (HP) Геймер Dizzy, г.Бйск, Краснодарский край
Beyond Oasis (The Story of Thor) №52 с.85 (HP) Wolfram Sting, г.Рубцовск, Алтайский край
№54 с.97 (HP) Mr. Death и Геймер Мlxa, г.Хабаровск
Bio Hazard Battle (Crying Bio Hazard) №54 с.97 (HP) Hunter M., г.Москва
Black Hole Assault №52 с.86 (HP) Full Throttle & Big Den, г.Мончегорск, Мурманская обл.
Bonanza Bros. №53 с.93 (HP) Кобылы Непобедимых, г.Ижевск, Удмуртия
Boogerman. A Pick and Flick Adventures №52 с.87 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
№54 с.96 (HP) Alvin, г.Прохладный, Кабардино-Балкарская респ.
Bubble & Squeak №53 с.94 (HP) Егор Попов, г.Абаза, Хакасия
Caesar's Palace №53 с.94 (HP) Врусс, г.Москва
- Cannon Fodder** №52 с.87 (HP) Neo Pest, г.Москва
Captain Planet and the Planetears №53 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Centurian: Defender of Rome №53 с.94 (HP) Др. Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.
Cobra Command №52 с.87 (HP) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.
Columns №54 с.97 (HP) Дима M., г.Долгопрудный, Московская обл.
Comix Zone №52 с.86 (HP) Yorik, г.Хабаровск
№53 с.93 (HP) Archangel, г.Москва
№53 с.93 (HP) Mutalbor и Mega Driver, г.Москва
Contra Hard Corps №52 с.86 (HP) Archangel, г.Москва
№54 с.96 (HP) Сентиментальный Маньяк, г.Москва
Cosmic Carnage №54 с.97 (HP) Егор Попов, г.Абаза-2, Краснодарский край
Devil Crash (Dragon's Fury) №52 с.87 (HP) Cyberhawk, г.Чита
Doom Troopers №54 с.96 (HP) White Tiger, д.Нижний Ададым, Красноярский край
Double Dragon 3 №52 с.86 (HP) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
Dr. Robotnic's Mean Bean Machine №52 с.87 (HP) Jam, г.Хабаровск
Dynamite Duke №52 с.87 (HP) Tanya (Ms. Excellent), г.Кимры, Тверская обл.
Ecco the Dolphin 2 №54 с.96 (HP) Александр Грузинцев, ст.Ясная, Читинская обл.
ESPN National Hockey Night №52 с.85 (HP) Денис Мукуметов, г.Ангарск, Иркутская обл.
- Eternal Champions** №54 с.95 (HP) Alex-King, п.Теплоозерск, Хабаровский край
F-15 Strike Eagle №53 с.94 (HP) Курильщик, г.Ярославль
F-15 Strike Eagle 2 №53 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Fastest One №52 с.87 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
Fatal Fury 2 №53 с.93 (HP) Курильщик, г.Ярославль
Fever Pitch Soccer №54 с.96 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
FIFA Soccer 96 №52 с.87 (HP) Иван Прусаков, г.Брикет, Рязанский р-н, Московская обл.
FIFA Soccer 97 №52 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Fighting Masters Moonwalker №54 с.96 (HP) Котик БОБ, г.Родники, Ивановская обл.
The Flintstones №52 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Gaiares №52 с.86 (HP) Red Knight, г.Уфа
Galahad №53 с.94 (HP) BULLdozer, г.Рязань
Ghost Busters №52 с.85 (HP) Др.Абик, г.Балашиха, Московская обл.
Global Gladiators №52 с.86 (HP) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина
Golden Axe 3 №52 с.87 (HP) Evil the master
№53 с.94 (HP) Master Ryu и Demons Hunter, г.Хабаровск
Granada №52 с.86 (HP) Dr.Steel, г.Кимры, Тверская обл.
Gynoud (Wings of Wor) №54 с.96 (HP) Др. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- James Pond 2** №53 с.93 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
James Pond 3 №52 с.87 (HP) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина
Kawasaki Langrissur №54 с.97 (HP) Fred, г.Москва
№53 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Хабаровск
Lethal Enforcers 2. Gun Fighters №54 с.96 (HP) Alex Pentogone, г.Ставрополь
Mary Shelley's Frankenstein №54 с.96 (HP) White Tiger, д.Нижний Ададым, Краснодарский край
Mega-Lo-Mania №52 с.86 (HP) Денис Мукуметов, г.Ангарск, Иркутская обл.
M.E.R.C.S. №54 с.76 (O) FireFox, ред.
Michael Jackson's Moonwalker №53 с.93 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Mortal Kombat 2 №54 с.97 (HP) Archangel, Москва и Алексей «Шаке» Корчагин, г.Ярославль
Mortal Kombat 3 №54 с.97 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Mystical Fighter №52 с.87 (HP) Александр Лысенко, ст.Рязаньская, Ставропольский край
№54 с.96 (HP) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
National Hockey Night №54 с.96 (HP) Hunter M., г.Москва
NFL Quarterback Club №52 с.87 (HP) Иван Мельянец, г.Костомушка, Карелия
NFL Quarterback Club '96 №53 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- NHL '98** №53 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Ninja Boy №54 с.97 (HP) Др. X и Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.
Pac-Attack №54 с.96 (HP) Gameza Group, г.Чита
Phantasy Star II №52 с.87 (HP) Олег Югай, г.Хабаровск
Pigskin Football №52 с.87 (HP) Др. X, п.Шилово, Рязанская обл.
Pink Goes to Hollywood №52 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Power Ball №54 с.96 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Puggsy №54 с.97 (HP) Константин Комаров, г.Москва
Putt and Putter №54 с.96 (HP) Олег Югай, г.Хабаровск
RBI Baseball 4 №52 с.87 (HP) Олег Югай, г.Хабаровск
Rings of Power №52 с.53 (O) (окончание) Александр Козинин, г.Ливны, Орловская обл.
Risky Woods №52 с.84 (O) великий философ Макс и критик-мыслитель Настюша.
Road Rash №53 с.94 (HP) Сергей Пивень, г.Москва
Road Rash 2 №53 с.93 (HP) Врусс, г.Москва
Rolling Thunder №53 с.94 (HP) Олег Югай, г.Хабаровск
Sailor Moon (Pretty Fly Fighter) №53 с.93 (HP) Дмитрий Волков, г.Орел
Sea Quest DSV №53 с.94 (HP) Алексей Демьянов, г.Москва
Shadow Blasters №52 с.86 (HP) Full Throttle & Big Den, г.Мончегорск, Мурманская обл.
- Shadow Dancer** №52 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Shining Force 2 №53 с.85 (O) Impactus, г.Москва
№54 с.96 (HP) Fred, г.Москва
Shining in the Darkness №53 с.93 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
Socket №54 с.70 (O) Napotic Theodor, г.Чита
Sol Feace №52 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Sonic 3 №52 с.87 (HP) Просто Андрей, г.Москва
№54 с.97 (HP) Fred, г.Москва
Sonic & Knuckles №52 с.85 (HP) Archangel, г.Москва
№54 с.97 (HP) Fred, г.Москва
Spider-Man: Separation Anxiety №54 с.96 (HP) Dr.Steel, г.Кимры, Тверская обл.
Splatterhouse 3 №53 с.62 (O) E.Егоров, г.Алатырь, Мурманская обл.
Steel Empire №53 с.94 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) №52 с.86 (O) Alex Jay, ст.Ленинградская, Краснодарский край и С.С.С. ред.
№53 с.93 (HP) МlB, г.Соль-Илецк, Оренбургская обл.
Super Hydlide №54 с.96 (HP) Skull, г.Красноярск
Super Mario Bros.2 №54 с.75 (O) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
Super Monaco GP №53 с.93 (HP) Skull, г.Красноярск
Super Monaco GP 2 №54 с.97 (HP) Mr. Death и Геймер Мlxa, г.Хабаровск
Sword of Sodan №53 с.94 (HP) Кирилл Бахарев, г.Москва
Syndicate №52 с.87 (HP) Jam, г.Хабаровск
Target Earth №53 с.94 (HP) Др. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
- Teenage Mutant Ninja Turtles 4: The Hyperstone Heist** №54 с.96 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
Theme Park №52 с.87 (HP) Master Ryu и Demons Hunter, г.Хабаровск
Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure №52 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Tommy Lasorda Baseball №53 с.93 (HP) Др. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
Toy Story №54 с.96 (HP) Александр Грузинцев, ст.Ясная, Читинская обл.
Twin Cobra №54 с.97 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Two Crude Dudes №53 с.59 (O) 3D Excrement, г.Шуя, Ивановская обл.
Ultimate Mortal Kombat 3 №54 с.97 (HP) D.J. Combo, ст.Ясная, Читинская обл.
№54 с.97 (HP) Vetal-Некрмант, г.Хабаровск
Uncharted Waters №54 с.97 (HP) Cyberhawk и Шапс, г.Чита
Urban Strike №52 с.86 (HP) Fire Wolf, г.Москва
Verity 3 №53 с.93 (HP) Beckhan, г.Санкт-Петербург
№54 с.97 (HP) Др. X, п.Шилово, Рязанская обл.
Warner №52 с.60 (O) Евгений Овчинников, г.Москва
Wings of Wor (Gynoud) №53 с.93 (HP) Илья Косин, г.Пермь
Worms №52 с.86 (HP) Неясный, г.Одесса, Украина
№54 с.97 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
Zero Tolerance №52 с.86 (HP) Master Ryu и Demons Hunter, г.Хабаровск
№52 с.86 (HP) Miles-Tails, г.Ханты-Мансийск, Тюменская обл.
Zombies Ate My Neighbors №52 с.87 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Alien 3** №54 с.95 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
Final Fantasy 4 №52 с.12 (A) Владимир Шумихин, г.Зерноград, Ростовская обл.
Final Fantasy 5 №52 с.12 (A) Владимир Шумихин, г.Зерноград, Ростовская обл.
Final Fantasy 6 №52 с.12 (A) Владимир Шумихин, г.Зерноград, Ростовская обл.
Human GP №52 с.85 (HP) Олег Трунов, г.Москва
Hyper Zone №54 с.95 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
International Superstar Soccer Deluxe №53 с.92 (HP) Smoker 803 aka Макс Корчагин, г.Ярославль
James Bond Jr. №52 с.85 (HP) Сергей Белкин, г.Новоросийск
Kendo Rage №52 с.85 (HP) Джим, г.Кемерово
- Lamborghini American Challenge** №52 с.85 (HP) Neo, г.Тверь
The Legend of Zelda: A Link to the Past №53 с.92 (HP) Skull, г.Красноярск
Lock On №52 с.85 (HP) Камовльцев, г.Санкт-Петербург
NHL '97 №53 с.92 (HP) Skull, г.Красноярск
Rainbow Bell Adventure №54 с.95 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Ranma 1/2 №54 с.95 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
True Lies №54 с.95 (HP) Др.X, п.Шилово, Рязанская обл.
Turn and Burn: No-Fly Zone №54 с.95 (HP) Skull, г.Красноярск
Ultimate Mortal Kombat 3 №54 с.95 (HP) FireFox, ред.
Water World №53 с.74 (O) Ultimate Gamer, г.Пермь

Раздел 5. Игры для Game Boy

- Battle Unit Zeoth** №54 с.95 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
Bubble Bobble №54 с.95 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск
Cliffhanger №54 с.95 (HP) Udalov Igor, г.Москва
Dragon Heart №54 с.95 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
Final Fantasy Legend II №52 с.85 (HP) Jam, г.Хабаровск
Hercules №52 с.85 (HP) Bond, Steve Bond
The Hook №54 с.95 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
James Bond 007 №54 с.95 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
Judge Dredd №52 с.85 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Jurassic Park** №53 с.92 (HP) Smoker 803 aka Макс Корчагин, г.Ярославль
The King of Fighters '95 №54 с.95 (HP) Gabriel Logan, г.Москва
Lamborgini American Challenge №54 с.95 (HP) Дракула, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
The Lost World: Jurassic Park 3 №52 с.85 (HP) Bond, Steve Bond
Mine Sweeper №52 с.85 (HP) Gera, г.Москва
Mortal Kombat 3 №52 с.85 (HP) King, Berserk и Голубев Е., г.Москва
№54 с.95 (HP) Weikath и Igor Udalov, г.Москва
Nemesis №54 с.95 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
Obelix №54 с.95 (HP) Fred, г.Москва
- Operation C** №52 с.85 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
Pocahontas №52 с.85 (HP) Bond, Steve Bond
Pocket Bomberman №53 с.92 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
Power Rangers: The Movie №52 с.85 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
Probotector 2 №52 с.77 (O) Сергей Тарабрин, г.Жуковский и Юрий Шапский, г.Подольск, Московская обл.
Q Billion №53 с.92 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
Real Ghost Busters №54 с.95 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
Shanghai №53 с.92 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

- Slam Dunk 2** №52 с.85 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
Super Mario Land №53 с.92 (HP) Smoker 803 aka Макс Корчагин, г.Ярославль
Super Mario Land 2 №54 с.95 (HP) Дракула, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
Top Gun 2 №53 с.92 (HP) Илья Захаров, Вилочинский, Камчатская обл.
Toshinden №52 с.85 (HP) Fire Wolf, г.Москва
Turok: Battle of the Bionosaurs №53 с.92 (HP) Bond, Steve Bond
№54 с.95 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Полный NON-STOP с №21 по №53 смотри в №54**

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

<http://www.manga.ru>

Достаточно хороший сайт, который, в моем понимании, был задуман как способ подстегнуть всю рисующую братию к новым творениям в аниме-стиле. Есть примеры рисования и форум для художников. Но самое главное, можно скачать мангу в русском переводе. И конечно куча ссылок на родственные ресурсы.



<http://jdillon.net/tutorial/index.html>

Для тех, кто чувствует в себе силу для рисования в манга-стиле, но перенести на бумагу все задуманное как-то не получается (короче, опыта не хватает), то для вас и существуют такие сайты. Здесь подробно рассказано (и показано), как и что надо рисовать. Начинайте с самого главного — глаз и потихонечку доберетесь до примеров фигуры и одежды. Очень хорошо представлены различные стили причесок. Не забудьте посетить раздел, в котором вам приведут простенькие примеры работы в Photoshop.



Dark C.J.C.



www.cheatsunlimited.com

Секреты для всех без исключения современных видео-

приставок. Есть интернет-магазин, где можно приобрести (за деньги) книги с прохождениями игр, но многое выложено на сайте бесплатно.



extendedplay.com

Любопытные ревьюшки на игры PSX, PS2, GC, DC и PC, а также коды к выходящим играм. Нажав на кнопку Entertainment, можно получить доступ к более подробной информации.



superheroes.narod.ru

Хотите познакомиться или, кто уже знаком, поздороваться с супергероями видео-игр? Загляните сюда. Новое о них читатели «Великого D» вряд ли узнают, но посмотреть на старых друзей всегда приятно.



Прислал Алексей Флейдер, г.Модиин, Израиль

ВОПРОС-ОТВЕТ

В: Сколько писем вы просматриваете от номера до номера? И как часто повторяется информация в письмах?

Riy gasha, г.Москва

О: От 1500 до 2000. Информации, конечно же, повторяется, то есть бывает, что в одной почте приходят одинаковые секреты (публикуются те, которые были раньше отправлены) и описания одной и той же игры (в очередь на публикацию ставится лучшее, а иногда делается «сборное» описание, которое идет за подписями обоих авторов).

Вопрос Дениса «Man in Black» Филипповского, г.Шелково, Московской обл.

О: На чем и во что играет главный редактор?
В: Если надо по работе, то на всем и во все. Но ни одной серьезной игры до конца не прохожу. Если для души, то во что-нибудь спокойно-интеллектуальное, типа преферанса, шахмат или «О, счастливчик!».

Вопросы **Dr.Steel**, г.Кимры, Тверская обл.

В1: Можно ли присылать рисунки не по играм? И будут ли они засчитываться в конкурсе?

О1: Можно, но осторожно. Все-таки направленность журнала — боевики, фантастика, приключения в играх. И если вы пришлете замечательно нарисованную ромашку на лугу, это вряд ли будет интересно нашим читателям.

В2: Вы говорили, что у журнал не имеет спонсоров и живет только с продаж. Но почему бы вам не опубликовать свой счет в банке, и наверняка геймеры помогут своему любимому журналу.

О2: Если честно, мы сомневаемся в том, что большинство наших читателей, даже при желании, смогут в качестве материальной помощи переводить на наш счет деньги — ведь миллионеров среди них не наблюдается. Но, как говорится: «Попытка не пытка». Давайте попробуем, хуже от этого не будет. И наша огромная благодарность **Dr.Steel**'у за предложение и всем тем читателям, которые на него откликнутся. Вот наш расчетный счет

ООО «КАМОТО»

ФАКБ МИнБ «Велозаводский», ИНН 7727100522, КПП 772701001
Юр. адрес: 113186, Москва, ул. Нагорная д.15 корп 8
р/с 40702810100170000496 в АКБ «Московский Индустриальный Банк», г. Москва,

к/с 30101810300000000600,
БИК 044525600, ОКОНХ 87100, ОКПО 42888896

Бланк для перевода есть в любом отделении Сбербанка. На бланке в графе «Назначение (цель) платежа» напишите «Материальная помощь». И обязательно укажите, от кого идет платеж: чтобы мы знали, кому сказать СПАСИБО! Как видите, только заполнение бланка с таким счетом это уже на уровне подвига.

Можно также отправить деньги почтовым переводом на известный вам адрес: 117454 Москва а/я 21, ООО «КАМОТО».

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
Виктор Базанов
Александр Бухаров
Константин Говорун
Александр Дронин
Андрей Егоров
Роман Ерохин
Александр Казанцев
Максим Костюков
Александр Лапшев
Александр Макаров
Александр Мотин
Дмитрий Никонов
Дмитрий Павлов
Сергей Пономаренко
Андрей Попович
Артем Сафарбеков
Кирилл Сидоров
Владимир Суслов
Федор Тимофеев
Стелан Чечулин
Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ тел. (095) 209-93-47

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Отдел писем:

Наталья Куликова,

Сергей Константинов

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф». Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 55
Формат 60x90/8, печать офсетная, цена свободная, подписано к печати 15.09.2001 г.

Макет номера, цветodelение

«КАМОТО» Москва

Тираж 15000 экз.

Отпечатано в типографии Fratelli
Spada S.P.A., Италия

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

© «Издательство АСТ»
© «КАМОТО»

Хит-парад героев игр

1. Eddy Gordo (Tekken 3, PSX) (-) (1)
2. Cloud Strife (Final Fantasy 7, PSX) (6) (3)
3. Crash (Crash Bandicoot 1,2,3, PSX) (8) (4)
4. Jackie Chan (Stuntmaster, PSX) (-) (1)
5. Sonic (все «Соники») (3) (2)
6. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (16)
7. Johnny Cage (Mortal Kombat 4, PSX) (-) (1)
8. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSX) (-) (1)
9. Leon Kennedy (Resident Evil 2, PSX) (2) (5)
10. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (9) (3)

Музыкальный парад

1. Lunar SSSC (PSX) песня Луны на корабле (6) (2)
2. Soul Edge (PSX) начальная (10) (3)
3. Sonic 3 (MD) ледяной этап (1) (11)
4. Final Fantasy 8 (PSX) начальная (-) (1)
5. Tekken 3 (PSX) вся игра (-) (1)
6. FIFA '99 (PSX) заставка (5) (4)
7. Road Rash 3 (MD) вся игра (-) (1)
8. Quake 2 (PSX) вся игра (-) (1)
9. Final Fantasy 7 (PSX) последняя битва с Сефиросом (3) (2)
10. Castlevania Symphony of the Night (PSX) вся (7) (2)

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

ХИТ ПАРАД

8-битные приставки

1. Bucky O'Hare (9) (3)
2. Alien 3 (-) (1)
3. Battletoads & Double Dragon (1) (3)
4. Probotector (-) (1)
5. Castlevania 2 (10) (2)
6. Dead Fox (-) (1)
7. G.I. Joe (-) (1)
8. Zen Intergalactic Ninja (-) (1)
9. Mortal Kombat 3 (-) (1)
10. Immortal (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Worms (10) (2)
2. Wario Blast (-) (1)
3. Killer Instinct (1) (8)
4. Dragon Heart (4) (11)
5. Seaquest DSV (-) (1)
6. The Pagemaster (-) (1)
7. Monster Truck Wars (-) (1)
8. Asterix & Obelix (-) (1)
9. Judge Dredd (7) (2)
10. Donkey Kong Land 2 (6) (4)



рис. Рэй-ко (г. Москва)

16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Beyond Oasis (3) (10)
2. Dune 2 (1) (20)
3. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (17)
4. Contra Hard Corps (-) (1)
5. James Bond 007. The Duel (-) (1)
6. Cannon Fodder (-) (1)
7. Rock'n'Roll Racing (5) (3)
8. Earth Worm Jim 2 (-) (1)
9. Ball Z: The Battle of the Balls (-) (1)
10. Sonic 3 (10) (2)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Tekken 3 (2) (6)
2. Final Fantasy 7 (5) (21)
3. Vigilante 8. Second Offence (-) (1)
4. Twisted Metal 4 (-) (1)
5. Resident Evil 3 (3) (3)
6. Resident Evil 2 (4) (5)
7. Parasite Eve 2 (-) (1)
8. Final Fantasy 9 (8) (3)
9. Driver 2 (10) (2)
10. Metal Gear Solid (6) (12)



Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

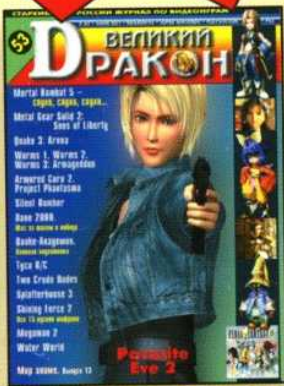
Цена, включая стоимость пересылки,
35 руб. за номер (за номера с №48 по №54 – 40 руб)

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21 по 54**
(кроме 22, 25, 26, 30—35, 37, 39, 40, 44—46),
и сборник **“Крутой Геймер” №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!

Вы можете
сэкономить деньги,
заказывая комплекты
журналов в «Лавке
Дракона» (см. стр. 95).
Также вы можете заказать
электронные копии журналов №№26,
30-35, 37, 39, 40, 44-46 (см. стр. 2-3).



Внимание!
“Крутой геймер” №6
— закончился