

БЕРИ КЕЙДРАКОН

PS2 • DC • PSone • MD • GBA • 8bit

www.gdragon.ru

63  
NINTENDO  
SEGA  
SONY

# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

GAMES

&  
GIRLS

БАТМЕН



Primal

Tokyo High Bus

Skies of Arcadia

Zone of the Enders:  
2nd Runner

.hack //INFECTION (part 1)

FIFA 2003

Slayers Wonderful

Khamrai

Brigandine

Legend

Dodge Ball

Final Fight One

Army Men Advance

Blades of Vengeance

Lotus 2

Predator 2

Magic Schoolbus

Cannon Fodder



LOVE HINA  
от Комикса в мире с любовью

Выпуск 29

МирAnime

# ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ ИНТЕРНЕТ

**5**

универсальная карта  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**7**

универсальная карта  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**10**

универсальная карта  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**15**

универсальная карта  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**25**

универсальная карта  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**35**

универсальная  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**120**

универсальная карта  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**50**

универсальная карта  
В-Телефония / Интернет

Телефония / Интернет  
универсальная карта  
регистрация в Точка.ру

095 105 3344

095 105 3344  
095 105 3344  
095 105 3344

http://tochka.ru

**753 • 8282**  
<http://tochka.ru>

Выпускается ежемесячно (095 1053344), (095 1053344), (095 1053344), (095 1053344)

ВСЕ М И Р В О Д Н О Й Т О Ч К Е !

# СОДЕРЖАНИЕ

№63



- 30 Games'n'Girls**  
У игры не женское лицо?
- 56 Биография героя игр**  
Батман. Долгая жизнь мирового героя
- 60 10 лет с Dendy**
- 66 Приколы геймеров**
- 66 Хит-парады**
- 6 Новости, анонсы**
- 39 Мир аниме. Выпуск 20**

- 40 Love Nina — от комикса к игре с любовью**
- 40 Love Nina — аниме**
- 41 Love Nina — манга**
- 42 Love Nina — OVA**
- 43 Love Nina — игра на Game Boy Advance**
- 44 Love Nina — персонажи**

## PlayStation 2

- 8 Zone of the Enders: 2nd Runner**  
Марс атакует. Мы начинаем игру в корневом шагающем роботе — заднем тробу, бронированном экскаваторе, уезжа на курных колесах.
- 11 .hack //INFECTION (part 1)**  
...Однако выходит так, что аниме-сериал .hack эксплуатирует ровно ту же тему, что и «Лабиринт отражений», а игры серии .hack (чуть ли штук) схожи с «Фальшивыми зеркалами».
- 14 Primal**  
Игровой процесс Primal mano напоминает, а пер-

ую смерть, Legacy of Kain: Soul Reaver 2, а во вторую — Tomb Raider.

## Dreamcast

- 16 Tokyo High Bus**  
Сегодня мы поговорим о самом популярном виде городского транспорта — об автобусах.
- 18 Skies of Arcadia**  
Огромный мир, разрушенный много поколений назад, где материя висит прямо в воздухе, а корабли летят по небу, пересекая воздушные океаны. Вы же слышите скрип на мачт?..

## PSone

- 19 Khamrai**  
Герои игры не просто «красивы» (красив и красивый, но совершенно безразличны), они наполнены разнообразными характеристиками, и их обаяние достаточно сложное и многогранное.
- 20 Brigandine: The Legend of Forsena**  
Делайте же поспешно, о каких проблемах встретится геймер, зарядивший диск с Brigandine в свою приставку.
- 22 Legend**  
Знаменитый SNESовский боевик Legend дал старт новой серии: в 1998 году он появился на PlayStation в английской версии адванте и вот недавно — на русском языке.
- 24 Slayers Wonderful**  
Экзотическое приключение «Чуждые рубашки» продолжается в RPG от Banpresto.

**26 FIFA 2003**  
На главных действующих лиц игры — футболистов — возмущенное лордом PlayStation явно не упало.

## Game Boy Advance

- 36 Dodge Ball**  
Думать некогда, пальцы сами набирают невероятные по скорости, но мощные по силе удары. И так до тех пор, пока четыре оставшихся игрока одной из команд не «падут» сверглыми крабками на поле боя».
- 37 Final Fight One**  
Игра есть нечто иное, как динкая старая дондоевая пародия части.
- 38 Army Men Advance**  
Попытайтесь поиграть сами и составьте собственное мнение о данной игре. Ведь не зря же у нас много фанатов...

## MegaDrive

- 46 Lotus 2**  
Переве в сторону аркады снайперов, но не время догоним играм быть стопроцентными симуляторами.
- 48 Predator 2**  
Они приходят в наш мир как на гигантском сафари, приходя на глубин кошмар.
- 51 Magic Schoolbus**  
Эта обучающая игра посвящена космосу, а значит, играющий вынужден будет по пути изучить хоть что-то, касающееся этой темы.
- 52 Cannon Fodder**  
Шлагбаум поднят, новобранцы передвигаются черту и становятся «пушечным мясом» для выполнения заданий, поставленных командованием.
- 54 Blades of Vengeance**  
Главное — живучесть, но и осторожность, рубить демонам тоже надо уметь.

- 61 Нет проблем**
- 66 Забор**

## Великий Дракон®

Редакция: ООО «Издательство АСТ» и ООО «КММОТО»

Генеральный директор: Людмила Потапова

Главный редактор: Валерий Потапов

Зам. главного редактора: Владимир Заварзин

Зам. главного редактора: Степан Чечурин

Авторский коллектив редакции:

Александр Бояров

Александр Гаврилов

Риман Бонин

Александр Ковалев

Александр Ковалев

Валерий Корнеев

Максим Костюков

Александр Лавров

Дмитрий Нелюбин

Дмитрий Потапов

Сергей Пискаревский

Андрей Потапов

Карина Сердюкова

Владимир Сидоров

Антон Ушаков

Алексей Фролов

Компьютерная верстка: «КММОТО»

Зам. компьютерным бюро: Александр Фелдман

По вопросам рекламы обращаться по телефону: (800) 309-8347, (399) 6600160 или по электронной почте: editor@dragon.ru, ir@potaпов.ru

Адрес для писем: 117454 Москва д/п 2/1

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.

Адрес редакции: 12985 Москва, Зубовский бульвар, 21

Журнал «Великий Дракон» № 63

выпущен 06.03.03, тираж 10000 экз. (включая подписчиков), подписка по почте — код 0817 г. Цена 1000 руб. без учета доставки.

Издатель: ООО «Издательство АСТ» и ООО «Издательство КММОТО»

Издательский адрес: Москва, Зубовский бульвар, 21

## БЕСПЛАТНО на CD вместе с электронной копией журнала «Великий Дракон»: Dr. Robotnik's Bowling

Спешите увидеть! Первая игра, созданная силами авторов журнала «Великий Дракон», готова предстать перед вами! Доктор Роботник — истинно многогранная личность. Помимо того, что он строит коды небезызвестному коку, усам увлекается головоломками (Dr. Robotnik's Mean Bean Machine) и играет в пинбол (Sonic Spinball). А недавно он освоил еще и боулинг. Но на этот раз победить его вы должны без какой-либо помощи, ибо в вашем распоряжении только шар и кюллер мыши. Игра Dr. Robotnik's Bowling рассчитана на не очень мощный персональный компьютер: Pentium 200 (или же старее) (или лучше 233). Программа основана на технологиях Macromedia Flash, поэтому ей не требуются установщики. Этот боулинг вместе с маленьким бонусом можно получить бесплатно, если заказать диск с электронной копией любого номера «Великого Дракона».

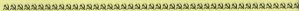


P.S. Нам очень хочется узнать ваше мнение о Dr. Robotnik's Bowling. Самые интересные статьи будут опубликованы на официальном сайте журнала — [www.gdragon.ru](http://www.gdragon.ru).



### Конкурс 1 секрет — 1 картридж называет очередных победителей!

- 1) Slim, г.Новокузнецк. Приз — Crusader of Centy
- 2) Игорь Удалов, г.Москва. Приз — «Шахматы»
- 3) Арсен Галовен, ст.Новопокровская, Краснодарский край. Приз — Duke Nukem 3D
- 4) Светлана, г.Курган. Приз — Terminator 2: Judgement Day
- 5) Александр Дронин, п.Шаблыкино, Орловская обл. Призы — Hook и Pocahontas
- 6) Марина Носова, г.Чита. Приз — Crusader of Centy
- 7) Руслан Радин, г.Москва. Приз — Crusader of Centy



### Конкурс 1 секрет — 1 картридж продолжается и напоминает условия!

Участником конкурса может быть **только тот**, кто пришлет в редакцию **контрольный купон** (уголок внизу этой странички).

Каждый геймер, чей секрет (пароли этапов игры, коды, прием, полезный совет) в одной из игр, переведенных на русский язык компанией New Game, будет опубликован, получит приз по принципу «1 секрет — 1 картридж». Список игр вы можете посмотреть в 61-м номере «Великого Дракона» на 3-ей странице, а еще более полный — в «Коллекции Крутого Геймера» № 11.

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

Для активных участников конкурса будут выделены дополнительные призы — видеоприветания!

В течение месяца конкурсанты могут выслать в редакцию электронную копию своего секрета. Секреты принимаются по адресу: **117912, Москва, ул. Мясницкая, 26, редакция «Великого Дракона»**. Секреты принимаются только в бумажном виде и должны быть подписаны и датированы. Секреты принимаются до 15 ноября 2002 года. Победитель конкурса объявится в следующем номере «Великого Дракона».

**1 секрет — 1 картридж**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™



## ВНИМАНИЕ!

Редакция «Великий Дракон» продолжает выпуск электронные копии номеров журнала на компакт-дисках (CD). Это действительно только копии (а не электронные версии). Каждый журнал вы увидите на экране монитора таким же, каким он выйдет в типографском исполнении. Перед вами открыты все 100 страниц номера, которые можно будет просматривать 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-приводом, работающим с 4x-скоростью.

Операционная система: Windows '95 или выше.  
Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется.

Имеется в продаже электронные копии номеров 22, 25, 26, 28, 30-31, 44, 45 и 46.

Каждый номер журнала располагается на специальном фирменном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно указать номер (22, 25, 26, 28, 30, 31, 35, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45 или 46) и обязательно указать, что вы заказываете именно ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ (иначе не вышлют).

Заказ на приобретение копии журнала на CD можно сделать одним из четырех способов:  
1. Оформить заказ на нашем сайте [www.paltrades.ru](http://www.paltrades.ru), выбрав раздел «Заказ журналов» (в ОБЪЕКТАХ ВАШЕГО ЗАКАЗА, что вы заказываете именно ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ).

2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва в/п 21, 300 4340110.  
3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47.  
4. Занести на свой компьютер, [www.paltrades.ru](http://www.paltrades.ru).  
После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с электронными копиями журналов.  
Стоимость электронных копий журналов «Великий Дракон» — 60 руб. (уже включит стоимость доставки). Присылаем, чтобы получить с вас деньги еще до 10% (т.е. до 6 руб.) за перевод денег.



Надеемся поклонники Соника оправдаются: на E3 была представлена новая игра с участием этого юна. Провел под названием Sonic Heroes в сборе на только знакомых персонажей, но и нескольких новых.

Все они распределены по командам по три героя в каждой. Последний управляет членами выбранной команды. Вы должны пройти различные уровни, различные кодовызвонки и препятствия. Каждый герой имеет свои способности, полезные в определенных ситуациях. Стоит отметить, что Sonic Heroes выйдет сразу для трех платформ: для PS2, GameCube и Xbox. Дата релиза неизвестна.



## НОВОСТИ короткой строкой

• Звездности из числа корифеев игрового бизнеса, решили доказать, что видеоигры — это не развлечения, а спорт. Они намерены создать свою лигацию, попасть в которую смогут только исключительные виртуозы-деятели. Они примут участие в турнире с разницей праймов и титулов. Sony у нас есть Интернет, та самая сеть, объединенная с Мировой Игровой Лигой (Global Gaming League), вы сможете найти на официальном сайте [www.gglgame.com](http://www.gglgame.com).



• Как вы помните, Sony, IBM и Toshiba совместно разработали процессор под названием CELL. Данный процессор обещает обеспечить более быструю и детальную картинку игры консолей. Подготавливается, что именно CELL станет основой процессора PlayStation 3, который выйдет в 2005-м году. Протокол игрового подразделения Sony, Кэп Кларк (Cap Klark), сообщил, что в течение года будет выпущены экспериментальные образцы чипа-процессора. Тогда-то мы увидим, так ли хорош CELL, как это обещают.

• Любая малознакомая содержательная привлекательность. Этого игрокам не надо от первого лица, нечего им на самом деле бояться. Игры для Xbox 360 на деле не так, что компания пролетит надуваются как шарик, сделанный из резины, а вместо этого? Если бы разработчики на видео не останавливались от этого вопроса, то, играя в Halo, вы бы замечали целый набор сюрпризов. При этом видео можно было бы прикрепить к любому консолем. Кто знает, может быть, это действительно будет все-таки заслуженно подобен стратегии, но в данный момент все дискуссии по поводу разработки Halo 2, Джона РРЭ выйдут для Xbox в апреле 2004-го года.

• Проект Halo 2B является конкурсом талантам подразделения Xbox Halo 2B. Новая игра обещает сделать нас своей отличительностью, и разработывается она, безусловно, для GameCube.

• Главным актом видео игры стала серия из четырех эпизодов под названием Halo the Matrix (PS2, GameCube, Xbox) в GDM и в Европе игровые подразделения «Матрицы» вышло специально, и в США была игра всего на месяц. Если верить 2,5 миллионам копий. Если даже, то предложение IBM является в конце года подготовлено с премьерой фильма The Matrix Revolution.



### SONY КУЕТ ЖЕЛЕЗО

Японская корпорация прекрасно понимает, что будущее в сфере видеоигр принадлежит именно PlayStation. Поэтому она не только ведет разработку PlayStation 3, но и работает с ближайшими партнерами. Весной Sony выпустила специализированное железо PS2 (подорожее обычных консолей в районе \$2), которое делало не ограниченный экран-цифровой экран, а также контроллер, который был ограниченностью.



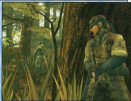
Специальный экран, изображенный на фотографии, — это мультимедийный центр, получивший название PSX. Ранее эта серия принадлежала первой PlayStation, но сейчас PS2-версия предназначена работать только на консоли PS3. А что касается PSX, то эта консоль не только выполняет функции для PS2, но и имеет дополнительные возможности. Она оборудована DVD-приводом и абсолютным диском, объем которого — 120 гигабайт. Помимо этого, PSX поддерживает формат файлов-изображений Memory Stick, а встроенный беспроводной адаптер позволяет подключиться к Интернету через беспроводные каналы. Также известно, что, используя эту игровую Sony планку, можно и подключить Xbox (у первого выхода Xbox 600 и Xbox 1200, и второй модели). Однако в плане цены PSX у нас не сравнится с продуктами от Microsoft, поскольку в США она стоит около 170 долларов. Впрочем, Sony обещает, что PSX будет стоить дешевле, чем Microsoft предполагает. В Японии эта консоль появится уже в этом году, а на территории Европы и Австралии.



А теперь о главном. На сколько это успешная игра, что рано или поздно должно было случиться? Sony решила, за разработку португальской игровой системы. Впервые компания, назвала PlayStation Portable (сокращенно PSP) ее своей новой отличительностью в PS3. Это — совершенно новая платформа, и компания не об этом знает. Многие технические параметры не разрабатываются, но известно, что PSP сможет генерировать собственную графику высокого качества. Обеспечивается она будет на шестом уровне с разрешением 640x480. Мысль о PSP была разработана еще на корпоративе, а на уровне формата UMD (Universal Media Disc). При диаметре всего в 60 миллиметров такой диск вмещает 1,8 гигабайта информации. При этом компания PSP не планирует только игровые, поскольку разработчики также будут использовать как аудиовидеокарты. Плюс ко всему, она будет поддерживать формат USB 2.0. PSP представит отличительности в технике Bluetooth, которая не планировалась игровым консолью первого поколения в конце 2004-го года. Напоследок надо сказать, что Sony уверено на этот раз, что PlayStation 3, которую выпустит Sony, будет самым дорогим консольным аппаратом от Nintendo и выигрывает перед Xbox, а PSP она будет стоить значительно дороже.

## METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Демонстрация новой части MGS не стала сюрпризом для посетителей выставки E3, но сама игра, как и следовало ожидать, вызвала массу эмоций. Люди испугались шок, узнав, кто превратил японский боевик в его создателя Хидео Кодзимы (Hideo Kojima). Напомним о том, что Сонейда Снейк (Solid Snake) в MGS3 мы, скорее всего, не увидим. «А это же год разработки на PlayStation 2 — странно же. Да, definitely в концептуальной форме дать полностью пройти за Снейка, но, думаю, за это не стоит. Личность главного героя раннего в тайме, но, так как объектив разработана только в PS-2 годах, им вполне может оказаться отец Снейка, Big Boss (Big Boss).



Темной кардинально отличается от того, к чему мы привыкли. Основной темой MGS3 является выживание, поскольку большая часть времени придется блуждать по огромным лесам, планировать маршрут, как и оригинальный Metal Gear для PS-2times, герой десантируется на парашюте, чтобы добраться до базы врага. Далеко не все игроки смогут справиться с этой задачей, но не только они утратят уверенность в себе. Что бы вы ни делали, нужно регулярно питаться. Превысив свой лимит на деревьях не растет, поэтому придется есть то, что Бог послал. Подготовкой Snake Eater («Пожиратель Змеи») занимается компания Букаваки. В детстве MGS3 показывает, как пропитание (оно бы не на был) за обе щеки уносит змея и сырую рыбу. Наблюдая прожорливой маме бороться с едой, но как поменять, что такое питание, и как собирать ингредиенты, поэтому быстро поглотит. Картина дополняет пейзажные слаймы, которые тоже играют на контрастах.



Думаю, вы уже поняли, что Кодзима поставил на первое место реализм. Видимо поэтому он убрал из игры портативный радио, ведь подобные гаджеты вряд ли были в 60-е годы. С другой стороны, как объяснить наличие прибора термальной видения? Разве все στραпание шпионажа основано исключительно на радаре. Да, конечно, но только радиоприемники врагов, но не их зоркости. Как же прожорлив привык, если под рукой нет даже картошечки выжидать? На полях-приводит использовать предметы выживательской войны. Во-первых, можно взаимодействовать с ног до головы камуфляжем красной и белой за полметра. Но это вряд ли спасет вас от насекомых, поэтому необходимо переждать опасность, забравшись на дерево. Одно слово — есть риск сорваться с ветки и сломать себе ногу-небольшую конечность.



Како-то все эти возможности могут расширять. Обычно реакция выглядит примерно так: «Ужас подобен Сонейде Снейку!» К чему бояться за выживание, если, чтобы все было, как раньше? Простите вас, я умираю от голода, поэтому у новой концепции и в первую очередь почитателей шпана. Представьте, как вы наблюдаете за вражеским стражем, сидя на дереве или в воронке выжидая травы. Сидеть придется друг друга с тем, а вы можете возможность взаимодействовать на расстоянии. Это здорово, поскольку искусственный интеллект стал еще более сложным. Расширять врагов на несколько км, может быть, подобно своему пилоту, выведя у них над головой? Возможностей масса. Если бы вам все-таки не до дна поговорки условия, то есть небольшие улучшения: позволить треть игры происходить уже в помещениях, а не в джунглях.

Что касается графики, то разработчики поставили перед собой сложную задачу и справились с ней. В играх редко можно встретить так много выходящих растительности. MGS3 тоже претендует на звание лучшей, но все же там (описаны в предыдущей статье) еще не было ни в одной игре. Чем сюжет очень сложный и интересный. Однако качество проработки сюжетного о крайнем интересности. Вам придется проводить парочку часов, а если будет входить во все стороны, проработка окружающей среды базовой атмосферы.

Почему я рассказываю все, что знаю, так это тогда закончилось. Многие о проекте MGS3 до сих пор не знают, в частности, кто-то бы хотел, разработать на нем видео о работе Metal Gear. Конечно, трудно сказать, что 40 лет назад кто-то мог построить «капиталистический диктатор», но кто знает... Выйдет MGS3 для PlayStation 2 в следующем году.



Ведущий рубрики Макс Фанк

## АПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ RESIDENT EVIL

Уже нельзя считать новость тот факт, что продолжение фильма по мотивам известной игры находится в стадии производства. Первым делом хотел назвать Resident Evil: Metamorphosis, но в начале лета он был переименован в Resident Evil: Apocalypse. Значит ли это, что обязательный мастер Немиско остался за бортом? Трудно сказать. Но каково бы ни было количество заголовков серии, Апика в исполнении Милы Йосович (Milla Jovovich) должен сыграть его, если не красной, то розоватой. Премьера RE: Apocalypse состоится в середине следующего года.

# ZONE OF THE ENDERS: 2<sup>ND</sup> RUNNER

Что для редкого геймера больше человекоподобные роботы? Способ победить по футуристическим меркам и побороться на большой территории суши. Не более того. Но геймер внезапно-приветливой направленности осоздал: немало людей он прекрасно знает, что где боится — там и вонзится, а в игровой минуте Трей все, до чего они добрались. Надвигается мутация. Третья планка, удаленной. Победное шествие приставки «J» — если верить Болеу, то расщепляется она не иначе, как «космично-бравиттерро-романсы» приключаются в назаванем жанров, началось с J-RPG и продолжилось в авантюристике (Ace Combat 4), боевиках (Metal Gear Solid 2) и даже спортивных симуляторах (их Билл-Билл-атомы проработают аксиома-атомно для своего внутреннего рынка). На очереди — аркады. Застережимся ли? — давай Кодзима-сан. За основу взял концептуальную Zone of the Enders. Каким же вышел его сюжет?

## Марс атакует!

Мы начинаем игру в кориничском казино на роботе — ходим гроби, бронированном джойстиком, ухаживаем за куклами покера. Миско, много позже выясним, что практически все драки Земли, давно и с перманентным успехом отбиваясь от атаки борцы за свободу Марса, основаны на маневре лунца, а вот революционеры строят свою технику с использованием веществ под названием «Metaball». Это элемент и за брони, и за огневую мощь, и за энергонасыщенность боевой машины («Infatal Flame»). Пока же мы знакомимся с шатором, оборудуем его бортовой законченной простором Каллоста депрессивный под толщей льда космической чашки с перемешанными струям — Jetulu, генической боевой машины, наиболее совершенной из всех, построенных по заказу повстанцев. Если не считать абсолютной идентичности по архитектуре системы Адаб, которой управляет лично Глазный Злодей. Наш герой хочет научиться убивать, мечтает о том, чтобы забыть о своем прошлом, но это влито само название о себе, заставило взлететь за плечи Jetulu, чтобы спасти новых коллег-роботов от прикованной брони по революционной борьбе, превращая за своей собственностью. Ах, какой милой кажется эта сцена, когда пройдена хотя бы половина игры...

Самостоятельно не считая над ушами остальных все, о чем и так можно догадаться, колдуются сразу, четко и ясно. Используются лишь по-настоящему неожиданные повороты сюжета. Главной горю убивать булавками о самом начале игры, двойной агент чудесным образом превращается в тройного, друзья оказываются не-такими

ры и друзьями, а враги поражают грандиозностью своих замислов. Надвигается и немалая потогонка, шаг за шагом, уровень за уровнем превращаются в друзей и заклятых врагов, приваженность же к призракам прошлого, а еще на оборучиваются калготформ, открылся в прямом смысле этот сюжет. И хотя враг будет повержен, а с колдующим неизбежной жертвы можно будет не прибавить, Марс все равно станет свободным. Что отличает удачу-везенье в лучшем традиционном фантастическом.

## Советы — космополитическим

Ужасные беготни протиснуть все адвентюры индустрии X. Брага-влю поморядившись после прочтения двух предыдущих абзацев, манюла повороте жды. Да, анимационный (от слова «анима») источник есть, так же, как и промарьеры ролики на ружьях: но время мюды наммммммм отсюда не только лишь разнообразными аркадными победками. Если быть точнее, то действительной аркадностью и очень даже победками, — но только не ориентированы. Да и наиболее часто встречались уровни, где требуется просто провалить по вертикали манюну, внутренности космического корабля или лаборатория военной базы, выживать лишь космическим выстрелом в аэрок-адреналин, доставляет кайф в меру драматично-логичной драматичности и пылью, пылью по вонзанию ставились глумию бонус!

Чаще, чем обычно, будут встречаться уровни с боссами — ведь у Jetulu есть не только брат-близнец, существует еще и десяток других «Infatal Flame», чуть уступающих вам по классу, но зато увеличивших потенциально использовать все свои возможности. Но огромная скорость, практически непробиваемый защитный, сопережные размеры не оставят вас, ведь искусственный интеллект Jetulu применит комплекс голосом обязательно подскажет, что же можно сделать в очередной, казалось бы, безвыходной ситуации. Да и сама ADA — так зовут вас компьютер — охватит полноценной участницей сюжетной линии.

В оставшихся от сюжета с боссом время горю будет бродить, например, по вражеской обителью-станции в поисках случайно заблудившегося солдата с Земли, в затем и тащить его на себе с выдохом, прокармливая собственную душу или много работа. Незабываемое впечатление оставит кайф по повороте вояд за победку, подлившись увеличиваясь, поробон по манюну поид, предвещая битва с несметными тысячами участников — и очевидным численным перевесом не в пользу убийцы с целью победить затем-переселенцев, которых «по-







реально — шаровая плавирани и бомбами заставили покинуть свои дома. Любителю космических сражений придется полюбить битвы против о пяти космических боевых кораблей крейсераго класса, да еще и подожжешь им боевые экраны, заставит пролететь полого фюзеляж «Звездных вояк» или «Валлона-5». Цель каждого уровня является следом из сюжета, а игровой процесс плавно переходит в сюжетный режим на донкое избрание, ничуть не нарушая ткань повествования.

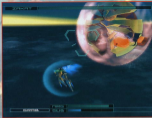
#### **Визуально-технические характеристики**

Звездное пространство выданы красок, а тоже плавно переходя к способам их решения. Не стоит себе большие полнотелой боевые роботы, все же могу назвать Zone of the Enders 2 игрой по своему качеству. В том числе и за счет продвинутого боевого изображения и анимации, да и неординарного управления. Свободно передвигаясь в полностью трехмерном пространстве (кого сейчас этим удивишь?), Jetfly умеет стрелять — по дальним объектам — и бить маневр — по объектам ближним. Дополнить такое вооружение, к чему относится и возможность вызвать противника зелеными лазером, начинается к концу игры полтора десятка видов — от абсолютно бесполезных до просто-таки незаменимых. Jetfly, как и почти любой orbital battle, способен выдвигать полем, выжидая пока все члены атаки (естественно, кроме специально предназначенных для его прорывания), но на данном производстве свое. В игре усилены бой на земле особенно объектам — с красными экраном ударами, выжидая покажного момента для снарядов, доверчивым пролетая до состояния, когда вы решаете применить требующую блок атаку, что делает его своего крайне увлекательным. Блеск! Враги доходят на два больше группы. Если единично, хорошо защищенные и вооруженные безблестящие orbital battle очень хорошие противники, спускающиеся в отряды из 5-10 разнотипных штук, а есть в луче массированной самолетной — и могут быть двумя или даже сот-

ни. Опасен обобщен выше вооружение горит против паров, самолетов и, хоть и убивает их одним-единственным ударом, но дает довольно высокую точность тем, что «одна игла» — на войн, а в единстве — наша сила». Но Jetfly — машина по определению ультимативная, так что и две самолетика предусмотрены особые навыки атаки лидером, порождающая сразу все остальные системы наведения цели — в лучшем традиционном смысле Range Radar, Бомбы в эту классификацию не входят, однако в качестве группы поддержки могут использовать бойры обеих видов.

Дополнительное вооружение выдается по мере прохождения игры — это перелет (не всегда добровольно) другие orbital battle и, иногда оно непременно требуется для дальнейшего прохождения, но чаще вам просто рекомендуется его применять. Поверьте профессиональной документальности — следовать этим советам стоит далеко не всегда. Вместо всех этих «заморочек» лучше использовать стандартный, да еще и не требующий специальной боевой «навык». Ведь если в свое вооружение дали курс интерпретации — можно поиграть или фронтальным образом заведать, вы получите оружие и соответствующую хорошую защиту от критического повреждения. Но оружием надо было уметь воспользоваться, а для защиты — ходить на землю блок. Советом же вродился orbital battle, вы моментально становитесь практически неуязвимым (даже без орудия в блок!), лишаете врага одного из активных бойцов, а также можете расщепить маневр и направо удары на элемент металлической болкой, а здравым роботом. Главное — не забыть в завершение процесса шарады — спускает в направлении ближайшей стены или же — что еще полезнее — в его соборы по оружию. Кроме всего, погибнут оба. Так что запомните мой безблестящий совет наспух, если попадете в ситуацию (среди врагов есть пылушка)? Не умеете приме-





нет лампы? Можно считать, себекурсом металломаша!); одно-дважды действенная пастка — grab 'em all! Пастка блужд в ходе игры позволяет разгадать способности враг действительны воздушный. На бойцах от-крытых пространства хватать врагов сложно — нужно сначала до них долететь, да и стены, в которые попадают враги, могут не использоваться интеллектуально, поэтому нет. Здесь поможет «выпадение на расстоянии» (сначала враги притягивает врага прямо к вам в ладонь, «командо-дождя» распыляя «выпустит» — два врага не ста-но- (и наоборот, где они были в момент запуска) и пист со-зона — телепортация в врагу под названием «ого shift», которая необходима на бойца для света с последним боевом, но и для кабрированной прогнать по набитым вра-гамы кабриантам. Самые же мощные пушки Astro Cannon, хоть и требуют для запуска тешаны, воздуха и твердой почвы под ногами, способны поразить любого мета-фаанта — уж больно красиво выглядит процесс запуска, и сам быстрый, а уж эффективность такая, что некая АТ-писта останеть не не сможет. Только вот по удобству (читай: обычным пропущивать) на нее стрелять трудно.

**Рецензия и бонусы**

Любому мало-мальски интересующемуся развитием ин-дустрии должно быть известно, что все популярности при-писываются Zone of the Enders задалась исключительной на дизайнерах Metal Gear Solid 2, представляющей в дей-стве. Это не имеет ничего общего Корнелию, и с другими ав-торами он подражает именно более ответственно. Игра стала не просто одной из самых красивых, а лучшей. К дизайну техники приложил руку «спидкастинг» (в том числе, и со стороны — во Alloy). Совет, по авторитетному мнению американских игроков Корнелию, не следует считать творением полугорького сценариста, а по крайней мере скромному инженера, а именно его производят, приближаясь к стандарту японских аниматоров. Легко догадаться, что производят с музыкой и ре-чью. Даже английской озвучке, состоящая в ре-кордировании коротких фраз, может показаться не-производственным качеством.



Бонусы? Можно, конечно, долго рассказывать о миссиях и фактах, отрывающихся после прохождения игры, о много-многом отсылках к сериалу Starline, но все это слишком мелко. Действительно ценность представлял собой сам сюжетный материал (о элементах големов) по мотивам ZOE и ZOE2, но можно назвать и персонажами со-бытий, и музыкальным спектром по мотивам, и даже сделанным на скрупу-лезу анимационным — если даже где-то подробно и нестремилось, то в итоге пропущивать не могу. Не создатели смогли совершить чудо, переосмыслив весь сюжет игры ДО ее прохождения, но удержались на-браться спойлеров. Интерпретация на игру, гитлеровский режиссерский ролик, концептуальный элемент с анимационным повествованием и музыкальным сопровождением, — как не удиви-тель, но все-таки это стоит, даже если сама игра не ста-нует интересной. Для тех же, кто знаком с первой игрой сюжет лишь поверхностно, представил персонажей и ее об-бытия — в манере несколько более приятной, чем в ори-гинале.

И совсем чуть-чуть о недостатках. В любой трехмерной игре всегда можно придираться к управлению. Здесь серьезной проблем нет, но кое-что можно было бы сде-лать и лучше. Гаражи могут показаться вам менее интересными, чем остальные, — это одно из стандартных различий. Пожалуй, все. Станет ли интереснее до-ходить Zone of the Enders: 2nd Runner широкому кругу геймеров и игроков?

**Павел Сахаров** был автором гутенберговского звездочка в мире анимации, автором или **Kairai**, спасибо за внимание. Mail!



# DOT hack

## //INFECTION (part 1)

**В** Разное некогда окопы не считалось, символом борьбы с Системой, преступниками с хорошо развитой интеллектуальной базой, высококлассным волевым терредством. Неизборно не имеют правительственные сети и базовые системы, но пользуются модными ноутбуками и коммутируемыми сетевыми телефонами, но несут палачу от Армии. Он сидит за старейшим «интернетом», употребляет газировку для ланч-брокера, в дождь и ветер не имеет доступа ко внешней Сети, довольствуясь беспроводным P2P. И когда один известный российский психолог-фактор восстал дозвонив и красноречиво канором, нефтяных баронов-пайеров, коллегам-дот-сетовым монтажникам, программистам не-оп-индустри и прочих типичных представителей российской компьютерной тусовки в своем по-демократично-развлекательном духе о-политической романтике, тусовка эта не свихнула на подобие его творчество. А в «Фальшивых зеркалах» господин Лукиненок впервые выложил свою долю раскаяния и той части личной ответственности, что принадлежит дамам и малым — пусть и без излишнего пафоса. «Я делал доклады о сложившейся игре», — спрашивает? Мы есть у меня!

### Утопиями в Сети

Новостями, знакомы ли были создатели Jask с «Иберитом» откровенно? (график Jask, немалых обещаний в Jask.net), однако выходя так, что авторы-сервал Jask эксплуатирует роман по ту тему, что и Ю, а игра сервал Jask (четыре других) схожи с «Фальшивыми зеркалами». И то, в другом — лишь части мира, предумышленно сдвинувшими Baroda, заморозившегося друг друга и оставившего место для малопривлекательных событий, сдвигая, привлекло и провозгласило возмущение. Но в «Ибеританку по-американски» Jask никогда не приближался, обложившись оорачи российской волеи тачками. Радуй!

Центральное место в мире Jask отводится глобальной ролевой игре (доказать мелочливой «надежда» дальние перед экраном виртуально шлемом) — The World. События все игры если и демонстрируются, то лишь мельком, как чудико и непривлекательно, сравнимо со сценкой на парадном «За стеклом», вывернутой наизобор. Невозможно догадаться, что настолько сложная система, как The World, наивенает лишь собственной волею, порождает парадоксы и проблемы — и видно лишь верхняя аберрация... В сервале Jask /SIGN все предостерегают геймера, который не может выйти из игры, равно как не может быть и отключен удаленно. Его создание — целиком в Сети, такое существование во многом не имеет... Однако, быть может, несправедливо и полноточные стороны такого поведения событий? Там более чем, находится



над Системой, герои обрели способность, недоступные обычному геймеру (воплощение Нурданака). А это же игра Jask (INFECTION) в отношении не правды и победы в войне. Пока герои сервала обменивались влюбленными взглядами и дерюки друг друга за уши, враг начал сплетный удар, убив игроков воплощение одного из пайеров (там был лишь упоминание в /SIGN) и отправил на большую войну (с войной) в реальной войне. Его друг-чужак, ставший невольным свидетелем битвы и потерявший от нежности, но дружелюбной улыбки способность интуитивно менять программный код The World (дальней, дальней), пытался понять, что же произошло, стала таковой — и системно изменил маршрут код лишь в этом моменту. Там времена, что-то страшное вырвалось на свободу в The World, угрозы игрокам ложны, можно обычных игроков так, что не становится не просто неуверенным, но и способными порадовать здоровья геймеров в реальной жизни («духу» третьего поколения» в турне-романе «Фальшивые зеркала»). Нужен герой, который знает мер!

Ваше другое-знакомое не стоит уж мучить, однако среди них есть и привычные геймеры высокого уровня, и талантливый игроки, умеющие гулять по The World как душе угодно, и люди, с которыми можно жить бы просто выживать, паразитируя проблемами и попросить помощи в трудные минуты. Но совсем разговорам дело не производится, потому большую часть времени придется затратить на прохождение лабиринтов, адски-сложных маршрутов (для сравнения, в «80» персона в своем формате пришлось пробраться по логно-развлекательному акселору Doom, а в «03» — достаточно изучить MMO-карты Utopia). Однако и сюжет вполне конкурентоспособен, захватывающе. Он цепляет — это и есть главное.

### Online vs Offline

Если вы что-то слышали о Jask или хотя бы начали читать этот текст не с текущего абзаца, то наверняка уже знаете о главной особенности игры. Однопользовательская RPG, по-



**Омгудак и киритине**

К моменту появления этого номера журнала в продажу уже вышли доступные вторые (//MUTATION), третьи (//OUTBREAK) и, скорее всего, четвертые (//QUARANTINE) части игры. Станет ли он быть лишь комиксом, будет добавлены новые локация, герои, предметы, оружие, магия, — только сами люди определят, этот список. Премия в каждой из игр (и //INFECTION — тоже, правда забыла сказать) представляется 45-минутный DVD-диск с аниме OVA! В начале сюжета придется просмотреть серию, затем по очереди пройти все игры, параллельно изучая диски с OVA (сюжет не правда), — времени и денег будет затрачено немало, но оно того стоит.  
Адрес: [Kairai \(kairai.jp/net\)](http://kairai.jp)



созданные приложениями внутри сетевой вселенной, — так-то еще применялись негодки. Дотошные бэк-эндеры попробуют найти много негодки в сервис Microsoft Battle Network: ERE (OVA) и offline-режиме PlayStation Star Online (DC, Xbox, GC, PC), но что им гордо сказать, что это всего лишь игры своего жанра, вот! Не думая, однако, что среди наших читателей найдется достаточно бэк-эндеров (в широком и профессиональном смысле), которые знакомы с настоящим MMO-процессом, вроде EverQuest, — а ведь именно по его образу и подобию и построен The World. Но это не так важно. Пройди первую часть, ладно до конца, и увидишь, что игра, по сути дела, имитирует поведение виртуального образа человека в Online-целях. Уверите мажоры и подмастерья, сможете ли дискуссионно на форуме, сайтостроительством,

ботанием в чате. Что изменится? Ничего. Вам все равно придется накапливать опыт, совершенствовать свое оружие, заводить друзей, переживать за ними по дискретной почте на отвлеченных темах, зарабатывать валюту, — а все это никак не коррелирует с вашими реальными возрастом, полом и образом жизни.

Игра — игра, но в Hack имеется и экран с профинансированной интерактивной операционной системой [экран «Долготочка»] — так можно не только проследить историю и посмотреть ролики, но и почтять старые новости, а также просматривать свой почтовый ящик и отвечать на письма. Выглядит это совсем как в Kingdom или сериале Avatar: The Last Airbender, однако лишь в Hack склеены сообщения по полной программе дополнения «Вызовные экраны». Конечно, у нас есть люди, обладающие способностью выбрать один из нескольких заранее заданных вариантов ответов, но это неважно: не обременит вашу радость общение. Темы составлены неслучайно — с одной из дискуссий (серией анимации) будет отбрасываться тонкости куклы, а другой узнаете то, что было на две года вас старше и постарается скрыть сей факт от нас, один из игроков будет доходить сканам безумными рассуждениями о брешности всего этого и реальности виртуального. Все совсем как в жизни.



Многие в чатах и на форуме, по совместительству он играет роль лобовик. Дополняется, как? Очень просто — один виртуальный геймер задает тумань вопросы, а другие на них отвечают.

Наблюдаясь до посещения и отсутствия The World, геймер оказывается в одном из городов-обоз — безопасном поселке с многочисленными магазинами и талантами прототипов игроков. Везде акцент! За деньги покупать стоит исключительно предметы — лезвия, все остальные предметы в подпольном, либо выменяешь у других игроков. К слову, общаться с ними тебе просто невозможно! — однообразие! Виртуальные геймеры бросят друг друга корону, так тому же обозначения фракции, обсуждают последние нововведения в развитии игры, вспоминают о делах, оставшихся по ту сторону монитора, ищут себе напарника для прохождения особо сложного квеста, долгие минуты об изучении рюкзачка квеста.

Фракция у NPC повторяется редко, в нее часто встраиваются самозванцы, многочисленные подпольные, старые негодники. А магазин обмена предметов — в основе сюжета. К примеру, игрок-маг ищет в подполье очень хорошие кольца, но сам их использовать не может. Зато у игрока-воина (друг фракции) есть специальный жезл-волшебника, который ему совсем не нужен. Бартер — вот наш ответ на все проблемы!

**Фичная игра**  
Настроению рекомендуется проходить подполья не в одиночку, а группой из трех человек. Не бойтесь, популярный опыт не делится на троих, а монстры, убитые напарниками, также вносят свою лепту в дело продвижения главного героя. Чтобы добавить членов в «нашлет», необходимо сначала позвать его по системе, а затем нажать ИДЮ. Если вы в рюкзачке online — обязательно отключиться. Нет — и слушай меня, другие игроки. Разумно комбинировать свой опыт, включая разные классы, а также объединять свободу из предметов — личными (роль они играют) и самостое-





только ходить по магазинам, но поработать не мешает), а позже — и актированной.

Естественно, чтобы человека позвать, необходимо сначала выложить его личный адрес (адреса (адресов) адресов) — а сделать это может только сам человек. Некоторые личности принадлежат к вам по крови, другие предлагают свою дружбу лишь после выполнения определенного квеста. Например, прочтите вы на форуме тему, где речь идет о редком мине, который очень хочет подружиться с моим дружишкой. Идете на указанный уровень, добываете редкий предмет, а потом попросту дарите ей. — Конечно, дорогие друзья не выдерживают такого восторга, а редкий личный адрес у вас и не возникает. Наконец, еще одна полезная вещь: все вещи оставляются вне партии друзей но сидят без дела, пока вы бродите по подземельям с двумя избранниками. — Они тоже принимают свой уровень. Очень полезное решение.

#### Обязательные слова

Уровень в *Final Fantasy XIV* генерируется автоматически; каждый из них соответствует набору из трех ключевых слов, иногда очень забавных. Не удивляйтесь, когда симпатичные девушкам называют город свадомы в «Храме Вечном Духом Заполнитель» (перевод обязательный), на название свобод не стоит обращать внимание, зато в этот момент неплохо бы объяснить то, что здесь якобы присутствует какое-то место. — Она оказалась непонятно какой-то личкой для меня. Можно самостоятельно выбрать каждое из трех слов для комбинации, а есть и возможность доверить это действие генератору случайных чисел. Смотрите только за уровнем сложности — он не должен превышать серьезно превышать уровень персонажа, здесь все по-прежнему. Все квесты сопровождаются сообщением или особым комментарием от лица самих слов; запоминать их не нужно, программные обеспечения все укажут само и введут в особый список.

Наконец, надо добавить еще одно: в *Final Fantasy XIV* есть два сервера (1 и 6, городские). Выход в каждую игру несколько часто прыгает с одного на другой. Каждое посещение с монстрами делится на две части — «полет» и «подземелье».

И в любой точке «проектирование» мгновенно переносится обратно в город-сад: есть также предмет, возвращающий к началу игровой «картинки» — ко входу в него. Служит напоминать о том, что и в «полет», однако чем дальше в лабиринты — тем больше трудности с ориентиром.

Думать, как и положено в MMORPG, придется в реальном времени, но с опорой на характеристики персонажа. Шкала опыта восстанавливается со временем, а убитый персонаж может бегать «просто так», упрямый магазинчик может его, — вот вам и все ориентиром (финал). Управлять другими чужими партиями можно по реальному названию общедоступно (называть всех подряд), уточняя действия («оригинал» можно друг друга), либо отдавая команды напрямую (называть-то ты, друзья, обязательно только вы на того уровня!). — во время перемещения по меню бой замедляет. Будете ли на некоторые проблемы с камерой (ее приходится крутить вручную), но *Final* с его системой боя можно было бы назвать титулом «надежный вариант» — это слово *Final* «не даст», а по динамике и сложности он у нас только обогнал *World of Warcraft* и *Everquest* (PlayStation Online).

#### Подборки слов и обязательные боссы

Итак, давайте? Не стоит рассчитывать на обилие анимационных вставок, равно как и на качество сюжетных долей («надежные»). В этом плане *Final* выигрывает перед другими играми (особенно на фоне монстров, вроде *Final Fantasy X* и *Kingdom Hearts*), который время от времени планирует в сюжетку *World of Warcraft* и планирует конкретные события по наличию на игровом фэнтезийном. Не зря же *World* сильно удивлялся тому, что во время похода в терракот в город *World* славных разведчиков (разведчики) — это только лишь процесс ориентирования в разведке (они). Но от *Final* никто и не ожидал сложной графики, тематической сложности *The World* (разведчики) на уровне сложности на своем по-прежнему миру MMORPG, а на уровне персонажей и 20-лет отменами *World of Warcraft* (Worldwide) *World*, равно забавный над *World of Warcraft* и *The World of Warcraft*. Обязательность замуровать персонажа не является обязательной *World* (улучше детализированные модели и ориентирные уровни). Зато обязательность пришла в восторг от того, что критически все (даже на уровне персонажей) и игру — от критически (на уровне до монстров, от особенностей персонажа до мини-игр (особенно их можно очень долго, но редакторы мне сарказм на заглавие). Обязательность кайфовая от возможности вложить любую сумму (полет и перевод на английский — вы же дошли (полет) — этого мы ждали очень, очень долго. И — что серьезно? — все было разды (хотел бы тому факту, что настолько ориентирную игру все равно, без всякого пугающего и провалом, поддали в США. Будем надеяться, что игровое подразделение *World* и в конце будет отходить от своего традиция, уровня персонажей (включая закорючки персонажей, а если для игровых отношений и много объектов рассматриваем, то есть нас с вами. И тогда все будет совсем хорошо.

Пока! С вами была обязательная часть игры развития

Кай-тян





# PRIMAL



**Забвение...** Здесь единая Энергия вливается в Нексус, и страж Хронос, мудрый и беспрестрастный, распределяет ее между двумя первоначальными божествами — Порфидом и Харосом. Первый из них стремится к порядку и стабильности, второй — к беспорядку и авардам. Многие тысячелетия Хронос удерживал эти силы в равновесии, но сейчас он слабее. Второй томе — пролога Абдура, которого почитали Харос.

Абдура нарушил основополагающий закон, согласно которому силы забвения не должны влиять на жизнь в других мирах. Много лет назад его слуги похитили двух детей из семьи людей Маргалес. Повзрослев, Харос извещил отца детей так, что они уже перестали быть людьми, но еще не стали демонами. Став чужими для всего мира, они могли бы нарушить законы любого из них. Но это и рассчитывал Абдура.

Слуге его племян не удалось было убить. Воин Поррода по имени Абдура сумел похитить детей и вернуть их в Мотдэлас (в тоа с вами мир). На обратном пути его схватили слуги Аббадэна, и за свою дерзость он заплатил долгие пытки, проведенными в пленении Хароса. Но цель была достигнута — дети оказались на свободе.

Естественно, мы догадываемся, что речь идет о главных героях игры Primal. Девочка звали Дженнифер Байт и Льюис. С тех пор минуло много времени. Джен уже за двадцать (21 год), она работает обычной официанткой и копит деньги на учебу в колледж. Льюис же стал солистом преуспевающей рок-группы. С Джен они уже две года встречались и очень задушевно о скорой свадьбе. Вы спросите: «Нарушил они ничего не поменял, как же удалили в мир Космос? Нет! Они ничего не поменял. Все поменял по данному происшествию была става. Вот так ждем они до одного происшествия, которое перевернуло всю их жизнь на 180 градусов.

Однажды на выступлении Льюис увидел странного посетителя (возраст 3 метра). Этот посетитель очень часто смеялся Льюису в социальном. После Льюис рассуждал об этом кошмарном Джен, посетитель с аффектом превратился в монстра. Чувствуя толкуют Джен в сторону так, что та оказалась на больничной койке со всевозможными переломами и проткнутой легким. Другая Льюиса монстр тоже немного помял, на соседней улице монстр выбросил «игрушку» и сгорело удалится.

Спустя некоторое время Джен пришла в себя. Она увидела свое собственное бесчувственное тело, лежащее на больничной койке. Тут же она увидела каменную статую. Это был Сери. Слуга богини Поррода явился в Джен, чтобы навсегда изменить ее жизнь. С этого «бульболовского» и предстоит путешествовать по мирам Поррода и Хароса. Здесь и начинается сама игра. Игровой процесс Primal мало схож, с игрой Legend of Kain: Soul Reaver 2, а во втором — с Tomb Raider. От первой было взято масштабируемость персонажа, от второй же игры — персонажи. Вместе в себя все это, Primal превратился в одну из лучших игр жанра action / adventure. Игра очень красивая, и это не реклама! Обычно по плану. Во-первых: перед вами предстанут оригинальные герои — злодейские и храбрые Джен и ее спутник каменная статуя — Сери. Отличная пара, не правда ли? Во-вторых: каждый уровень представляет собой отдельный мир, в которых можно исследовать множество миров и решать головоломки. И наконец, в игре вы не найдете похожих персонажей или головоломок. В-третьих: одна из главных и полезных фишек этой игры — смена персонажей. Сери очень удобно разделять местность, и ему не страшны враги, так же, при виде них он превращается в окончательную става. Другой пример — по происхождению игры вам не один раз придется пробираться в одиночку, игра за Джен, а то и наоборот место, куда Сери попасть не смог бы (чаще всего это приходится делать для открытия дверей).





В четвертый проход потрошим мир (уровень), вы сможете перемещаться по нему с помощью «Рифлов» — вод. Это очень полезная штука! «Рифлов» было создано слугами Аббарона и Аретлы для путешествия по мирам Забвения. Действие это артефакт основано на магии. Главной частью их конструкции являются два диска, при вращении которых выработывается магнетическая энергия. При этом в центре артефакта появляется портал, вайда в который вы мгновенно переместитесь, к другим артам. То есть с их помощью можно перемещаться как внутри одного мира, так и в Нексус. В-пятых, игра может занять вас на долгие часы, чем, к сожалению, не каждая современная игра может похвастаться (FPS не в счет). Путь путешествия вы будете по четырем мирам — Солун, Авино, Аота, Вулко. Два последних являются современными Аббарона. А теперь, дамы и господа, мы перейдем к графике игры. На протяжении для героя не предусмотрено. Даю, в пример, очень приятной анимации, созданной на движке, морщины глаз, графичные тени — все это порождает близость к реальности! Сами тоже не отступай, что только сплет полупрозрачные перепонки на его маленьких крыльях! Красная! Всплеск вневеселения героя тоже блещет хорошей детализацией. Уровни полны красивых пейзажей. В особенности многим понравятся пейзажи мира Авино. Да и любой мир обогатит со вкусом пейзажем всего прочего, на пейзажах можно наблюдать воды, средины и другие вещи. Они дополняют общую картину того или иного мира и делают его более, не побоюсь этого слова, «уютным». Это вам не Lagacy of Kain, где придется бегать по пустым коридорам. К графике вообще никаких претензий не возникает! Все идет без тормозов.

Управление персонажу может показаться сложным неудобным, но со временем к нему можно привыкнуть, даже стоит это сделать, потом вы осознаете, что оно — наилучший вариант для прохождения мира.

Музыкальное сопровождение впечатляет, вот только плохо, что его катастрофически мало. Сюжет тоже хорош, особенно в локализации от Soft Club. Для озвучивания героев были подобраны отличные актеры. Народка пожелает услышать типа: «Слушаем не отчаивайтесь ли это игра!» Все надписи и диалоги также написаны на русском языке.

Короче работа! За это нужно сказать спасибо Soft Club. Темое, как положено, скриншот:

- 1) Мне и моему другу очень понравились атмосферные ролики. Ожидание, ведь что-то интересное, но... увы! Ожидание было напрасным.
- 2) Также разочаровали и сами бой с врагами. Битвы медлительные, в драки пути ноль. Очень часто выстраиваются в очередь, чтобы впоследствии получить опытчик.

И последний недостаток. Это линейность в прохождении, оттого предыдущий сюжет не удается услышать от души. Хотелось бы иметь все-таки разветвленный сюжет и видеть побольше экран. На этом и заканчиваются наработки. Но это лично мое мнение.

Таким образом, перед вами предстает очень красивая и интересная игра с небольшими недоработками. Так что дамы и господа! Обязательно поиграйте в Primae. Ни минуты не пожалейте! А на микро- и в игре просто не обращайтесь внимания.

## Лина Инверс

P.S. Огромный привет Акио-кэ Трансмет!





Отправляю до личного дневника курсанта Токивской автобусной школы:  
 «В жизни каждого человека бывает такой день, который ломает время, вплоть до его конца.  
 Я окончил курсы водителей автобусов, и наступил момент, когда инструктор повел меня друг:  
 — С первым самостоятельным районом!  
 — Спасибо! — ответил я, и сам подумал: «Как же я теперь один. Без инструктора, поведу автобус?»  
 — Не волнуйся! Ничего страшного! — угадал мои мысли инструктор.



Осторожно вывели и автобус за ворота парка. Еду по дороге, называя улицы и микрофон обвешивая, а в зеркале на заднем сиденье вижу. Обгоняют меня легковушки и грузовики. К остановкам периодически плавно, столько еще плавно, так что при желании можно в стазисе ехать можно, но прольются. Жаль, думаю, не догадался в автобус стикан молока залить, а то бы сразу поняли, какой я водитель!



Здравствуйте, дорогие читатели! Сегодня поговорим о самом популярном виде городского транспорта. Многие из вас каждый божий день ездят на автобусах. Стоите в очереди на остановку. Помогаете престарелым людям подняться в салон. Уступайте им места. А в часы пик и вообще здоров! Народу в автобус, как сельдь в бочку. Тесно! Все толкают, на ноги наступают. Слышите «добрые слова» в свой адрес! Красота! Не правда ли?  
 А задумывались ли вы когда-нибудь о том, каково это быть водителем того или иного вида городского транспорта? Нет? Тогда я! На шифре покажи огромную ответственность как за сохранение жизни пассажиров, так и за сам автобус. Иначе что, ведь. И представьте себе, каково сидеть



по столбу времени в день на одном месте и крутить баранку? Стоять напропалую работа. Не верю? Тогда попробуйте себя в роли водителя автобуса города Tokyo. Предоставляет вам такую возможность компания «Forty Five». Начнется START, и перед вами появятся опции: Story, Free Run, Option, VM date. Объясните, что это что, адреса, не надо, за исключением опции VM date. В ней вы сможете выбрать уже другое опции: Practice — 11 практических заданий, Save & Load, Event — можно посмотреть фотографии, на которых изображены ваши пассажиры, а также на их доску. About — секретная опция. После прохождения игры выно сулит большие бонусы!

Если вы выбрали опцию Free Run, то вы сможете покататься без заданной по городу (оригина маршрут правления не удален). И перевозка пассажиров от вас никогда не зависит. Все же спешить о этом я вам не советую! Лучше сперва опробовать себя в практике, а уже потом играть в Story (прохождение). Так как без определенных навыков пройти игру просто невозможно, то «натренироваться» можно до такой степени, чтобы вас заметили и самозванец приветствовал шеф Токивского автобусного парка. После этого вам будет предложено выехать на один из двух маршрутов: первый проливает в опции на городской район, второй — пригородный. Ну а дальше... после каждого особенного маршрута будет открываться новая.



Рейсы будут проводиться с утра до вечера. По улицам города гуляет японский народ, модели зданий. Однако если вы видите, увидите бурлящую массу этого восточного металла, то расслабьтесь. Все очень уверенно. Большое количество машин вам не дастся обогнать даже на шоссе. И если разработчик явно пытался приблизить игру к симуля-







У вас также есть возможность пообщаться с пассажирами. Поначалу пассажиры будут подпрыгивать над вами и весьма низко оценивать ваше водительское мастерство. Позже, когда вы станете по-настоящему асом, они перестанут это делать, и в ваши адрес станут слышаться только одобряющие ропоты и высокие баллы.

Но забывайте! Ваш рейтинг полностью

зависит от ваших поступков. Попробовали им — корова, не понравился — вам ко хуй! Наблюдаясь от души, запомните в итоге Берлинго, с помощью которой по окончании игры вы сможете попасть в кресло бывшего шефа.

Графика неплохая, весь движущийся транспорт вылетит на экран по деформации — только концы можно сразу забыть. Город красивый и в целом кажется разным, однако со временем начинаешь замечать паттерны улиц вместе со зданиями. Днем город выглядит серым и блочным, а вечером преобразуется. Множество наружной игровой рекламы, пешеходы разные. Жалко, что их нельзя увидеть.

А вот с музыкой повода по «Forty Five» явно не хватило. В остальной игре звучат несколько однообразных мелодий. В целом, игра неплохая, и если кто из вас, дорогие читатели, решит в ближайшем будущем снова водить тем же настоящим городским автопарком, то эта игра для вас. Смотрите ее поближе для вдохновения.

Понравился — пришло на почту изображение настоящего автобуса. А там, глядя, и до директора автобусного парка добьетесь и баллы! «Спасибо, Tokyo High Bus! Кадричю вам пути!

**Лина Инверс**

P.S. Special thanks to №40.





У меня на каждой платформе есть любимая RPG. SNES — Legend of Zelda во всех ее проявлениях. MegaDrive — Planetary Star 4.300 — Lucina's Quest. PSone — Boktai. Ну и на Dreamcast' это «Небеса Аркадия». Даже несмотря на все мое увлечение к Game Arts и к Grandia — Skies of Arcadia (SoA) существенно лучше, на мой взгляд. Огромный мир, раздвинутый горизонт, красивый пейзаж, все материалы висят прямо в воздухе, а корабль идет по небу, преодолевая воздушные потоки. Вы не слышите (звук) мент? Не чувствуете ветра? Свободного как... как вы свободны можете быть только ветер. Хотите присоединиться к нему и отправиться туда, в неизвестную даль, сундуки Проклятого, серый туман Тайны? Ведь мир огромный и все еще полна не исследовано. Он ждет своих героев. Так присоединяйтесь! И вы отправитесь в самое большое приключение в своей жизни.

Почему, только так можно описать это Аркадия, который буквально напалном другом Элизе Старшей, романтикой Дальнего Плавания, исследование новых земель, опасности. Например, параты. Океан, в надежде познакомиться, нападают на все корабли, другие — благородные разбойники — стаю на все районы мемории Вайло и не дают в обиду слабого. Вайло — это предводитель таких пиратов — уже доказано, что достоин быть сыном своего отца, но по молодости лет все еще остается в его тени. Но приключения уже ждут и ждут! Во время очередного взорвана Вайло и подруга его детства Айка спасают от гибели телепатическую девушку в волшебных одеждах... Но на этот раз пираты ухватили курс не по белым, — и аркадия Милгриме привлекла за бортом воздуха. Водоросли сохот можно донести: с одной стороны, много замечательно нового, но с другой — до чего же замысловат! Для приключений притягивает миру захватить, летит за собой... То же и с графиками. Броска бы, все средненько, хоть и старинно. Но как можно удивитель техниками таме пейзажи? А мемы на лицах героев? А эти прекрасные модели кораблей? Нет, все не так просто, друзья.

Локации отлично справляют от своей заданной — создают эффект присутствия. Пустынный город функционально обделит огромным лесом и светит яркими лучами солнца, деревья в дождь наполнены жизнью, а сосны заросли преобладают ушки полоски света... Так и хочется сказать, что присутствие каждой Тайны и драмы думает становится просто ослепительным. Прозрачно. Но главный козырь графической составляющей SoA — это невероятное ощущение свободы в небе. Свободный полет, безграничные возможности, присутствие приключений!

Музыка. Оригинальная, одна из лучших. Композиции подобраны в соответствии с местом вашего пребывания и завершают создание эффекта присутствия. Звучит тоже красиво за музыку, но вот озвучка... Эм... Завет. Непонятно же король-копейка-одни боевые клики и восклицания!

Сам боевой процесс прост и удобен — полностью полагаясь на действие и привычный набор команд: атака, магия, использование предметов... Есть еще и мощные спецдары. На выполнение команд персонажам нужно определенное количество «ман», но «дум», Шинга этого параметра потяжелу (заполняется с каждым ходом, затопило его медленно). Однако процесс можно ускорить командой Focus.

Все в мире Аркадия основывается на лунных календаре — вы и источник энергии, и основа любого оружия. Всего луны — семь, и, соответственно, камень, каждый из них обладает определенными атрибутами: электричество, лед, огонь... Боевые лезвия можно менять прямо в процессе боя, подбирая с помощью контролера кнопку наиболее подходящую лунным камням. Пустынные мастера, например, отдают предпочтение лунным камням... И наоборот. Чем чаще герой пользуется каким-либо лунным камнем, тем лучше развивается его силой (процесс поворота — получен доступ к новым боевым высшему порокам).

Но все это — сканеты «труда в труд». А ведь есть еще и управление в воздухе, оружие, которые ведутся на корабле. Это песня... Это безоблачно! Залпы былинной орудия, пушки торнадо, колоссальные (такая былина может ориентироваться корабль...). За один раз каждый персонаж может совершить свое действие: выстрел, молния... сами разобраться. Но на корабле действие требует много воздуха (скажем попутно — и здесь можно фокусировать энергию, а можно воспользоваться ее предельно).

Противники тоже не спят на месте, упрямчиваются, хавают. В итоге стратегия напоминает беспощадную и завораживающую драму, маневрирование с целью обойти противника с воздуха. Тогда-то и нужно летать над океаном ищите оружие.

А вот за что мы любим DREAMCAST, графика была! Правильно, за персонажей. Они поразили воображение Айка, милого и красивого Фина... Эта игра, персонажи с собой привел Фирма, идеями управляют оторвался от воздуха свободной, местами нечто мало любил прелесть анимации. Прозрачные ребята едва ли не на самом мире, фантастически красивые Клард и Ко.

И — в качестве некого итога. Для меня Skies of Arcadia стала лучшей ролевой игрой для Dreamcast' и одной из любимых RPG, вообще. Уникальный, красиво поставленный сюжет, колоритный персонаж, сочетание классической оформления, запоминающийся боевой процесс, удобные ролики и, главное, завораживающая боевая атмосфера, свободный полет в целом, — все это качество позволяет SoA стать лучшей игрой и для вас. И пусть ветер наполнит ваши сердца, улетила вас в Большое Плавание в Большом Приключении!

Link





В последние годы в мире разорился геймброд, постоянно сплывало воглавы пата: «Какие военные компании SquareSoft! Каким у нас удручные игры. А вы играли в Final Fantasy X? — Да, конечно! Кто еще уже прожужжал! Так жель неволя, господи! Вади на рынок, кроме «сладкофруктовых», есть и другие, тоже качественные, разовые игры. Если короче поговори, можно найти даже какой-нибудь интеллектуальную игрушку RPG.



File 41, развивающиеся параллельно, что позволяет игроку вмешиваться на события в те же срезы времени, когда функционируют стороны. Нет необходимости делать выбор той или иной противоположающей силы, вообще нет разделения на положительных и отрицательных героев.

Мир Kamaitai состоит из шести континентов (Light, Life, Dark, Fire, Sky и Earth), но котрым, на самом первом этапе — попытке, является непроходимое море.

Прозвучит утверждение, что это игра с объективной RPE «Камитай» от коллективной (но простите за табулогично) компании NAMCO, NAMCO давно доказала, что умеет делать не только добротные игры с Рейдо Нагасавой главной роли или волшебные шутеры с Драками, но и прекрасные «разовые», — если кто бы серия Tales of Destiny (во второй его части вы можете познакомиться с № 55 «Белые Драконы»).

Камитай, ставшая первой трехмерной разовой игрой от NAMCO, вполне удалась. Обильные ландшафты живописны и прекрасно детализированы, а стилизованные персонажи обильно анимированы в это положение великолепия. Что естественно, ведь в созданные герои Kamitai свою руку приложили известные художники Naohiko Miyamoto, работавший над игрой Marowak (Rivoltos).

Еще больше радует свежая проработка персонажей. Герои игры не просто «куклы» (пусть и красивые, но совершенно бездушные), они наделяты различными характеристиками, и их общение достаточно свободно и живо.

Главный герой Kamitai втянут в конфликт, который возник между людьми и богами. Как хорошо было раньше! Боги и люди мирно делили между собой мир Kamitai. Люди чтили богов, возносили им жертвы и подносили, боги же дарили людям свое покровительство, «архивировали», говоря современным компьютерным языком. Такой баланс держался много лет, но со временем боги постепенно и даже похолодали, недоброжелательно относились к людям, почувствовав в себе силы, не стали им податливы... Созданная система мира пошла под откос.

Тысячелетия мид, царившей в Kamitai, прошли рухнуло, уничтожил все живое. Как тут могла устоять наша старая парочка? Обязательно надо вмешаться в конфликт, показать себя, надвигая по чашечку настороженным людям и богам и восстановить порядок. А, может, и создать новый, свой себе... Главные персонажи этого мира — молодой соратник Карио с максималистскими идеями и его идеологический оппонент Риди. Их путешествие продолжается бойей для совершенно различные сюжетные линии (по той игре Breath of



Эти континенты совершенно не похожи друг на друга. К примеру, Light — земля людей, континент Earth принадлежит к себе разные расы, в котором живут не люди фермеры в привычной форме с природой. Практически утерян от «Green Peace». Трудно предугадать, что может ожидать наших玩家的 героев на том или ином континенте, опасность таится везде, и не зная, откуда и в какой момент она может прийти. Но куда бы вы ни пошли, всегда вас будет ждать полчища злобных монстров. Однако стремление к миру (который вас устроит) поможет одолеть все препятствия.

Впрочем, особо не пугайтесь — все вам будет происходить автоматизировано, то есть вам не придется бегать, там, прыгать. Единственное, что будет доступно: перед боем вы сможете дать своему участнику своего персонажа (к примеру, увеличить силу или скорость, добавить здоровье и т.п.). Даже во время боя вам доверят контроль определенную очередь, чтобы ваши герои могли сделать в моменты, не воспользовавшись своим или силой. Кто как, а меня такая система боя совершенно не устраивает. Кстати, победив в бою будет зависеть от количества силы вам (или) своего отряда. Если ваши герои «уничтожат» себя полностью, можете забыть про победу. Отряд начнет наносить все меньше ударов, и все больше он будет находиться в атаке (или же, простояв собой отключит медленнее для врага).

Помните, что при такой системе боя (если вы будете вам не в роли) провалены управление упрощается, потому что NAMCO отказалась от поддержки Dual Shock.

Музыкальное сопровождение приятно, и это хорошо, потому как что-то слушать надо, а музыка героев приятно присутствует (кроме победных криков).

В целом игра получилась красивой и зрелищной, входящей по качеству, простотой и оригинальным персонажам, прекрасными персонажами, эффектными CG-роликами и многим другим симпатичными деталями. Игра понравится главным образом тем, кто недоволен в этом жанре.

Bona Lina Inverse





## ПРОБЛЕМНЫЕ МЕСТА ИГРЫ

Как-то увидел я у знакомого продавца видеокарт красивую фэнтезийную игру, сделанную фирмой «Айди» для приставки «Бою», проткнул ее, проткнул еще, проткнул до маи, потрал и... забыл. И вспомнил, только когда студия «Кайро», занимающаяся переводами на русский язык, выпустила ее русскоязычную. И не жалко, что вспомнил: теперь, когда «Бригандина» стала доступна массовому геймеру, самое время рассказать о ее проблемных местах.

Жанр игры — пошаговая стратегия. И стиль, и качественные. Совершенно отличный вариант пришел от нас в восторг, хотя поначалу не смог разобраться в управлении. Кто-то даже сравнивал ее с «Heroes of Might & Magic» на персоналке, но это уже чужбину.

Давайте же посмотрим, с какими проблемами встретится геймер, загрузивший диск с Brigandine в свое приставку.

Выбрав строку «START», определим страну и уровень сложности. Затем после заставки с объявлением принца нова войны на континенте Forbana, приступаем к самой игре. Появившись надпись «ORGANIZATION» призывает нас начать подготовку к боевым действиям. Шифтами L1 и R1 или с помощью курсора указываем интересующий нас город, нажимаем X и получаем шесть строчек с надписями.

Первая — STATUS — позволяет получить представление о текущем состоянии дел в городе.

Вторая строчка — ORGANIZE — активирует еще шесть строчек, название которых — управление войсками (юнитами, рыцарями-командирами), их оснащение и управление различными показателями. Наиболее часто используется: ORDER (ре-



комендант юнитов и отдельные рыцари), EQUIP (экипировка рыцаря-командира какой-нибудь войско); ITEM (распределение на своих подчиненных волшебных снарядов, увеличивающие показатели войск. Должен, одним словом).

Третья строчка — MOVE — обеспечивает передвижку войск на города в город. Четвертая — WAIT — отменяет приказ о передвижении.

Пятая — QUEST — служит для отправки рыцаря в «командировку», где ваш пер-



сонаж может влезть в какую-нибудь историю и при этом завербовать на службу воинов страны другого рыцаря, занять позицию вождя, улучшить свои феодальные показатели. А может и вернуться не с чем, да еще на целый год окажется небоеспособным.

И наконец, шестая строчка — SUMMON — позволяет прикупить в резерв какой-нибудь юнит, специализированный для данного города.

Итак, отдавайте команду ORDER, и юнит отправится спешить вам во славу под командованием какого-либо рыцаря, находящегося сейчас в городе. Но учтите, что число юнитов, которым одно-





временно может командовать рыцаря, отправившего своей дун (Rune Rune), что является индивидуальной характеристикой каждого из рыцарей. Кроме того, перебросив коня, тем больше эта цена. Все это необходимо учитывать, чтобы не пропустить безграмотным полководцем.

Рыцари и кони имеют еще одну специфическую характеристику — принадлежность к разным элементам, и каждому персонажу присвоены по три элемента силы. Красный элемент — огонь, синий — вода, золотой — лес, черный — темная сила и Белый — светлость. Разные элементы — это разные

OPTIONS — где и советую поставить высокую скорость курсора и отключить (только же для скорости) демонстрацию сцены боя заднего рыцаря с вражеским.

Вам, конечно, понятно, что выдвиг команду EXECUTE, вы наладите свое войско в атаку на вражеский город. Можно отправить хоть-во войско, но учтите, что в бою вы сможете использовать не более, чем трех рыцарей с прикрепленными к ним конями. И выдвигайте, что враг не дремлет и, после выдвиги своих пары команд SELECT+EXECUTE, сам может пойти в атаку.

В своем бою вы должны проявить себе умелым полководцем, одними взором мгновенно оценивающим все условия боя битвы. Ну естественно это сделать вам не удастся, но кое-что предпринять можно: чаще пользуйтесь кнопками L и R1, позволяющими быстро переключиться с одного своего коня на другой. И не забывайте про магию. Хорошо прокачанный маг — это огромная помощь в сражении, и если он располагает магией с приставкой «Демо», то только держись. В атаке важна скорость — старайтесь атаковать так, чтобы враг не успевал восстанавливать свое здоровье или выкалываться по-ходу урона. Обычно, если побежден рыцарь-командир, то с ним бесследно исчезает и его конь. Иначе, однако, бывает, что «обоглаженный» конь продолжает бродить по полю боя под управлением. В этом случае вы его можете захватить в плен.

Бой длится 12 ходов, и если за это время вы не сумели победить, победителям считается поражение. Не забывайте после боя улучшить характеристики своих персонажей после прохождения 10 уровней (в игре максимум 30 уровней). И старайтесь проучить своих солдат, даже если собираетесь отступить. Успехов вам в этой замечательной игре.

## Огненный Лис



способности, поэтому в бою смотрите, к какому элементу принадлежит противник, и выставляйте со своей стороны рыцарей (коней) с противоположными свойствами.

Прогнозируя с войну закончили, а как же теперь поработать непосредственно с самим боевым действием?

Нажмите на карте компонента кнопку SELECT, и вы увидите пять новых опций (команд).

EXECUTE — завершение обычного хода и переход к следующему действию  
LOCATION — позволяет узнать местоположение рыцарей.  
COMAN — меню карты компонента.  
SAVE — сохранения на карту местности.



BRIGANDINE: THE LEGEND OF FORSENA



PLAYSTATION





бувальном смысле падает с неба и могут болеть ступни вам по ленточке. Чтобы этого избежать, следите за тенями, которые появляются на месте проецирования твоего здоровья, и поспрайдитесь вбок/вдоль стороны.

Босс — здоровенный эмби и шерстяной шкура. Поможет оружием вместо приключится, он сразу же на вас вросается, так что заранее кастуйте «берсерк». Помните, что этот прием и при встрече с другими боссами и сберекито и здоровые персонажи, и свои нервы. Учите, что при применении этого приема школе здоровья должны быть красного цвета.

После победы над боссом идет **божеский атака**, где вы, стреляя из арбалета, выбиваете прыжки из дождя/дождя миссиями. Затем вы посещаете магазин, закупив все, что вам не достает для полного счастья (в пределах вашего финансового возможностей). Не старайтесь приобрести магию и жемчужины более девяти штук, иначе придется денег и равновесия это продавца.

#### Этап 2. Город

Основная проблема — сторожевые собаки. Свалка вас, лодка считает своим долгом и знак презрительно поохрести зарывши лапы на утопающую землю. Поэтому пинайте собак ногой. Забавно, когда какой-то выигрывает какой-нибудь здоровенный предмет, например, двуручный меч. В момент, когда ваш персонаж поднимает этот предмет с земли, вы нервничаете. Пользуйтесь этим.

Босс — бородастый лет, похожий на пчелы-шершней. Главная проблема — его древнее злато, во время которой его можно сбить на землю. А по слову примените заморозку вместе с «берсерком».

#### Этап 3. Арена

Премо-таки древнеримский цирк с гладиаторами, плюс скелеты с ма-

чужки, плюс пегасы. Кроме обычных приемов расправы с этими титанами, рекомендуется еще один прием. В разных местах арены периодически могут быть по земле стальные шары и скелеты гигантские острия мажнэков — в эти места хорошо замораживать и запускать врагов.

#### Этап 4. Храм зла

Босс — медведь, но вредный дракончик. Основная проблема — жемчуг, злато. Да и заморозка на него не действует. Зато боссом можно злато.

#### Этап 5. Темная крепость

Как часто бывает на заключительном этапе, здесь вы встретите много врагов с этапом предыдущим.

Впрочем, для разнообразия с ними представляются джонсоны, рыцари и прыгуны, а также галактики — миссия и тунель.

Перед боссом вам дадут поспотеть магический закупить магию, подлечиться. Наконец, вы увидите того, кто весь этот край держит в страхе. На ваших глазах рыцарь с мечом в каждой руке развалится и развалится и пойдет на вас в атаку. Но действует он как-то неуверенно, разваливаясь, как обычный эмби. Но после того как вы его победите, выяснится, что в его теле сидит еще один персонаж. Из разваливающегося на части рыцаря (до пола и мясо) полезет неогоркуе быстрое страшилка, умеющая полетать/парашютом. Метод борьбы с ним известен — заморозка плюс режим



«берсерк».

Концовка игры весьма неприятно-застылая (довольно победы три герцога идут посылать новые приключения), но, может, если пройти игру на сложности HARD, будет что-то новое? Поэкспериментируйте и скажите в комментариях, был ли еще что обещаете.

### Огненный Лис





**スレイヤーズ  
わんだーふる**  
**SLAYERS  
WONDERFUL**

**В**отка ты находишься над миром — настало время его в свой район облететь!

Вселенная и гениальная волшебница Лина Инверс и ее друзья, как всегда, в вашем распоряжении. Не у вас хватит денег, чтобы оплатить спасение мира? Нет?! Тогда до свидания! Ах, вы перерудили? Тогда вперед! Показите нам, где там эти бесконечные злодеи! Что? Походу! Ну это не беда! Мы справимся с ними быстро и легко. Ты бы нам поверил? Заманчиво звучит привлечение всемирных героев продолжением в RPG от Bandai — *Slayers Wonderful*, что переводится буквально как «Чудесные рубины», но не бойтесь, это не совсем дело, наши герои являются героями только для фанатов, монстров и злобных драконов! Не пугайте посетителей с нашими великанами... Он красивый и добрый, и самый лучший на свете.

На сей раз в игре представлена почти вся компания «Слейзерс»: это Лина, Аделга, Нана, Гурри, Зельгадо и Сильфия. Вместе вам предстоит раскопать одну очень страшную и запутанную историю. Рассказан о ней коротко, чтобы вам было интересно играть.

В одну прекрасную ночь очаровательная волшебница Лина Инверс мирно спала в постели. Разбуженная на крики, она увидела чудовище сра. Как это в это время над городом повисло небольшое черное облако, которое кружит вокруг города и повсюду. При этом оно излучает поточность и все формы энергии, преобразуясь, впоследствии, в различные сферы. Всякая энергия происходит из силеи людей, а спустя некоторое время облако исчезает. Ну что? Давайте проследим за этим облаком и с помощью фальш. Кто виноват в таком преступлении? Это вам и предстоит выяснить!

Гениальной SW, наивно предостерегая Slayers Royal, можно сказать множеством разнообразных сцен, превращая в аниме-ославление, великолепной атмосферой фантастического мира, нестандартными характеристиками героев... От этого SW и дальше и происходит с большим удовольствием. Как и в мультиксерии, здесь вас ждет множество приключений. Неожиданно вы будете сталкиваться с серией и той же самой Бандиткой. Да неуголовный гвардир всякий раз вынужден бороться у Лины и ее друзей против кровавых драк, зарабатывая таким образом и неплохими гонимыми. Конечно, все это полнота будет сидеть на нем. Ведь Лина — гениальная волшебница: она летит, как ветер.

Во время путешествия вы побываете в таких местах, как Лес Дремлющий город, Пещера Сокровищ, Пещера драконов, Город Гоблинов и во многих других локациях. При прохождении игры к вам будут присоединяться новые персонажи. Новый персонаж — новая индивидуальность. Каждый герой оригинален по-своему. Например, **Гурри Габриель** — коварный и хитрый мальчик, любящий хорошо поесть и поспать, но в обменничестве себя мыслительными упражнениями.

**Зельгадо Грейнджер** — второй по добротности персонаж после Лины. Он имеет привычку поворачивать голову, когда его не ожидают, и приходить на помощь в самый нужный момент.

**Принцесса Аделга**, старший братишка злым, обожает забираться на высокие горы, пролетать над облаками и падать вниз головой. Не думайте, что это добродетельный признак. Просто потому-то у нее так получается. О других героях и их особенностях вы сами узнаете, пройдя эту игру.







GOURRY  
ZELDAGISS  
AMERIA  
SPRINGFIELD



Графика в игре у Вэлрифта получилась почти идеальной. Весь игровой мир проработан, все очень красиво. От этого игра смотрится не хуже. На PS2е достичь такого качества графики? Это просто парадокс! Герои, в частности, на протяжении, а специально о фанке яркими красками. Благодаря этому, они четко выделяются на фоне и прекрасно адаптируются в игровой мир.

Второй минус. Чуть ранее мы упомянули о почти идеальной графике. Так вот это почти достигается за счет огромной. Разработчики отказались от стандартного изображения 60fps и выбрали персонажей в трехмерной фигуре. Благодаря это невероятно удобна. Почему, Вэлрифт была вынуждена использовать на ресурсах... Но в этой игре главное не как выглядит битва, а как созданы и проработаны до мельчайшего подробней мир Slayers Wonderfull. По графическому исполнению игра намного превосходит на PlayStation. Также же обильные деревья, здания, травы и др.

Мультиязычные субтитры можно смело назвать 4+ по S-большой системе. Музыка много и в большинстве своем она приятная. Звучит эффектно и многообразие (стрель маня), но, конечно же, слушать персонажи, Вэлрифт знает дело, как использовать оптимально диалогов между персонажами героев. Особенно приятно фанатам будет слышать, что и сейчас были забота разработчиков детально — сего Мэгуми Кошибори. Управление до мелочей проработано. Некая карикатурность боя, действий — в общем, игровой стандарт для PS2.

Сюжет сюжетом — очень приятная и веселая игра, не использующая сюжетных «Slayers Mouji». Играйте и наслаждайтесь!

**Лина Инверс и Амелия**

Естественно, в SW не обошлось и без сражений. Чтобы и как разработчики, сделали немалое количество. Визуал здесь заметна более высокая, обильно используются персонажи персонажа перед действием. После же запустившие персонажи имеют команд — меню. Меню — это позволяет создавать существа, после — наложить магию на их героев. Поддержка — Сублинар, который можно использовать после завершения игровой победы. Кушечки — использовать предмет на персонажа. Обратно — сбросить. В боях могут одновременно участвовать не более трех героев, точно столько же и со стороны Вэлрифта. Совершенно равные условия. Бой, в частности, запускается очень быстро, а еще быстрее же раздвигаются с экраном. За убийств героев вы получаете деньги — Меню. Очень странное название! Не коридоры?

Вроде по городам, вы увидите множество деревенных домов. Мы же сможем увидеть и найти их на месте дачи либо какой-нибудь другой полезной предмет, в принципе, использовать оружие. Инвентаризация боя осуществляется образом: нажимаете кнопки L2 (такая кнопка) и R2 (Меню). Очень хорошая и удобная комбинация, спасибо им за это.

А вот и первый минус игры. Это отсутствие карты. Без которого путешествовать крайне неудобно. Его вы не найдете ни на карте мира, ни в городе и ни на уровне. Города и уровни чужие всего построены так, что порой просто начинаешь теряться в городских «дугах» или, иначе сказать, в лабиринтах уровней.



4.5/10

SLAYERS WONDERFUL



PLAYSTATION



Жанр спортивных симуляторов можно назвать в игровой индустрии самым стабильным. Это не случайно: от многочисленных премьер анимации, роботизированные программы в области игрового процесса и графики здесь тоже большая редкость. Но тогда в год разработки мы традиционно выкупаем на рынок несколько десятков улучшенных версий своего старого спортивного ига. Поэтично другой аргумент в название, эти продукты отличаются от своих предшественников лишь некоторыми косметическими доработками в области геймплея и внешнего вида. Неискушенным геймерам эти нововведения могут показаться мелочами и незначительными, но настоящие поклонники спортивных игр находят их столь важными, что могут провести с игрой целый год до выхода очередной версии.

Все вышесказанное очень точно относится к одной из наиболее известных и популярных спортивных серий — FIFA от Веллеса и Уилсона EA Sports. Все уже почти десять лет игры под этой маркой появляются на полках магазинов, постоянно улучшаясь, совершенствуясь и постепенно приближаясь к идеалу. Сегодня в ходу разговоры уже о FIFA 2003 — самой последней на данный момент части этой серии. Игры вышли на все современные игровые приставки, обйдя вниманием только появившейся в мире PlayStation 2. Игры на наш рынок серия FIFA никогда не выходила. BEBA предпочитала делать спортивные симуляторы самостоятельно. Сегодняшний разговор пойдет о версии для PSone. Почему именно о ней, а не о версии для какой-либо из консолей нового поколения? По двум очень важным на наш взгляд, причинам.

Во-первых, в каждой версии количество новых приставок на душу населения идет не очень велико, а во-вторых, соответственно, что FIFA 2003, которая должна появиться на PSone ближе к концу 2002 года, сильно отличается в лучшую сторону по сравнению с предыдущими здесь версиями. Как бы то ни было, FIFA 2003 безусловно достойна нашего внимания, ведь создать не столь популярный игровой симулятор, как PlayStation, игру лучше не только из-за своей уникальности, а также потому что более модные приставки, — это подделка.

### Встречает на дороге

Нельзя было бы предполагать, что FIFA 2003 для PSone окажется тем же привычным качеством виртуального оформления к вершинам игры для игроков нового поколения. И пусть издательский виртуальный мир от EA Sports давно уже сменил свое великое оптимизированное программное кода и настроек вытравить на любой игровой системе все на возможности, но даже они в данном случае оказались бесполезны. Зато, надо сказать, что к части разработчиков этой серии разработчики со временем откровенно провальная FIFA 2000 все-таки изменилась в лучшую сторону. Особенно хорошо это заметно при анализе на требования: детально проработанные откровенно, отличный вид которых полностью соответствует их реальным прототипам, действительно способны вызвать ощущение присутствия на настоящих футбольном матче. Иной раз кажется, что находишься не дома в уютном кресле, а находишься там, на стадионе. Вокруг тебя отчетливо слышат шарфы и флажки болельщиков, грохот барабана и крики фанатов заглушает все остальные звуки.

А вот на плане действующего вид игры — собственно, футбольное — возможности новой PlayStation явно не хватило. Детализация игроков оказалась на среднем уровне, вполне приемлемом для консоли с таким скромным стажем, но устаревшем по сравнению с последними достижениями современного прогресса. Игрокам явно не хватает плавности движений, ведь не один мяч с веревкой протравки или обрисовывает его на-за боковой линии — трудно отделить от ощущения, что игра «приподнимается». Положение не спасает даже технология motion capture (указав датчиками), ставшая неотъемлемой частью не только серии FIFA, но и всех спортивных симуляторов, выпускаемых EA Sports. Но кое-что у FIFA 2003 не в разло было отнять даже ограниченные возможности консоли. Например, можно выбрать наиболее удобный из нескольких положений камеры, что лучше всего со средними масштабируемыми картинками и изменением высоты точки обзора, всегда даст игрокам возможность выбрать наиболее удобный ракурс. Остались на месте и привычные сабми на экране, демонстрирующие разбег футболистов после забитого



Международная федерация футбольных ассоциаций (Federation Internationale de Football Association — FIFA) была основана 21 мая 1904 года в городе Париже. Тогда в состав этой организации вошло всего восемь футбольных организаций. За почти столетнее существование FIFA объединила под своим знаменем 204 футбольных ассоциации по всему миру. На данный



момент это одна из самых авторитетных и крупных спортивных организаций на планете. Ее функции очень обширны, на FIFA возложены такие глобальные задачи, как, например, популяризация футбола на планете, ответственность за проведение крупных мировых турниров, именно она разбирает спорные вопросы между спортивными федерациями и координирует их действия.



года, правды ради после назначения штрафного удара, много бродящие в раздевалку игроки проигравшей команды и радостно салютующие игроки победителей. А вот качество звукового сопровождения в сравнении с предыдущими версиями вышло шаг вперед. Поскольку большинство шумовых (SFX) эффектов во время матча передаются на долю зрителей, то именно они разработчики и уделили максимум внимания. Зрители теперь не ограничиваются одним звуком — они специально реагируют на все события, происходящие на поле, поддерживают свою команду одобрительными возгласами, скандируют «кричалки». Известно, что EA Sports специально засыпала двенадцать команд, включенных в звукозаписывающую аппаратуру на футбольные матчи, чтобы собрать «кричалки, выкрики и болельщиц» реальных болельщиков из разных стран во время не менее реальных футбольных матчей. Кстати, пока идут матчи эти игроки, в горле их EA уже полным ходом кушает FIFA 2004, где также будет присутствовать звук, записанный во время настоящих матчей. Может, стоит пригрозить EA Sports к нам в Россию, чтобы они послушали, как другие мы кричим «Спартак (Динамо, Зенит, Ростовчанка) — Чужаки!»?

**Графика не имеет значения, важен сам процесс!**

Будь FIFA 2003 даже самой красивой игрой на свете, без матчей в голубых виртуальных футболках и качественной игровой графике она не стала бы и половины града. От качества передачи реального футбола на виртуальные просторы зависит не только количество проданных копий игры, но и престиж всей серии, о чем EA Sports никогда не забывала и всегда старалась улучшить свои же собственные разработки в этой области. В основном, все у разработчиков получилось, но исключение Сержант История поинет и на график. Очень

много профессиональных — голкиперы во всем мире (и в том числе) не привыкли видеть в спортивной среде столь яркого элемент. Мы ведь не умели забыть FIFA 2002 World Cup, где впервые в истории FIFA и во всех этих предыдущих «элемент» голкиперы играли на поле (обычно это функция из реальных футбольных) получали те самые желтый и красный карточки, в результате чего могли наносить ужаснейший рывок удары, после которых нем летел с воротам, оставаясь за собой красный шарик. Может они и не вошли на поле быстрее остальных игроков. Таким образом, EA Sports пыталась привести в игру что-то новое. Но эксперимент был признан неудачным, все разработчики заморозили, а в FIFA 2003 спортивный элемент сбросили в архивную лентку и вновь стал походить на спортлото. А

еще так, то снова в цене такие вещи, как командный игрок, правильный расстановки игроков на поле, подбор оптимального состава на каждый матч, покупка и продажа футболистов. Конечно, можно забыть обо всех этих тонкостях и просто пинать мячик в сторону супрематичной ворот в надежде, что он рано или поздно туда попадет. Но все же лучше использовать в борьбе за чемпионские титулы не только рефлексы, но и голову — это не только убивает шансы на успех, но и позволяет более полно погрузиться в атмосферу спортивной борьбы, которая заставляет играть и снова выложить свое команду на виртуальное поле.

Возможно, все это и покажется субъективным, но в это все-таки обдумайте: игра стала заметно сложнее, и дело не в том, что вы забыли, с какой стороны следует браться за мячом, или сопереживаете и пытаетесь быть быстрее и реактивнее. Скорее, выданные искусственным интеллектом противники научились, наконец, делать правильные соображения. Не раз и не два за время общения с FIFA 2003 компьютерный AI (он же — ИИ) демонстрировал недоуменное умение



EA GOLF  
PLAYSTATION

FIFA 2003



PLAYSTATION



преследовать, грамотно обороняться, если нет врат в его пользу, а в противном случае — отчаянно вал в атаку. Но раз компьютер демонстрировал, как полагается делать профессионалы на поле, и действовать во время розыгрыша стандартных положений. Впрочем, профессором приставки игроки настолько вали себя так, что хотелось оглянуться и посмотреть, а не жале ли кто-нибудь в руки этой драки: очень уж по-человечески действует противник. Стоит добавить, что уровень сложности можно регулировать, и это не просто увеличение скорости действий противника (к чему мы, увы, уже успели привыкнуть по предыдущим играм серии), продолжением на один уровень выше теперь, заметно прибавляет ИИ и мозгов, и грамотности в тактических вопросах. Отдельно можно регулировать и скорость игры. Немного поработав с этими настройками, каждый игрок без проблем сможет подобрать себе достойного противника.

#### Новые сплитскины

Многие реально существующих футбольные клубы и футболисты уже стали неотъемлемой частью серии FIFA, так что об этом, в принципе, можно даже не упоминать. В FIFA 2003 нам повезло — ничего не изменилось, все было или менее именитые клубы и сильные сборные команды в игре присутствуют, их составы на 100% соответствуют сплитскину 2002-го года (игра была выпущена в начале ноября), поэтому именитых футболистов даже можно узнать в лицо.

Спросите, в чем же заключается обещанная новинка? Все дело в том, что все эти приятные поколения футбола издавна находились под угрозой. После выхода игры FIFA 2002 World Cup один из самых известных и высокооплачиваемых футболистов планеты — капитан сборной Германии Оливер Кан пропал подальше от EA Sports (за незаконное использование его имени в игре). Уничтожив авторитет

Кана, в том же тот фанат, что его подделывали и некоторые другие футболисты, скандал мог закончиться для любителей футбола очень серьезными неприятностями. Потом правда. Оливер признался, что ему просто не понравилось действие его виртуального воплощения в рамках игры. Якобы виртуальный Кан проделывает такие вещи, которые его прообраз берет «своей рукой». Обозначив номер, решил отстоять свою репутацию и заварил всю эту кашу. Но нам повезло, оказался Замели, EA Sports по-прежнему является обладателем лицензии на использование названий клубов и имен футболистов в своих играх, а отрок ворот немецкой сборной в FIFA 2003 сохранил. Интересно, а доведен ли Оливер Кан «новыми» действиями в новой игре?

#### Вместо epilogo

Ну вот и подошел к концу мой рассказ об этой игре, пришла пора подводить итоги. Честно говоря, очень не хочется. Хотя EA Sports и собирается выпустить на PS2 новую версию этой легендарной серии — игру FIFA 2004, весьма сомнительно, что разработчикам удастся добавить этой серии то «качество», к которому были привыклены в предыдущей игре. Технические прогресс не стоит на месте, теперь игры под маркой FIFA будут радовать игроков не только более продвинутой графикой, что и, порою, вполне серьезно на PS2 не оказало весело, и весьма удлинено: именно здесь были окончательно определены параметры пульта симулятора футбола — теперь пора стремиться только выжить! Ну а тем, кто пока не обзавелся какой-либо из систем нового поколения, а бы позволили обязательно попробовать именно эту игру. За ней можно прекрасно провести время, и она все-таки останется лучшей в своем классе, к тому же, именно на FIFA 2003 заканчивается целая глава в истории развития симуляторов футбола.

**Black Warrior**





# Games'n'Girls

## У игры не женское лицо?

### Вынужденное предисловие

Порочнее, чем эта статья задумывалась как обычное рассуждение на тему «А ведь все играют мальчики нас!». Но прошло время, и пришлось за работу, и на-под-пора помыслив, совершенно необычные строки. В чем-то необычность, спорите вы? Прочитайте — сами поймете. Уведомить текст, коллегам завлекательнее. — возвращаемся, эта тема по-прежнему близка каждому и каждый хочет внести во всеобщую тему свой вклад — по своей мысли. Однако ваш покорный слуга не стал перенять всевозможных вкрапок и промахов, протискиваясь за уши и бесоглядно споря на изветную тему «Так кто же все-таки прав?». Поэтому на очередной редакторской «летучке» было постановлено:

1. Тем, кому есть что сказать, выделить место — пусть высказываются на «своей» территории;
2. Обязательно утвердить своеобразный «женский взгляд» на поднятую проблему;

# Games'n'Girls. Часть I

«Да, я убийца. Но мы все тут убийцы — и вы! Фандорин, и Корейкин Зорко, и Мамонтов. А Соборев — тот суперубийца, он просто ослепает в крови. И только у вас-то заблуды вселились только для того, убийца или убийца. Не стройте иллюзий, мадам, только, все мы живем в джунглях. Постарайтесь отнестись ко мне без предубеждений...»

**Борис АКИМОВ, «Гурьевский гамбит»**

Почему девочки гораздо меньше играют в игры, чем парни? Разве дело в социальном запрете (классическая фраза: «это мальчишеская забава, но девочке это дело нейдет») или в всеобщем мышлении (женской логике неподвластны такие сложные механизмы, как компьютеры)? А ведь стоит принять во внимание и почти полное отсутствие Игровых Мир для Девочек, которая организовывается лишь:

- a) «играми для секретарш» (Color Lines, пазлы и др.);
- b) малобюджетными поразками на озвоне «Для самых маленьких» («Борни», «Поробу и др.);
- в) весьма спорными играми типа «Это для всех, независимо от пола» (в основном, квесты и прочие забавы под псевдом «Без кавычек»).

### Stokely

21 год, г.Москва, студентка МФУ, обычный геймерский дель. Заявляется в 6-7 утра.

По-честному, дело не в том, что девушкам трудней найти игру по вкусу, хотя, возможно, мир «для девочек» пока и нет. На мой взгляд, игры не дают возможности до конца реализовать какие-то сценарии, потому что мы все равно ограничены рамками игры, нормализованном пространством и т.д. Идеальная игра возможна только в Глубине (как у Луканенко в «Лабиринте стражей»), когда нет границ, нет чужого сценария. Да, пожалуй, оно должно быть как жизнь и еще реалистичнее.

Кто... та же Селма. Забегавшая о них, продающая их по службе... Может, это омулятор киддер? Ну «взрослая игра в дочь-матери»?



3. Провести анкетирование, дабы не быть голословными и утверждениями тех или иных фактов, а также выверить спланировать читательского интереса к данной теме;
4. Обязательно продумать в массы яркие под козырем название «Каждой девочке — по счастью!» Несколько вопросов или параграфов результата опубликовать — судить вам. Но мы старались, честно-честно!

Но почему девушка-геймер — столь редкое явление как в России, так и за рубежом? Чтобы ответить на этот вопрос, мне пришлось погрузиться в дебри психологии, философии, социологии и даже (на не поверить!) удалась побеседовать с некоторыми предположительно редкими людьми Человеческого Мира.

Сначала нужно предпринять: и не Фрейд, и не Маркс и даже не Конрад, поэтому будем опосредованно — посредством не более чем полтора абзаца осмысления данного вопроса, тема по-прежнему остается открытой. В целях экономии вашего времени и журнальной площади и не считая нужным приводить в этой заметке полную аргументацию своих выводов, однако, смеем вас уверить, что на одного голословного утверждения здесь нет.



Все детское и взрослое игры (здесь слово «игра» употребляется не в значении «карты-спартаки», но в значении «род деятельности») являются, по сути, отыгрыванием всевозможных типовых жизненных ситуаций, это своеобразная тренировка, которая впоследствии выражается в адекватной реакции. Сидящую, мальчишкам дадут и неграют на войну. Девочки начинают с куколми и играют в «дочку-матери». Это лишь единичный пример, в котором, тем не менее, можно различить функции воспитателя и матери — учения и заботу. Но игра — игра, а с возрастом хочется развиваться. Тут-то подросток и утверждает в свои годы плохо осознаваемую им стену развокалду кому-то ноо — уже не является отыгрыванием ситуации «однажды ослеп», а влезть в руки автомата и расстрелять воображаемого обидчика не позволяет не закон, не совесть, не боясь адекватного отпора. На помощь приходит та самая прелесть «виртуальности», в которой, якобы, «все можно». Мы самоуверенно в роли бойца, полководца, искателя приключений, гангстера... Мы делаем разогнали тему, что пытаюсь сделать это нам...



Мужские игры





### Женщина гей!

Мы, в конце концов, доказали себе, что мы — ученые, что нам по силам справиться с проблемами: или с интеллектом конкретного индуса. Мы проходим что-то вроде обряда инициации и продолжаем совершенствоваться в том, что лучше всего у нас получается. — ведь у каждого есть свой любимый жанр или несколько жанров.

А девочки? Пред ли в кружке компьютерных игр?

Большинство из них ходит

роли Агрессора или Золотника. Нет, они, конечно, пробуют и это, но не стоит сбрасывать со счетов, что женщины имеют ряд собственных преимуществ, через которые спорят, с точки зрения практики предоставления, она обещает прийти. Меланхолично, видимо семейного хозяйства. У нас ведь, между прочим, также имеются свои представле-



## Tifa

17 лет, г. Москва, место проживания — форум PrithekiMUFF

Какие игры тебе нравятся? Насколько ты привлекательна? Теннис, футбол... Терпеть не могу!

Всем этим можно заниматься и в реальной жизни. Это даже намного полезнее. Не буду скрывать, часо-

ловые игры несут казенно-буриду

любовью забороню, но, главное, конечно же, сюжет и атмосфера. Я вообще люблю игры с красивой ат-

мосферой. Это направляет на от-

дельней лад. Diablo, Spies, FF7, Metal Gear, Resident Evil, мне по-

кажется до бесконечности интереснее. А если игра не меняет сразу —

врад ли я сяду за нее снова.

Я думаю, это короче, что на сотни

геймеров — девичек не было да-

валим. А зачем больше? Все ин-

тереснее для девушек: пойти по

матрице за покупками или про-

сидеть несколько часов перед те-

леком, выслушав одного босса за

другим? Кому как, а по мне оба ва-

рианты неприя-



«реальные» игры несколько дальше, чем то, что нравится обществом, но все же скажите, способны ли разработчики обратиться к заказчику, к приме-

ру, «Исторический симулятор неприя-

тели»? По сути, это могла бы быть та же стратегия, но стратегия женской.

Господи не дал им мускулов и паровозного какого-то количества убий-

ств, но ведь и они имеют доброту своего, и у них есть свои способы и цели.

Создайте игру, уравнивающую по потребностям, и сам — обещай! — будут в нее играть. А правда, женщина в этом направлении? The Sims — у кого

австрайки остались равнодушной? Наверное, что все, написанное вами, лишь идеализированное рассужде-

ние, одобренное некоторым количеством практиковской наблюдений. А как же дело обстоит дела с живыми людьми, теми самыми. Личности с-большой буквы, которые из которых умельцами и по-

поставлена? Об этом вы расскажете на стра-

нед Браны и Иши (Ishikawa), тогда примечает активное участие в подготовке этой статьи. Основной целью было лишь описать явление и ограничить его

рости Агрессора или Золотника. Нет, они, конечно, пробуют и это, но не стоит сбрасывать со счетов, что женщины имеют ряд собственных преимуществ, через которые спорят, с точки зрения практики предоставления, она обещает прийти. Меланхолично, видимо семейного хозяйства. У нас ведь, между прочим, также имеются свои представле-

рости Агрессора или Золотника. Нет, они, конечно, пробуют и это, но не стоит сбрасывать со счетов, что женщины имеют ряд собственных преимуществ, через которые спорят, с точки зрения практики предоставления, она обещает прийти. Меланхолично, видимо семейного хозяйства. У нас ведь, между прочим, также имеются свои представле-



рости Агрессора или Золотника. Нет, они, конечно, пробуют и это, но не стоит сбрасывать со счетов, что женщины имеют ряд собственных преимуществ, через которые спорят, с точки зрения практики предоставления, она обещает прийти. Меланхолично, видимо семейного хозяйства. У нас ведь, между прочим, также имеются свои представле-





камен-то рамками, то их цель — рассмотреть с той, как эта тенденция реализуется на практике. От себя же хочу добавить, что, как правило, самыми востребованными жанрами электронные игры вообще (заметьте, до сих пор я не давал адреса на компьютерные или приставочные игры) у женской аудитории остаются стратегии, RPG или даже... «урасы», а самыми невостребованными — так называемые «игры действие», то есть шутки (это всевозможные файтинги, шутеры, — в общем, агрессивные жанры). Почему? С точки зрения психологии ответить довольно просто. Потребности видеть внутренности врага, чувствовать себе при этом более приспособленным к жизни в мире насилия, чем тот, кто не сумел в нем выжить, заложены далеко не в каждой крупной девушке.



Анна, конечно, не в виртуальном мире, но в мониторе смотрит уж очень задумчиво.



рима паттернами и стратегическим играм все же и в той или иной степени представляю артефакт «порочной традиции» (вспомните русские сказки и Василису Премудрой и другие игры героинек), что ближе женскому типу личности. Другое дело, насколько качественно создав сюжетная игра эксплуатирует этот аспект. Потребность в продолжении страха (такое заложено в любом мыслящем существе, поскольку действительно страшно игра (какая немногая), а не мускули выдумками монстров из лаборатории 13-й средней школы, должна пользоваться как женщина, так и мужским вниманием. А уе RPG (особенно JRPG) позволяет «вжиться в роль», «поиграть сюжет», «участвовать в Сюжете», то есть убавить от действительности. Это уже удел любого романиста.

Артемом ШОРОХОВ aka sg

## Games'n'Girls. Часть 2

### Сингел

Мой коллега слегка увеличился в историю общего теоретизирования, поэтому я остановился на более простой для понимания вещи. Хотя бы на результатах проведенного им опроса друзей-геймеров, бокашей часто давно забросивших видеоигры. Поскольку этот, непривычный для первого взгляда, факт меня удивил, но в чуть-чуть подумав и вспомнив, что гораздо проще найти девушку, играющую на PC, чем отдавшую предпочтительно приставкам. И это притом, что видящие романтическими сказками о дружельюбных парочках там и не пахнет, — играют они в Heroes, в Diablo, да еще иногда — в квесты. Конечно, есть исключения, все люди разные и все такое, но статистика — штука жестокая и немилостивая.

В чем дело? Конечно, полюбившейся смогут красочно и обильно объяснить, причу слабому толку нравится красавица бокаша и слыши что не на есть заученные стратегии, ни (полюбопытничать) за это дачим платит. Вот тогда мне красота, что причина тако-

22 года, г.Вален Щербаев (Украина), художник-мультипликатор. Игровой стаж порядка 8-ми лет.

Я вообще не вижу проблемы: хочешь, играй, не хочешь — спи и подружись, обсуждай Сюжет на соседнем этаже и во boyfriend... Начиная с того, что дружишь не с современными играми — это чушь... просто такое уже сложилось мнение в обществе, что техника, компьютеры, игры — это для мужчин... Геймеры (шут, проведено на личном опыте, рождается лет в 13-16... если в это время девочке не отбить желание играть (что не женское, это для пацанов, глупости мадам!)). Естественно, что, повзрослев, 25% к играм станут равнодушны...

Что может понравиться тем барышням, кто и не играл ни разу? Вы ей сначала дайте подгуствовать, а уж потом оправдывайте! Когда в работаю одном из компьютерных клубов, ко мне часто приходили парни со своими «полтавочками» — они прекрасные знатоки, что уж и наду, чем не знаешь. Но поговори, а за 40 минут превращало нежное рафинированное создание в кровожадного барана. Самые худшие игры — Mortal Kombat, первый Tomb Raider, Heroes 3, Dagger, ну а самым безразличными делала Diablo... И что вы думаете? Они играли! Отлично играли...

по феномена (красавица и замученная PC-игрой женщина) развились JRPGs красота в точности той же проблеме, что и причина ненормальной популярности в нашей стране PC.



Давайте поразмыслим. Специал удачно может появиться прострастве к играм для PC? Да специал удачно — персонажа может стоять дома или на работе, в если сколько мне крутило хотя бы несколько мыслящих существ мужского пола, то какой-нибудь игра там равно или поздно будет поставлен, заданья... и пошло-пошло. Конечно, в отличие от подростковых-кваторов, девушки не будут играть (помучу что это круто и графон модный), а постараются найти какие-то более солидные аргументы. Да, ей будет

Кто-нибудь еще хочет сказать, что замученная персонажем женщина просто девушка становится «мелко женственными»?







качивать. Но отключать себе и родственники народом заставить так же NoMM или Walcott's Gate вряд ли стоит. А как может у девушки сформироваться интерес именно к видеоиграм? Тут есть два варианта (японцам, это относится и в мужской поле). Первый, естественный: а девушка была «Дэнди» (NEO), затем — «Сел» (Seda Mega Drive), а затем она NE сошла (я родители и другие не видели), что она выросла из игр, а также NE перешла на PC, а продолжала играть на PSone, а затем уже DS и PS2. Это бывает, хоть и нечасто. Второй вариант значительно сложнее. Девушка нужно обладать близким знакомым о приставке, который будет способен ее убедить в том, что на видеоигры надо взглянуть, а также показать именно нужные игры. Причем она должна проникнуться ими настолько, чтобы купить свою приставку, потому что родители всевозможных каскадеров родственники, подруги и прочие остальные личности. На PC можно играть нелегально, когда есть настроенье. Пришла же всегда предполагает определенное удовольствие. PC можно попросить продать как инструмент для работы, приставку — нет.

Если предыдущий абзац переписать о теоретическом смысле поля, то скажем, что парнем какого-то происхождения родители, что на день рождения надо дарить не книгу (совершенно, набор «Юный инженер»), а игровую приставку, и не смущаться оттого, что видеоигры продолжают нравиться и после окончания института (получите: «Музыка» — как дети, только игрушки у них дорогие), и зарабатывать на себе удовольствие столько, чтобы можно было вообще не с кем не обсуждать возможность приобретения той же PS2.

Под конец затрону один очень важный вопрос. А зачем вы, дорогие и неосторожные мужчины, парни, девочки и девушки, на уроки, школу тему? Отвечу на него для себя: мне бы очень хотелось, чтобы мой весьма специфический друг несколько знакомых состоялся не только на производственной сильной поля. И это нужно, в первую очередь, не нам, а им (как сказал бы



### Toni

19 лет, г.Новосибирск, душа добрая, а глазами черными!

Проблема стрелки, даже на некоторых арках выделено. Возможно, если бы девушка получила чуть подрастание, всегда бы завела, а так... Подпись выделена очень быстро. Эти стандартные «индивидуальности» только время убить (например, когда в «ваши» долги приходится отвечать идти). И вот еще бодя: мое желание не позавидать особо разыгралось — пробовала Final Fantasy сказать (кажется, седьмую) — но вышло. К сожалению, в мои руки попало поле и очень мало чего.

SI. Показательный факт: я говорю, что ради подрастания к локале могу опадать от новых туфель или чего-то подобного, а подруги при этом смотрят на меня как на марионку (кто-то прямо так и называет). Кстати, выдумываю сетки, возможно, неосознанно перебрал на новую ступень в историю моего тамана.

Игры для девушек (как я их себе представляю) должны быть больше ориентированы на развлечения. Если говорить о выходящих экземплярах, то в данном случае это скорее возможно на уровне косвенной или завуалированной втроем (кхмр на грани черного, руганка, etc.) А вот экран и серия однотипных лабиринтов по-меньше (а?

Света, давний друг нашей редакции: «Или, с большой буюю). Ну поговори мне, почему девушка играет в Quake, но не играет в Dead or Alive или Real Schools? Почему играет в The Sims, но не играет в сексам, Sakura Wars или Thousand Arms? Конечно говорю, понятно — девушка в надежде выиграть, но ведь это неправильно. Неестественно. Честное слово, зять бросай клещ: «Геймзон, су, проследите своих подруг!»

К счастью, все далеко не так плохо. Есть на свете девчонки-геймеры, причем в отличие от девушек «программисток» (вспомните анекдот: «они и на девушек, и на программистов»), они и умные и особенно креативны. И представляют себе что с такой чудо-девушкой можно поговорить не только о погоде, кино и сортах мороженого, но и об играх (приставочных), и знем. И не в привычном для мужской компании слове (орлы, сычак, залпал, залупил, сычма бля, количество погоны, текут, круто, ололо), а на... мм... Более возвышенно-возбужденном уровне и с некоторым предостережением настроенными. Вполне может на тему всей жизни, правды? И ведь кое-что из чатакато эти строчки (надеюсь, есть пани?) может стать такой ментой для кого-нибудь. Попробуйте.

### Wren

P.S. Допускаю последний абзац, я и не подрастала, что мне предстоит передать слово как раз такой чудо-девушке...

Может часиком пора по телевизору выдать IP. Как вы думаете, чем займется девушка в первую очередь онлайн?



Принято считать, что компьютерные игры — удел мальчишек. И если где-то вы увидите девушку, играющую в Final Fantasy или, не дай бог, в Tekken, — скажите, вам крупно повезло, и вы срочно можете считать это на камуфляж и отправлять впереди «Вы — охотница!».

Почти такое же отношение и нас в обществе к девушкам, увлекающимся муссовыми видами спорта. Только вот девочки, играющие в компьютерные игры, не становятся менее женственными. С виду, например, и не скажешь, что 5 минут назад эта девочка молчалива 20 здоровых мужиков и завоевала очередную



Результаты всегда на высоте, как и абсолютная преданность — что еще нужно Клеопатре для счастья?

ты без ума от этих игр. Также тебя встречают, но эти игры так быстро надоедают и, что еще хуже, если играть слишком много, снится по ночам. А девушкам должно выпытываться. В ДПС им нравятся привлекательные парни и пыльные любовники многопопулярников — это уже игра не только для мальчишек. А общеизвестный факт, что Саванна «спеленчел» по образу и подобию Клеопатры, гениально пародировал, что игра далека и для девочек. В фойе-театре, если же, есть симпатичные персонажи, к тому же это хороший способ сорвать злость и усталость на персонажах (или позолоченном, кошу как прелесть) парня, а не на своем собственном.

Жанр Love/Dating Simulation расцветает в основном на парнях. Но если девушка не заинтересована в любовных и сексуальных отношениях — то это не девушка. А игры этого жанра бывают очень красиво нарисованы, даже интереснее на то, что именно там изображено. Эти игры — о том, чего хотят мужчины... мы хотим узнать об этом подробнее, что в реальной жизни не всегда просто. Стратегия, еще один «мужской жанр», нам тоже симпатичен. Ведь девушкам самостоятельно становится (или не становится) интересно, а иногда и просто любопытно. Нам тоже нравится планировать и строить. Но... все же мы понимаем, что в реальной жизни все интереснее, и даже в эти игры играть не хотим.

Что касается Бойовки, то не надо думать, что девушкам от такой Counter-Strike, Quake и прочих убийства по сути. Это игры для PC. Тогда как мирных приключенческих игр так и девушек существует море... и девочки могут играть в них прелестью, пройти уровень за уровнем и не опасаясь за то, что увидят кровь и трупы. Нам в жизни приходится переживать еще и не такие ужасы. Хотя девушки не такие уж и слабонервные (хотро секрет — это миф, придуманный мужчинами, чтобы на фоне неких ситуаций) девочек выглядит сильнее).

Теперь разберемся с сонмики. Мы тоже умеем водить машину. А то, что еще не умеем — могут поспорить только на



Harvest Moon — одна из наиболее интересных девушек игр. К несчастью, слишком малоизвестная.

стране... в игре, конечно. У самих же девушек в отношении игр две противоположные позиции, которые можно считать верной и ложной. «У меня нет времени на эти глупости» и «Что я буду парней?» Есть и третий (но далеко не худший) вариант девушек, которые играют просто потому, что им это нравится. Встречаются в нашем детском психическом мире и редкие, вроде Звездный Дюмер, но это уже замечание. Обычно девочки предпочитают другие жанры.

Пазлы и тетрисы, в основном, интересны, когда им надо заняться, ты ждешь телебрового звонка, долгого письма, или просто хочешь отвлечься от дела. А не потому, что



Интересный взгляд  
↑ на мужчин и женщин ↓  
Таланты самоотдачи:  
+ мужчины, хитрость →

## Tokimeki Memorial: Girl's Side

В конце июня 2002 года Кодаки выпустила игру для всех счастливых обладателей PS2, чтобы незамужние обладатели камер девочек могли почувствовать себя настоящим заботливым папой. Недавно, на ресеусе при этом поперли ничего, кроме нескольких часов свободного от уроков и настоящих свиданий. Набитая битком красавицами и соперницами (все как в жизни!) игра предлагает все прелести жанра — выбор мальчика по возрасту, средства для «возврата» (не сомневайтесь, цвет волос и длина ресниц могут изменить отношение конкретных особей мужского пола к вам, но будьте осторожны и не перестарайтесь — как с лицами актрисами, так и с мимикой), конечно, фирменную фишку Tokimeki — систему Emotional Voice System 2, благодаря которой герои по-разному (!) могут произносить ваши родные или самые потрясающие фразы. Грусть, удивление, восторг... К озвучке персонажей, как и принято в Японии, подошли специально и пригласили в озвучку состав настоящей звезд, таких как Хикару Мидориваки, Сальматари Маки и Аюми Номда. Больше новостей по ролям в популярном жанре.



Действие самой игрой происходит в школе Хобитана, где и учится главный персонаж (то есть, вы), окруженный одноклассниками, учителями, покатывающиеся буквально на него куда крутыми парнями и просто подружками (они могут помочь советом, но не стоит слишком уж им доверять). Помимо того, что вам придется учиться (возможно, тот, кто вам притянуло, без ума от умных и прилежных девочек), вы должны быть в курсе модных новизнок, а также одеваться и знать, куда любит ходить «ваш» парень. В итоге, вы можете обрести свое виртуальное счастье и целый опыт по наизусть знакомый отношений в реальной жизни. Да и красивых анимешных видеокадров никто пока не отменял.

Автор: Itsuki (itsuki@otaku.ru)



дрожь или рывок. Если вы собираетесь болтать с старей-анакетой про женщину за рулем — вы отстали от жизни. (Я отстал от жизни! — прости, сэр) Хотите, женщина с драйвом в руках пока не сильно отвлечется в случае отставания от задних зеркал от женщины за рулем. А ведь все precisely в таком отношении к игрокам девушкам — это страй мяч перед женщинами. Ведь это ведь одна из наших женщин, которую принято считать «мужской». Как говорит один мой старый приятель: «Игры — это просто еще один атрибут «мужской» жизни (то есть браки и партнерство), которую мы сознательно присваивают себе». А ведь мы тоже носим бражки! И именно, что игры созданы мужчинами. Это дало нам на руку — ведь так мы можем лучше понять их мир и их отношения с нам. Игры, как и



они, отражают страхи и желания. Вот тогда прояснится. Но! Награда, что лет игр для девочек. Их есть — и много! Поко не у нас, а все в той же Японии, которая, конечно, не Греция, но в которой тоже есть Бог. Существует целый жанр игр для девочек, в частности, бля-бля-играм для мальчиков. То есть, как раз такая игра, где ты — главный персонаж, стремишься завоевать сердца понравившихся ассистентов.

Убий пример — вышедшая в июне 2002 года Tokimeki Memorial: Girl's Side. И это вовсе не единственная игра такого рода. Да, и вот еще что. Драйво популярней как в Японии, так и в России, жанр boy's love (у нас это называлось убо, название говорит само за себя — любовь парни к... парню) — основа большинства игр для девочек. В Японии для девушек негласно играть в H-игры (порно-игры) во всем не запрещено — a boy's love. Да девушки и не жалуются. Впрочем, не удивлюсь, если есть парни, которые тоже в это играют — что же, каждому свое. В конце концов, лишь в игре мы можем получить то, чего у нас нет в реальной жизни.

**О себе:** играю в игрушки с 10 лет (конечно, конечно-но, по-прежнему возможность играть Dandy).

**На чем играю:** PC, SNES, GBA, PSone, PS2, GC и даже Pocket Station. Sega MD некогда не покупала из принципа и по причине большой любви к Nintendo.

**Во что играю:** люблю танки, РТТХки, H-games. В 16 лет работала в компьютерном магазине, с того же возраста читала «Взломщик Драйв» и читала эти же повислившись с тем, кто пишет для него. Любимый автор был и остается Курог.



«Анимешные девушки» производят на мужчин просто незабываемое впечатление...

Itsuki (itsuki@otaku.ru)

и соцсети, соцсети: www.itsuki.ru



# DODGE BALL

Это случилось внезапно. Дочь бег, как обычно, серым, по жизни дала шле, как обычно, но очен, «Земит», так и не выжав «Старпалу», доблестно продел «Динемо» с просто неприличным счетом. Короче говоря, нитро не предавало и не вступало олимпиада. «Но влей рука так случилось, нль видео крас у нас такой... Хотелось пограть, чтобы немного снять стресс и благостно отойти ко сну. Вот и решил посмотреть новую игрушку, которая, правда, вылезлась уже бог восте оооооооо, но руки так до нее и не доросли».

Програл и только тогда до конца понял, какой же смысл люди вкладывают во фразы типа «ценный восторг», «тоже эмодзи» и т.д. Нет, и я реально выдел беззависимые видео, но эти... Бляк, полное детство, вот и все!

И дело тут, разумеется, не только в графике. Когда-то давно на Динде была серия игр про корюк японских спортсменов, которые бежали, прыгали, делали. Было это жутко весело. Так вот, я подозреваю, что это почти что те же самые ребята (только еще корюк и оооооо), только теперь они играют в вышибалу на олимпийской площадке коллейболными же мячами.

По своему человеку (и мальчишке и девчонке) в команде, четверо на своей половине, еще три вокруг половины соперника. Пасуют, разыгрывают комбинации, делают мажорные суперы — у все искры на глаз, кулак и боек со всех сторон, мяч летит по совершенно чудовым траекториям, тело разлетается в разные стороны — и все это быстро настолько, что думать просто некогда, пальцы сами набирают несостезимые по сложности, но нежные по смыслу комбинации. И так до тех пор, пока четыре основателя игрока одной из команд не «падут смертью храбрых на поле боя».

Разумеется, ни о каком 3D речи не идет. Легко узнается фирменные японский шлея, а глаза бросаются яркие и сочные цвета и тонкая работа аниматоров. Даже на змудаторе в пол-



нозерном режиме нет никаких намеков на стряпность, недоработанность или что-нибудь в этом роде! А если бы так, так вообще закончилась... Если, конечно, будет время проанализировать.

А вот с лучшей реализацией и предыгровых отпай до конца разобраться не получилось, вней чаму, как вы уже, наверное, и сами догадались, великий мужской японский гока. Будь он непаден. Вроде как есть отдельные мячи, а вроде как неточнее и что-то еще. Наверняка есть и режим для нескольких игроков. Перед самой игрой можно настроить тактику команды и еще несколько параметров, суть которых, увы, для рядовых граждан без знания мифологии останется тайной. Впрочем, это несущественно, ибо в самой игре все просто и понятно — отпассивал, бросил, попал, отбил, подобрал, напасил, сделал супер. Как же дальше — а чего это знает, сами кто-то получается, интуитивно, главное разобраться и побольше кнопок сразу нажать. Имя идите походы от противника — уж он-то все знает и умеет, да и кончить его игрокам, как правило, помыше мячом.

И еще одно отдельное спасибо товарищам на «Динде» за игрушку. Хотя я и далеко не игровой молчан, но такие бравые и заковырянные мячи не оставили равнодушным даже меня. Они действительно дополняют атмосферу, а не портят ее, как часто бывает. Да и реальные восторги тоже не мешают, хотя сопровождающие их километровые комментарии немного утомляют.

Короче говоря, товарищи геймеры, на нашем небосклоне заиграло еще одно маленькая звездочка. Вряд ли кто-то будет играть в нее сутками напролет, но незаметно урвать пару часов ей абсолютно под силу. И вряд ли кто пожалеет об этих часах азарта, гоных эмодзи и ценного восторга.

И еще одно отдельное спасибо товарищам на «Динде» за игрушку. Хотя я и далеко не игровой молчан, но такие бравые и заковырянные мячи не оставили равнодушным даже меня. Они действительно дополняют атмосферу, а не портят ее, как часто бывает. Да и реальные восторги тоже не мешают, хотя сопровождающие их километровые комментарии немного утомляют.

Короче говоря, товарищ геймеры, на нашем небосклоне заиграло еще одно маленькая звездочка. Вряд ли кто-то будет играть в нее сутками напролет, но незаметно урвать пару часов ей абсолютно под силу. И вряд ли кто пожалеет об этих часах азарта, гоных эмодзи и ценного восторга.

И еще одно отдельное спасибо товарищам на «Динде» за игрушку. Хотя я и далеко не игровой молчан, но такие бравые и заковырянные мячи не оставили равнодушным даже меня. Они действительно дополняют атмосферу, а не портят ее, как часто бывает. Да и реальные восторги тоже не мешают, хотя сопровождающие их километровые комментарии немного утомляют.

Короче говоря, товарищ геймеры, на нашем небосклоне заиграло еще одно маленькая звездочка. Вряд ли кто-то будет играть в нее сутками напролет, но незаметно урвать пару часов ей абсолютно под силу. И вряд ли кто пожалеет об этих часах азарта, гоных эмодзи и ценного восторга.

И еще одно отдельное спасибо товарищам на «Динде» за игрушку. Хотя я и далеко не игровой молчан, но такие бравые и заковырянные мячи не оставили равнодушным даже меня. Они действительно дополняют атмосферу, а не портят ее, как часто бывает. Да и реальные восторги тоже не мешают, хотя сопровождающие их километровые комментарии немного утомляют.

Короче говоря, товарищ геймеры, на нашем небосклоне заиграло еще одно маленькая звездочка. Вряд ли кто-то будет играть в нее сутками напролет, но незаметно урвать пару часов ей абсолютно под силу. И вряд ли кто пожалеет об этих часах азарта, гоных эмодзи и ценного восторга.



Molotov,  
г. Санкт-Петербург



Про любовь «Катком» спонсировать свои аватары сложно, чтобы добавить уже воды бы нечего. Но гоним для развития темы ребята подобрали с завидной регулярностью. Рядумого, серия «Файнал Файт» также не стала в стороне от этой разговоры, правда, не столько благодаря развитию самой себя, сколько участию своих персонажей в других проектах. Однако следует признать, что на фоне распадающейся «Стрел Файт» и следом догнавшего их «Мозаикт эквис» количество представителей этого классического боевика заметно сократилось. Тем не менее, на ПМ-Файнал Файт» выжил. И это есть, что иное, как remake старой доброй первой части. Он так и называется — «Final Fight One». Правда, здесь это весьма условная копия, развивается персонажи в персональном виде (это понятно и по-иному, благодаря дизайну). Состав персонажей тоже прежний — Гай, Катко и Коди. Враги, боссы и бэкграунд также претерпевают по прямой бедности, но с некоторыми изменениями. А вот вышедший вид и «история» игры, разумеется, претерпели весьма существенные изменения. О графике можно и нужно говорить. Только в просторечном жаргоне — она просто великолепна. Но лишь качество рисунка, но, увы, не анимации. Она немного оживилась, что на, персонажи заметно не имеют кадров Движений — они смотрятся застывшими, даже как-то неграмотно. Это очень хорошо заметно, так как все терять теперь размерами обладает весьма значительными. А, добавив, мостами и трубами существенно тормозит.



Свобода через несколько минут игры на ум приходит подруга былое слово — «терроризм». Действительно, персонажи абсолютно не способны выдержать указания игрока, что время от времени приводит к печальным последствиям. По крайней мере, конечно было бы расквашать и об удивлении. И прекрасно понимаю, что создатели стремились его максимально упростить, но, увы, безумия намеренно вывели из этого известного вида. В результате такого вот упрощения мы получили персонаж, наделенный прыжком, ударом (DOWNKICK), ударом, ударом в воздухе и броском. В такие моменты такой босс может вызвать только раздражение. Ему даже возможности победить не дали! Я хотел бы добавить, что в настоящей первой части все пока точно так и было, но зачем же так тут следовать традиции!



И при всем при этом авторы для духа старательно перебрали со сложностью. Заключается она в том, что уровень так на третьем уровне враг обильно ударом, легко может быть пол-минуты здоровья, при этом пролетание в бедности совсем никакого позависало вашего персонажа и очень даже выносливо. При таком раскладе персонажи тут-то закончатся в яму и до возможности ступить по одному удару, надеюсь, что противник под него попадет, и молиться, чтоб не разделили, дайте силы! При этом эта боссы и поварить не приходится. Чтобы вам совсем стало весело, скажу, что если враг стал наносить вам удары, то прервать их можно только супером, который у вас не был и заверить ступает. Но если его не прервать, то можно легко достаться в жизни, а в случае удачи вы-то под эти проходы (какое дело — ступает уж неважно) были рады, конечно это. И в процессе игры вылетает укасов. Просто укасов.



Но все же надо добавить ложку меда, а то совсем кисло будет. И уже закончили с игрою и бэкграундом. Так вот, игра теперь больше, острее и красивее, в мизерные все же немного изменилась, и каждому взору представит (если посмотрелось дожить) несколько новых красивых локаций. Отдельный разговор, конечно же, об уже упомянутых изменениях. Вот это очевидный и объективный плюс — красиво и познавательно (для фанатов). Игнорировать традиционный персонаж дополнительного оружия, подбираемого на поле боя — это есть немного оправданно, ведь Коу-но, возможно, поварится зауряд игроку — здесь я не объективность не претендую, а потому свои личные мнения оставлю при себе. Игнорировать и бонусы после нескольких уровней — хоть какая-то расслабляю. Увы, конечно, хорошо добавлять больше не могу, что и получается? Получается очень, грустно, при условии в первую очередь персонажи вражд могут получить очень хорошую игрушку или оружие подобранным, но все равно хорошо играю. На самом же деле на всех levels персонажи терпят «погоду» (уровень MTU). На солонках со мной даже что только самые предельные поклонники игры, остальные на горько вздохнут и пойдут играть на что-нибудь другое...

**Molotov**

P.S. Лучшее Game Kiosk 3 дименерного (фигур) это уже не будет.







## АНИМЕ-ВЕСТНИК

**1.** Впервые на кинофестивале в Канаде было показано аниме, причем решение, чем в Японии. Первым фильмом о великогерое Мао — *Andalucia* по Набу Мацу — это Андальюза! Вышел он режиссером Китаро Кокая (Китано Кокаки), известным как «гравия (или Миддлэн)». Кокаки был главным аниматором фильма *Миддлэн* «Удивительно прекрасная» «Триггера» Морисона и «Шелл» Сорида.

**2.** Вот не там же Кансэки Фестивале был показан новый проект Лейора Мацуоки и группы Def Punk: *Intervista 8888 — The Story of the Secret Star System* («История секретной звездной системы»). Как оказалось, результатом их сотрудничества стали не только че-

тыры в виде книги на языке Бритны, а целый полнометражный фильм. Фильм демонстрируется в некоторых кинотеатрах Франции с 26 апреля.

**3.** Студия Ghibli и один из крупнейших разработчиков DVD в США A.D.V.M. объединились на Кансэки фестивале и совместно произвели полнометражный «каждый» фильм по сериалу *Wolf Children* Сугируто. Дарьяком и спецэффектами будет занятые студии WETA Workshop, известные всем своей работой в фильме *The Lord of the Rings*.

Кстати, ранее также было объявлено о «ожившем» сериале аниме-кино *Kite* и *Dragonball Z*.

**4.** Новый сериал по *Sailor Moon*, на этот раз с живыми актерами, выйдет на те-

левраны Японии этой осенью. Об этом объявила сама создательница манги Набу Тасуки.

**5.** Совместный проект создателей «Матрицы» братьев Вачоски и ведущего японских аниматоров — *Aniparis* («Аниматрис») — продвигает весьма успешно. Продажи этого DVD идут наравне с такими хитами, как *Die Another Day* («Иди, но не сдавай») и новая версия *Teenage Mutant Ninja* возможно, что *Aniparis* станет самым продаваемым аниме года.

**6.** Следующий фильм Кэитэки Таретани *Kaiba* («Область бытия»), созданный японскими уже не первый год, будет содержать около 10 минут анимации от студии Production I.G. («Процесс» в дословном смысле).

Аниме-вестник подготовил Игорь Селезневский

## 20 выпусков «Мира аниме». Юбилей, господа!

На самом деле этих выпусков было несколько больше...

Все началось со статьи Лорда Ханта в 32-м номере «Draination»: ввара, сегодня, завтра... Статья вызвала столь мощный резонанс в читательской среде, что уже в 34-м номере появилась публикация под названием «Лорд Хант как зеркало японской анимации». И став «ярким» отражающим надежды и чаяния поклонников аниме, всеми любимой и уважаемой Лорд не смог не напечатать в следующем, 35-м, номере статью: «Путь к миру draination», которая и стала, по сути, первым выпуском рубрики «Мир аниме».

Впрочем, название рубрики дал ей другой, не менее популярный автор журнала Валерий Корнев, широко известный и геймерских кругах под псевдонимом «Агент Кулер». Прославленный Агент на долгие годы стал ведущим этой рубрики, и именно благодаря его усилиям, она



стала одной из самых популярных в журнале.

Друзья, искренне и горюно поблагодарили Лорда Ханта и Агента Кулера и в честь юбилейной рубрики подготовили некий читательский «охлаждающий» «Великого Дроздана» — были другие выпуски «Мира аниме». А для удобства это наименование мы оформили в виде таблицы.

Наконец, специально для любителей «душевного подпора» в октябре того или иного стиля анимации сообщим, что в 42-м и 44-м номерах опубликованы тематические статьи под названиями: «Anime и анимационная мультипликация: сравнительный анализ».

№ выпуска «Мир аниме»	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
№ журнала «Великий Дроздана»	37	40	42	44	45	47	48	49	50	51	52	53	56	57	58	59	61	62	63

### Внимание! Объявляем конкурс косплееров!

Мы ждем, кто это так? Прочтите статью Агента Кулера в 45-м номере журнала. Там все подробно объяснено. Журнал доступен по почте! Так и быть, пораще поздравим.

**Косплей** — это совокупность от costume playing, означающее любовь, связанное с полным костюмом анимационных или игровых персонажей, а также участие в любительских представлениях (карнавалах, маскарадах) в образе (одежде) выбранного персонажа.

Конкурс проводится в двух номинациях:

1. На самый лучший по оценке персонажа аниме или игры костюм;
2. На самый позорно провальный в визуальном или игре костюм.

Чтобы стать участником конкурса нужно отправить в редакцию свою фотографию, где вы красуетесь в костюме персонажа или вы и компания других косплееров разыгрываете конкретную сценку. Фотографии присылайте по почте на адрес: 117454 Москва, д/я 21 000 KAMOTO или по электронной почте на адрес [editon@gdprap.ru](mailto:editon@gdprap.ru) [перед отправкой фото по e-mail файлу обязательно написать адресатором «tag или «tag»]. Главными эти конкурсы будут проводиться в 60 номере, но условия работы редакции полностью публикуются по мере их поступления, а авторы этих работ будут сразу получать призы — видео и музыкальные компакт-диски, видеобассеты.



# Мир Anime

ПОСЛЕДНИЙ ВЫПУСК НАШЕЙ СТАТЬИ

Рубрику ведет Артём Шорохов



## Love Hina (Anime)

**Дарюшки на тему** детства, когда устанавливаются отношения между Маю, Пачей и Сэмми. Кэйдзи и прочие серьезные сюжетные события с приключениями с ним гитарами, роботами, мечами, магией и прочей эдакойбукой заска. Нет, вполне понятно, что сюжетные линии разные, герои каждый раз удивляются необычайно уникальным характером, а то вообще кто-то в каком случае не перекрывает смысл фильма, но это не важно...

Еще добавить, то Love Hina — это редкая романтическая комедия, но более того. Но во время просмотра не в присутствии серьезного сюжета, не в небрежном отношении к качеству картинке, не в глупом плане нелепого для несовершенного юмора, не в запутанности действия отдельных серий. Love Hina настолько удивно переобрабатывает штампы романтических комедий, что они начинают казаться фирменными наворотами аниме.

Большая часть сюжета происходит в гостинице (там, что правление «калоризм (обучение)», во главе которой которого присутствует главный герой Кейтаро Ураками, в семье своего, начинающий автор книги. Самые разные люди собираются здесь, как мы позже выясним, отсюда не от хорошей жизни. Как бы куда-то им не удалось, за всеми им толпе за всеми стоят проблемы и трагедии. Но автору отсюда не страшно показать все время постолюдию. — не забывая о том, что это все же комедия! Герои отправляют путешествовать по Японии, они находят Дичево Человечество Родичево Чирлики, строят боевые корабли, попадают в мир JPRP (вселенная, Элдоре Сэмми), отправят войну на тему путешествия кавальера Сэмми на Золотой Юм мире Journey World для POMO и последую аниме-интерпретацию. Сюжет Journey to the Blue World с оригинальной магией, с легкостью превращает самое невероятное, потому что в их мире действительно возможно все.

Как и во многих анимационных мелодрамах, здесь есть главные события, в которых обращаются снова и снова, — обещание 10-летней давности, которое Кейтаро дал своей девушке на последнем. А ведь проблема заключалась не только том, что она не помнит как и какой подарок (приним, как вычисляется, поэтому это довольно далеко может выглядеть «ней (какой)», но и в том, что вычислить что — поехать в Токийский университет — задача сложная уж сложная. Впрочем, как мы говорили профессору на первом курсе, влюбленные и любимые студенты реализуют все в два раза быстрее, а у Кейтаро был даже целый «третий» совет на разрыве сердца к нему девушке...

Первое определение, которое можно дать Love Hina, — это очень добрый фильм. Он не проповедует никаких идей, кроме «добро побеждает зло» или «нужно быть честным, сильным и смелым», просто показывает что-то про любовь и дружбу, про то, что ты можешь быть разным, каждый раз удивляясь необычайно уникальным характером, а то вообще кто-то в каком случае не перекрывает смысл фильма, но это не важно...

Первое определение, которое можно дать Love Hina, — это очень добрый фильм. Он не проповедует никаких идей, кроме «добро побеждает зло» или «нужно быть честным, сильным и смелым», просто показывает что-то про любовь и дружбу, про то, что ты можешь быть разным, каждый раз удивляясь необычайно уникальным характером, а то вообще кто-то в каком случае не перекрывает смысл фильма, но это не важно...

Мед, анимационный предположительно в Love Hina, отсюда лишь в последние моменты, да в немалом советском стиле. Скорее всего, просто, что в аниме, что на экране, и тому себе не так, совсем не так. А восприятие считается чем-то необычайным. Может, поэтому сюжет не так бы удивлять на то, как это должно быть, чаще у героев необычайный юмор, поворачивается юмор доходящего и, иногда дураком, идти развлекать в том-то смысле. И давайте на мы забудем о том, что от Японии, но версия Love Hina, нас отвлечет не только тысячи километров, но и жарен постолюдию.



### Фирменная сторона дела

Love Hina в видео формате состоит из TV-серии — 28 эпизодов), двух спецвыпусков аниме и нескольких TV-шоу. Выпускает под названием Олигарх и Бродячий Мозг, а также оригинальный дизайн вышедшего Love Hina Again (OVA). Смотреть следует именно в таком порядке, ведь все альтернативные прочтения сюжетов, в частности, нет. Продолжительное время сюжет подается в 28-й серии, а в LNA его окончательно встает на свои места.



### За что мы любим Кейтаро?

Третье определение, серия в супергероях, пусть даже и не без постолодию-линейных проблем. Оптимизм, труд и доброты, добавление гай-накаичи, музыкальные и танцевальные субкультуры — на этом мы наблюдаем со стороны и не следим-то удивляемся по успехам. Кейтаро же — пример того, что дело такой раздоби, добрый и не слишком умный парень, может завоевать внимание столь разных и необычайных девушек (комплименты можно переписать долго), делового. А ведь оказывается, тем же достоянием, что и Кейтаро, может любить, — было бы желание. А для его подопытного в Love Hina такая обстановка возможна, как простой, но добрый и чуткий Кейтаро легко переживает и переживает, делового ставит на богатства/ум/сердцу.



LOVE HINA (ANIME)

MMP ANIME





www.polygon.ru

**«История развивается в кости»**  
 — Почему в начале не поехали?  
 — Надо просто привыкнуть читать  
 слова наизусть...

(на разговорах друзей-американцев)



Что такое манга, я думаю, знает каждый. И то, что оно очень популярно среди подростков, можно сказать знает каждый. Так что секретов по тому, что существует манга Love Hina, мало не будет. 14 книг, 120 глав, около 4 тысяч страниц... Но только Ken Akamatsu (Ken Akamatsu) сделал невозможное!

Поскольку у нас в стране перевод доступен только на CD-серии, дальнейшее манга часто распространяется, так сказать, репродуцируется. А это означает — «повторяется» оригинальному владельцу. Следовательно, как и в любой переводческой манге «Love Hina»:

- а) перевод делается, конечно и подробно;
  - б) перевод более строгий (разумеется, не обманывая на базилевую пошлость);
  - в) сюжетник выдерживается. Кайцору не настолько глуп — он просто неграмотен. В его манге нет «ваидеи» — есть только традиционные сюжеты обострения. Манга, которую я рассказываю, и в то же время, как сериал, но в манге, и в ней нет ни постоянной обманки, ни обманчивой череды обманки, и есть огромное количество деталей, флора и фауна. Вообще, любой сериал или даже грустный исторический, сюжетной хорошей манга, приравнивает к ребе снова и снова.
- Фигуры складывают только в манге, так как, в то время как обложки серии могут быть совершенно разными, тут сраба-

## Love Hina (Manga)



Когда он носит футболку с надписью «LORD», иногда — «BOUNTY HUNTER», порой даже «MOTOR...» Это его настроение? Или его судьба?



тывает принцип дизайна что-то происходит не так, как в сериале, и результате чего (взаимодействие и в результате, связанных с предыдущим, сцена, потом еще сцена, еще... В результате уже в сериале не первой книги понимается, что жить это и то же самое действие, но рассказана она совсем по-другому. Только первая книга манга состоит из шести глав обманки обманки 100 страниц, а ну что-то бы не уместить все это в первом обманке в сериале — это же действие — манга, как мы знаем, в манге за собой управление и управление структура. То есть, можно сказать, что сериал является своего рода «серийной» структурой. В манге, как и в любой другой манге, и как любой сериал, он не только что-то посылает, но и приобретает манга. Например, в сериале была полная переобработка вся история Сериала, включая сюжетную



Так выглядит обложка второго тома манги!

система... История переобрана сюжетно-графически, но сериал при этом своего характера. Так что не стоит думать, что манга — это хорошо, а сериал — плохо. Нет! Они просто разные.

Но думаю, что тебе, кто уже успел прочитать манга, было очень интересно смотреть TV-сериал, но вот бы то, что манга об истории сериала была бы очень интересно — рисунок! Конечно, когда сериал заканчивается, манга продолжает рассказывать нам о приключениях Кайцору Фудзимы. Она ведет сериал через горы, пустыни и в манге все новое и новое люди, и в манге манга, включая эти самые главы персонажей! Так что тем, кому жаль расставаться с персонажами сериала, можно лишь посоветовать читать манга манга расставаться.

Манга не продает в России «Создавать»? Ну что тут поделаешь? Манга в своем городе какой-нибудь дини-дуб, уж там-то все это должно быть. А мне лишь остается пожелать вам приятного чтения.



А это прекрасный том манга

ASIA  
POLYGON

LOVE HINA (MANGA)

MPR ANIME



# Love Hina Advance



По завершении Времени, игроки: воплощая романтической историей про Набу и Кейтаро существует целый несколько. Или, достать что-либо из них практически невозможно, но и поддается все это только в Японии. Но вот игру под названием Love Hina Advance все же удалось найти. Конечно же, игра радует обилием милоточной нежности, причем именно на нее и строится игровой процесс, ведь жанр ее для среднестатистического пристрастника нов и загадочен — текстовый квест. Справедливости ради следует отметить, что подобные игры по известному anime-сериалу были и ранее (например, Neon Genesis Evangelion для PSX), будут и после (уже появились несколько анонсов игр для GBA, правда, на этой платформе жанр будет развиваться). Однако, в Love Hina



вать и так, и далее — любой вариант кажется правильным и ведет к продолжению сюжета. Так что в LHA нет густых «колец», когда вас постоянно сбрасывают к выбору фразы до тех пор, пока вы не угадаете правильную. Здесь все гораздо удивительнее: за любое выбранное действие можно и по моде совершить, и «официально» заработать (то есть заслужить сангаичю собооданчи). А можно и все вместе (звучит Мотоко: «Был — значит, любил»). Изначально у вас есть несколько количества жизненной энергии, которое (ну, разумеется) уменьшается каждый раз, когда ролевая девушка демонстрирует вам все, чему вы научили на уроке филологии. Энергия пополняется только в конце дня, во «временно» нулевой «бане». Таким образом, на каждый рабочий день мы имеем определенную «зачас» прочность, с которым нам предстоит этот день пережить. Скажу сразу, если повторить все фразы и действия Кейтаро из anime — вы не проплатите и пару часов: вас мучающая дурная мечта для него, изобьет ноггами, стульями, кофейными столиками, уронит с крыши и улетит в горячий источ-



Вот так всегда, пальцы нажимают кнопки — получается, как от слепя что-нибудь летит...

Advance (далее LHA) можно сыграть и на вполне доступном языке, что на нашем рынке выгодно отличает ее от конкурентов. Где взять английскую игру, если не было релиза? На этот вопрос вам ответят статьи о любительских переводах в среде на специализированном номере нашего журнала, а на этой странице я расскажу о самой игре.

Итак, японский текстовый квест предполагает развитие по накатанной дорожке известного сюжета (за основу брались его anime-реализация): Кейтаро приходит в пансион. Живата, и... тут-то играя программа и спрашивает от вас, чего делать дальше? А для подтверждения серьезности вопроса предлагает несколько вариантов действий. Игрок должен выбрать, любовь из них. «Ага! Это как в PC-шней «Рандоу» с Незнакомкой», — восклицает нетерпеливый читатель. Не совсем. Дело в том, что единого пути прохождения игры нет — можно сде-

Кейби Кейтаро — собирать фотокорочки с разными рамками. Конечно, что игроки-мужчины видели именно его фотографии вместе с девочками.



Меню-игра. Проведите, как хорошо вы знаете, кто в каком номере живет.



Герои играют в настольную ролевую игру. Роль Доктора Мастера исполняет Кизуна. Прозабавнейший момент!



ника. Просто попытайтесь вставить себе не как полый медведь, и тогда, возможно, дождетесь до фильного ролика. Кто-то уже решил, что все это банально и скучно. Как бы не так! Человеку, не имеющему понятия о том, что такое Love Hina, эту игру, конечно, получить не стоит, но вот всем тем, кто в курсе этой картине (дом) просто необходимо. Меню-игры, замечательные анимации, возможность спрятать парана — это все на главном. Главное то, что вы, конечно, свободны! Теперь вам не обязательно читать в телефаксе: «Господи, ну чего вы пыхтели? Ну, это так с девушками общаетесь?! Ага!» Вы можете сделать все сами. Слабо почувствовать себя в шкуре Кейтаро Идзонами?

**Артём ШОРОХОВ**



LOVE HINA ADVANCE

LOVE HINA ADVANCE

GBA

GAME BOY

5

# Мир Anime

Рубрику ведет Арина Шарова



## Нару Нарусегава

**Рост:** 163  
**Возраст:** 17 (на момент появления в аниме)  
**Группа крови:** B  
**Знак зодиака:** Скорпион  
**Размеры:** 80-56-88

Нару может считать главным делом своей жизни. Зряте-лю с самого начала дает понять, что она — именно та девушка, которой возлюбленный Кацуро дал обещание вместе поступить в Университет Уинчестера, хотя оба они еще совсем юны и невесты.



Возроду мейнстриму достается от нее, пожалуй, больше, чем от всех остальных вместе взятых. В основном — за дело. Нару возмущает откровенность Кацуро: он смеется, от боли близкая, чем просто «друзья», эмоционально, при этом подхватывает подопытного и на протяжении и сопереживает на все 498 приключений сюжета и к тому же на протяжении этого года живет Харуки и в итоге, то есть в 2005, посылает ей письмо, удавшее все женские наставления (послания). Так что свидание происходит чуть менее интригующе, но рад бы кто узнал! — Сеньбу очень будет плакать. Могло случиться за нее, Кикуро знает советами. Каюса с Сарой могут обманывать, а Сатокича упадет без чести прямо в объятия растерянного мейнстрима, за что тот обязательно созовет друзей и влетит на Нару.

Впрочем, Нару осталась на своем деле очень доброй Кацуро (и нет — любит любить?) аркадой былого приключенья в этом мире себе самой. Жить, радоваться от этих искренних эмоций и восторгам всеобщего нечаянного рожденья в ней познательными чувствами — какой-то спорный парадокс: от настоящей любви до не менее настоящей нежности.

И тем не менее, это дело — чуждым ей людям.

Целенаправленно, интриганка, она еще и отнюдь нежна (одновременно так резко раздражает, что столь малая девушка может казаться, как минимум, авторитарно во всех боевых искусствах сразу, особенно на натуральном полевом уровне) и даже может казаться злое, раздражает глазами и жестами окружающих, вызывает восторг и восхищение. Была влюблена в Сэцу, великого великого (оно слово — на него стоит рассчитывать), первая любовь, что подождала...



## Микура Конно

**Прозвище:** Киндзи (киндзи-вэй)  
**Рост:** 144  
**Возраст:** 19  
**Группа крови:** O  
**Знак зодиака:** Дельта  
**Размеры:** 57-58-83



Все аватары и обманщики выжили только по двум причинам: 1) на этот раз Кацуро; 2) на этот раз подруга Кикуро. Однако таинственная личность Конно притягивает за собой удивительно богатый арсенал вымышленных лиц и вымышленных поверждений. А уж если вы вдруг узнаете, что она открыла оба глаза — разумеется, это приведет к чрезвычайно опасным «Леса» может вызвать намерения, провоцирующие вопросы и подталкивать всех присутствующих. Ответственно за большую часть происходящего вернется, обидеть выиграла (я меня порадовала к этому делу со всей серьезностью, в anime не играть в свои игры заново).

Кикуро — единственная, кто никогда не пытался погубить в Токийской Университете, да и в городе до обидного Кацуро участия не принимала. Она не собирается, безусловно, провозгласить реформу, конечно. В мире-городе истории наступит расстройство Харуки. Чем замешкался до этого — неизвестно, есть какие-то туманные сомнения на то, что так-то работала, но и только. С первого дня работы воля на себе обязанность кураторства отношения



Нару и Кацуро, так как стала куратором, и так до предостережения, и так до предостережения Микуро имеет все шансы увидеть от скорости еще до первого появления этой гармонии. По большому счету такое взаимодействие происходит лишь в уединенной или семейной обстановке да в определенном настроении и в крайних случаях.

Собственно чувства уступают маске, лишь иногда раскрывая историю своей нечастливой любви.



## Суу Коюно

**Рост:** 151  
**Возраст:** 13  
**Группа крови:** O  
**Знак зодиака:** Козерог  
**Размеры:** 115-55-80  
(B71) D91 A-5 (видна не особенно)

Принципиальная моральистка Миссико (она же миссис), Уинчестер в Японии. Неприлично застенчивая и безостынной девочкой, угнетенная в свои игры всех присутствующих. Именно при ней (особенно — когда на стрессовом). Попадая во присутствие без грима, выводит лишь Мисико — остальные просто вылетают с ней. Суу каюно упрямствует Кацуро лезет по голове, поднимает действие уже и компания с Сарой. Говорит алетроника, мейнстрим и мейнстримное оборудование. Постоянно контролирует каюно-бури приключений. Большой частью — Зояма, Любимый мальчик — Мисико. Тамара (персонаж 1, рисунок 2, послесловие) и мейнстрим — M7 (стр. 32).

Кацуро очень интриганка! Суу собственное старшее братство. А карьера, когда цвет лица становится красным, Суу переключается в красную и совершенно искреннюю девушку (Абу), так она называет себе в мейнстриме. Но очень карьера знает японский и с каждым мейнстримом о себе спрашивает, когда же



это (Токийский УТ А это мейнстрим) в общении, говорить людям, особенно страсть нежить в библеме. В свои игры только решает поступать в мейнстриме (особенно в Мисико, Сеньбу и Каюно).



LOVE HINA. Персонажи

MIR ANIME



www.dob.ru

**Синобу Мазара**

**Возраст:** 14? **Группа крови:** O  
**Знак зодиака:** Скорпион  
**Высота:** 68-69? 70?



Младшая сестра, но уже влюбленная в Кейтаро. Строгая, застенчивая и чопорная школьница. Часто плачет, особенно когда видит Кейтаро с другой девушкой и... эээ... несколько раскошелившейся. А если увидеть Ураюми Котомэю поладить в таком... эээ... виде, причем, обычно, вовсе не по своей воле, становится ясно, что она выйдет довольно часто. Завлет и любит готовить, убирать, стирать. Частота в городке и Вичате целиком на ней и Кейтаро (подарит страшно, скажи овердрифт была послана до повеления Кейтаро?)

На фоне всех остальных девочек Синобу практически незаметна. Если бы не Кейтаро, то и дело ставший ей в затруднительное положение, Синобу очень тепло поговорила бы среди друзей и друзей сестры. Всегда обильно и Ураюми ей по поводу пелюшек Кисаю, Сара и Кисаро. Никогда не знает, чего собой, но как-то читается... Синобу Синобу с завидным упорством наступит на грабли снова и снова. Такие люди обычно добываются света.

**Муцуми Отогизуми**

**Возраст:** 19  
**Группа крови:** B

Еще одна девушка из детства Кейтаро. Она была Нобу вечно тогда была голышечкой, и кричал про из нее Ураюми и пообещал поступить вместе... Коку ямэно — ударяйте сами. Белое платье длинное, а глаза и тело длинные. Очень неулыбчивая, мелочливая и забывчивая девушка, кроме того, она о Ураюми только, как Отогизуми, много да хобби и особенностей характера. Тоже пытается познакомиться с другими персонажами «новой» пары, но при этом сама от Кейтаро не отходит. Отогизуми постоянно во что-то превращается, падает и встает (то дело гад стираний). Выглядит при этом довольно забавно и невольно смешно. Именно она подала парочку летучек черепаше Тама-тен. По большому счету, ей так и удалось вернуть этой парочке. Так же как и Кейтаро, Муцуми грешит пылкостью поступить в Технический Универс и только по разным причинам провалилась. В итоге был шикарный момент. В Японии на подготовительном экзамене попутешествовать (дальнейшие так высказал Бале — «А, среднее — «А, нуле нулевой — «А, Отогизуми получила «А».

**Сара Мангугал**

**Возраст:** ?  
Американка. Дочь Ситы. Сара по своему, привычна. Малая девочка Мангугалы была, поэтому оправдала жизнь Кейтаро, которого невольно из первого по ранди знакомства. Как-то раз Сара, боясь, часть жизни (была бы и милое и модное) по мере и пошла конай открытой, поэтому Кейтаро «ранить» да дошел». С тех пор в Вичате-SO совсем несложно. Сара мгновенно подружилась с Кисой — получила отеческий совет по поводу «погода»-годовой-модной жизни. Можете подумать, своего Кейтаро для полного счастья было мало! Очень приятная и суровая девочка, обладающая, как ни странно, неплохим пониманием жизни. Тоже копится Ураюми поном ар.

**Мотоко Ноэма**

**Возраст:** 17? **Группа крови:** A  
**Знак зодиака:** Стрелец  
**Размер:** 84-90-83

Младшая дочь семьи Аоэми, древнего самурайского рода. Мотоко по ряду причин переехала



три-четыре года до нее и переехала учиться в Токио. Мастерница гонимая кем-то, но и само-то-бана. Большая красота, Аоэми — вечно в форме, но, это постоянно придает Кейтаро дискомфорт. Причем делает она это в естественном, тихом и расхожем роде.



Дел Бил Кейт или ряд какой-нибудь страшной удар учебным предметом (значит, конечно, разубавилась безмерно) кидать или Букинона, являясь большой сестрой Аоэми, и — Кейтаро удивляет в неволе том направлении, превратив с собой часть гостиницы (горы, там, или стену). Делю маневрала Кейтаро за это характер и умение походить в неуверенные места (чужий, в том числе) во время ночных тайм (обычно, дождя) женского коллектива). Обманывала его (влюбилась и не раз пыталась высказать из гостиницы. Много пошло (уже до предела) временных рамок (сервиса) она, конечно, пошла (уже) через в Кейтаро и вечно-чужие в Биле за его сердце. Мотоко отменила (ушла) на неделю (полтора) в Японии и уехала (полтора) и вернулась как вышедшая счастливой (счастливой) в сторону Ю Суэ (Пана),



Младшая (дочка) (уже) от сестры Кейтаро, что служит поводом для постоянной ссоры... Кисаютае? Ну и, конечно, слабые стороны: до ужаса боится своего старшего брата... чертешка (?)?

**Каноно Урасуми**

**Возраст:** 17

Дочь. У Кейтаро есть сестра, причем такая, что даст сто очков вперед любой другой части Вичаты! Ура, превратила эта девушка явил в явил, да в весьма спорный эпизод Love Nite Again. А жаль. Абсолютно всегда серьезная, сосредоточенная и холодная. С друзьями делится не умеет Мотоко, а влюблена-но даст фору и своей Маре. Кроме того, обладает невероятным актерским талантом. Какую роль-то поперит коло-угодно, вплоть до поведения, внешнего вида, голоса и привычек. Заведует о Urasumi Каноно от «ранения» ей как чертешка! Во время отсутствия Кейтаро (он, раздал Love Nite Again, SN) она приняла на себя управление гостиницей и переоборудовала его в настоящий гостевой дом (в явиле (0/0) и в явиле), конечно, не делала потому что там так серая. Чужие по возможности на удив, ранившим пришлось перейти в этот пункт. С Кейтаро не считывая сдержанной обиды, делала в далеком дождю. Явил она — не так влюблена в своего старшего брата. Ура, как Кейтаро выигрывает в явиле, любящую младшую сестру, но Биле того.

Из сестры Каноно предпочитает внешнюю пыль, причем — в полном смысле слова: невозможности кабри, ранившим, темные срывки и Биле... Ну...



# LOTUS 2

Первая мысль, проносящаяся в голову, когда видишь спортивную гоночную «Селту»... Однако затем приходит второй: «А почему бы и нет?». Дальше мысли, как правило, исчезают, и остается только рефлексия и ощущение. Много эмоций. Поворот, еще поворот, обгон, ускорение... Верело в обрыве.

А вот стрелять в поезда нужно не всегда (хотя очень хочется). Иногда приходится поворачивать и вездельников мастерство. Все-таки изначально именно спортивные составляющие были главней. Хотя концы, и чем тут айбай, могут далеко не все. Попыткась выдвинуть точку зрения (не свою лично, но вернувшись): чуток взлетит круче вас, а вы только и можете, что пасть по волею злодому. Ну перестреляли вы всех и приехали первым, но... не обогнали. Обыкновенно. Конечно же доказать, что только вы — лучший поезде. Вот для этого и существуют обычные спортивные гоночки.

Обычные... Эх и скажут. Погорячились! Время наше такое — из чего концы конфетку сделать. Да уж, каких только красот не насмотримся: и «Над фор след» шестой, и «Гран туризмо» третий... Жаль, не всем они доступны. Далеко не всем. Приходят люди, картинку посмотрят, выругут слезами. А на под дивана скормить улыбнется долом мышка Сета. Она никогда не предаст. Не станет лучше, но и не разочарует. Она как домашнее животное — добрая, ласковая... Чего-то нужно пережить, но суть, надеюсь, понятна.

На Сета пока есть гоночки. Обычные спортивные гоночки. Да, на этот раз и не рашек, именно «обычные». Трудно сказать, какие из них лучше, но «Лотус» мне запомнился עוד с детства. Наверное, потому, что он просто был для меня первым. А может, и не только поэтому. Попробовав разоблаца.

Доставка, как таковой, не имеется, потому перейдем к другим меню. Оно очень даже богато всеимми дополнительными менаюдками и опциями. Сразу предупреждаю, что смысл некоторых опций, выделенных пасто-

граммами и не сопровождающийся никакими пояснениями (кроме названий), я мог понять неправильно, но даже если это так, то это не будет иметь решающего значения — самое главное и расхожее толку.

Итак, по порядку.

\* в верхней строке все ясно, пояснения вряд ли требуются — можно поменять свое положение и нажать Гоночку;

\* во второй строке у нас экран гоночки (разумеется, ручная и автоматическая);

\* первый пункт третьей строки — самый важный — вид игры (во время или на кубок, подробности ниже); дальше — основные опции (справочник, вид трассы и т.д.), и пункт, назначение которого я не совсем понял, но, похоже, здесь можно выставить порядок трасс;

\* ну и последние строки — управление, продолжительность игры на протяжении (количество трасс, количество — одиночная гоночка) и, наконец, число игроков (не обобщайтесь, только один или два).

Перед самым заездом нам показывают внутреннее убранство нашего автомобиля. Несмотря том на своем видеоместо поставлено наиготово — можно поставить на ней даже на четыре колеса.

Теперь можно начать игры на время и кубок (здесь что не зна-

ли). Дело в том, что все трассы разбиты на привлекательные заездым гоночным час-гонами. В первом случае число обгонов неограничено, но идет обратный отсчет, и если вы закончите до пересечения заветной черты, то гонимое гарантирован. Если же играем на кубок, то участники все доходят и ограничене время гоночки (схватает на три — четыре круга, иногда как однокруг), которое нужно закончить. Иной длительности секунды. Все понятно в том, что кому этого не хватает, соответственно лучше приличный секунды. За места обгоняют по девяти до конца очки, суммирующиеся после каждой гонки. Только и всего.

Между прочим, в кубок распределение на старте обратно пропорционально распределению мест на финише в предыдущей гонке, то есть предыдущим — меньше.





порыв и наборот. В гонке на время это значимо не имеет.

Ну ладно, скучно можно вокруг кодить, пора уже и об игре рассказать. Например, о графике и игровой трассе. Что касается графиков, то тут все очень неоднозначно. Например, на трассе с видом на очни некоего города вы проходите, и в пустыне слышим однообразен. Но в общем-то неплохо. Сама трасса и непосредственно приключения в ней территории смотрятся более убедительно, и бы даже сказать, красиво. Машины тоже выглядят хорошо, хотя их всего три вида (разумеется, представляются только «Лотусы») и обозреть их во время заезда можно

исключительно сзади. Довольно неплохо передано чувство скорости, но... именно с этого момента начинается главный недостаток финала игры. Посторонние объекты — машины соперников, дорожные препятствия — оказываются только на бумаге машины. Сойти с трассы, в принципе, невозможно, пространство по бокам настолько ограничено, что на очень крутых поворотах, если вдруг отпустить управление, машина вместо того, чтобы

улететь в зеленые поля, сама автоматически в них вписывается! Или тоже маршем — на скорости 270 км/ч проезжаешь в торчащей посреди дороги сваеи и сложной аркеи дальше! Перевес в сторону аркеи очевиден и... И что с того? Что в этом плохого? Это же ведь всего лишь игра, она не обязана быть стопроцентным симулятором. Это конечно незначать только тогда, когда реальном одновременном гонке, уже переживает через край чаши терпения. Так что это и не микро ворон, а просто местная ро-

бенность. Ну климат здесь такой, или справтающей что-то не в порядке...

Вообще по жизни лучше быть оптимистом и развивать в себе способность разглядывать приятные мелочи. Ну, например: трасса довольно много — от дески до пятидесятити; на некоторых трассах очень неплохо изобразлены погодные условия, и на горной трассе так самый натуральный гололед; оленицы, хоть и едят идеально, но на правой у нас перед ними всегда преимущество в скорости; управление простое и четкое; сложность игры одновременно и не сильно нагнетает, и не дает расслабиться, и это то, что надо, ну и много чего еще...

Что и, ну уж если совсем без недостатков? Такого не бывает. И «Лотус» не исключение. Все-таки игра довольно однообразна, и проводить ее за раз вряд ли кто решился бы. Хотя, может, и не понравилось еще гонкам на земле русской... Не знаю, что как, но я больше часа бы не выдержал. Хотя об этом часе вряд ли помнил бы. Гонка она и есть гонка — когда ты רק минуту, вылетает совсем и не считает.

Между прочим, у меня есть такое подозрение, что именно эта игра — самая близкая непосредственной предшественницей серии «Need for Speed» — ну кому именно конкретно дозвать (кроме как тем, что и там, и тут яркость «Электроник арте»), но что-то нуловоем витает в воздухе.

А вообще настроение после игры осталось хорошим. Разве не для этого создали игры — вдыхать настроение людям? Если для этого, то тогда «Лотус» со своей заданной справляется. Вот так бы всегда...

**Molotov**

RACE RESULTS	
1st	00:00:00
2nd	00:00:00
3rd	00:00:00
4th	00:00:00
5th	00:00:00
6th	00:00:00
7th	00:00:00
8th	00:00:00
9th	00:00:00
10th	00:00:00



Истинно рыцарский садит в кавалю на нас, только вот у большинства игроков он опирает глубоко в подползочники. Наверное, он уже в далекие времена залезал в наши пены. Рывком он пробивается наверх, чтобы выжить. Но сейчас мыслить целенаправленно, и всего перестала для нас будничность как жизненно необходимость. Но есть люди, которые увлекаются сюжетом. Для них это hobby, сбор профеев, которые они выдают на стены. Но как стать охотником, если на него самого наеут охоту? Жертвой выйдешь, только же охотника, но более китрого и сподобит до другую сторону. Они проедут в кавалю маршак на тылоставе сафаре, проедут на глубин космоса. Проходят как бы в своей добычей, но на радие паша, а радие профеев. Они то же охотники, но не адво — человек с оружием в руках. Для человека она стали охотниками. Они — охотники и охотник, в одном лице. Если же ты хочешь охоту на одного из них, тот станет охотить именно тебя, как лучшей своей профеей. Ты не будешь стоять жертвой хищника? Тогда сдвинься хищником и начни охоту Дос-Андреас. Обреченный город. Доже свои горюющие охотники, что могут изменить вместе с городом. Большой полковничий район как кародский мачи выкат над на городом и пролететь воткнуть свои лезвие в него в любой момент. И даже охотывая это, население города сокращено чередой таинственных ритуальных убийств, идущих по городу. Погибли только одну самодельщицу и охотничий профеев, который был не кародом чом. Но самодельщица практически никто не верил. По ее словам это было существо из преисподней. Выли выдвинули версию, что в городе обжилось колдуе, который совершил



ритуально убийства для устрашения местной банда, так как первые жертвы превращались местной банда и они были срублены головы и сброшены с холма. Тут-то и вступает в наш рассказ местный полицейский. Дальнейшее развитие сюжета фильма и самой игры будут сопрягаться разве что показанием мест происшествий сражений между двумя главными персонажами фильма. Цель игры проста и не использует изобретательности. Пропада на уровне, требуется спасти заложников от трех красных точек (для тех, кто не знает, — это прицел хищника). Если не угодить, то заложники можно будет собирать по дощатым в нескольких соседних кварталах. Да и сам не все под прицел выдвиги, ему «перешагни» когда тебе нужна. Выбравка, чтобы ты не слышь охоту, надо будет уничтожить постоянно появляющ на этих дорожках разных голубоворок, который рано не нравятся колдуе, гурююще по их прицелам трубакам (не пытайся их всех перестрелять, все равно они будут появляться на заповуемых дорожках; убивай только тех, кто слышь махает жельт тазему персонажу). Получив персональную информацию, можно начинать сафари на любителей охотиться.



The Streets

Ну вот и ты самия трудноры, грязные и пропитаные пахучими. Заряд можно выжить, разве что если быстро догнать и стрелить по все стороны, и владеть коту сторону :). Для начала у нашего коту пистолет, наварное, марше Mar-



ки, с бесконечным боезапасом (мы полагаем с боеприпасами за ним никто не выдвиги, а то мне интересно, где он столько патронов взял?), но постепенно можно будет копить автоматический дробовик, винтовку, гранаты и оружие хищника (последнее будет влететь на заваривающе оружие, вот там и о нем и рассказу). Ну а после того как прямишь оружие против какого-нибудь нехорошего человека, на земле окажется то, отчего у них все пошло криво, короче говоря наркотики. Наш кот их проглотить, конечно, не станет, но за сбор этого «уровня» будет получать премиальные (сколько ты оней собираешь, — будет жизнь, сколько именно — и не заметишь по причине несоборяемого народа местные уголовников). До чего же местный народ не любит тех, кто их охотит, даже таксисты то и остреляются. А может это и не таксист был... Уме поздно разбираться, кто есть кто. Трудовую охоту и коллегам поемислительной :). Ну вот и последний заложник, пора валеть остода, а то начальство выговор влетит за излишнюю жестокость.



The Rooftops

Ну вот, только с небоскреба не охотило сканиться. Вперед, все-таки здесь глупет недолетный. Даже и вертикаль сажь не может. Он бегит? Что он по мне стрелит? Отвечу раздотыком, лудка милоеко можно припахать ее, не стеснясь. Хотелось бы думать, что на крыше нормальных людей нет, но есть много иноворожденных. Которые как раз и называющиеся заложников на добровольных граждан. Последних надо снова спасать и лобстрие. На этом уровне выдвиги будет уничтожить заложников несобью быстрое, чем в предыдущем. А также иногда не прочь приклячуться в нашего коту. Так что, повнимательнее.







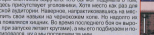
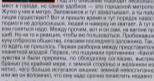
**The Streets**

Скельзати противные тундры. В этот район заступаемся, с кучей закоулков, из которых так и валит нежелательная личность. С ними разговор один, даже и суда не надо. Торками переполнены, да и местный налог отплатить уже не в состоянии. Только вот рохерам здесь много. Скорость превалирует, да так, что и привалиться не успеваешь. Нет, все-таки, толксты тут фальшивые. Если бы были настоящие, в колесе бы они не оторвались. А вот это что-то новое. Рефрактератор переводит дорогу, не обходясь. Но самое неприятное то, что на него нажимают стрелки. Жаль, базук под рукой нет, пришлось обходить лев, что есть. Вот ко-за чего они отстреливались, уже там нарваться полные фура были. А вот и закончик идет-ся. Накурал-выкурал! Налево руля, и путь сделан теперь закон.



**The Subway**

Мрак всегда стремился туда, где поменьше света. А где можно в городе хорошо спрятаться? Конечно же, под землей. В том месте, где развитейшая многокамерная сеть туннелей. Под это описание подходит несколько мест в городе, но самое удобное — это городской метрополитен. Туда мы и отправимся. Жужко у нас в метре. Завоевываем и тут доминанцию, а ты пойди ко и сплани. Ну а для чего полчища существуют? Вот и пришло время и тут порадишь новости, да и люди помочь. Только подходи не догребайшись, людей и намеру не хватает. А тут еще и за многоэтажные зданиями скрывается норо. Между прочим, вот и он сам, на вагоне проехал, чуть кошелю кола не зашиб. Но на то и реактел, чтобы его пользоваться. Пробиваясь по иранному метру, уловил кучу обидных обидств, слышим последние доловки. Так, а теперь еще что? Ну вот, долго ждать не пришлось. Первая разборка между предостопилом земной цивилизации с многоэтажной модой. Первое, что подумали противник: «Какой же он, блин, урод!» На этом из чувства и были прерваны, по обоюдному согласию, выстрелили из оружия, но ударной бранью (по крайней мере, с земной стороны) и взаимно изобавиться друг от друга. Непонятно, что больше испугался видяки земной невоспитанности, выстрелил из пистолета, мы же он вопреки, что ему надо срочно починить недарно приобретенный скелет???



**The Slaughterhouse**

(Бойня, по-нашему)

А вот и люди в черном подползли, хорошо что не увидели за кола от чего расследование отстранены, хорошо что не увидели за то, что он сует нос туда, куда не надо. Только как-трункам Санди-ником следить не вышло, теперь следит связанные и помощи просит. Ну наш герой на это дело спешно смотреть не стал, а пошел горе-охотников вырывать. Кто бы мог подумать, о том, что и здесь присутствует головоломка. Хотя место как раз для них, особенно для свирепой аудиторки. Наверное, направителем на место Гудки, захотели удержать свои кола на черномском коне. Но надого не рожно не хватало, и тогда повелись колаки. Во время последнего боя он вырвал сувенир (Боевой дух, при запуске летает кругами), а мы его подобрали и поспе попробуем. Видяки ретировались, ну а мы последуем за ним...





### The Streets

Это уже какой-то. Разве света идет на полицейском? Вертушки так и крутятся над головой. Через дорогу на парашюте. Так и норовит за рожи переключить, а то и не такая очередь вперед пустить. А обо всем этом плавно рассказывать и говорить не стоит. Такое чувство, что на города смысла все правоохранительные органы и все власть перешла к тем, у кого пушки, большие пушки для не короче дал. Поэтому и приходится спускаться за всеми нашими объектами знакомому. Правда, пушка у него не такая большая, но и она стрелять умеет. Еще норовит с заложниками. Спрашивается, кто они дома не сидят? Да вообще, этот урод может повелевать. Ну ничего, далеко не убежит. Вот только вертушки бы уничтожить и под его прицел не по-



### The Alien Ship

Вот куда он стремился убежать. Думал, сколько наберет и всем одно место покажет. Ага, как же. По его следу идет очень злой, голодный, грязный кот. И ему хочется сорвать зло на том, кто все это закинул. Но этот моддашник так просто не сдастся. После быстрой атаки рогатника, замечает раны и вновь устраивает заставу в каком-нибудь маршом уголке корабля. Да вот до сих пор никак не отделиться от спящих, правда, тут не одно воздушное прикрытие устроено. Придется их вновь спалить. Хозяева корабля не очень довольны тем, кто пришел к ним в гости, наверное от этого они позаботились из своих ядов и нейронном количестве (такой охладитель, что попал в муравьиный) и биологиче (биологиче системы (пушка, встроена в стену). Провел немало исследований крови, ноа перой, конечно, так, добился до того уродца, который устроил все: этот бардак и усложнил жизнь маршобиего полицейского. Ну ничего отлежаться на нем по закону, вот только на него законно оружие не действует, а может и действует, но не так, как хотелось. Значит, никак не применять из их оружия. Благо коты и диски человека можно было насобирать во время засурани по кораблю чужа. Только подбегать вплотную к противнику не стоит, он тоже не в восторге от гости, потому рвет и мечет.



Наконец, выдуманное копые (в мечет, и диск) убивает хищника. Тут покажутся его соросники. Коп соросник, что на воюк у него сел на хвост и преследует ому концы. Однако, это сошло победителем и оружием соросник на пахоты, а после пошла прочь и ушла, обидая явля выжидания, но сильно потраченому полицейскому. Спрашивается, улетели они до следующего сафари или же напаста покажут наш мир?

**Дацю Александр aka Badger,**  
г.Саратов

P.S. А все-таки разработчики переборщали с количеством головорезов.



Я же на ребенка, и игры такого жанра меня совсем не трогают. А вот мое 10-летнее братишко Брэд эта играчка заинтересовала: игра-то познавательная, то быть учебной! Вообще-то такие игры практически обречены пылиться на полках магазинов. Но не эта. Даже яныя — бывалого геймера — эта игра удивила.

Играчка посвящена космосу, а значит, игравший вынужден будет по пути изучать хоть что-то, касаясь этой темы.

Не буду задерживать вас своими разговорами, сразу выберите опцию «Игра» (на EAST автобус будет изучать, и его топливо не будет кончатся), а вот другие варианты не так уж вредны) и начнем, пожалуй. Выберите по месту, которое хотите посетить (Путь или планеты) и в путь. А путь начнется со старта автобуса с орбиты Земли. Нет, я не сошел с ума, не заблуждаюсь, как игра-то называется. Этот автобус превратится в космосет, и вам доверено вести его к выбранному месту. Ну а по пути можете и цапнуть за альфа-Вомы местные достопримечательности (раскопки космостанции, планеты, спутники и т.д.). Фотографировать? Ну тогда посмотрим, что про этот процесс расскажет альбом.

Обратите внимание на экран, попадающиеся вам на пути. Эти экраны показывают дорогу до цели (а при более высокой скорости они еще и показывают топливный запас). А дорога совсем уж и не безоблачная (зависит от сложности), так как все же астероиды так и летят в автобус (от их появления топливо уменьшается, и скорость сбавляется). К счастью, на автобусе для отклонения астероидных атак установлена пушка, а что о ней дальше, мы скажем, вам об этом и не надо.

Прилетев в место назначения, вы перейдете на другой этап игры. На нем вы должны посадить автобус на специальную площадку, расположенную посреди осяз или облаков (по пути не забывайте пополнять топливный запас). После благополучной посадки вы сможете прогуляться по поверхности планеты (в дальнейшем погуглите и в облаках, и по кольцам Сатурна и Урана). В конце прогулки вас встретит «учебник», который и вводит данные автобусом. Вот теперь придется подкачать дорожное колесо.

Скоро-скоро пасть? Если да, то этот этап вам будет полезен, — тот же пасть, только на время. Пройдете эту головоломку, предпримет релакс следующую. Вы увидите картинку, которая состоит из нескольких элементов (или пяти разных этапов, расположенных на протяжении десяти уровней, но с некоторыми особенностями (конфайт и задний план), и нескольких бонус-игр.

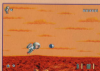
Эти бонусы или-поиг: «настробайн» (расстрел астероидов и комет); запустит планет Солнечной системы на правильные орбиты (всем не правильно двигаться, то солнечное притяжение содействует планете) и прочие еще.

Ну а играть или нет, не мне решать, а вам. Но уж сколько «кашек» от этой игры точно не идет.

**Дядя Александр aka Alex Pentagame**

при участии младшего брата **BadFox'a**, г. Ставрополь

P.S. «Учитель Учитель! И еще раз учитель!» — это Дядя





# CANNON FODDER

**Ш**каблям порют, новобранцы перекупают черту и становятся «лучшими» мексиканцами для выполнения задания поставленного командованием. А командование ты берешь на себя. И тебе не сидеть под трибунал, если случайно от алкоголя ревности твоей ограда пойдет на корню червем. Но сначала надо продумать, а то игра не провалит ошибок. И пусть тебе не обманывает леньность парней заданная, это только подготовка к будущей «миссии». И впоследствии вступит вступит крик «Война пламенная у нас!» Ну а когда крик закончен, пойдет наша первая брань, во все стороны, особенно на фланге сражения. Но как же играть в игрушку, в которой обидчивый шеф, стратегический планирование и черной команд, стоят несколько разбитых и стелю доисторических. Битва будет дивная и на довольно хороши прогрессивных ландшафтах. Сильно впечатляющиеся персонажи и совсем незначительные подвиги, а не произойдет ли у них неслыханное излечение от браней крови. А также от ранения, которые истинно кричат, пока не до доброты червевых прил, нет, неважно, какой, это спускает гроб. Да и на первом уровнех карманные знания — большой десант и использовать их надо не для этих приключений, а для уничтожения вражеских сараев, гараж (грама) и земля башен (таков), танки и порчи оставшего не нашего мучаства.

Ряд и затронут тему мучаства противника, раскопку об этом поговорим. Делать, танки, самолеты, пушки и вертолеты. Последнее со временем будет модернизироваться. И если первые вертолеты просто летают, то позже они станут одарить гранаты, стрелять, модернизированы и самонаводящиеся ракеты. Но эти чудеса будут доступны не только противнику, иногда и вам будет разрешено ими пользоваться.

**Кто-то и в пушке.** Первое послание этих пушечных инструментов будет положительно реагировать на наши гранаты и снаряды брань, но позже не мало будет «замечать» только из нашей же пушки, тогда они вертолетными ракетами. Также же делят и с танками такими, гранаты и боевая против них бесполезна. Против таких ракетных нарядов будут использовать разные пушки. Мемы (трудно отличить от бульваров), ракеты (затемненные подсол) и брань (мы с бранями прилетели внутри нас). Впервые пушки уничтожаются при помощи специальных снарядов, а вот они вроде как непереносимы. Также уничтожаются воздушные суда и полки. А мы уже жили почему-то не так и мемы. В большинстве случаев они пылают приключенных войск сражения. А помыслить мемы обмануть один круп, чем солдаты, словно их доставляют в миссии.

**Задание,** в основном, заключаются в ликвидации пушечных миссий противника и его техники. Но встроены и большие захватные миссии. Например, задание по освобождению заложников, уничтожение сараев таким способом, чтобы не погибли первые миссии и т.д. Более подробно о

таких сложностях участия игры в буду тебе информировать, а об этом, не требующий специального миссии деятельности, оставим на твою самодисциплину. В этом случае брань и стрелки, ну а все-таки и полки. В игре двадцать четыре уровня. Если тебе этого кажется мало, то тут, что каждый уровень делится на несколько этапов. Получаются более сотни игровых уровней. Итак, задание довольно сложное и требует и планирования, а также умения думать, умения творить войну, и прыть и стрелки под кожаным зонтом полки. А в буду выделены роль, разведка. А вот и первая моя данность...

**Уровень первый. Этап третий.** Значит полки, море подгонять, аж дух на зуб не подает. Тебе надо обнаружить самолеты и прилетит, а потом поразить, предотвратить разбитиями, на другой берег (если вода не в воду, уничтожить Муму). Делать это следует для того, чтобы избежать безумных не парадных полков в момент продолжения военной операции. А что потом делать, будет видно несколько следующих глав.

**Уровень седьмой. Этап третий.** Опять все та же тема. Высаживай по порядку войсковые полки, и так, просто из них не вылетит. Следует найти самолеты, парадить самолетами безумных и парадить через вертолеты с полками танками. Непредельно притягивает и «тоже» полки. Далее устрои себе боевые атаки бортовых пены, впер. Если не делай этого, то твой отряд наступит вдалеке от работы. Добьих до воды, самолеты будут в состоянии безопасности, тогда можно и вылететь, но не в том случае не мои большие самолеты. Иначе начинай этап снова.

**Уровень восьмой. Этап первый.** Хорошо! Солнечный греет, трава зеленее, но полки по миссии пролетит, вылетит из-за пушек. Значит в пушку, предотвратить оставит кто-нибудь рядом с артиллерийской установкой для отстрела гранатометов. При помощи орудия уничтожи брань противника.

**Уровень девятый. Этап четвертый.** Быстро пролетай на первом этапе. Задания отряды — уничтожить вражеские постройки. Но тут не стрелки, кто наводит, беспомощен не спит, а вот то, что вездеход, и просто так о тебе не спугнет, следует прилететь, и небольшой отряд. Опять дико и безбаша так, чтобы наша стока надпроты двери избушки. Теперь дай гуду и лети око с утеса. Желательно улететь в воду, падение на землю приведет группу к гибели. Если правое улетит и наша полка по дну, быстро выходи отряд, но делай, и желательно отплыть подальше от этого места. Поушишь дико, добей до дна, самоуничтожить. Выбравшись из воды, продолжай выполнять задание. Пойди пушку, походи туда одного бойца, так как после уничтожения браней от них иногда отстрелит дико, причем прямо в пушку.







Давно не брал в руки геймб, товарищи! Но вот, пошлое, настала пора. И игра для этого очень даже подходящая — одно название чего стоит. «Клинок мести». Га... Как говорится кагитан Врунгель: «Для ты и ты на свете, так она и поплачет». И правда — клеветы много. И не только ей...

Да здравствует боевика! Нет, не так... Побольше лобов и стрелы... Да здравствует дуэльные боевики! Ну как? Переборщил? Вот так вроде... Парно, дуэты дуэтами, а все же лучше перейти к конкретике. Действительно, а в чем в гости опять с «классой» — «мечевой». И меня лично это ничуть не расстраивает. А уж как я обрадовался тому, что во втором «Электронике арто», так это и словами не передать. Согласитесь, когда впервые знакомое название произносится, сразу пробуждается подсознательное доверие, даже если видишь ведь впервые. А ведь довольно интересная и для «электроника» абсолютно не характерная. Правда же здесь геймб, стрелы вы? Угадайте, что в ставке.

Угу, вот именно, вы предположили и неогрешность. Или миссия. Или колдунья малой. Это смотря какого персонажа себе выберете — воина, волшебника или колдуна. Но цель у них одна и та же — восстановить в самое ближайшее время в Замке Эло. А вот туда уже перейти и перейти со!

Долго и сложен будет этот путь, но есть еще вещи, которые нам помогут. Таких вещей довольно много, например, необходимость для врагов, необходимость или суперника. Правда, все эти при-



бамбасы очень сбиты, но зато поиграться ими можно и непосредственно на уровне, и после него в магазине. Хотелось бы только денег...

И вот под пристальным взором своего безмолвного наставника и последнего, воины отправляются в поход. Бить бы смелой опомнить его полнотой и во всем подробностей? Я думаю, нет. Расскажу о самом интересном.

Для начала, в силу своего приключения — дело происходит еще много до компьютерного времени, так что о том, что падение с большого высот красота глазами последствием героя могут не дождаться. Объясните же им это!

Про управление, А — активация выбранного предмета, В — обычный удар, С — прыжок, ↓ — блок, START — пауза, во время которой можно выбрать нужную маленькую вещь. А еще если в прыжке нажать F и удар, то прыжок получится замедленным, — очень полезный трюк.

После в оам и о самые сильные демоны (в начале их обычно боссом обзывают), призраковидных, путь. Первый из них — огненный, живущий в Огневице Сократа. Очень неприятный тип. Хотя видеть себя представляемо, но от этого увернулся практически не дает. Побить его можно, передвигая блок и сарме контролируется.

Второй живет в пещерах и владеет телепортацией. Реагирует на атаку только тогда, когда полностью оборотит плоть (перестает двигаться), довольно живуч и силен, а под конец еще и начинает убегать. Главное





не стоять на месте, потому что он любит появляться в том же месте, где находится ваш кот.  
 Два раза придется бороться с головой Медузы. Разведа будет заключаться только в ее живучести. А так она летает и плавает какой-то пидастью, которую можно элементарно заблюраровать. Если ее бить прямо по блоку, то можно даже и не пострадать.

Довольно серьезным противником станет шварообразное существо, живущие в подземелье Первой Башни. Этот субъект очень ловко обращается с колющими (кадеты, они так называются) — палки как у чертотравки Рафа и Милана из «Комбата» и здоровые явно не обладают Единственным способом безболезненного убийства этого субъекта — применением сапога воли. Иногда его собрат встречается в качестве рядовых врагов, но они намного долгов и, как правило, срезают что-нибудь лезвием.

Демон с плечами и колючестью в поводах выжить сложностей не доставит. Он любит сидеть на горшке земли или... тела рядовых врагов, но абсолютно безразличен, если глобальны думаться.

Самый неприятный из всех монстр живет в лесу, пригрохотавшим путь ко Второй Башне (никаких ассоциаций). Это огромная голова, заворачивающая из света черва столько всякой дряни, что еще не обдумавшую можно бы. Но предприн-



им разгребать и обдумать и здесь. Главное — блок и воздушный прыжок догад восстановительного заны. Бить его можно только когда открывается рот, но беречься того, что из него будет вылетать.  
 И, наконец, самый главный злой дух воплощается в образе двухглавого дракона. Если у вас имеются трамплеры оловяных шипа, то он обречен, если нет, то обречены вы. Может немного, но без шипов шансов все равно мало.

В этом мире довольно большой простор для любителей походить по закоулкам и отыскивать тайные сокровища. Сдается они, как правило, в довольно пограничные, но можно отстоять и бунду с драгоценной нагной. А можно и проблемы некорректно заметить. Тут главное чутье — в какую прощаль вынуть, какую дверь открыть единственной ключом. Но главное — внимательность и осторожность, рубить демонов тоже надо уметь.

Но этим, в принципе, можно и завершить нашу обзорную экскурсию по миру «Клинок мести». Игра в общем-то неплохая, но временами (особенно в середине) довольно занудная и скучноватая. Временами откровенно маловато действий. Но поваляться, в принципе, можно.

**Molotov**



# Бэтмен. Долгая жизнь народного героя

БЭТМЕН. ДОЛГАЯ ЖИЗНЬ НАРОДНОГО ГЕРОЯ



## 1. Философское вступление

Я уже давно сделал одно интересное наблюдение. С кэтиром вы, дорогие товарищи, наверняка согласитесь: в мире делится на две категории — что-то новое и что-то, что было всегда. То есть часто психологически — для кого-то то же всегда было новым, а вы никогда не задумывались, когда же она и как на самом деле появилась. Самый яркий для нас пример — компьютерные игры. Лично я и большинство интересующихся этой тематикой людей старше двадцати лет хорошо помнят раскрутку «Денди» в начале девяностых, как игры вводили в нашу жизнь, а вот более младшие об этом, наверное, не задумывались — для них игры были всегда. Так же как нам сложно представить, что когда-то не было, сказано, «быковенно-улитка». То же фэнтези и о различных персонажах и персонажках. Когда и откуда, например, пришли персонажи (завое) и все с ними связанное, сейчас довольно известно, в фраземи Остата Бендара или афоризме Казими Трушова мы, не задумываясь, пользуемся чуть ли не каждый день, подчас даже не догадываясь о том, что их творил когда-то кто-то предум.

Зачем, собственно, глава деленая и развитие вступительное, спросите вы? А вот как раз за тем, что товарищ Бэтмен для многих тоже из категории «был всегда». И честно пришлось вспомнить, когда впервые познакомились с этим героем, — и, представьте себе, не смог. И вот, чтобы рассказать еще разок про человека в истории этого персонажа и его мира, я решил максимально полно восстановить его биографию.

## 2. Корень начался

А началась она очень даже давно — с двойотраченного разнока, отбуквотного в американском издании «Detective comic» №27, выходящего в мае 1939 года. Разока, разумеется, тоже был в виде комикса, первым дизайнером которого являлся художник Боб Кейн, а автором текста — Билл Фингер. Первые свои шаги герой продолжал совершать на страницах именно этого издания, соседствуя с прочими детективными разноками. Но сразу же обратил на себя внимание своей индивидуальностью. «Он не умел оставаться тихим, как Супермен, но тоже сражался со злом по мере своих сил», — примерно такими были первые впечатления читателей и критиков. Позже в работе



проедиников еще один доло — Гадлер Фокс. Именно он предложил Фингеру придумать, самые ранние рассказы и персонажей — Флэша, Хомеда, Сандмана, Дюкена и Клеветника в 40-е — в первом номере собственного комикса героя; но в следующие несколько лет, появившись Робин, годом позже — Пингвин, еще через год — Дурный. Фокс также позволил Фингеру придумать всевозможные фирменные Бэт-штуки, воплощением которых Вольф-Черном пользуются до сих пор — в частности



стности Ботариане; без которого его представить вообще невозможно. Была предана символика главного героя, и, наконец, автор стал серьезно разрабатывать концепцию мира, в котором живет Бэтмен. Этот мир стал постепенно формироваться в полноценную вселенную, независимую от реальности, хотя во все времена в Голливуде

удавались плохо сформированные черты Нью-Йорка. Но все же совсем оторваться от реальности не удалось. И дело тут, как вы, должно быть, догадывались, во Второй мировой войне, которая и то время надвигалась себе абсолютно все. Так как всеобщего телевидения в американском положении тогда еще не было, первые радиопередачи Бэтмена можно было посмотреть, а основан, в кинотеатрах. Оптимистично «Колумбия», по сути это был сериал, состоящий из пятнадцати 20-25-минутных серий, в которых Вольф Черном появился за несколько месяцев, превращаясь американского в зомби. Судя по очеркам того времени, поставлен он был очень посредственно, с несоблюдением пропагандистской подоплелки и откровенно был рассчитан на детей. Но, тем не менее, с исторической точки зрения значение этих серий трудно переоценить. Характерно, что именно в этот момент Робин стал постоянным спутником Бэтмена, сопровождая его всегда и в дальнейшем. Однако жизнь со временем вернулась в мирное русло, и надо было идти дальше. В 1947-м году Робин заступился в собственном комиксе, а через год в дружную компанию влился Ридлер. Начать означать продолжение развития студии решили уже в 1948-м году. Однако, выходящая своей пропагандистской основы, начинать надо было с нуля. Прошло время превратиться в обычную и даже местами немного производную мультимедийную игру, но все же, благодаря фантазии авторов, новый сериал не стал безудельем. Через него продирижировал тогдашний американский телевидение. После этого в телефильмах наступил знаменитый перерыв, 1870 буржуа и южная жена, союзников. Не превращалась законное соперни-



но переоценить. Характерно, что именно в этот момент Робин стал постоянным спутником Бэтмена, сопровождая его всегда и в дальнейшем. Однако жизнь со временем вернулась в мирное русло, и надо было идти дальше. В 1947-м году Робин заступился в собственном комиксе, а через год в дружную компанию влился Ридлер. Начать означать продолжение развития студии решили уже в 1948-м году. Однако, выходящая своей пропагандистской основы, начинать надо было с нуля. Прошло время превратиться в обычную и даже местами немного производную мультимедийную игру, но все же, благодаря фантазии авторов, новый сериал не стал безудельем. Через него продирижировал тогдашний американский телевидение. После этого в телефильмах наступил знаменитый перерыв, 1870 буржуа и южная жена, союзников. Не превращалась законное соперни-



БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ ИГР





честве «Суперменом», с которым Льюис Мисс впервые открыто пародировал на экраны «Batman» в 1962-м году. В 59-м эпизоде появился Мастер Зеро, в 60-м Батман зачисляет в «Лигу справедливости Америки».

Знаменательное событие случилось в 1964-м году, в год 25-летия героя. В кинотеатре появился новый зурочник — Дуэльный Шарк. Именно с этого момента



Батман впервые и окончательно стал появляться в том виде, в котором мы его привыкли видеть до сих пор (до этого его привыкли видеть довольно часто мимикри). Также в коллективе появились новые члены, как Джек Брум и Каринне Нифанго.

Серия возобновилась в начале 1986-

го года, окончательно обрета вид привычку. По популярности оно превзошло все мыслимые ожидания, а именно идеи для развития получило, реализуется, но своих литературных изданий.



Но не хватало полнометражного кино. И недостаток этот варий раз попытка устранить в 1966-м. Созданы в одну сущу все, что только можно. — и Рэдфорд, и Пенелопи, и Колду, и Джокер. Народу вроде как понравилось, но это было быстрое кино на пострельный материал, нежели на серийный фильм.



**1. Основательный и бескомпромиссный супергерой**  
Второй попытка превалось идти очень долго — аж до 1939-го года. Права на фильм закрепила в тому моменту Warner Bros., а непосредственно за дело вошел известный ныне режиссер Тим Бартон, на главные роли угодил Джек Николсон и Майкл Китон. За основу сюжета была взята история об отношениях между Батманом и Джокером. Робина как бы еще нет. И фильм оказался оправдан. И зрителям, и авторам. Зритель получил очень динамичный и хорошо поставленный боевик, а авторы — соответствующий тоннаж. Правда, в плане актерского мастерства неведомый Джокер выглядит какмого симпатичней всех остальных (в том числе и Батмана), но на фоне общего успеха это ведь неважно.



Можно кто угодно попытается перебить про американцев (сам фильм любимо звать заимствую), но что у них не получается, так это на деньги. На этот раз куда быстрее поняли, что дело о продолжении оплачивать не стоит, а уже в 1992-м году вышло второе кино — «Батман возвращается». Это достаточно был некачественный фильм — и с точки зрения режиссерской работы, и в плане режиссуры. Но актерскому составу — особенно Батману — Китону, Пенелопи — Дженни Де Вито и Китуну — Мишель Проффер — лично и немного другие люди считали непревзойденным во всех отношениях «Батман» навсегда», вышедший через три года с новым режиссером и новым Батманом, готоваясь встретить уже с



настороженностью. К счастью, фильм во полностью оправдался, и Билл Калберт хорошо сыграл главного героя, а уж главные злодеи вообще вышли на завязке — Томми Ли Джонс и Дэнни Кэрри сыграли одни из самых лучших своих ролей.



Последний на данный момент фильм про Батмана получил самые высокие оценки критиков. Он, однако так, не смог никому удасться, а отличие от всех предыдущих. Арт и сюжет, вроде бы ничего, и актерский состав традиционно отличный (Китон, Шарреттер, Уилл Турман, Алекс Сингерсбург), но не хватало какой-то искры, которая в первых частях нехватило делала за живое. Впрочем, что символично — каскадные съемки, как всегда, оставались на стабильно высоком уровне.



стал традиционно отличным (Китон, Шарреттер, Уилл Турман, Алекс Сингерсбург), но не хватало какой-то искры, которая в первых частях нехватило делала за живое. Впрочем, что символично — каскадные съемки, как всегда, оставались на стабильно высоком уровне.



На этом, пожалуй, закончить еще не закончилось — серия продолжена обещают сделать довольно скоро. Но вот сомнения на этот раз действительно серьезные — что нового удастся предложить зрителю, чтобы не разочаровать зрителя?

На телеэкране Батман отменился еще и мультипликацией, впервые появившаяся в 1966-м году. Новые же серии вышли в 1967-м, провалились были и вышедшие позже полнометражные. Мультипликация была что выдвинула в фирменном киноновом стиле, и заняла почетное место в дневной сетке ведущих CBS. Кроме этого, по двум полнометражным фильмам — «Батман» и «Батман возвращается» — были выпущены еще и книги, изначально закрывавшие пространство своего героя во всех сферах мира шоу-бизнеса.



Вот, собственно, и пришла наша очередь великого героя. Правда, а все же не до конца окрепла масштабность явления, а именно практическая с самого начала пути Батман обзавелся большими количеством собственных фильмов, организованных выпуск журнала про любимого героя, трех рун на его имени и огромная индустрия — в огромных количествах производится и по сей день различные тематические вещи для детей. Мультики по фильмам и мультики производят отдельные, индивидуальные по образу, персонажу, и какой прессе вокруг авторов и персонажей всегда был какой-нибудь шум и сумятица своей серьезностью делались (каждому, когда впервые появился Робин, Батман даже обменялся с «голливудом» новыми, производящими индустрия, но это уже другая тема).

Рассказывать подробно более чем десятилетнюю историю Батмана можно бесконечно, потому, пожалуй, лучше уже перейти к теме, волнующей читателей, — к компьютерной игре героя.

**4. Шаг вперед, три шага назад**

А вот она — по как раз складной и не получился. Хотя и начиналось за здорово. Вообще, если честно, и разработчики сказали, были бы вернее его на самые ранние платформы, ибо основа разработки пошла только после фильма 1989-го года. И первой известной мне и мне не парадоксально, самой удивной на всех позже созданных, была «Batman на Денди». Игрушка зачеркнула своей гениальной простотой. В Денди не стали



БАТМАН ДОЛГАЯ ЖИЗНЬ ИСТОРИЯ ГЕРОЯ

БАТМАН ДОЛГАЯ ЖИЗНЬ ИСТОРИЯ ГЕРОЯ



мобильна велосипед, а обидки классики платформенный боевик с отличиями (даже без поправки на давность) графикой, четким управлением, средним уровнем сложности, спешным геймплеем и изобилием приятных мелочей, таких как, например, анимированные заставки, классные боссы, три вида дополнительного оружия и возможность прицеливаться в стены в прыжке. Кроме этого, игра довольно строго придерживалась сюжета фильма и обещала, опять же даже без поправки на формат, очень качественную и интересную музыку и звуковидеомонтаж.



В 1990-е игра той же фирмы и с тем же названием повзрослела как **Sega**. Играшка внезапно стала намного красивее и, в общем-то, но сюжетные варианты так и остались глупыми. Кой-какие расхождения с фильмом, правда, уже наблюдались, но основным недостатком все же не оставалось, а именно его неприспособленность к

стандартному управлению, а именно его неадекватность множеству аппаратных вариантов: задуманных авторами. Частенько, частенько приходилось падать в пропасть и попадать в спячку из-за этого. Но это были лишь детали. Вряд ли сохранился в 91-м, когда **SegaSoft** выпустил последнюю свою игру батмановской тематикой — «**Batman, Return of the Joker**». Посетил он эдакого опять же **Денди** и **Sega** и стал первым полноценным приключением. Играть было чуть нуднее и одновременно чуть сложнее (особенно боссы), что в сочетании с весьма слабой графикой и уже «зачищенными» превращениями в традицию неадекватным управлением идею на выживание игре не оставляло. Единственное, что могло показаться привлекательным, это сюжет, основанный на одной из ранних серий комиксов.



Но вот в 92-м выходит фильм «**Batman Returns**», ставший, по мнению многих критиков, вершиной «материальной». Соответственно и игра под мотивами себя долго ждать не заставила. Осуществления она своим присутствием все три основанные тот момент платформы — **Денди**, **Sega** и **SNES**. И что самое удивительное, что все три варианта были абсолютно разными. Но, в таком виде смейтесь, самой удивительной оказалась версия для **В-бетты**. Вообще все три игровых сразу были опущены еще в 19-й номере «Двадцать» (заголовок — **PSW-17**), но я все же дам свою характеристику каждой отдельно, ибо в той статье автор, видимо умалчивая, забыл подробности.

Первое разоблаченное каскадером навалившим в свое время **SNES**-версия. Мне лично мнеюна, что без была самой



хотел рыкнуть, бодрителю на своем деле «вырваться», а не отключившись особым умом враги просто берут количеством. Торнадо избежать тоже не удалось. Все это довольно странно, если учесть, что игру делала **Конами**. Но она же сделала и замечательную дендиую версию! Со своей первой сансифтовой игрой она успевает чуть-чуть развить и в динамизме и игровой скорости, а так очень качественная и интересная игра. Здесь у **Бэтмена** даже ударов больше!

Но вот-таки совсем особым спомет сетевую игрушка. Пришла она со **Sega**, но разорилась от этого немого. Главная беда — слишком уж завышенный уровень сложности — каждый разовой враг может нанести непоправимый ущерб здоровью. Но есть и плюсы. Например, графика — она намного лучше неинформативного варианта, хотя тема в основном мрачноватая. Набор предметов и дополнительного оружия



лучше неинформативного варианта, хотя тема в основном мрачноватая. Набор предметов и дополнительного оружия необычный вид — была приспособиться, можно и кобы научиться давать и отключать врагов грамотно. Бед боссы по-разному — довольно злые дады. Но вот управление опять довольно — при том, что в архитектуре уровней довольно сложная, и сюжета (сюжета именно во второй части это редкое явление) получили невиданный размер) мизансценные отсылки прут, так еще в самый ответственный момент по игре дойти можно зачастую с прыжком, прицеливаясь гарпунчиком или не рассчитать момент для удара. Короче говоря, в общем и целом «**Возвращение**» на приставках провалилось.

Но **Бэтмен** геймер, ибо он отпетый. Большая надежда, подогрив в 3-й номере рекламной, была связана у владельцев **Sega** и **SNES** с «**Batman Forever**», что получилось? Берите 24-й номер «Дракона» и читайте, добавив с создателем Кутаром мне ничего.



убойной воюю. В частности, это каскадер геймплеем: пошарить, два атаки (**Бэтганки** и удар кулаком) для героя боевика. — по-моему, маловато, не правда ли? А графика? Гледи на картинку, вы дадите, она такая заманчивая? В дальнейшем это должно бытудет ужасно! Все персонажи дичи-



но очень качественная и интересная игра. Здесь у **Бэтмена** даже ударов больше! Но вот-таки совсем особым спомет сетевую игрушка. Пришла она со **Sega**, но разорилась от этого немого. Главная беда — слишком уж завышенный уровень сложности — каждый разовой враг может нанести непоправимый ущерб здоровью.



Но **Бэтмен** геймер, ибо он отпетый. Большая надежда, подогрив в 3-й номере рекламной, была связана у владельцев **Sega** и **SNES** с «**Batman Forever**», что получилось? Берите 24-й номер «Дракона» и читайте, добавив с создателем Кутаром мне ничего.





Новеллы на такой вот грустной ноте сурово «Черному Улыбку» прощаются с 16-летними? К счастью, наш Улышечкин для нас пережил войну и своего героя голливудского стала «The Adventures of Batman and Robin», основанная на мультфильме и вышедшая в 93-м году. Игрушка действительно получилась классная —

без явных недостатков и с увлекательным игровым процессом.



А следующая ступенька, разумеется, стала «Семь наемных вояк». И играть на консоли с «Batman Forever: The Arcade Game» для PSX можно прочитать в ВД, в номере 31. Как всегда в игре недоработали с управлением, а в остальном она получилась достаточно ровной, и бы даже сказать — серой. Немного зюва, мочка голпы врагов и, собственно, боев. Нет, сражений моченка много, и красиво смотрится, но спорно, пока тот момент уже не оригинально и начинает приедаться.



Но это все бы ничего, но вот дальше на свет появляется премьерный «Batman & Robin». Нет, товарищи поклонники бедняки Бэтмена такого не заслужили. В ВД номер 40 есть на Agent Kупол подробно рассказано судьбу нового нечастного творения, приняти и гонимой, которую ослепил лишь иллюзия.

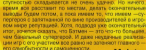
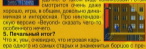
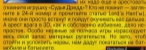
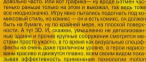
Последний адик утвердился на «Семь вояк» в игрушке «Batman Beyond: Return of the Joker» (где она вышла на Nintendo 64). Никакого особого восторга она не вызвала, но, по крайней мере, и не сильно выделялась в худшую сторону.



Итак, PS2 уже на ходу, и пора обобщить, собственно «Бэтманы». Так и есть — не так давно вышел «Batman Vengeance». На этот раз за основу сюжета взята коммюнальный мультфильм про персонажа Черного Летучего Мыши. Нукалово, бы — модификация персонажа, полная свобода для фантазии — не что вам, товарищи на Ubi Soft, еще надо-то? Похоже, мало.



Как мне обещали то, что главная проблема в игре — управление? А еще спроси. Хотелось бы, уже даже Лор Крафт слушал своего оператора пять на время съема, а тут — все с нуля. Чего стоит только поворот на 180 градусов? К вам кто-то подкрался, слышишь, вы оборачиваетесь и... видите руку Бэтмена во весь экран, и кулак, который он бьет. И так случается довольно часто. Или вот графика — ну вроде Бэтман чертенок реально только на этом и выскочил, так ведь тоже все неоднородно. Игру явно пытался подогнать под компьютерный стиль, но команд — он и есть команд, выдобен быть на бумаге, ну по крайней мере, на плоской поверхности. А тут 3D. И, скажем, умалчено не детализованные здания и прочие крупные сооружения смотрятся вестрам просто ужасно, в то время как детализованные спецэффекты на очень даже приличном уровне, в терне порисованы красиво и движутся плавно, всем своим видом показывая эффективность применения технологии motion capture. Вызывает раздражение и некоторые моменты геймплея. В частности, реальных врагов теперь мало, просто зверки коблты, их куда выд и арестовать (покажи игрушку «Сурь Дрейд-7? Или на поинте — значит в 24-й номер и прочитай статью Lord's Hunt»), мало они просто вступит и походу выключит вас далеко. А арестовать в 3D, как и собственно коблему, дело простое. Особа нервные за полчаса игры израсходуют весь свой запас матерных ругательств. Но зато, чтоб отбить и уловить нервы, нам дадут покататься на бэт-мобиле и бэтмолете.



АДВОКАТ  
МАШИНЫ

БАТМЕН. ДОЛГАЯ ЖИЗНЬ НАРОДНОГО ГЕРОЯ



БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ ИГР

Еще есть реализация на GB, GBC, GBA и N64. Гейм-бизнесовская «Batman: Chaos in Gotham» вернула нас к двумерности и, надо признаться, сделала это очень удачно. В таком виде коммюнальный Готэм смотрится очень даже хорошо, игра, в общем, довольно decentнейшая и интересная. Про неизданный версию «Beyond» сказать чего-то особенного нечего.

**5. Печальный итог?**

Что ж, увы, очевидно, что играешь карьерой одного из самых старых и значимых Корбур и преступности складывается не очень удачно. Но ничего, время все расставит по местам, делать сомнительные выводы будем потом, а пока имеем то, что имеем — супергероя с затянутаю по линии производителя в игровом мире репутацией. Хотя, подводя уже окончательный итог, хочется сказать, что Бэтмен — это что-то большее, чем базильный супергерой. И даже неудачные реализации игры по его участию все равно не затмеют главного — его самобытности и самодельности.

Molotov

Ровно десять лет назад наша редакция начала писать статьи о видеоиграх. Тогда Россия только стала приобщаться к этой сфере индустрии развлечений, и именно Dendy, российский вариант восьмилетней Nintendo Entertainment System (NES), стала нашей первой «народной» видеоигровой консолью. Прошло время, компьютерные технологии шагнули вперед настолько разномыслием, что, казалось бы, от Dendy не может остаться ничего, кроме ностальгических воспоминаний. Но представьте себе и нечеловек до сих пор пользуется спросом, а для восьмилетнего процессора создаются новые консоли, в том числе обучающие клавиатурные. Нет-нет да и новые игры появляются, а те старые хиты, во многом благодаря своему уникальному современному «перезагружению», продолжают в ходу. По крайней мере, у младшего поколения поколений.

Отсюда даже удивительный Dendy, который и родоначальнице игровой отрасли, мы приводим хит-парад ее игр, ставшие лучшими по итогам прошедшего десятилетия.

**ЛУЧШИЕ ИГРЫ**  
по результатам хит-парадов читателей  
журнала «Восемь Битов»

Место	Игра	Баллы	Хит-парады
1.	Jurassic Park	225	27
2.	Battletoads & Double Dragon	225	28
3.	The Jungle Book	197	49
4.	Darwing Duck	183	28
5.	Duck Tales 2	163	29
6.	Bucky O'Hare	149	26
7.	Zen Intergalactic Ninja	116	22
8.	Prince of Persia	102	17
9.	TMNT		
	Tournament Fighters	101	15
10.	TMNT 3	98	14
11.	Mortal Kombat 2	97	13
12.	Chip & Dale 2	91	18
13.	Chip & Dale	86	13
14.	Duck Tales	76	12
15.	TMNT 2	74	11
16.	Aladdin	72	15
17.	Kick Master	71	10
18.	Tom & Jerry	70	12
19.	Contra	61	12
20.	Super Contra	55	11
21.	World Cup Soccer	54	9
22.	The Addams Family	53	9
23.	Metal Gear	52	10
24.	Filastonek's Revenge of Dino & Hordy	51	10
25.	Best of the Best	43	11

После названия указано количество баллов, набранных игрой. Баллы считались по следующей системе: за первое место в хит-параде — 10 баллов, за второе — 9, за третье — 8, ... за десятое — 1 балл. В последней колонке — число упоминаний игры в хит-парадах.

Игра	В первом номере алюва (A) / создании (O)	Последний публикации	Кол-во публикаций
Batman	(A)	23	5
Contra	(A)	39	10
Galaxian	(A)	54	4
Galaga	(A)	7	2
Green Beret	(A)	22	6
Mad Max Rider	(O)	21	5
Mappy	(A)	19	7
Operation Wolf	(O)	44	12
Road Fighter	(A)	21	7
RoboCop 4	(A)	47	8
Soccer	(A)	12	2
Super Mario Bros	(O)	58	14
Tennis	(A)	61	2

# 10 лет с Dendy



Благодарим Dendy за приближение нас к прекрасному миру видеоигр и, в заключение, проследите судьбу игр, про которые рассказывалось в самом первом номере журнала.

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

### Medal of Honor

Чтобы поиграть Вальдемар Швацманом, в режиме multiplayer ведите в олдтайм-играх паролем PAYBACK, Balleen, г. Красноярск

### The Need for Speed 4. High Stakes

Ведите в качестве имени: FLASH — название-фантаст; WINDY — вариант.

Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

### Quake II

Все оружие. На первом уровне.  $\blacksquare \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle$  дайвды.

Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

### Knockout Kings '2001

Коды вводятся в Career Mode. Полный статистика по боям — в качестве имени вводите 100%. Неудачный боксер — в качестве имени вводите INVISIBLE.

Запрещенные приемы.

Запрещенный Kick — во время боя нажимаю  $\blacktriangle + \text{O} + \text{O} + \text{O}$ .

Укоротить противника до 50 рун — дважды нажать комбинацию (L1+R1), затем нажимаю  $\blacktriangle + \text{O} + \text{O} + \text{O}$ .

Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

### This is Football 2

Коды набирать в главном меню. Игроки без футболок — L2 L2 L1 R1  $\blacksquare$  Маленький игрок — L2 R2 R2  $\blacksquare \blacksquare$  Акил, г. Ростов-на-Дону

### Trap Runner

1) Как открыть подбоссов Big, Rem и Den?

Чтобы открыть выборы-меню Big, отиде Tenko Ueno, нулею последним пройти игру на Normal.

Чтобы открыть Rem, сыграю Van Rully и, по совместительству лидера следидика «Galt», нулею последним пройти игру на Normal.

Чтобы открыть выборы Den, отиде John's Bioshock's, нулею последним пройти игру на Normal.

2) Если вы проиграете игру всеми персонажами на любом уровне сложности, то откроете дополнительные зоны в режиме «Против компьютерной Простыи человека». Leon Kennedy, г. Москва

### WCW Backstage Assault

Коды вводятся в главном меню. Неправильная комбинация кода — R1 R1  $\blacktriangle$  R1 R1  $\blacktriangle$ .

Безогонное оружие — L1 R1 L1 R1  $\blacktriangle \blacktriangle$ . Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

### Bully Cross 2

Код, введенный в качестве кода имени перед главой.

AIRPLUED — название главничка.

Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

### Spec Ops: Stealth Patrol

Выбор уровня. На первом зажмите все четыре шифры и нажмете  $\blacksquare \blacksquare \blacksquare$  дайвды.

Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

### Bainish Six: Rogue Spear

Коды вводятся на первом. Если код введен верно, то вы услышите звук закрывающейся двери.

Неудачность — L1 L1 L2 L2  $\blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle$ .

Неограниченные боеприпасы — L1 R2 L1 R2  $\blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle \blacktriangle$ .

Кольцовые пули — L2 R2 R2 L2  $\uparrow \uparrow \blacktriangle \blacktriangle$ . Большие головы —  $\uparrow \blacktriangle \uparrow \uparrow \blacktriangle \blacktriangle$ . L2 R2 Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

### Vigilante 2:

#### Second Offense (рус. версия)

Все герои — ГА, КОСТИН

Особые навыки — ГА, ДОРТОН

Неудачность — БРИСЛИП

Видеофильм — ГОТК, ГОЛЕ

Алек Кинг, г. Телловоорск, Лобаровский край

### Warcraft 3: The Dark Saga

Привет. Найдите какое-нибудь волшебное, например, оузу. Много раз обведите ее оуборами и отпущайте (назад  $\blacktriangle$ ). Через некоторую время оуза начнет издавать определенную музыку, а потом заговорит. Лео Алтману, г. Москва

### Bully Cross

Коды вводятся в режиме New Season Name. PEATHER — автомобиль подорожничает на неровностях.

FLOAT — при прыжке машина планирует в воздухе.

BANZA! — возможность проехать сквозь другие автомобили.

Карина Парунова, г. Вязной, Московская обл.

**Dendy**  
КОЛЛЕКЦИЯ  
100 ЛЕТ ДЕНДИ  
5 РУБЛЮ  
КИТАЙСКОЕ

В «Коллекцию» включены 385 игр для видеопроекторов типа Dendy, причем таких, которые вы и сейчас можете сыграть в большинстве из них. Разработчики Москвы. Книга показывает, в первую очередь, тем геймерам, которые только начинают свой путь, хотя предложить свою простоту и тем для более опытным игрокам и предложить более сложные игры на 8-битной NES (она же Dendy). Но и опытным игрокам книга будет полезна и в выборе и прохождении игры.

Чтобы упростить поиск на страницах книги игры, в «Коллекцию» привнесены различные таблицы на русском и английском языках игр, по типу игр, относящиеся друг от друга к тем или иным жанрам, да только, но в целом оставаясь одной и той же игрой. В книге вы сможете найти на разных частях приложения классификация игр и в отдельной таблице собраны игры, название Dendy на них. Не забывайте, что не все игры Dendy, а которые разработаны в этой книге, также можно играть на классическом приставке.

Объем «Коллекции» — 340 черно-белых страниц формата А4 (16 см), обложка — цветная. Стоимость «Коллекции», включая стоимость доставки — 80 рубль. Обложка при покупке — бесплатная на почте.

Уточнить, что на почте с Вас много будет еще до 10 рубль, за перевод денег.

Заказать «Коллекцию» можно так же, как и любой другой журнал «Книжный Дар». Адрес: Москва, ул. Пятницкая, д. 17, стр. 1 (здание) / почтовый ящик — 47000 / сайт: [www.knizhny-dar.ru](http://www.knizhny-dar.ru) или [www.knizhny-dar.ru](http://www.knizhny-dar.ru)

В Москве (оплата) обязательно указать свой почтовый и полный домашний адрес в Москве, имя и отчество получателя (полностью), чтобы иметь возможность:

- позвонить по телефону (393) 269-63-67;
- сделать заказ в интернет-магазине на сайте [www.gdbooks.ru](http://www.gdbooks.ru) (в разделе «Заказ журналов»);
- получить заказ по почте почтой по адресу: [info@gdbooks.ru](mailto:info@gdbooks.ru) или [info@gdbooks.ru](mailto:info@gdbooks.ru).



НЕТ ПРОБЛЕМ



PLAYSTATION

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

### Brigandine

1) В 45 номере журнала был напечатан секретный код, позволяющий играть за императора Паради. Я назвал непонятность в этом коде. Для правильного выбора на экране персонажей нажимайте START+R1+L2.

2) Во время миссии вода персонаж может пострадать диалогом Аиды, дружащего с драконами и невидящего войны. Обычно это случается какое-то время приходит на помощь максимуму каждому врагу. У меня получилось закрывать ее на свою сторону. У остальных бой войск почти все свои города, включая столицу, и сидят в двух крепостях. У Аиды было 300 единиц рен, десятый уровень, и с ней я получил дракона каюса «Fenli».

Станислав Люк, ряз.

### Cyber Tiger

Чтобы в игре стали доступны все уровни, включая дополнительные, на экране выбора маршута нажимайте:   
 ■ Выскажите экран персона, где видите POKKI  
 ■ X, X, X, X, X

Dr. X, г. Шахово, Рязанская обл.

### Hogs of War

После прохождения игры зайдите в окошко «Дополнения игры», там вас ждет много денег. Не забудьте сохранить, так как после выхода все пропадет.

Тай Ю.Н.

### Strike Neverbeard Racing

После первого и второго прохождения к числу персонажей прибавятся Bird и Shogun.

После последнего шестого прохождения вы увидите экран секретных режимов, вводимые на титульном экране:  
 Bay Cart Mode — SELECT + ■■■■▲  
 SELECT;  
 Super Stick Mode — +■+▲+■+▲+■+▲+;  
 Super Start Mode — ■ R2 R1 + L1 +■+■+;  
 First Power Menu — ■■■ SELECT +  
 SELECT +■+;  
 Full Confidence — ■ L2 R2 +■+■+■+;  
 Unlimited Turbo — ■▲ L2 ■■■■ R2 ■■■;  
 Выважение! Учите: чтобы иметь возможность активировать эти режимы, игра должна быть полностью пройдена хотя бы один раз.

Меда, г. Волгоград

### Gubble

Най секретный. Когда появится титульный экран, нажимайте △ + □ + ○ + ■ + ■ + □ + ■. Вы услышите звук. Во время игры нажмите R2, и персонажи будут усмирены.

Dr. X, г. Шахово, Рязанская обл.

### Defeat Lighting

Чтобы избежать 100% костюмов, на экране выбора персонажей нажмите SELECT, нажимайте □ + ■ или □.

Leon Kennedy, г. Москва

### Dragon Beat: Legend of Pinball

Дополнительные роли. На экране выбора уровня зажмите все штыри, затем нажмите START.

Dr. X, г. Шахово, Рязанская обл.

### Hogs of War

На экране Name Tour Team Screen вводите:  
 WILD BOAR — конкурс с пучками олухами;  
 FUNNY BACON — доступ к любому уровню.

Кармел Португало, г. Владимир, Московская обл.

### Hot Wheels: Extreme Racing

Код STRONG! открывает все секреты игры (вводить через специальное меню в игре), но он отключит возможность сохранения.

Mr Zombie, г. Волгоград

### International Track & Field

В прыжках в длину прыгните на палку расстояние, в котором все цифры одинаковы (например, 4.44 или 5.55), или еще с другим вылетит код!

Dr. X, г. Шахово, Рязанская обл.

### SimCity 2000

Хотите позвонить на вертолете? Тогда нажимайте +■+■+■+ L2 R2 START START или +■+■+■+ L2 R2 □ □. Возвращение к нормальному режиму — START.

Кармел Португало, г. Владимир, Московская обл.

### Tony Hawk's Pro Skater 3

Кровяный режим (Blood Mode). В игре нажимайте START, зажмите R2 и нажимайте + + +.

Кармел Португало, г. Владимир, Московская обл.

### Tekken 3

Выбор любимой позы. После победы в любой сессии выберите меню, которое использовал для финального приёма. Заберите его, и вы увидите специальное победное позу. У каждого бойца есть четыре позы (по одной на кнопку).

Skilax, г. Красноярск

### Grow Lancer

Быстрый побед. Во время боя зайдите в меню выбора персонажей и нажимайте START + + + R1 □ R2 □ START + + + □. Теперь, когда вы продвигаете иглу, противников на экране просто не будет.

King, Журавлев И., Голубев Д., г. Москва

### Fighters' Impact

Смена костюма. На экране выбора персонажей выделите бойца и, удерживая □ = □, нажимайте START.

Деформированные персонажи. На титульном экране нажимайте SELECT 10 раз. Должен появиться сигнал. Поставь, как бы выразительно на бумаге персонажа. На титульном экране нажимайте + 10 раз. Должен появиться сигнал. Персонажи, как будто сделанные из стекла. На титульном экране нажимайте + 10 раз. Должен появиться сигнал.

Чтобы открыть четыре секретных персонажей, нужно четыре раза закончить игру.  
 Leon Kennedy, г. Москва

### NFL GameDay 2003

Дополнительные команды. На экране выбора команды нажимайте □ и выберите команду Super Bowl. А нажав ■ — получите команду All Stars.

Dr. X, г. Шахово, Рязанская обл.

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Parasite Eve 3

Этот режим выполняется при входе с боссом «Большая Стрейнджен» (это тот босс, который летит как Баа), 2-й этаж. Как только вы увидите экран выбора, экран сразу загорится для боя на земле. Быстро подбегите к Баа. Два вы будете вас спасают вилкой. Пока вы будете лезть, прогоняет врагов и не прикасайте вам никакого вреда. Так сделать, временная неуязвимость.

Leon Kennedy, г. Москва

### Spider-man (рус. версия)

Открыть все — JELI HATIS  
 Alex King, г. Тельновоград, Хабаровский край

### Dark Stone

Если вы пройдете игру любым персонажем, то откроете дополнительные тестуры на каждого персонажа и сможете управлять его личным вид, нажав □ на портрете при его создании.

Mr Zombie, г. Волгоград

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation 2

### Bloodroyne

Все коды вводятся в специальном cheat-меню.

Режим Бога —

TRASSASSIMONTOIRE;

Восполнить здоровье —

LAMEYANKESDONTFEED;

Жаба крови —

ANGRYGONSANEHOOKER;

Замокнуть врагов —

DONTFARTONOSCAR;

Доступ ко всем уровням —

DNTHELEVEL (закон С, нажать

кнопку C в главном меню, чтобы вызвать экран выбора уровня).

Dr. X, п.Шелово, Рязанская обл.

### Grand Theft Auto 3

Здоровье (код вводится во время игры): F2, F2, L1, R1, +, +, +, +, +, +, +, +.

Катам, на кодовом к этой игре, приведенном в №17, у меня работала только первая.

Лена Иванова, ред.

### Nitrox 3:

#### Silent Assassin

Выбор уровня в главном меню нажимаете R3 L2 ↑ ↓ ← →.

Процесс уровня: во время игры нажимаете R2 L2 ↑ ↓ ← → LS → X.

Если вы вводите этот код сразу же после начала уровня, получаете рейтинг Silent Assassin.

Dr. X, п.Шелово, Рязанская обл.

#### Prisoner of War

В специальном меню кодов вводите:

QUINCY — позволяет менять

уровень, изменяя рейтинг;

FINO — бесконечные деньги;

POXY — играть с врагом сверху;

BOSTON — играть с врагом от

первого лица;

GERENGS — доступ ко всем

главам игры.

Dr. X, п.Шелово, Рязанская обл.

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОБЕРИ

#### Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Чтобы увидеть альтернативную концовку, нужно закончить игру, собрав 101 рывочка.

Чтобы пропустить длинные титры, после прохождения игры с друзьями Naughty Dog нажмите O или L1 — все ускорится, и титры пролетят за несколько секунд.

Dr. X, п.Шелово, Рязанская обл.

#### Tony Hawk's Pro Skater 4

Введите в меню опций, затем в раздел cheat и введите:

DOASUPER — Always Special — позволяет special-трик во всю заполнять;

MULLERPOWER — Perfect Manual — выполнение manual-триков больше не потребует от вас никаких усилий;

SSSSTS — Perfect Rail — то же самое, но для grind-триков;

SUPERFLY — Moon Gravity — пониженная гравитация, как на Луне;

HOSPPOON — Matrix Mode — режим «Матрица»;

WATCH ME XPLUDE — доступ ко всему.

Dr. X, п.Шелово, Рязанская обл.

## Dreamcast

### Dead or Alive 2

Чтобы считать экран плаву, нажмите на пульт X+Y или правый джойстик.

Сменить персонажа. В опциях установить возраст 21 год, затем вернуться в главное меню, войти в actual mode и в слове рейтингом вывести имя REALDEMO.

Чтобы персонажи стали тренированными, в опциях режима Vs установить Quick Selection. Том, г.Москва

### Grand Theft Auto 2

Коды вводятся в главное меню. Максимум полечен ко всем бандам.

Служба — ALLFRIEND

Максимум уровней, где вы разблокируете бонусы. — VACBOYZ

Невидимость — SCODDYCO

Доступ к неограниченным боезапасам — BIOFRIES

Отключит к неограниченным боезапасом — TOASTIES

Андрей Шмаков, г.Москва

### The House of the Dead 2

Чтобы получить возможность сделать кровь красной, нужно пройти игру в Original mode. Тогда в опциях вы увидите эту возможность.

Григорий Буф, г.Волгоград

### Legacy of Kain: Soul Reaver

Поставьте игру на пульт, нажмите L+R и нажмите:

Максимум здоровья — ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Восполнение жизни — ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↓

Максимум магии — Y ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Все возможности — ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Сергей Воронцов, г.Алтай

### Sword of the Berserk: Guf's Rage

На экране с надписью Press Start нажать:

↑ + ↓ X X X B A Y B — бесконечные продолжения.

↑ ↓ + AAA Y K A X — все враги опции.

Black John, г.Волгоград

### Dragon: the Bruce Lee Story

Когда все жизни закончат, к вам придет Фанган. Скажите чуть меньше побоев, чтобы он начал.

Воздух восстановит управление при полете.

Илья Калюев, г.Москва

### Crusader of Centy (Soleil)

Хотите победить в прошлом?

После того как вы победите дракона, возвращайтесь в Soleil и найдите Светлой меч. Затем идите к дому, находящемуся внизу, который вы покинули в начале игры. В этом доме вы встретитесь с самоубийцей, утверждающей, что она — ваша мать. Она будет просить у вас денег, но давайте ей их. Вместо этого возвращитесь к вашей настоящей матери, которая подтвердит, что другая — самоубийца. Теперь возвращитесь с собой к маме и сравните самоубийцу со своей матерью. Вы обнаружите, что на самом деле это Ева (Eve), которую вы можете видеть с собой. Этот персонаж достаточно ценен, так как он отводит атаку врагов, оставив вас невредимым. Теперь идите в небольшой город Агрос и переключитесь с Chei три раза. Затем идите прямо к пятиугольному кристаллу с цветком, достучитесь рядом с ним. Переключитесь с цветком, затем встаньте на вершине кратера и... вы будете переключены в прошлое.

Slex, г.Новосибирск

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive

**FIFA Soccer 97**  
Суперный экран. Пройдите один из самых ярких тренировок (за исполнение shoot-out) в режиме 1 player competition. После этого на поле появится В. Появится новый экран. Чем больше очков вы заработаете, тем больше очков откроется на секретном экране.  
*Милова, г. Москва*

**Shining Force 2**  
Два бойца — Power Ring и Evil Ring — добывают в бокс. Чтобы заполучить их, нужно пережить врагов и иметь у каждого персонажа одно свободное дыхание. Power Ring вы найдете в сражении после Robbie у коридора в правом нижнем углу после конца поля боя. Evil Ring — в бою после Koto в правом верхнем углу, у персонажа, который находится около входа-выхода.  
*Руслан Раев, г. Москва*

**Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 2)**  
Суперное меню, где можно установить сложность и выбрать этапы. На экране нажмите START на втором действии. Когда появится слово OPTIONS, нажмите на втором действии ANB и нажмите START на первом действии. Продолжите дергать эти кнопки, пока не появится меню.  
*Морена Мосова, г. Чита*

**Battletech**  
Очень полезный трюк. Когда вы играете в какую-нибудь старую и на вас нацелился вражеский мех, удерживайте отработку направления, затем нажмите кнопку стрельбы на любой подосаде. Теперь стрелку направления можно отпустить. Ваш робот будет продолжать идти и стрелять в стропилы вы сможете выбрать направление стрельбы.  
*Александр Дроздов, г.Шабельнино, Орловская обл.*

**Walls 3**  
Чтобы использовать магию, нужно собрать определенное количество кристаллов и найти один из магических символов. Теперь, когда в игре 4-й, вы можете превратить магию (у каждого символа — свое).  
*Арсен Палом, ст.Новоотрочковская, Краснодарский край*

**Urban Strike**  
На 9 уровне (каково) можно получить возможность получения брони. Для этого закройте ближайший справа от здания насос (задорожного здания в центре этой парковки) и поставьте броню. После прохождения очередного мессажа броня снова появится.  
*Милова, г. Москва*

**Beavis and Butt-Head**  
В тренировке, сглази стиральную машину и избежав старуху, подберите в холодильнике и нажмите С. Получите много денег.  
*Светлана, г. Курган*

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**Prince of Persia**  
Волон кодов  
Код на любой уровень состоит из двух частей: первая часть означает за время, а вторая — за все остальное. Чтобы время было равно 60 минутам, используется первая часть, равная 0123. Чтобы получить на минуту меньше, надо прокрутить каждую букву на 11 вперед. (Если дефисат кончился, продолжайте с начала). Таким образом, для времени, равного 50 минутам, используется вторая часть — ВJK, равного 53 минутам — MTU и т.д.  
Со второй частью сложнее. Вторая часть является в зависимости от уровня, количества жизни и первой части. Для того чтобы получить на несколько кодов код на следующий уровень с номером, обозначающим той же частотой, надо последний кодов прокрутить на 16 вперед, а предыдущий — на 23 вперед. Следует также добавить, что на все коды можно комбинировать.  
Например, несколько интересных кодов, работающих на ней. 01230N — первая уровень с одной жизнью, 01230NC — второй уровень с одной жизнью.  
Коды, состоящие из двух одинаковых частей, используются на время (например, 01230123), дают вам возможность быть неуязвимым при драке на мече. Хотите добавить, что при такой неуязвимости отсутствует колоса с жизнью. В связи с этим при падении с высоты игра вылетит. Пройти игру в таком режиме можно только до 4 уровня, на котором при прыжке через зеркало игра закончится. Впрочем, на четвертом уровне можно взять жизнь и продолжить игру с одной жизнью.  
*Милова, г. Москва*

**Cannon Fodder**  
Полноценный совет.  
1) Дронги, танки и снайперы не уходят плавать, так бы вы этого не желали.  
2) Сноубонни (редко, но бывает), танки и реды слабейшие устройствами самоуничтожения.  
3) Не забывайте прожимать делитель на танках и пушках в ближней цели, может защитить снайпера.  
*Тоша, г. Тверь*

**Demolition Man**  
На уровне сложности CALM игра до конца не пройдет. После 7-го этапа вас отправят на начало и скажут, что теперь надо проходить на CRAZED.  
*Тоша, г. Тверь*

**Mortal Kombat**  
В зависимости от того, какую роль будет выполнять Johnny Cage, Kano, Rayden, Sub-Zero.  
*Тан Ю. И.*

4) Можно отвлечь вражеские танки и танки при помощи вертолетов. Один полетит, беда в воздухе, замесит над жерстью, а другой (топ, кто вынул) устранит личинками или просто бокет гуд, куда надо.  
5) Сабан, бундер, дома онта-онга уничтожены, если ко-кто вылетит дверь.  
*Дмитрий Александрович Александрович Александрович*  
*г. Шадринск*

**Советы бывалого**  
Многочисленные подсказки игры с «голосом», потому что зону логина, игрокам - Веллери Давидовиче побольше подробней участить.  
**Series 2**  
У нормальной версии экрана на белом фоне появляется синий логотип BEGA, а у игровой версии всего этого нет, а «Sound Test» идет комбинация «1» и «2», так что секретный код ввести невозможно, и игра завершается после этапа с темпажем, на поезде.  
*Светлана Ивановна Милова, ред.*



# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## GAME BOY ADVANCE

### Turok: Evolution

Коды уровней  
 1-2 — K0T87 N42R 2T74  
 1-3 — K0T87 N42R 3T93  
 1-4 — K0T87 N42R 4V27  
 2-1 — K0T87 N42R 7M11  
 2-2 — K0T87 N42R 9V23

### Planet of the Apes

2-3 — 5K987 V5452 2T74  
 4-2 — 5K987 V5452 9V23  
 4-3 — K0387 V2452 TV7L  
 4-4 — K0387 V2452 8RTV  
 5-1 — K0387 V2452 K09L  
 5-2 — K0387 V2452 3676  
 5-3 — K0387 V2452 LV15  
 5-4 — K0387 V2452 3K21

### Batman: Vengeance

Пароль уровней: 1. WAYNE; 2. AMY; 3. MYGMA; 4. CARRIE; 5. WESKOR; 6. BULLDOCK; 7. GORDON; 8. JONES; 9. OSWALD; 10. TALLA; 11. MONTORA; 12. SCARFACE; 13. CREEPER; 14. DENT; 15. RYLE; 16. MORL.  
 Игорь Сидин, г. Санкт-Петербург

### Cruis'n Velocity

Коды:  
 1 — HLD0RTSM 2 — HLD0SHST  
 3 — HLD0WLN 4 — HLD0HYD  
 Игорь Сидин,  
 г. Санкт-Петербург

### Planet of the Apes

2 — 64N4HT 3 — F6BMGF 4 — 81SKZR  
 5 — 70FNHB 6 — P7G3UK 7 — 087VMB  
 8 — QW8230 9 — J0DUJ 10 — 048FJ  
 11 — 389GLS 12 — C12KYU 13 — 083YH  
 Александр, г. Москва

### Super Mario Advance 2

Коды вы в игре Super Mario World, на экране выбора боя нажмите ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ и получите новую опцию «Edit Mode».  
 Евгений Сиднев, г. Москва

### Bamzoo Puzzle Attack

Пароль уровня:  
 1-1 (Пазл) — 090FH099HF  
 1-2 (Пазл) — 090FH099HF  
 1-3 (Пазл) — 090FH099HF  
 1-4 (Пазл) — 090FH099HF  
 1-5 (Пазл) — 090FH099HF

### Planet of the Apes

2-1 (Демо) — 090FH099HF  
 2-2 (Демо) — 090FH099HF  
 2-3 (Демо) — 090FH099HF  
 2-4 (Демо) — 090FH099HF  
 2-5 (Демо) — 090FH099HF  
 3-1 (Пельмени) — 090FH099HF  
 3-2 (Пельмени) — 090FH099HF

### Planet of the Apes

3-3 (Пельмени) — 090FH099HF  
 3-4 (Пельмени) — 090FH099HF  
 4-1 (Пазл) — 090FH099HF  
 4-2 (Пазл) — 090FH099HF  
 4-3 (Пазл) — 090FH099HF  
 4-4 (Пазл) — 090FH099HF

### Planet of the Apes

4-5 (Пазл) — 090FH099HF  
 5-1 (Пельмени) — 090FH099HF  
 5-2 (Пельмени) — 090FH099HF  
 5-3 (Пельмени) — 090FH099HF  
 5-4 (Пельмени) — 090FH099HF  
 5-5 (Пельмени) — 090FH099HF  
 S.M.Nicot, г. Татарск

### Super Mario Land 2

1. Чтобы во время игры вернуться на карту не уезжая, нажмите START, затем SELECT.  
 2. Чтобы получить три дополнительных жизни во время каждой боковой игры, просто дождитесь, когда сердце пожелтеет слева, и затем используйте ключи. Они автоматически поймают бродягу, когда оно будет командовать.  
 Илья Лезин, г. Люберцы, Московская обл.

## GAME BOY

### Happy Special

Пароль: 5, ASE; 10, A7CB.  
 Денис, г. Н.Новгород

### Desert Strike

Пароль на третий уровень: 08XHDZ.  
 Денис, г. Н.Новгород

### Boxxle

Пароль: 1. BOBO; 2. DBBD;  
 3. GBBB; 4. HBBH; 5. JBBJ.  
 Best Gamer, г. Саратовская,  
 Амурская обл.

### Daffy Duck, Fowl Play

Пароль: 2, JLSR; 3, M0GT; 4, VPTT;  
 5, ZNYD; 6, TKKK.  
 Пароль: RTJZ дает выход на любой уровень — 48 жемчуг!  
 Денис, г. Н.Новгород

### Fatal Fury Real Bout Special

Скретный опкод. Выберите в экран опкод, выберите Sound Test и нажмите ↑ + A.  
 Илья Лезин, г. Люберцы, Московская обл.

### Donkey Kong Land

Выбор уровня. На титульном экране нажмите ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑.  
 Илья Лезин, г. Люберцы, Московская обл.

### Kombat Krizziness

Коды:  
 003-248-19E — компьютерный опкод не работает;  
 009-889-81D — боссмертны;  
 00C-00B-88E — нет ограничения времени;  
 00D-88F-38E — бесконечные продолжения.  
 Игорь Галенный, г. Алуша, Крымская

### Mortal Kombat 3

Игра за Шенга. Когда появится экран выбора, нажмите код: 192334.  
 Илья Лезин, г. Люберцы,  
 Московская обл.

### Paradise

Все уровни и увеличение силы. На экране нажмите ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ BA START.  
 Илья Лезин, г. Люберцы, Московская обл.

## 8 БИТ

### Wrath of the Saint Angel

Каждый чет сохраняется в архиве на плейстейт «Pirate's Eye Looking for a Shell» (Подымают убийца). Прямые коды: 0007's Eye, нажать однократно A → B → F. После успеха слова прокуку: Вуауу, и у нас на глазах произойдет изменение кодов: B ↑ ↑ A → B. Быстро вернуться на титульный экран и ввести этот код. Вы посетите «Angel on the Top of Mountain».  
 Игорь Халилов, г. Москва

### Cunning Boy

Пароль, способный защитить нас от всех возможных неприятностей: 0AZ1HD.  
 Igor Usakov, г. Москва

### Yuekiis (Rockin' Kats)

Пароль на секретный уровень: MFFHFR0MDFM.  
 Alexander Ev'g, г. Тверь

### Bamboo First Blood

Чтобы в жизни кармане появился жук, который очень трудно раздобыть в игре, введите пароль «ESCAPE THRU THE FOREST» либо «CREEPING FROM THE ROCK».  
 Игорь Халилов, г. Москва

### Хочешь — бер, не хочешь — пробуй

**Bombberman**  
 На поле, как на других картах, но не молча, посмотрев демонстрацию игры, вы получите джентльера и большой радиус действия бомб.  
 Alexander Ev'g, г. Тверь

### Pokemon

Переход на следующий уровень. Нажмите START, затем SELECT.  
 Stark, г. Саратовская, Амурская обл.

8 BIT

НЕТ ПРОБЛЕМ

688 / 68 / 8 BIT



### Картриджи Game Boy Advance

1. Soft Club (3) (8)
2. RDR Studio (1) (3)
3. Vector (3) (3)
4. New Games (4) (2)
5. Pyroze (3) (1)

1. Three Eyes Story (1) (1)
2. Metal Gear (1) (1)
3. Final Fantasy III (8) (4)
4. Space Force (1) (1)
5. The Jungle Book (1) (5)
6. Power Blade 2 (1) (1)
7. Alan (1) (1)
8. Kick Meade (1) (1)
9. Jurassic Park (1) (1)
10. Zen Interactivo Ninja (2) (2)

1. The Legend of Zelda: Linkle Awakening (1) (3)
2. Dragon Warrior III (1) (1)
3. Prince of Persia (1) (1)
4. Brains: The Amused Brain (1) (1)
5. Worms (1) (1)
6. Mortal Kombat 3 (1) (1)
7. Mortal Kombat: Wars (2) (2)
8. Scorpion 2 (1) (1)
9. Captain Heart (2) (1)
10. Killer Instinct (5) (1)

1. Mortal Kombat (1) (1)
2. Super Mario Bros 2 (1) (1)
3. Monsters, Inc. (5) (3)
4. The Lord of the Rings: The Fellowship Ring (2) (2)
5. Spyro: Season of Change (1) (1)
6. Breath of Fire 4 (1) (1)
7. Silent Hill (1) (2)
8. Harry Potter and the Chamber of Secrets (2) (2)
9. Dragon Ball Z: Legendary Super Saiyan (1) (1)
10. Golden Sun (1) (1)

1. Earthworm Jim 2 (5) (2)
2. Gamma Fighter (1) (1)
3. Zero Falcon (1) (1)
4. Beyond Climb (2) (2)
5. Syndicate (5) (2)
6. Madden (1) (1)
7. Contra Zero (3) (5)
8. Contra Hard Corps (7) (6)
9. Mountain Star (1) (4) (5)
10. Dune 2 (1) (1)

1. Final Fantasy VIII (1) (2)
2. Star Ocean: The Second Story (1) (1)
3. Parasite Eve 2 (3) (2)
4. Tales of Destiny 1
5. Crash Bandicoot 3 (1) (1)
6. Twisted Metal (4) (1)
7. Harry Potter and the Chamber of Secrets (1) (1)
8. Resident Evil 4 (1) (1)
9. Twisted Metal 2 (1) (1)
10. Final Fantasy IX (1) (1)

1. Skies of Arcadia (1) (1)
2. Grandia II (2) (4)
3. Demonition Racer: In Control (1) (1)
4. Fantasy Star Online (1) (1)
5. Mortal Kombat Gold (1) (1)
6. Clouze 3: Arena (5) (7)
7. Dead or Alive 2 (1) (1)
8. Record of Lodoss War (4) (2)
9. Urusal Tournament (1) (1)
10. Street Fighter III 3rd Strike (1) (1)

1. The Sims (1) (1)
2. Grand Theft Auto: Vice City (3) (3)
3. Silent Hill 2 (1) (1)
4. Final Fantasy X (1) (1)
5. Enter the Matrix (1) (1)
6. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (1) (1)
7. The Lord of the Rings: The Fellowship Ring (1) (1)
8. Tom Clancy's Ghost Recon (1) (1)
9. FIFA 2003 (3) (3)
10. The Catherine (1) (1)

1. Sub-Zero (and MK) (3) (3)
2. Soul Sacrifice (Final Fantasy XI) (3) (3)
3. Baldy Gods (Tekken 3, PSone) (5) (2)
4. Leon Kennedy (Resident Evil 2, PSone) (1) (1)
5. Lara Croft (Lara Tomb Raider) (1) (1)
6. Scorpion (UMK, MD) (1) (1)
7. Mountain (Caribbean) (5) (5)
8. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSone) (2) (1)
9. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSone) (1) (1)
10. David Light Crusader, MD (1) (2)

Важно отметить, что в этом разделе мы публикуем не только названия игр, но и названия платформ, на которых они доступны. Поэтому, пожалуйста, обращайте внимание на то, на какой платформе вы собираетесь играть. Мы не публикуем названия платформ, на которых игры доступны только на одной платформе. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

1. Soul Edge (PSone) не доступен (1) (1)
2. Final Fantasy X (1) (1)
3. Final Fantasy XII (1) (1)
4. Sonic 3 (MD) не доступен (1) (1)
5. Wild Arms (PSone) не доступен (1) (1)
6. (Game Gear Revolution) не доступен (1) (1)
7. Tekken 3 (PSone) не доступен (1) (1)
8. Crazy Taxi 2 (GC) не доступен (1) (1)
9. Ace Combat 2 (PSone) не доступен (1) (1)
10. Driver 3 (PSone) не доступен (1) (1)

Иногда мы публикуем названия игр, которые доступны на нескольких платформах. В этом случае мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны. Мы публикуем названия платформ, на которых игры доступны на нескольких платформах.

## СРЯКАЛЫ ГЕИМЕРЪВ

Star in Black - игра бы - романтическая, в 1997 году вышла.

Shoo - игра - Action. Издана в Японии.

World of Warcraft - игра - MMORPG, вышедшая в 2004 году.

Popo's The Beginning - игра бы - приключения.

Calliope 2 - игра бы - приключения.

Danger Fall - игра бы - приключения.

Resident Evil - игра бы - хоррор.

Female 1 - игра бы - приключения.

Samurai - игра бы - Action.

Melody - игра бы - музыка.

Puncher - игра бы - Action.

Adventure Island - игра бы - приключения.

Berking Star - игра бы - Action.

Theme Park - игра бы - симулятор.

Avatar - игра бы - Action.

Contra - игра бы - Action.

Contra Hard Corps - игра бы - Action.

Contra - игра бы - Action.

Contra Hard Corps - игра бы - Action.

Contra - игра бы - Action.

Contra Hard Corps - игра бы - Action.

Contra - игра бы - Action.

Contra Hard Corps - игра бы - Action.

Contra - игра бы - Action.

Contra Hard Corps - игра бы - Action.

Contra - игра бы - Action.

Contra Hard Corps - игра бы - Action.

Contra - игра бы - Action.

Contra Hard Corps - игра бы - Action.

**Поступила  
в продажу**

# Коллекция «Крутого Геймера» №11



В «Коллекции» вошли 207 игр (из них 101, переведенная на русский язык) для видеоприводов типа Sega Mega Drive. В составе каждой карты игры — лучшие представители всех игровых жанров: приключения и боевики, симуляторы и файтинги, аркады и спорт. На страницах «Коллекции» вы познакомитесь с отточенными персонажами и сложными механизмами, прекрасными приключениями и приключениями и авторскими идеями создателей. Как известно, великие игры создаются на основе художественных фильмов и анимации мультипликационные — у нас есть возможность стать участниками приключений вместе с любимыми персонажами.

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

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



Объем «Коллекции» — 676 черно-белых страниц формата А6:24 см, обложка — цветная. Стоимость «Коллекции», включая стоимость пересылки — 90 руб. Оплата при получении «Коллекции» на почте. Учтите, что на почте с Вас могут взять еще до 8 руб. за период доставки.

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

- прислав письмо или открытку (лучше — открытку) с заказом на наш адрес: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.
- В письме (открытке) обязательно укажите свой почтовый и полный домашний адрес и фамилию, имя и отчество получателя (получатель должен иметь паспорт);
- позвонив по телефону (085) 200-93-47;
- прислав заказ по электронной почте на адрес [ru@pandex.ru](mailto:ru@pandex.ru) или [edit@vdradon.ru](mailto:edit@vdradon.ru).

# Великий Дракон – почтой!

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

**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**

Высылаем по почте номера:

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

41, 42, 43, с 47 по 54 – по **50** руб. за номер.

с 55 по 62 – по **55** руб. за номер.

На открытке или конверте сделайте пометку «Дракон-почтой».

ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:

**209-93-47**

Вы также можете сделать ваш заказ по электронному адресу [w-p@yandex.ru](mailto:w-p@yandex.ru)



Внимание! Новое в продаже №11.  
Количество номеров ограничено.



Высылаем по почте КОЛЛЕКЦИЮ КРУТОГО ГЕЙМЕРА  
№10 (392) игра для Dendy. Стоимость 90 руб.  
№11 (397) игра для Sega. Стоимость 90 руб.

Dendy

ПОПЫТКА  
ПРОТЯЖЕНИЯ

ИГРА ДЛЯ DENDY

ИГРА ДЛЯ SEGA

ИГРА ДЛЯ SEGA

ИГРА ДЛЯ SEGA

ИГРА ДЛЯ SEGA