

39

D ВЕЛИКИЙ РАКОН

Super PUNCH-OUT



PARASITE EVE



THE REN AND STIMPY SHOW

DICK TRACY



FINAL FANTASY VII
секреты и дополнения

(стр.26)

MORTAL KOMBAT 4

128-битная
SEGA
(стр.6)

RESIDENT EVIL 2

Решение за Клэр Редфилд

MARVEL

SUPER HEROES

RIOT STARS

KLONOA

PUGGSY

МОНОПОЛИЯ

EXO SQUAD

LAND STALKER



В этих строчках искренняя признательность всем, кто меня сокрушает. Верным друзьям, добрым знакомым, лирическим встречам с теми, кто бесконечно и дает жизнь этим рисункам. Приятно и глубоко вам пишу.

Быть может, для кого-то эти работы будут частком прошлого, напоминать о приобретенном или утраченном, позволят стать чуть человечнее и добрее или же отражат параллели в жизни, перевернувшиеся мысли и желания... Надеюсь, что они найдут стерженьков и послужат предметом для конструктивной критики.

С наилучшими пожеланиями и благодарностью зрителям,
 Андрей В. Шавченко а.к. Ану, г. Благовещенск

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

ПРИЗОВОЙ ФОНД

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

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

Конкурс проводится по 2 номинациям:

1. Самый оригинальный и увлекательный сценарий для проведения урока-игры.
2. Самый лучший сценарий игры по каждому предмету. Оценка представленных материалов будет осуществляться по следующим критериям:
 - новизна и оригинальность;
 - широта применения;
 - простота изложения;
 - возможность упрощения или усложнения игры.

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

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

Предварительные итоги конкурса будут подведены к 1 января 1999 года.

Проекты должны представляться не позднее 1 декабря 1998 года.

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

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

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

Обращение редакции журнала «Великий Дракон»

Ребята, покажите это объявление о конкурсе своим преподавателям!

Проекты присылайте по адресу: 129085, Москва, Звездный бульвар, 21. Издательство АСТ

Справки по тел. (095) 974-14-77

Играйте с нами! Победят все! Выигрыш — знания!

ОДЕРЖАНИЕ



MegaDrive

22 X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

С одной стороны, самая точная копия игрового автомата, а с другой, самые длинные loading'и и самые непроходимые боссы из всех капкомовских файтингов...

24 X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION

Историю о том, как повздорили Уличные бойцы с детисками Атома, перевели на PlayStation несколько оперативней, чем «X-Men: CotA».

26 FINAL FANTASY VII

Секреты и дополнения.

32 PARASITE EVE

Основные пакости Евы состояли в том, что попавшие в ее поле зрения превращались либо в отвратных монстров, либо тривиально сгорали.

36 DRAGON BALLS: FINAL BOUT

Продолжение серии «Драконьих Шариков».

38 RIOT STARS

Есть игры и лучше, но очень много. Есть и хуже, и их большинство. Единственный экстремально крутой недостаток игры — японский язык.

40 KLONOA. DOOR TO PHANTOMILE

Это даже не игра. Это — СОН, навеянный незыблемыми фантазиями детства, отпечатавшихся в сознании серией ярких цветных пятен. Это целый мир забытых когда-то ощущений и впечатлений.

MegaDrive

44 МОНОПОЛИЯ

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

46 RAMPART

Не исключено, что изначально эта игра задумывалась как вольная интерпретация Тетриса — уж очень много общего с ним имеет фаза ремонта крепости.

51 DISNEY'S HERCULES

Никогда не знал, что Геркулес был китайцем. Спасибо программистам за просвещение.

54 EXO SQUAD

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

56 PUGGSY

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

60 RUN ARK

Ходилка-мордворотилка в стиле «Double Dragon».

61 LAND STALKER

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

4 Игра и рождение магии

5 Приколы геймеров

6 В последнюю минуту Saturn умер, да здравствует Dreamcast!

6 Давайте попробуем! Предложение Bret «hit man» Hart-а из Москвы.

78 Хит-парады

96 Наш выбор в Интернет

Sony PlayStation

7 MORTAL KOMBAT 4 Супер игра наконец-то появляется на PlayStation!

12 MARVEL SUPER HEROES Боевые приемы героев Марвеловских комиксов.

16 RESIDENT EVIL 2 Обещанное решение сценария за Клэр Редфилд.

20 ROAD RASH Вы снова несетесь навстречу своей судьбе, покоряя очередную сумасшедшую дорогу.

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

Великий Дракон — почтой! Без предварительной оплаты!

Цена, включая стоимость пересылки, 17 рублей за номер

Оплата по получении журнала на почте. Высылаем по почте номера с 21 по 38 (кроме 22, 25, 26 и 30).

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

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой". Не забудьте указать почтовый индекс и фамилию, имя, отчество получателя. Заказ можно сделать по тел. (095) 209-93-47

**Как заказать журнал, находясь за границей России?
Смотри страницы 96**

Уважаемые Москвичи! Если вы, вместо заказа по почте, зайдёте к нам в редакцию (см. схему), то нужный номер журнала вы получите и быстрее, и дешевле.

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

Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5

Продажа в розницу и мелким оптом.

Телефон для оптовых покупателей:

(095) 209-93-47



книжный магазин
издательства «АСТ»
без выходных с 10-19
(искр. до 17"). Перерыв 14"-15

Магазин по продаже приставок и видеоигр по почте извещает читателей «Великого Дракона», что с ассортиментом товаров, имеющихся в продаже, можно ознакомиться в номерах журнала №№ 37, 38.

Заказы присылайте по адресу
123592, г. Москва, а/я 19.

По телефону (095) 498-54-11

вы можете оперативно узнать, есть ли в наличии в магазине нужная вам приставка, картридж, диск, джойстик и т.п., и сразу же сделать заказ.

Сообщаем также, что в следующем номере будут подведены итоги конкурса на лучшее название магазина. Пока в конкурсе лидирует Алексей Крючков из Санкт-Петербурга, предложивший назвать магазин «Лавка Дракона». Мы ждем ваших писем, а призы ждут победителей!

64 THE REN AND STIMPY SHOW. STIMPY'S INVENTION

Какой же гениальный идиот додумался разместить выключатели внутри устройства?!

16 бит. Супер Нинтендо

66 Super Punch-Out

«В ближний бой не лезь, работай в корпус. Помни, что коронный твой — прямой».

8 БИТ

70 Dick Tracy

Великий сыщик Дик Трейсис шевелит серыми клеточками не хуже Эркюля Пуаро, дерется, почти как Чак Норрис, а стреляет точнее самого Криса из «Великолепной семерки».

www.user.cityline.ru/~gdragon — сайт-спутник нашего журнала. Вы можете воспользоваться и электронной почтой: gdragon@cityline.ru Если вы хотите связаться с Великим Драконом ЛИЧНО — вот его любимый адрес: <http://www.internet1.net/~nesworld>

ЗАБОР

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

76 Картинная галерея

КОМИКС

79 Тень. Автор Бог Дан, г. Москва

93 Non-Stop. Игруем без перерыва. Перечень игр, опубликованных в номерах 36-38.

Нет проблем

86 Секреты, приемы, подсказки к 90 (!!!) играм.

95 Кроссворд «Вавилон 5». Автор: Polymorph Sauronovich

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!



ИГРА И РОЖДЕНИЕ МАГИИ



Любой продавленный геймер скажет вам, что теперь нельзя представить более-менее хорошую игру без магии, таинственных рас и так далее. Однако совсем немногие из них знают, как именно началось возрождение бабушкиных сказок и их глобальная модернизация. Немного на этот вопрос могут пролить свет толкинисты, но лишь совсем немного. И то, только если вам повезет что-либо понять из их рассказов. А потому я попытаюсь обобщить весь тот громадный материал, что накопился за "фантазийный" век и изложить в мало-мальски понятной форме.

Если приехать в Эгладор и спросить кого-нибудь нормального человека о том, кто именно придумал фантази, то ответ будет один: Толкиен. Да, Джон Рональд Руэлл Толкиен, написавший свои бесмертные произведения, дал неисчерпаемый источник как для своих последователей и подражателей, так в дальнейшем и для кинорежиссеров и программистов. Но, при всей своей гениальности, НЕ ОН все это придумал!

Теперь кое-что из биографии Толкиена, вернее, из неизвестной ее части. Наверное, очень немногие знают, что Д.Р.П. Толкиен состоял в очень тесной дружбе с членами Ордена Золотой Зари — последнего крупного магического ордена. И нигде нет достоверных утверждений, что сам Толкиен не входил в этот орден. Из-за деятельности Алистера Кроули, предпочитавшего темную магию и имевшего множество последователей, орден распался, но большая часть его знаний осталась. Именно ее и воплотил в своих книгах Толкиен. Взяв за основу древнетевтонские мифы и легенды, он создал Средиземье. Кстати, о нем. Если интересно, то на самом деле Средиземье он не придумал — оно уже было до него. Мидгард — центральная часть тевтонского Древа Миров Иггдрасиль — так и переводится: "Срединная земля". Дварфы и эльфы пошли из этого же самого Древа: Лес-сальфхейм (обитель интеллекта) и Свар-тальфхейм (обитель чувств и эмоций) населены соответственно альвами (эльфами) и цваргами (карлик — др. герм). Отсюда происходит и их постоянная вражда — ведь дома их расположены напротив друг друга. Великаны-орки тоже, видимо, пошли отсюда, из Етунхейма (етун — великан). Так что почти весь среднеземный мир был создан задолго до Толкиена. Однако если бы не добрый профессор лингвистики, то так и сидели бы мы без Средиземья. Для создания образа мага не надо было особо



и напрягаться — ведь прототипы весьма часто посещали своего друга-профессора. Начало было положено. В результате слияния всех этих фактов и получились совершенно нормальный мир, в котором все происходит очень по-человечески, что весьма в германском духе.

К тому же Толкиен был не единственным "просветителем". Среди писателей стоит выделить еще Роберта Говарда и Роджера Желязны. Создав Конана и Амбер, они положили в свои произведения опять же реальную мифологию. Желязны оставался верен германо-кельтской системе, о чем можно прочитать непосредственно в приложении к "Хроникам Амбера", а Говард и его последователи взяли за образец древних богов многих стран: Шумера, Египта, Вавилона, Израиля и так далее. И хотя по сравнению с Толкиеном сам образ мага довольно сильно изменился, магия жила и праздновала победу. Ну да хватит про писателей. Мы же с вами геймеры, а не критики — литературоведы. Так что нам интересно, что магия делает на экранах наших приставок.



Так вот. Началось все с ролевых игр, но не с тех, что привычны нашему глазу и слуху, а с бумажных. На этот раз пальму первенства несет фирма TSR, разработавшая игру Advanced Dungeons and Dragons. Именно она и начала создавать истинно ролевые миры с их магией и чудесами, и сразу же миллионы подростков стали проводить ночи дома, катая кубики и покрывая листочки бумаги странными цифрами. До эры компьютеров было еще далеко, а ролевики уже жили, а вместе с ними продолжала жить и магия, сошедшая с книжных листов и крепко поселившаяся в головах фанатов. Создалась и привычная система с Хитами, Опытом, AP (MP, SP и так далее) и кучкой стандартных заклинаний типа Fireball или Freeze. В таком вот виде и перекочевали ролевики на мониторы компьютеров. Будучи изначально в текстовом режиме, они не могли показать всей прелесть магии. Но прогресс не стоит на месте, на смену тексту пришли картинки, анимация и спецэффекты. Именно магия стала уделять наиболее пристальное внимание при разработке игры. Это стало настолько показательно, что вскоре по красоте магии стали оценивать и игру в целом. Все старались сделать магию как можно зрелищнее. Становясь все красивее и красивее, сама идея магии, однако, не далеко ушла от настольных роле-



FUN CLUB



вух. Силы Запада на этом практически исчерпались. Как и следовало ожидать, на смену Западу пришел Восток, а именно, Japanimation и Manga. Очень странно, но именно в Японии толкинизм получил второе рождение, слившись во многом с исконно японскими идеями и новшествами. Так что посмотрев любой знаменитый мультфильм, "Легенду о супер-дьяволе", например, можно обнаружить в нем некоторые идеи писателя начала века. Магия и маги, воины и таинственные расы встречаются практически везде, будь то средние века или апокалиптическое будущее. А возьмите игру "Persona: Revelations". Здесь вообще вся система магии поставлена на основе Старшей Арканы Таро (или Тарот — и так, и так правильно) — чисто западной мистической школы. При том, что игра — японская. Кстати, вспомните, что и в седьмом Файнале первый и крупнейший город назывался "Мидгар" — а теперь посмотрите в начале статьи. Про Финал, вообще, разговор отдельный: сценаристы — люди грамотные, так что они знали, какие имена давать персонажам. Например, Сефирос (а на самом деле — Сефирот) означает каббалистические сферы духовного развития и древо философского строения Вселенной. (Справка: Каббала — древнееврейские мистические тексты, пришедшие к нам вместе с Ветхим Заветом). Таким образом, объединив западный опыт и восточную фантазию, мы получаем магию в настоящем ее виде: очень зрелищную, разнообразную и весьма масштабную. Немного иных составляющих современных игр могут похвастаться подобными эпитетами. На это, пожалуй, инае скромное изложение можно и закончить. К сожалению, я не могу рассказать всего — на это бы ушел не один журнал. Однако не стоит горевать по этому поводу — ведь многие могут узнать намного больше меня — стоит только больше читать, внимательно играть и смотреть телевизор. Так что вперед.

Polymorph Sauronovich

P.S. Всегда готов ответить на любые вопросы в ваших письмах. Уверен, что они возникли, потому что все, что здесь написано — исключительно моя точка зрения. Можете поверить, что это не просто выдумки, а объективные факты.



ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

- Final Fantasy VII** — в финале победила Square.
Jungle Book — еще одна Красная книга.
Super Metroid — работникам метро посвящается.
Master Chess — компьютер Deer Blue у вас дома.
James Bond Junior — секретные агенты любят Huggies.
Виталий Кутылин, г. Ульяновск
- Alien 3** — свои люди.
Zombies Ate My Neighbours — не перепутайте меня с соседом!
Виктор Меркулов, г. Кашира, Московская обл.
- Spider Man** — опять клей кончился.
Mortal Kombat 3 — кто кого первым загрызет.
Sailor-Venus, г. Щелково, Московская обл.
- Earthworm Jim** — замори червячка.
Юрий Студоляк, г. Москва
- Addams Family** — после игры сходите в церковь.
Street Fighter — много крови из ничего.
D.J. Stouk, Знаменка-1, Тамбовская обл.
- Ultimate Mortal Kombat 3** — мои кости — мои скакуны.
Тамарочи — я стал родителем ранние времена.
Quan Chi, г. Москва
- Boogerman** — один взгляд на эту игру заменит вам и завтрак, и обед, и ужин.
Comix Zone — дорисовался.
Robocop vs Terminator — кто сильнее, слон или кит?
Джейд, г. Москва
- Sailor Moon** — "ты морячка, я моряк".
The Simpsons — "я в детстве был примерный мальчик".
MegaMax, г. Владивосток
- Dizzy** — вундеркиндер сюрприз.
Liberty or Dearth — подгузники или смерть!
Mortal Kombat 3 — никто не знает внутреннего мира Смоука лучше Джакса.
Дмитрий Костромин, г. Одинцово, Московская обл.
- Doom** — "Ой, кто-то с лестницы спустился. Это солдатик мой идет. При нем двустольное ружьишко, и он им быстро всех убьет".
Mortal Kombat — Ты по что меня ударил ногою по лицу? Я по то тебя ударил, поздороваться хотел.
Lora Ghost, г. Кострома
- Boogerman** — "свежее дыхание облегчает понимание".
Ren and Stimpy — тупой и еще тупее.
Dragon Leo-Rash, г. Москва
- Outrunners** — в кресле, блин, не посидишь — метр едешь, два бежишь.
Jurassic Park — там на неведомых дорожках следы невиданных зверей.
Алексей Коротаев, г. Анапа
- Spot Goes to Hollywood** — новый русский в Голливуде.
Zombies Ate My Neighbours — меньше народу — больше кислорода.
Flashback — вспышка бреда.
Stargate — вход платный.
Zero Tolerance — красный, желтый, голубой — выбирай SHOT GUN любой.
Dune 2 — битва за 6 соток.
Vasiok, г. Москва
- Duke Nukem 3D** — я играю на базе у прохожих на виду.
Command & Conquer — не ходите, дети, на плантации тибериума гулять!
Автор не известен, г. Москва

Saturn умер, да здравствует Dreamcast!

NEW

21 мая сего года компании Sega of Japan, Sega of America, Microsoft, NEC, Yamaha и VideoLogic представили прессе плод своих совместных усилий — новую игровую телеприставку, работа над которой велась на протяжении более полутора лет. Таинственная машина, ранее именовавшаяся то Dural, то Katana, теперь получила официальное название: Dreamcast. “У нас был выбор — или играть по-крупному, или выходить из игры, — заявил председатель SoA Бернард Столар (Bernard Stolar), — мы решили играть!”. Дата выхода Dreamcast на японский рынок — 20 ноября, в Америке и Европе новая сеговская приставка появится не раньше осени 1999 года. Явный конкурент PlayStation 2, 128-битная Dreamcast совмещает в себе лучшие разработки упомянутых компаний, действительно являясь приставкой нового поколения. Для сравнения, нынешняя PSX способна показать на экране 2000 полигонов при 30-ти кадрах в секунду, Dreamcast же выжимает все 25000 при 60-ти кадрах! И хотя главное для приставки все же игры (которых у DC все еще нет), при таких мощностях программисты смогут создавать впечатляющие виртуальные вселенные!



ДАВАЙТЕ ПОПРОБУЕМ!

ХИТ
ПАРАД

Наш читатель из Москвы, назвавшийся Bret “hit man” Hart, предлагает открыть новый хит-парад: самые популярные персонажи видеоигр и дает свой вариант. “Себя” он, естественно, ставит на первое место.

1. Bret “hit man” Hart
2. Johnny Cage
3. Sub-Zero

Что ж, давайте попробуем! Присылайте нам свои варианты с пометкой “Хит-парад героев игр”. И не забудьте указать игру, персонаж которой вы включаете в хит-парад.

Редакция.

Mortal Kombat 4 — игра, о которой уже сказано все. В том числе, и в нашем журнале. Читатели давным-давно знают сюжетную завязку, всех персонажей, имеют представление о графике, некоторых секретах, видели картинки многих Fatalities. Счастливицы уже успели опробовать аркадную версию (в Москве можно найти Revision 2, а в Питере, по сведениям моего друга dmkf, Revision 1). Но вот, похоже, справедливость все же восторжествовала: начиная с 23-го июня рядовой российский обладатель PlayStation сможет зарядить в свою приставку диск с домашней версией MK4, основанной на автоматной Revision 3, но с добавленными возможностями и секретами. На PSX, например, в отличие от N64, все финальные заставки выполнены в виде рендеренных клипов, а в отличие от аркады среди секретных персонажей можно будет найти самого Гора!

Настало время познакомиться с нововведениями, отличающими MK4 от предыдущих игр серии. Как вы, наверное, успели заметить, на экране выбора персонажа теперь есть три «кнопки». Напомним вам их назначение. Random: персонаж выбирается в случайном порядке. Hidden: курсор исчезает, визуальное подтверждение выбора персонажа отсутствует. Group: Вы начнете бой Каи, если выиграе-

те бой — продолжите игру следующим героем с экраном выбора персонажа, то есть Райденом. Если таким образом вы пройдете этот режим, то для игры станет доступен секретный герой Месо (Meat).

Далее. В MK4 персонажи могут появляться не только в перекрашенной одежде, наконец стали меняться сами их костюмы. Лю Канг, например, может сражаться в майке или без нее, Саб-Зиро — в маске или без. Для того чтобы выбрать альтернативный костюм, необходимо нажать на портрете персонажа кнопку START и особую комбинацию кнопок, каждая из которых указана ниже.

Слегка изменился и экран Choose Your Destiny. Доступны следующие «башни» (уровни сложности): Novice (6 противников), Beginner (7 противников), Warrior (8 противников), Master (8 противников) и Master II (8 противников). Можно сменить раскладку противников в выбранной «башне», нажав START, иногда это очень полезно, особенно если встретился персонаж, с которым сражаться уж очень не хочется. Шиннок, однако, всегда будет наверху каждой «башни», он главный босс игры.

Сокращения, принятые при обозначении суперударов:

НР — низкий удар рукой ВН — высокий удар ногой
ВР — высокий удар рукой БЛ — блок
НН — низкий удар ногой БГ — бег

Простые удары, движения и приемы:

Подобрать лежащее на земле оружие (камень, голубу): ↓+БГ
Сделать 3 шага вглубь, декорации: ↓+БГ+БГ
Сделать 3 шага в сторону камеры: БГ+БГ
Подсечка: ←+НН
Удар ногой с разворота: ←+ВН
Апперкот: ↓+ВР
Апперкот с ногой: ↓+ВН
Сломать конечность врага: →+НН



САБ — ЗИРО

После окончательного поражения Шао Кана от рук воинов Земли клан ниндзя Лин Куэй разваливается. Но с появлением новой угрозы, Куан Чи и его хозяина, Саб-Зиро вновь одевает знакомый костюм, что носил еще его покойный брат. Помнит он и тайну, которую тот поведал... тайну, возможно, являющуюся ключом к победе над Шинноком.

Альтернативный костюм: нажать Start (BP+БЛ+БГ)

Оружие: морозящий посох

Вытащить/убрать оружие: ←, ↓, →, ВН

Удары с оружием:

Замах: ВР

Пригвоздить противника: НР

Апперкот посохом: ←+ВР

Заморозить противника: ←+НР

Специальные приемы:

Подкат: ←+НР+БЛ+НН

Заморозка: ←, ↓, →, НР

Ледяной двойник: →, ↓, ←, НР

Fatality:

1. Вырывание позвоночника: в упор, нажать БЛ+БГ

→, ←, →, ↓, ВР

2. Заморозка и разбивание: на расстоянии

подсечки, ←, ←, ↓, ←+ВР

Fatality на декорации Goro's Lair: ↓, ↓, ↓, НН

Fatality на декорации Prison: нажать БЛ (↓, ↑, ↑, ↑, ВН)



СОНЯ БЛЕЙД

После путешествия в Запредельный мир Соня становится сотрудником Агентства Расследований Внешних Миров. Ее первая миссия — помочь Лю Кангу, в свою очередь откликнувшегося на зов Райдена. Но она также обязана предупредить свое правительство о новой угрозе безопасности Земли.

Альтернативный костюм: нажать Start (BP+НН+БГ)

Оружие: вертящаяся "звезда"

Вытащить/убрать оружие: →, →, НН

Удары с оружием:

Замах понизу: НР

Замах поверху: ВР

Резкий выпад: ←+НР

Апперкот с оружием: ↓+ВР

Специальные приемы:

Захват ногами: ↓+НР+БЛ

Полет с ударом рукой: →, ←, ВР

"Велосипедный" удар: ←, ←, ↓, ВН

Энергетические кольца: ←, ↓, →, НР

Бросок в воздухе: БЛ в воздухе рядом с противником

"Колесо": ←, ↓, →, ВН

Fatality:

1. Поцелуй смерти: на расстоянии подсечки, нажать

БЛ (↓, ↓, ↓, ↑, БГ)

2. Разрывание ногами: на расстоянии подсечки,

нажать БЛ (↑, ↓, ↓, ↑, ВН)

Fatality на декорации Goro's Lair: →, ↓, →, ВР

Fatality на декорации Prison: ↓, ↓, ←, ←, ВН



СКОРПИОН

В надежде заполучить нового союзника в войне со Старшими Богами, Куан Чи делает мертвому ниндзя предложение, от которого тот не может отказаться — обещает даровать жизнь! Скорпион соглашается... но колдун не понимает, что у ниндзя есть собственный план.

Альтернативный костюм: нажать Start (BP+БЛ+ВН)

Оружие: меч с "волнистым" лезвием

Вытащить/убрать оружие: →, →, ВН

Удары с оружием:

Высокий замах: ВР

Низкий замах: НР

Вертушка: ↓+НР

Замах из-за спины: ←+ВР

Апперкот с мечом: ←+НР

Специальные приемы:

Гарлун: ←, ←, НР

Телепортация: →, ↓, ←, ВР

Огненное дыхание: ↓, →, НР

Бросок в воздухе: БЛ в воздухе рядом с противником

Fatality:

1. Сожжение: на расстоянии

подсечки, ←, →, →, ←, БЛ

2. Скорпион: в упор, нажать БЛ (←, →, ↓, ↑+ВР)

Fatality на декорации Goro's Lair: в упор, ←, →, →, НН

Fatality на декорации Prison: в упор, →, ↓, ↓, НН



РАЙДЕН

Бог грома возвращается на Землю только для того, чтобы обнаружить присутствие могущественных сил зла. Один из последних Старших Богов на планете, Райден старается помочь остальным богам и, используя людей, победить Шиннока. Но на этот раз Райден участвует в турнире не в образе человека, а в своей настоящей форме.

Альтернативный костюм: нажать Start (НР+БЛ+ВН)

Оружие: молот

Вытащить/убрать оружие: →, ←, ВР

Удары с оружием:

Взмах вправо: ВР

Взмах влево: НР

Взмах поверху: ←+ВР

Замах из-за спины: ←+НР

Специальные приемы:

Горизонтальный полет: →, →, НН (эту

атаку также можно выполнять и в воздухе)

Метание молнии: →, ↓, ←, НР

Телепортация: ↓, ↑

Fatality:

1. Электрошок: в упор, нажать БЛ (→, ←, ↑, ↑, ВН)

2. Вздвигание на посох: в упор, нажать БЛ (↓, ↑, ↑, ↑, ВР)

Fatality на декорации Goro's Lair: →, →, ↓, НР

Fatality на декорации Prison: ↓, →, →, БЛ



ШИННОК

Низвергнутый в Не-мир за преступления против Старших Богов Шиннок освобожден из заточения кудесником Куан Чи. Предательством он захватывает Эзению и оттуда развязывает войну с Богами, надеясь любой ценой добиться смерти своего главного врага — Бога грома.

Альтернативный костюм: зажать Start

(BP+BL+HP)

Оружие: посох с лезвием

Вытащить/убрать оружие : ←, →, HP

Удары с оружием:

Быстрый удар: BP

“Жалящий” удар ↑: HP

Пригвоздить противника: ←+HP

Сильный удар: ←+BP

Специальные приемы отсутствуют

Звизмствование возможностей

других игроков:

Куан Чи: →, ←, →, НН

Лю Канг: ←, ←, →, ВН

Саб-Зиро: ↓, ←, HP

Кай: →, →, →, НН

Рептилия: ←, ←, →, BL

Скорпион: →, ←, HP

Соня: →, ↓, →, BP

Джарек: ←, ←, ←, НН

Таня: ←, →, ↓, BL

Райден: ↓, →, →, BP

Фудзин: →, →, ←, ВН

Рейко: ←, ←, ←, BL

Джакс: →, ↓, →, ВН

Джонни Кейдж: ↓, ↓, BP

Fatality:

1. Рука смерти: в упор, ↓, ←, →, ↓, БГ

2. Смертельный хлопок: в упор, зажать BL (↓, ↑, ↑, ↓), BL

Fatality на декорации Goro's Lair: ↓, ↓, ←, BP

Fatality на декорации Prison: ↓, ↓, →, ВН



КУАН ЧИ

Странствующий колдун, adept черной магии, Куан Чи использует свои силы, чтобы освободить темного Бога из Не-мира. В обмен кудесник получает пост придворного мага.

Похуже, уроки Шанг Цунга не пошли ему на пользу...

Альтернативный костюм: зажать Start

(BP+VN+BG)

Оружие: деревянная палица с шипами

Вытащить/убрать оружие: →, ←, ВН

Удары с оружием:

Взмах: BP

Удар слева: HP

Далекий замах: ←+BP

Взмах-апперкот: ←+HP

Ударить противника об экран: →+HP

Специальные приемы:

Метание зеленого черепа: →, →, HP

Бросок в воздухе: BL (в воздухе рядом с

противником)

Телепортация с ударом: →, ↓, НН

Украсть оружие: →, ←, BP

Подкат: →, →, ВН

Fatality:

1. Избавление оторванной ногой: в упор, зажать

НН на 5 секунд (→, ↓, →), отпустить НН

2. Повторение добивания противника: на

расстоянии подсечки, зажать BL (↑, ↑, ↓, ↓, HP)

Fatality на декорации Goro's Lair: →, →, ←, НН

Fatality на декорации Prison: →, →, ↓, BP



ЛЮ КАНГ

Все еще бессмертный чемпион турнира Смертельной битвы Лю Канг отправляется в мир Эзении, чтобы вызвать принцессу Китану из лап Куан Чи. Потерпев неудачу, он вновь объединяет вокруг себя сильнейших земных бойцов не только для того, чтобы спасти свою возлюбленную, но и помочь Райдену.

Альтернативный костюм: зажать Start

(VN+BL+NN)

Оружие: меч с “волнистым” лезвием

Вытащить/убрать оружие: ←, →, НН

Удары с оружием:

Взмах понизу: HP

Быстрые взмахи: часто жать BP

Возвание оружия: ←+BP

Вертушка: ←+HP

Специальные приемы:

Высокий файерболл: →, →, BP (эту атаку

также можно проводить и в воздухе)

Низкий файерболл: →, →, HP

Удар ногой в полете: →, →, ВН

“Велосипедный” удар :

Зажать НН на 3 сек. и отпустить

Fatality:

1. Превращение в дракона: на расстоянии подсечки,

→, →, →, ↓, BL+NN+VN

2. Расстреливание файерболлом в воздухе: в упор,

зажать BL (→, ↓, ↓, ↓, ↑, BP)

Fatality на декорации Goro's Lair: →, →, ←, ВН

Fatality на декорации Prison: ↓, ↓, ←, BL



ФУДЗИН

Более известный как Бог ветра, Фудзин присоединяется к Райдену в борьбе с олицетворением чистого зла Шинноком и его приспешниками. Ученается ли успешном попытка победить виновнов тьмы, зависит только от вас.

Альтернативный костюм:

зажать Start (BP+HP+VN)

Оружие: арбалет

Вытащить/убрать оружие:

←, ←, BP

Удары с оружием:

Выстрел прямо: HP

Выстрел вверх: BP

Выстрел вниз: ←+HP

Специальные приемы:

Левитация: →, ↓, →, BP (←, →,

↓, НН чтобы ударить)

Вертушка-смерть: →, ↓, HP

(зажать HP, чтобы продолжать вращение)

Удар ногой сверху: ↓+VN (находясь в воздухе)

“Летающее” колено: ←, ↓, →, ВН

Fatality:

1. Расстреливание из арбалета: на расстоянии

подсечки, нажать BL+BG 4 раза

2. Сдиранье кожи: на расстоянии подсечки,

зажать BL (→, ↓, →, ↑, BL)

Fatality на декорации Goro's Lair: ←, →, ←, BP

Fatality на декорации Prison: ↓, ↓, ↓, ВН



ДЖОННИ КЕЙДЖ



Душа Кейджа наблюдает с небес победу воинов над Шао Каном, войну Богов... С победой Шиннока в небесной сфере наступает сматение. Райден оживляет Кейджа, и известный когда-то киноактер получает возможность вновь сразиться плечом к плечу со старыми друзьями.

Альтернативный костюм: зажать Start (НР+НН+БГ)

Оружие: меч-широколезвенник
Вытащить/убрать оружие: →, ↓, →, НН

Удары с оружием:

Взмах поверху: ВР

Взмах понизу: НР

Выпад: ←+ВР

Вертушка: ←+НР

Специальные приемы:

"Фазовый" удар ногой: ←, →, НН

"Фазовый" апперкот: →, ↓, ←, ВР

"Мальчик или девочка?": БЛ+НР (работает только против врагов мужского пола)

Низкий файерболл: ↓, ←, НР

Высокий файерболл: ↓, →, ВР

Fatality:

1. Вырывание туловища: в упор, →, ←, ↓, ↓, ВН

2. Обезглавливание: в упор, ↓, ↓, →, ↓, БЛ

Fatality на декорации Goro's Lair: ←, →, →, НН

Fatality на декорации Prison: ↓, ↓, →, →, ВН

ТАНЯ



После того, как отец Тани, послан Эдэи в Новых мирах, принял решение предоставить убежище большей группе терпящих лишения беженцев, а королева Синдел открыла для этого портал, выяснилось, что беженцы — это арды войск Тьмы во главе с Шинноком, а портал ведет прямо в Не-мир...

Альтернативный костюм: зажать Start (НР+ВН+НН)

Оружие: бумеранг

Вытащить/убрать оружие: →, →, ВН

Удары с оружием:

Замах понизу: ВР

Возвращающийся бумеранг: НР

(вернется, если не попадет)

Вертушка: ←+ВР

Метнуть ↑: ←+НР

Специальные приемы:

Файерболл: ↓, →, ВР (эту атаку также

можно проводить и в воздухе)

Файерболл с высоты: ↓, ←, НР (находясь в воздухе)

Сильный удар ногой: →, ↓, ←, НН

"Штопор": →, →, НН

Fatality:

1. Адский поцелуй: в упор, зажать БЛ (↓, ↓, ↑, ↓), ВР+БЛ

2. Сворачивание шеи: в упор, ↓, ↓, →, ВН

Fatality на декорации Goro's Lair: →, →, НР

Fatality на декорации Prison: ←, →, ↓, ВР

ДЖЕКСОН БРИТГС



Когда Соня исчезает во время слякки за последним выжившим членом "Черных драконов", Джекс немедленно бросается на поиски, которые приводят его на турнир. Теперь они оба должны победить в этой битве, иначе Земля снова попадет в руки сил Зла.

Альтернативный костюм: зажать Start (НР+БЛ+БГ)

Оружие: дубина с шипами

Вытащить/убрать оружие: ↓, ←, ВР

Удары с оружием:

Взмах: ВР

Удар слева: НР

Далекий захват: ←+ВР

Взмах-апперкот: ←+НР

Ударить противника об экран: →+НР

Специальные приемы:

Волны по земле: : Броски:

→, →, ↓, НН

: 1) НР в упор

Наскок с ударом: : 2) после НР зажать БГ+БЛ+ВН

→, ↓, ←, НР

: 3) после НР зажать ВР+НР+НН

Ракета: ↓, ←, НР

: 4) после НР зажать ВР+БЛ+НН

Ломание хребта: : 5) после НР зажать ВР+НР+ВН+НН

БЛ (в воздухе

рядом с противником)

Fatality:

1. Вырывание рук: в упор, зажать НН на 3 секунды

(→, →, ↓, →), отпустить НН

2. Разбивание головы: в упор, ←, →, ↓, БЛ

Fatality на декорации Goro's Lair: →, →, ←, ВР

Fatality на декорации Prison: →, →, ←, НН

РЕПТИЛИЯ



Рептилия также, как и Шиннок, за множество преступлений против мирных рас был низвергнут в Не-мир, где и присягнул своему новому владыку. На его совести кровь миллионов, и силы Тьмы празднуют победу, заполучив его в союзники.

Альтернативный костюм: зажать Start (НР+БЛ+НН)

Оружие: боевой топор

Вытащить/убрать оружие: ←, ←, НН

Удары с оружием:

Взмах поверху: ВР

Взмах понизу: НР

Взмах-апперкот: ←+НР

Вертушка: ←+ВР (зажать ВР, чтобы

продолжать вращение)

Специальные приемы:

Наскок с ударом: ←, →, НР

Плевок кислотой: ←, →, ↓, ВР

Невидимость: БЛ+ВН

Ползание: ←, →, НН

Fatality:

1. Поедание лица: в упор, зажать ВР+ВН+НР+НН, ↑

2. Кислотный душ: на расстоянии подсечки, зажать

БЛ (↑, ↓, ↓, ↓, ВР)

Fatality на декорации Goro's Lair: ↓, ↓, →, ВН

Fatality на декорации Prison: ↓, ↓, →, НР

Коды для versus-экрана:
(ИГРОВОЙ АВТОМАТ)

123-123 — выигрыш с первого удара
020-020 — на декорации Rain Stage
вместо дождя с неба течет кровь
050-050 — в режиме 2-он-2 Komбат
проигравшие первые герои взрываются
002-002 — оружие нельзя выбрать из рук
100-100 — отключение бросков
111-111 — сверху падают разные виды
оружия

222-222 — герои начинают бой со
случайно выбранным оружием
333-333 — персонажи в бою
постоянно меняются
444-444 — герои начинают бой, уже
вытащив оружие
555-555 — на полу лежит множество
видов оружия
666-666 — отключение музыки в бою

002-002 — оружие не выпадает из рук
персонажей
110 110 — отключение бросков и системы
комбо Maximum Damage
011 011 — бой идет на декорации Goro's Lair
022 022 — бой идет на декорации The Well
033 033 — бой идет на декорации Elder God's
044 044 — бой идет на декорации The Tomb
055 055 — бой идет на декорации The Rain
066 066 — бой идет на декорации Snake
101 101 — бой идет на декорации The Dojo
202 202 — бой идет на декорации Living Forest
303 303 — бой идет на декорации Prison

РЕЙКО

Служивший генералом в армии Шиннока, он вел войска тьмы в битву с Богами. Считавшийся погибшим в этой резне, он внезапно появляется на турнире, чтобы продолжить черное дело и уничтожить главного врага — Лю Канга.

Альтернативный костюм: зажать Start (BP+HH+BG)

Оружие: дубина с шипами
Вытащить/убрать оружие: ↓, ←, HP

Удары с оружием:

Взмах: BP

Удар слева: HP

Далекий замах: ←+BP

Взмах-апперкот: ←+HP

Ударить противника об экран: →+HP

Специальные приемы:

Телепортация: ↓, ↑ (БЛ чтобы ударить)

Круговая телепортация: ←, →, HH

Сюрикены: ↓, →, HP

Сильный удар ногой: ←, ↓, →, BH

Fatality:

1. Мощнейший удар ногой: в упор, →, ↓, →, HP+БЛ+ВH+HH

2. Вихрь сюрикенов: на расстоянии подсечки, ←, ←, ↓, ↓, ВH

Fatality на декорации Goro's Lair: →, ↓, HH

Fatality на декорации Prison: ↓, ←, HP



КАИ

Бывший послушник учения Белого Лотоса, Каи тренировался у величайших мастеров единоборств Азии. Подружившийся в Америке с Лю Кангом, он не желает бросить его в беде, как не желает, чтобы силы

Тьмы вновь захватили планету, поэтому и прибывает на турнир.

Альтернативный костюм: зажать Start (BP+БЛ+HH)

Оружие: посох с лезвием

Вытащить/убрать оружие: →, ↓, ←, HP

Удары с оружием:

Взмах поверху: BP

Взмах понизу: HP

Вертушка: ←+HP или ←+BP

Специальные приемы:

Файерболл на подьеме: →, →, BP

Файерболл на спуске: ←, ←, HP

Стойка на руках: БЛ+HH, далее:

1) Вертушка: HP

2) Удар ногой: HH или ВH

3) Вернуться к обычной стойке: БЛ

Воздушный кулак: ↓, →, ВP

Сильный удар ногой с разворота: ←, ↓, →, HH

Fatality:

1. Разрывание в воздухе: в упор, зажать БЛ

(↑, →, ↑, ←, ВH)

2. Гигантский файерболл: на расстоянии подсечки, зажать БЛ (↑, ↑, ↑, ↓) БЛ (На расстоянии подсечки)

Fatality на декорации Goro's Lair: ←, →, ↓, ВH

Fatality на декорации Prison: →, ↓, ВH



Сигровыми секретами пока небольшая заминка. Дело в том, что вся информация, содержащаяся ниже, относится к аркадной версии MK4 (Revision 3). Я уверен, что большинство этих секретов все же будут содержаться и в приставочных версиях (так как они основаны именно на 3-й версии игры для автомата). Но не исключено, что какие-то коды не подойдут. Положение заметно исправится к следующему номеру, когда подосплет статья, исключительно посвященная приставочным секретам. Тогда-то мы узнаем, как играть Горо и Нубом Сайботом! А пока...

Чтобы подрасть секретным героем Мясом (Meat), достаточно пройти игру в режиме Group Mode. Далее Мясо, отчасти от того, что не имеет собственной рамки на экране выбора игрока, будет использовать суперудара выбранного вами персонажа. Концовки для него нет, по крайней мере, в аркадной версии.

Если во время проведения Fatality на декорации Goro's Lair зажать START, Дэн Форден (бессмертный композитор серии MK) произнесет свое сакраментальное "Toasty!"

Если после проведения этого же Fatality зажать на обоих джойстиках ↓, герой соскользнет с шипов и упадет на землю, прямо как в Tomb Fatality из MKII.



ДЖАРЕК



Последний оставшийся в живых действительный член криминальной организации "Черный дракон", сподвижник покойного Кано. Несмотря на то, что его только что преследовала Соня, Джарек понимает, что лучше присоединиться к воинам Земли, чем к силам Тьмы. Возможно, его желание победить Шиннока корыстно, тем не менее...

Альтернативный костюм:

зажать Start (BP+ВH+BG)

Оружие: ятаган

Вытащить/убрать оружие: →, →, BP

Удары с оружием:

Взмах поверху: HP

Взмах понизу: HP

Выпад: ←+BP

Вертушка: ←+HP

Специальные приемы:

"Пушечное ядро" по горизонтали: ←, →, HH

"Пушечное ядро" по вертикали: →, ↓, →, ВP

Телекинетический захват: ←, ↓, ←, ВH

Тройное лезвие: ↓, ←, HP

Fatality:

1. Вырывание сердца: в упор, →, ←, →, →, HH

2. Лучи из глаз: на расстоянии подсечки, зажать БЛ (↑, ↑, ↑, →, →), БЛ

Fatality на декорации Goro's Lair: ←, →, →, HP

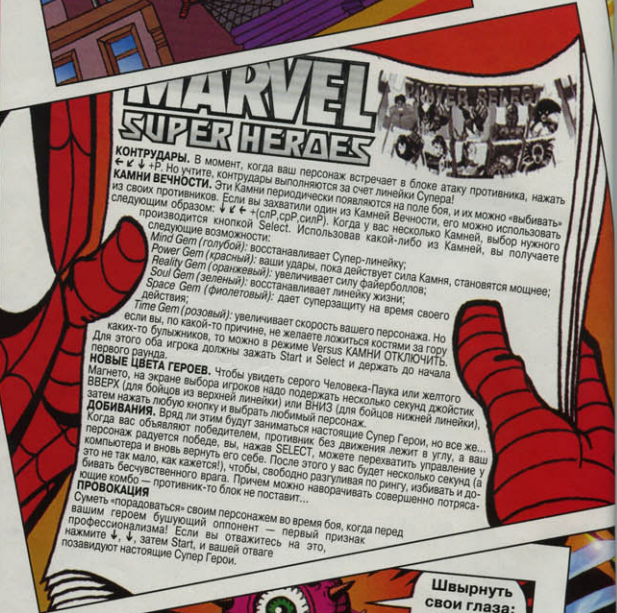
Fatality на декорации Prison: →, ↓, →, ВH

MARVEL SUPER HEROES

PlayStation



MARVEL SUPER HEROES



MARVEL SUPER HEROES

КОНТРУДАРЫ. В момент, когда ваш персонаж встречает в блоке атаку противника, и его удары выполняются за счет линейки Супер! Эти Камни периодически появляются на поле боя, и их можно «выбивать» из своих противников. Если вы захватили один из Камней Вечности, его можно использовать следующим образом: ↓ ↓ ← +[слР, срР, силР]. Когда у вас несколько Камней, выбор нужного производится кнопкой Select. Используя какой-либо из Камней, вы получаете следующие возможности:

- Mind Gem (голубой):** восстанавливает Супер-линейку;
- Reality Gem (оранжевый):** ваши удары, пока действует сила Камня, становятся мощнее;
- Soul Gem (зеленый):** увеличивает силу файерболлов;
- Space Gem (фиолетовый):** дает суперзвизу на время своего действия;
- Time Gem (розовый):** увеличивает скорость вашего персонажа. Но если вы, по какой-то причине, не желаете ложиться в костюме за гору.

Для этого бульжников, то можно в режиме Versus КАМНИ ОТКЛЮЧИТЬ. Первое рывало.

НОВЫЕ ЦВЕТА ГИРОВ. Чтобы увидеть серого Человека-Паука или желтого Человека-Блужнящего, то можно в режиме Versus КАМНИ ОТКЛЮЧИТЬ.

ДОБИВАНИЯ. Вряд ли этим будут заниматься настоящие Супер Герои, но все же... Когда вас объявляют победителем, противник без движения лежит в углу, а ваш персонаж радуется победой. После этого у вас будет несколько секунд (а иногда и больше) — противник-то блок не поставит...
ПРОВКАЦИЯ
 Суметь «порадоваться» своим персонажем во время боя, когда перед вами профессионализм! Если вы отгадаете на это, позавидуют настоящие Супер Герои.

вашим героем бушующий оппонент — первый признак профессионализма! Если вы отгадаете на это, позавидуют настоящие Супер Герои.

Швырнуть свои глаза:
← (2сек) →
+P

Захват с броском:
→ ↓ ↓ ←
+H

Шипастая палица:
← (2сек) →
+H

Супер бросок:
← ↓ ↓ → +
(слР, срР, силР)

MARVEL SUPER HEROES

Портал под врагом:
→ ↓ ↓ ↓ ← +P

Удар молнии:
← ↓ ↓ ↓ → +P

Каменный дождь:
← ↓ ↓ ↓ → + (спР, срР, силР)

Атака вверх:
↓ ↓ ↓ +P

Портал с демонами:
← ↓ ↓ ↓ → + (спН, срН, силН)

Полет вперед:
любое направление / (спР, срН) / (силР, силН)

Полет: ↓ ↓ ↓ + (спН, срН, силН)

Супер атака вперед:
↓ ↓ ↓ + (спР, срР, силР)

Супер атака вверх:
↓ ↓ ↓ + (спР, срР, силР)

Атака вперед:
↓ ↓ ↓ +P



Парализация:
→ ↓ ↓ ↓ ← +Н
Файерболл:
← ↓ ↓ ↓ → +P

Файерболлы в воздухе:
ПРЫЖОК ↑ ↑ → +P



Буря Магнето:
← ↓ ↓ ↓ → + (спН, срН, силН)

Столб огня:
← ↓ ↓ ↓ → + (спР, срР, силР)



MARVEL SUPER HEROES



MARVEL SUPER HEROES

**MARVEL
SUPER HEROES**



**MARVEL
SUPER HEROES**

Лазерный луч:
← ↓ → +P

Бомбы:
(слP+слН)/
(срP+срН)/
(силP+силН)

Протоновая пушка: ↓ ↓ →
+(слP, срP, силP)

Лучи вокруг:
→ ↓ ← +P

Полет:
↓ ← ←
(слН+срН+силН)

Бросок щита:
↓ ↓ → +P
(сл/ср/сил кнопки — разная высота полета щита)

Атак вверх:
→ ↓ ↓ +P

Таран:
← ↓ ↓ → +Н
Кувырок:
→ ↓ ↓ ← +P

Супер атака Капитана:
↓ ↓ → +
(слP, срP, силP)

Супер атака Паука:
↓ ↓ → +
(слP, срP, силP)

Атака вверх: ↓ (Зелен) ↑ +Н
Атака вперед: ← (Зелен) → +Н

Бросить кусок декорации:
← ↓ ↓ → +P

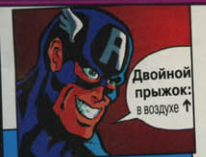
Захват и бросок:
→ ↓ ↓ ← +P

Вывернуть кусок декорации:
↓ ↓ ↓ +
(слP, срP, силP)

Летать на паутине:
↓ ← ← +Н

Метеорит Халка:
↓ ↓ → +
(слP, срP, силP)

THWIPP



Двойной прыжок:
в воздухе ↑



Файерболлы:
↓ ↓ → +P
(сп/ср/сил кнопки —
разная высота
полета)

Телепортация:
→ ↓ ↓ ← ←
+любая кнопка
(все кнопки
телепортируют в разные
участки экрана)

Супер атака
вверх: ↓ ↓ → +
(спН, срН, силН)

Атака
вверх:
↓ ↓ →
+H



Супер атака
вперед: ↓ ↓ →
+(спP, срP, силP)

Красные
бабочки:
→ ↓ ↓ ← ←
(спН, срН, силН)



Атака
вверх:
→ ↓ ↓ +P



Паутина: ↓ ↓ →
+P (сп/ср/сил кнопки —
разная высота
полета паутины)

Бросок паутиной: → ↓ ↓ ← ← +H
(сп/ср/сил кнопки —
разная высота
захвата паутиной)



Атака вперед:
← ← ↓ ↓ → +P
Землетрясение:
→ ↓ ↓ ← ← +P

Поднять
предмет:
↓ ↓
(спP, срP, силP)

Навалиться
на противника:
← ← ↓ ↓ →
+H



Бовый дух:
→ ↓ ↓ +
(спP, срP, силP)

Уран
Джигитанута
← ← ↓ ↓ → +
(спP, срP, силP)

MARVEL SUPER HEROES



МАКАРОВ АЛЕКСАНДР
И АРТЁМ САФАРБЕКОВ

MARVEL SUPER HEROES

RESIDENT EVIL



Решение R-сценария за Клэр Редфилд.
Решение первого сценария Леона
Кеннеди, а также общие советы по
тактике прохождения вы найдете
в 38 номере вашего любимого
журнала.

WELCOME YET AGAIN TO THE WORLD OF SURVIVAL HORROR!

Пройдите по улице, открывайте первую дверь, оттуда двигайтесь направо, в маленькую комнату, там возьмите ключ от пристройки (**cabin key**). Пробежите мимо зомби, используйте на двери ключ. Поднимайтесь по лестнице, в коридоре расстреляйте ворон. Добравшись до балкона, опасаящегося главного зал участка, избавьтесь от зомби и возьмите медальон с изображением единорога (**unicorn medal**) у дверей библиотеки. Спуститесь по аварийной лестнице и вставьте медальон в основание фонтана, получите "пиковый" ключ (**spade key**). На столе рядом с компьютером подберите гранатомет (**grenade launcher**) и ленты для печатной машинки (**ink ribbons**). Возвращайтесь в коридор с воротами, выходите через другую дверь, спускайтесь по лестнице. В комнате расстреляйте группу зомби, подберите ручку для вентиля (**valve handle**), в сейфе (комбинация замка 2236) возьмите патроны и карту участка. Идите к горящему вертолету, тушите пожар, действовав ручкой на вентиль, точно так же, как в первом сценарии Леона. Заберите патроны. На обратном пути в "вороньем" коридоре вас уже ждут.

Увидев Тирана, сразу же начинайте расстреливать его из гранатомета. Когда искусственный человек упадет, проверьте его на наличие патронов и идите дальше по коридору мимо носа вертолета, заворачивайте в комнату справа. Возьмите синий электронный ключ (**blue keycard**), двигайтесь в главный зал и действуйте картой на компьютер — откроются двери. Пройдите через двустороннюю дверь, подберите спрей первой помощи из ящика и памятку полицейского (**police memo**) со стула. В коридоре избавьтесь от лизуна, в комнате справа возьмите рапорт патрулирования (**patrol report**) и, подвинув стремянку к шкафу, зажигалку (**lighter**). В комнате для брифингов, разведа пламя в ками-

не, разживитесь первым красным драгоценным камнем (**red jewel**). Поднявшись по лестнице, передвинув статую, возьмите второй камень.

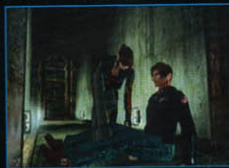
В офисе S.T.A.R.S. встретитесь с Леоном, посмотрите на дневник Криса (**Chris's diary**). На столе Редфилда возьмите "бубновый" ключ (**diamond key**), а в шкафу — арбалет (**bow gun**). Наконец, примите факс для Криса. Выйдя, спасите от зомби девочку Шерри, подберите в столике патроны для пистолета, заходите в библиотеку. Также, как и в первом сценарии, решите загадку с книжными полками, получите каменную табличку с изображением дракона (**serpent stone**). Вернитесь к тому месту, где получили синюю ключ-карту (рядом с носом вертолета), установите красные камни в соответствующие отверстия, возьмите каменную табличку. На первом этаже следуйте в комнату для допросов. Избавившись от пары лизунов, берите лечебный спрей и табличку с изображением орла (**eagle stone**).

Теперь необходимо добраться до расположенного с другой стороны участка хранилища вещественных доказательств, где вас дожидаются стрелы для арбалета (**bowgun darts**), пленка (**film**) и пластиковая взрывчатка (**plastique**). В офисе рядом с атакует офицер. После его смерти, подберите со стола детонатор и соедините со взрывчаткой.

Подорвите заполненной бомбой дверь в коридоре с торчащим носом вертолета. Пройдя по ставшему доступным коридору, вы встретите шефа полиции и дочь мэра Ракун-сити. Переговорив с ним, выходите через другую дверь. В маленькой комнате включите свет, возьмите дневник секретаря (**secretary's diary B file**) и патроны для пистолета из ящика, вернитесь в комнату шефа за его дневником и "червовым" ключом (**heart key**). В комнате дежурной смены на первом этаже вновь отпирите сейф и заберите оттуда кислотные патроны (**acid rounds**) и карту.

Спустившись в подвал и отбившись от собак, врубите электроэнергию (работает та же комбинация — ВВЕРХ, ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВВЕРХ). Оттуда идите налево, через дверь, и вниз по лестнице. В складской комнате сохраните игру, если надо.

На выходе вы снова столкнетесь с Шерри и сами станете управлять девочкой. Увернитесь от собак, зайдите в комнату справа, возьмите карту, постройте мост из





ящиков, поднимите уровень воды, возьмите ключ и патроны и возвращайтесь к тому месту, где последний раз видели Клэр. С Клэр по рации свяжется Леон и сообщит, что передвинул в гараже грузовой, загораживающий дорогу. Прежде чем спешить туда, выберите в морге красную карту-ключ (red keycard), отоприте с ее

помощью ближайшую дверь, чтобы взять немного патронов и автомат (submachine gun), если вы не заполучили его, играя Леоном. Оттуда следуйте на автостоянку, выберите в собачьем вольере заводную рукоятку (crank). После этого вернитесь на первый этаж и в комнате смотрителя около лестницы выберите его дневник (watchman's diary) и кислотные заряды.

Вспомните первый сценарий и идите в комнату с рожами на стене, зажгите их в такой последовательности: 12, 13, 11. Из картины выпадет золотая шестеренка (golden cogwheel), хватайте ее быстрее, так как практически сразу же стену проломит ваш старый знакомый Тиран. Выбегайте через дверь, освобождая некоторое пространство для маневров. Три или четыре выстрела из гранатомета завалят гримолу, после чего не забудьте забрать у него боеприпасы.

Теперь поднимайтесь на третий этаж участка по лестнице в библиотеке. Опустите еще одну лестницу, действуйте ручкой (crank) на отверстие в стене. Установите золотую шестеренку в механизм, чтобы получить последнюю каменную табличку. Идите в кабинет начальника полиции. Нажав кнопку, передвиньте картину и установите камни в соответствующие отверстия. Зайдите в открывшийся проход, выберите письмо начальнику (mail to the chief), спуститесь на лифте и переговорите с самим начальником.

Захватите кислотные патроны и лезьте вниз по лестнице. Выдержите недолгий бой с Вильямом. Когда чудовище уберется, поднимитесь наверх за Шерри, вернитесь на место схватки, нажмите на кнопку, опускающую лестницу и взберитесь по ней. Шерри упадет в трубу, как и в первом сценарии Клэр, но на этот раз вам не придется играть за нее.

Продолжайте двигаться в том же направлении, выберите факс для смотрителя канализации (sewer manager's

fax) и спрей первой помощи. После короткого разговора с Леоном идите налево, в небольшой альков, где лежат двое мертвых солдат. У одного выберите зажигательные заряды (flame rounds), у другого — медальон с изображением волка (wolf medal). Пройдите по канализационному коллектору, избегая пауков. Убедитесь, что с вами вентиль — он нужен, чтобы опустить мост. Перейдите по упомянутому мосту и сразу же поднимите его. Найдите немного зеленой травы и патроны.

Пройдя по коридору, где раньше был аллигатор, взберитесь по лестнице, сверните налево и возьмите медальон с орлом (eagle medal). Теперь идите к водопаду, активируйте медальонами механизм, проходите в открывшуюся дверь и используйте панель управления, чтобы активировать вагонетку подземного монорельса.

Выйдя из вагонетки, подожгите пламенем зажигалки сигнальную ракету слева и заберите блеснувшую на земле ключ от ящика с оружием (weapon box key), идите вперед по коридору. Достигнув разветвления, выберите с трупа слева оружие (spark gun) и следуйте по второму отпадению. Пройдя через дверь, вы попадете на аналогичную развилку. Справа растет зеленая трава, слева же находится лестница, ведущая в комнату с боеприпасами и медицинским спреем.

Здесь начинаются главные различия первого и второго сценариев. Шерри подойдет к консоли, пробормочет что-то себе под нос и выйдет из комнаты. Подъемника с электровозом теперь нет на месте, и спускаться в лабораторию вам придется на небольшом лифте. Миновав дверь слева, двигайтесь по коридору, пока не достигните телемониторов. Справа вы найдете ключ от контрольной панели (C. panel key). Теперь взгляните на монитор, там вас ждет сюрприс. Разобравшись с ним, возьмите патроны и направляйтесь в комнату, где вы оставили Шерри.

На машине рядом с девочкой используйте ключ (C. panel key), чтобы активировать платформу-подъемник. Зайдя на платформу, нажмите кнопку на консоли управления, Клэр и Шерри автоматически забегут в электровоз. Как и раньше, на пути вниз вас атакует Вильям. Победив его, не забудьте взять гранаты и взгляните на Шерри; мотор лифта перегреется, и вам придется отправиться на поиски выхода. Выходите через единственную открытую дверь, если нужно — выберите зеленую травку слева от сундука. Стоящий неподалеку

большой ящик надо подвинуть на платформу подъемника справа, активируйте его, затем подвиньте его к другому ящику в узком проходе таким образом, чтобы можно было на них взобраться.

Идите вниз по проходу, здесь вы встретите лежащего на полу ученого с докладом (P. epsilon report), возьмите доклад. Если надо, сохраните игру. Спускайтесь на лифте справа, пробегите по коридору, дерните рубильник. Возвращайтесь, поднимайтесь на лифте и жмите на кнопку справа от двери.

Попав в западное крыло лаборатории, откройте замерзшую дверь. Выберите спрей первой помощи и наполните футляр топливом, воспользовавшись механической



私 彼女を探してみる
あなたは既出ルートよ



рукой, как и раньше. Вставьте получившийся заряд в энергоустановку на развилке двух основных коридоров комплекса.

Теперь направляйтесь на восток, пройдя через дальнюю дверь, подберите листок регистрации пользователя (user registration), стрелы для арбалета и памятку безопасности (lab security memo). Пробреритесь по воздуху (растение вы должны были уничтожить еще в первом сценарии), избегайте от лизунов, возьмите ленты для машинки и стрелы для арбалета. Выходите, отпирите большую дверь, уничтожьте двух ползунов-расстреливателей, затем еще одного, спускайтесь вниз, под стеной из телемониторов подберите карту лаборатории.

В следующей комнате используйте ключ (weapon box key) на шкафчике, чтобы получить кислотные заряды. Осторожно пройдите через автоматические двери, беспощадно расстреливайте кучу зомби и хватайте ключ от Р-комнаты (P. room key). На выходе вы столкнетесь с Анетт. После разговора вернитесь к тому месту, где недавно расставляли ящики. Взберитесь на них и отпирите Р-ключом дверь, выдержите еще один поединок с Тираном. Вернитесь к энергоустановке на стыке коридоров,



возьмите основной ключ (master key) и вместе с Шерри бегите к лифту и активируйте этим ключом панель сбоку. Заходите внутрь поезда, берите ключ от платформы (platform key) и базуку, выбирайтесь наружу. Пройдя через двойную дверь слева, по галерее, а затем под лестницей нажмите кнопку на мигающей панели, и возьмите соединительные пробки (joint plugs). Вернитесь и установите пробки в гнезда, восстанавливая электроснабжение.

Тирани атакуют в последний раз. Постоянно двигайтесь на разумном расстоянии, не переставайте стрелять. Разжившись ракетницей (rocket launcher), приколите детине Umbrella. Возвращайтесь к поезду, но прежде чем отправиться в путь, необходимо разблокировать заслон перед составом. Просто идите в направлении зомби, и вы найдете панель, открывающую эти двери. Пускайте состав. После рендеренной заставки начнется настоящая финальная схватка. Не жалейте на Вильяма ни единого патрона. Удачи!



Теперь настал черед секретов игры. Заполучить ключ от "раздевалки" достаточно легко. В первом сценарии на уровне сложности "Normal" просто доберитесь до полицейского участка, не подобрав ни единого патрона. Затем подберите пачку патронов на столе у компьютера. Выходите из участка, спускайтесь вниз по лестнице. Тут вы встретите зомби в камуфляжных штанах и желтом жиле-



те. Вгоните в него примерно 30 пуль, возьмите у него же "особый" ключ (special key) и отпирите им комнату недалеко от лестницы. Теперь вы сможете преодолеть героя!

Помимо того, что в RE2 игроку доступен настоящий арсенал, не все знают, что в него входят еще и три скрытых вида оружия. Главное условие получения любого из них — завершение игры на ранг А (rank A). Если вы пройдете любой из R-сценариев (вторых), не использовав ни единого медицинского спрея, в ваши руки попадет "узи" (submachine gun). "Вулкан", как у бравого индейца из "Хищника" (gatling gun), пытливые борцы с нежитью получают, если пройдут второй сценарий любого из персонажей, ни разу не сохранившись. И наконец, чтобы занять в свое распоряжение пресловутую ракетницу (rocket launcher), необходимо пройти каждый из четырех сценариев за время, не



The 4th Survivor

GAME START
EXIT

превышающее 2 часов 30 минут (на один сценарий, конечно). Да, кстати, у каждой из этих игршек бесконечный боезапас.



Наверняка уже все в курсе, что в Resident Evil 2 есть секретные персонажи. Но уж очень противоречивую информацию о том, как найти их, давала игровая пресса, как печатная, так и электронная. Постараемся один раз и навсегда развеять все сомнения и недомолвки. Итак, чтобы открыть сценарий "The Fourth Survivor", необходимо пройти любой из двух R-сценариев, менее чем за 2 часа 30 минут, и сохраниться, менее чем 12 раз (я рекомендовал бы вообще не сохраняться и не использовать лечебный спрей и оружие, занимающее две ячейки в инвентаре. Также нельзя пользоваться секретным оружием).

"Четвертым выжившим" оказывается агент Umbrella по имени Hunk, задачей которого является пронести G-вирус из канализации на крышу полицейского участка, где его ждет вертолет. Задача очень непростая, так как на пути не будет попадаться не только ленты для машинки, но и патроны.

После того, как вы справитесь со сценарием Hunk-а, станет доступен последний (?) секретный сценарий, называющийся просто "Survivor", звездой которого выступает существо по имени To-fu.

После того, как вы справитесь со сценарием Hunk-а, станет доступен последний (?) секретный сценарий, называющийся просто "Survivor", звездой которого выступает существо по имени To-fu, больше всего напоминающее... огромную крабную палочку (ради Валенна, если кто-то знает, что это действительно такое — напишите нам!). Единственное, что известно об этом персонаже, так это явная принадлежность его к команде S.T.A.R.S., о чем свидетельствует синий берет, надетый на его, э-э... голову на заставочной картинке. Главное отличие от игры за агента в том, что из оружия у To-fu есть только нож! Вот это уже действительно невыполнимое задание! Хотя, на самом деле... Есть, правда, и другой способ открыть этого персонажа. Для этого необходимо за-

получить все секретное оружие, пронести дополнительную одежду в каждом сценарии, пройти сценарии A, B, A, B, A (где A — простой сценарий, а B — R-сценарий).

Агент Купер

The 豆腐 To-fu Survivor

GAME START
EXIT



P.S. А вот здесь считаю нужным объявить благодарность человеку по прозвищу Firefox, без помощи которого я, наверное, так бы и не узнал все об этой игре. Без ложной скромности надо сказать, что он — один из самых больших поклонников Resident Evil в нашей стране. Спасибо, Fox!

ROAD RASH



Какой русский не любит быстрой езды? Ответ очевиден: тот, на котором едут. Но, оказывается, не только русские любят поноситься с ветерком. За границами нашей необъятной Родины есть полно любителей этого всенародного движения. Только называют их по-иному — «байкеры». Кто-то собирает марки, кто-то разводит хомячков, байкеры же видят кайф жизни в преодолении звукового барьера скорости. Всю жизнь эти люди только и делают, что рассекают пространство дорог, выжимая спидометр до предела, рискуя свернуть себе шею, просто не видя других способов самовыразиться.



Не имея за душой ничего, кроме близкого сердцу мотоцикла, друзей-неформалов и денег на пиво, они каждый раз выводят своего железного коня на открытое шоссе и, не обращая внимания на возмущенных пешеходов и строгих стражей порядка, снова несутся навстречу своей судьбе, покаяя очередную сумасшедшую дорогу.

Для тех же, кто не способен осуществить мечту приобретения крутого мотоцикла и всегда с завистью смотрел вслед проносящейся мимо когорте гонимых, «Electronic Arts» создала игру «Road Rash» по мотивам жизни байкеров. Игра действительно получилась, что надо, и надолго заняла внимание тех слоев общности, которые терпеть не могли «Правила дорожного движения». Еще бы — теперь у вас появилась реальная возможность, помимо простых поездок, промчаться по городу, выжимая 200 километров в час, и сбивать тормозных пешеходов, проскальзывая между машинами под восторженные визги девчонок (сидящих у телевизора), не обращая внимание на красный свет и жалкие попытки полисменов остановить вас. Огненные скоростные правите вы, и любые правила отсеиваются, кроме



одного — быть первым, что и надо доказать не только себе, но и соперникам. В ваше полное распоряжение дается небольшой мотоцикл и шесть трасс на усмотрение, на которых вы сможете обкатать своего «скакуна». Остановившись подробнее на них не хочется, поскольку все они, по сути, идентичны, только на одной машине побольше поставлено, на другой — домов, на третьей — дорожка более узкая. В общем, сами разберетесь. В случае проигрыша из вас делают всеобщее посмешище и строят всякие гадости. Считайте, вам повезло, если на вашей спине красуется слово «LOSER» («НЕУДАЧНИК»). Помимо моральных опусканий, могут дать бутылкой по шлему либо запинать ногами, причем не последней в этом деле выступает ваша любимая девушка. Самым забавным является, когда к вашему мотоциклу незаметно прикручивают дополнительные колесики, как у велосипеда «Дружок», а затем всей толпой угорают над этим. Приходить в



тройке лидеров становится не только престижной, но и жизненно важной необходимостью. Если говорить о «Road Rash» как о симуляторе, то хочется с сожалением отметить, что игра больше получилась аркадная. Совершенно нереалистичные падения с мотоцикла заставляют забыть об опасности реальных травм. Воспринимать игру всерьез никак нельзя, потому как в жизни повторение подобных ошибок приведет к летальному исходу. А вообще, вы видели, как там летают байкеры?! Косая лба здесь и рядом не был. Это что совсем невообразимо: пролетающее сотню-другую метров человеческое тело, отчаянно дрыгающее ногами, долго маячит впереди, обгоняя множество соперников, чтобы затем вмазаться в стену со всего маху!





А потом, как ни в чем ни бывало, вскочить, подобрать мопед и — снова в дорогу. Стильно, знаете ли, преодолеть, добрый десяток километров, чтобы спидометр под сотню, и полететь затем с “байка” вверх тормашками, под горочку да и к финишу! В этом заключается особый кайф. Я бы даже сказал, что “Road Rash” скорее “дорожный стимулятор”, удовлетворяющий подознательные инстинкты бешеных скоростей.



В смысле сюжетной затеи “Road Rash” практически ничем не отличается от 16-битной реализации, разве что добавляют разнообразие появившиеся на дороге развилки, скрашивающие одночелное скитание по дорожной полосе. Потребность в навороченных мотоциклах так же сильна, как и всегда. Графический корень игры радикально поменялся — на то он и “PlayStation”. Все персонажи сняты с реальных людей, пейзажи взяты из реальной жизни. Основным фоном стал городской ландшафт, присутствующий на каждой трассе, в отличие от пустынной саванны “Сеговской” версии. Говоря о всей игре в целом, хочется отметить, что первое впечатление

о ней самое положительное. Игра приводит в восторг обилием тяжелой музыки и оцифрованного видео. Окончательно повергает в нирвану наличие парочки видеоклипов, снятых по всем канонам жанра MTV. Чувствуешь себя на седьмом небе от счастья, что забубухал в свое пользование такой комплект мультимедиа. Однако... просмотрев десяток раз видеофрагмент правильного финиширования, начинаешь нервничать, когда тебя, одержимого желанием поскорее улучшить свой результат на последней трассе, вместо гонки пихают на просмотр кучи долгоразгружаемых картинок и всяческих ненужных героических роликов про байкеров. Все прибамбасы становятся лишними, и все внимание переключается исключительно на трассу. А трасса, как начинаешь понимать, не такая уж идеальная. Часто в глаза рябит от пикселей проезжающей навстречу машины, а классный engine дороги совершенно портится спрайтовой популярностью автомобильного и природного мира. Людшки еще ладно — на большой скорости не успеваешь заметить, каким типом конечностей они так иступленно махали. Но когда проезжаешь городскую “пробку”, сердце кровью обливается от обилия “покоренных” программистами машин.

Остановитесь как-нибудь в сторонке и, оглядев со стороны то, что на скорости было так прекрасно, заметьте, как все в этом мире запущено.

Так что снова, зажав педаль газа, разгоняйтесь до свиста в ушах и вперед — в погоню за долларами и скоростью, ведь у каждого в жизни должна быть покорена хоть одна СУМАСШЕДШАЯ ДОРОГА.

Нави “О.Т.Ч.И.К.” Кичто

Спасибо Игорю Попову за предоставленные колёса.





X-MEN

Children of the Atom

Спустя три долгих года после выхода знаменитый аркадный боевик «X-men: Children of the Atom» добрался-таки до просторов PlayStation. Три года, неправда ли, оперативно? Тем более для чрезвычайно популярной игры (хотя теперь уже надо бы говорить — чрезвычайно популярной в свое время). Все это было бы смешно, когда бы не было так грустно. Хороших ведь игр мы с вами лишь смеялись, благодаря, мягко выражаясь, странной политике гениев из CAPCOM, никогда не спешащих транслировать свои аркадные хиты на PlayStation. Ведь согласитесь, игра, вышедшая с таким вот опозданием, в общем-то потерянная игра. Когда спадает ажиотаж вокруг аркадного прототипа (а за столько лет в залах игровых автоматов, наверное, не осталось даже аппаратов с этой игрой), подобный диск купят разве что совсем упертые фанаты или люди, которым он будет уже интересен не как файтинг, а как некая вежа в развитии жанра и видеоигр в целом. Ситуация с интересом к этому диску могла бы быть несколько иной, если бы в игру были внесены какие-нибудь существенные изменения или нововведения, добавлены скрытые боицы или еще что-нибудь в этом роде. Но нет, игра выпущена в совершенно первозданном виде, ровно такой, как ее сделали программисты из CAPCOM для игровых автоматов (кстати, стопроцентная аркадность это главный плюс игры). Хотя, по большому счету, CAPCOM здесь и не причем, игру издала небезызвестная Acclaim. Теперь акклаймовцы порадовали икс-менами всех обладателей PlayStation. Всех, кто сумел и захотел дождаться этой трансляции. Для этих видео-бойцов мы остановимся на самой игре несколько подробнее.



Игры вышли в 1995 году практически одновременно и, следовательно, их разработка шла параллельно. Отсюда и некоторая схожесть. Но одинаковыми эти игры могут показаться только на первый взгляд. При ближайшем рассмотрении становится ясно, что «X-men: CoTA» ни в коем разе нельзя причислить к играм серии «Уличного Бойца». И не только из-за персонажей, которые здесь все сплошь герои комиксов от Marvel, но в большей степени из-за управления и способов боя, которые в «X-men» вовсе не Стритфайтеровские. Здесь у каждого героя есть двойные, а у некоторых тройные прыжки и множество Специальных Приемов в воздухе. Все декорации уходят вверх на несколько экранов, что позволяет устраивать в полете настоящие поединки, зависнув на некоторое время в воздухе (точно как в Marvelовских комиксах про супер-героев!). Короче, игра гораздо более многоуровневая и больше ориентирована на активное использование второго измерения — высоты, чем все предшествующие ей файтинги. Еще один нестандартный ход, прошедший в «X-men: CoTA» из трехмерных поединков, это добивание лежачего противника. Большинство персонажей добивание выполняется обычными ударами локтями, но у некоторых героев, как, например, у Колосуса и Сантинела, для этого есть специальные Суперудары. И, разумеется, из «положения лежа» можно откатываться вперед и назад, в точности как в трехмерных файтингах. Также следует отметить нестандартную систему ударов. Так, вместо ожидаемого удара рукой, нажав соответствующую кнопку,





здесь можно запросто получить файерболл, ракету или же вообще что-нибудь, совершенно непредсказуемое. Например, из пола под врагом выскочат железные шупальца! Ну чем не Специальный Прием? А вы только нажали обычную кнопку удара... В этом плане, если и можно с чем сравнить «X-men: CotA», то не со «Стритфайтером», а скорее с «Darkstalkers» («Vampire» в яп.), также известной своими сумасшедшими и совершенно немыслимыми ударами.

Все, о чем мы с вами говорили выше, было присуще игровому автомату, и все это было бережно и скрупулезно перенесено в приставочную версию. Все, включая аркадную музыку, гигантскую величину спрайтов, полностью разрушающиеся и из-за этого изменяющиеся декорации. В этом отношении, игра — точная копия аркады. Но приставочной версии, к сожалению, присущ и целый ряд неприятных моментов, способных существенно подпортить настроение игроющему. При трансляции, например, потерялись некоторые кадры анимации, и теперь перемещения героев по экрану стали более отрывистыми (особенно лагунно это сказалось на быстрых персонажах, таких как Сторм). Появились loading'и, что, в общем-то, неизбежно, когда носителем является CD. Вся проблема в том, что здесь они уж чересчур длинные, по-моему даже самые длинные из всех, что мне довелось видеть, а точнее, переждать. В промежутке между боями можно спокойно успеть сбежать на кухню и сварганить себе чайку! («King of Fighter'95» со своими loading'ами может отдыхать...!) И, наконец, самый неприятный момент — в игре неминуемо сильный компьютер. Даже не столько сильный, сколько нечестный. Просто диву даешься его наглости и нечестоплотности, наблюдая, как он ведет и оценивает поединки! В общем, с простыми бойцами еще можно как-то «договориться», в сущности они неплохие ребята (и девочки), но когда дело доходит до Джаггернаута и Магнето, гранд-мастера и босса игры соответственно, тут хоть кричи «караул!» Они рвут твой персонаж на куски, зачастую даже не давая ему подняться и не засчитывая его удары. Добавим к этому еще ограниченные continue и получим практически непроходимый файтинг, играть в который лучше, видимо, только вдвоем, во избежание излишней трагедии нервных клеток.

Такая вот вышла игра. «Самая, самая». С одной стороны, самая точная копия игрового автомата, а с другой, самые длинные loading'и и самые непроходимые боссы из всех капкомовских файтингов... Хотя причем здесь CAPCOM? Никто из очевидцев аркады, помнится, на боссов не жаловался. Видимо, умный, а точнее будет сказать, безумный компьютер — дело рук Acclaim, обогатившей коллекцию игр PSX аркадным хитом трехлетней давности. Мы этот диск себе, конечно, взяли, только вот много ли найдется таких же преданных фанатов, и сможет ли Acclaim извлечь из этого хоть какую-нибудь прибыль, не ясно. В общем-то поведение этой фирмы можно понять, если повнимательней взглянуть на ее непростое положение на мировом рынке. В последнее время Acclaim испытывает серьезные финансовые трудности, проще говоря, она все время балансирует на грани банкротства, то получая мизерную прибыль, то вновь теряя убытки. Выпуск же пусть и долгожданной, но явно просроченной трансляции (шутка ли, «X-men: CotA» ровесница первой Альфы), да еще без каких-либо изменений в самой игре выглядят как попытка утопающего схватиться за соломинку. Но будем надеяться, что менеджеры из Acclaim знают, что делают, и фирма все-таки выйдет из кризиса. Иначе выпустить аркадные игры вскоре будут только непотопляемые японские компании...

**Александр Макаров
и Артем Сафарбеков**

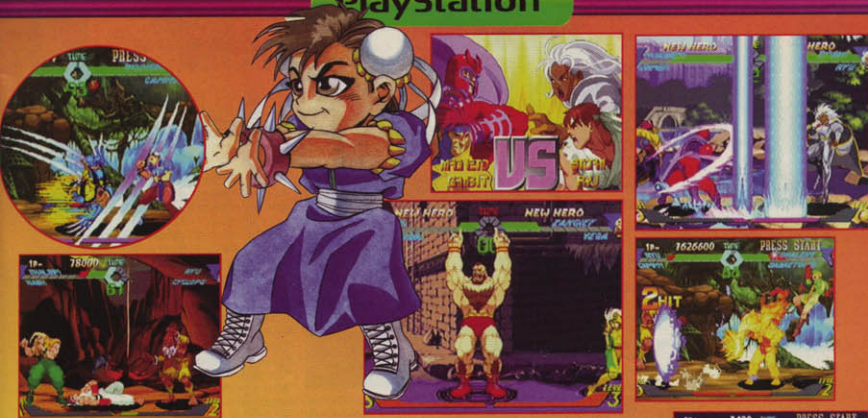


X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION

Историю о том, как повздорили уличные бойцы с детскими Атома, перевели на PlayStation несколько оперативней, чем "X-Men: CoTA", и это не может не радовать (в Москве обе игры появились практически одновременно, "X-Men: Children of the Atom", может, даже на неделю позже...) В процессе трансляции "X-Men vs Street Fighter" в 32-битный формат к названию игры добавился приставочка "EX Edition", которая поначалу ввела нас в некоторое заблуждение. Мы, грешным делом, подумали, что игра будет продолжением SF EX, трехмерным полигонным файтингом, только с новыми героями от Marvel Comics. Но оказалось, что это не так, что, наверное, даже к лучшему. На PSX мы имеем практически точную копию аркады, то есть добротный двухмерный капкомовский файтинг. Только, ради бога, не думайте, что раз мордобой на экране двумерный — значит плохой, а трехмерный — был бы хороший. Это далеко не так. Поверьте, есть много притоку изумительных файтингов в 2D. Все они, в основном, качественные, проверенные временем хиты. В то время, как основная масса именно полигонных игр — это дешевый убогий ширпотреб, который даже играми назвать сложно. И просим не обижаться приверженцев трехмерных зубодробилок, ведь так оно и есть на самом деле...

Но вернемся к нашей приставочке "EX Edition". Благодаря ей в плейстейншеской версии можно соединить подряд три Супер Удара, то есть тут реализована система Суперров, идентичная той, что была в "Street Fighter EX". Это значит, что 30-хитовые(!) комбо теперь не фантастика, а "горькая" (если, конечно, три Супера соединили не вы, а ваш оппонент) правда жизни. Если кто не понял или толком не осознал, то повторяем еще раз, только медленно: тридцать хитов...! Согласитесь, впечатляет. Но и это еще не все, как говорят в телевизионных рекламках... Чтобы увеличить число ударов вообще до астрономических значений, в начале игры вы выбираете себе еще второго героя. Правда, в основном, ваш помощник весь бой будет бить за экраном бакуши, лишь иногда помогая вам делать Alpha-counter'ы... Но, главное, что с его помощью можно выполнять комбинированные Супер Удара. Это когда к вашей атаке компьютерный партнер добавляет свою, весь экран исчезает за разрывами





и всполохами огня, и счетчик хитов, как взбесившийся, выдает совершенно астрономические числа. Выполнить это не сложно: Супер с одновременным нажатием "руки" и "ноги", только для этого необходимо "заполнить" линейку Супер хотя бы до второго уровня, и... вперед! Рекомендуем активнее использовать командные возможности игры. Это не только разнообразит процесс боя, но и весьма серьезно увеличивает шансы на победу.

Фигурой высшего пилотажа может считаться такой прием. Когда у вас накоплен третий уровень, сначала выполните обычный Супер своего персонажа и лишь затем "связывайте" его с командным. Если действовать именно так, то врагов вы будете щелкать как орешки, за раз набирая ну никак не меньше полусотни хитов! Наш личный рекорд — 67 хитов компанией Сайбертуфа и Циклопа. Также следует отметить, что теперь в бою надо действовать особенно решительно и напористо, поскольку линейки жизни приобрели привычку регенерироваться, и если вы отпустите врага не добытым, через некоторое время он будет опять как огурчик. Взаимность таким вот образом "оживляется" особенно заметна у босса игры — Апокалипсиса. Кстати, бой с ним это лучший ответ на вопрос, правильно ли вы подобрали себе напарника, поскольку оптимальный способ одолеть этого гиганта — командные Суперы. Ибо максимальный эффект из ваших совместных с напарником действий извлекается при грамотном подобранном составе команды. Что не получилось так, что, допустим, ведущий сбивает противника с ног, а ведомый свой супер-файерболл запускает в "молоко"... Поэтому пробуйте, ищите, экспериментируйте и выбирайте.

Что же касается технического исполнения игры, то оно, безусловно, на достойном уровне. Правда, очевидцы аркадного прототипа весьма существенно расходятся во мнениях о качестве анимации. Одни говорят, что игра при портировании потеряла "тонны фреймов", другие, что это абсолютная копия аркады... На наш же взгляд, проблема в том, что разные герои анимированы совершенно с разным количеством кадров. Поэтому, глядя на одних, можно только восхищаться плавностью и выверенностью их движений, глядя же на других, сложно удержаться от мысли о, скажем так, недоработанности. Например, Сторм, Сайбертуф и Кэмми выполнены простовато, у них все движения в два-три фрейма, а Вулверин и Уличные бойцы традиционно выглядят просто на "ура". Подобная разница в количестве кадров, отпущенных на персонаж, весьма существенна. Отсюда, видимо, такие противоречивые отзывы об анимации игры в целом. В отношении же играбельности и управления тут полный порядок. В этом плане игра получилась точной копией игрового автомата (не считая существенных упрощений командной игры). Из чего следует, что на плейстейшене вышел еще один добротный качественный мордобой. И если вы не равнодушны к аркадным играм, и вам нравится капкомовское видение файтингов, то "X-Men vs Street Fighter" вам определенно придется по душе.

**Александр Макаров,
Артем Сафарбеков**



FINAL FANTASY VII

СЕКРЕТЫ
И
ДОПОЛНЕНИЯ**Мастер-Матери:****Вершина мастерства**

Если вы взяли все "Huge Materia" (четыре штуки), то ближе к концу игры сможете поживиться супер-Материями, также называемыми "Мастерами". Для этого выполните условия, написанные чуть ниже, а потом идите к Буген Хагену в его частную обсерваторию, где коснитесь левой из Материй, и ... вуаля!

- 1) "Master — Magic", зеленого цвета. Соберите все (в итоге 21 штука) зеленые Матери в игре и доведите их до Мастер-уровня.
- 2) "Master — Command", желтого цвета. Нет, не пугайтесь, селекционировать все желтые Матери вам не придется, только семь самых важных: "Steal", "Sense", "Throw", "Morph", "Deathblow", "Manipulate" и "Mime".
- 3) "Master — Summon", красного цвета. А вот это уже потрудней: собрать и довести до "мастера" все 16 саммон-Материй, включая "Knights of the Round". Приятных недель коллегия!!!
- 4) "Bahamut ZERO", синего цвета. Один из самых крутых вызываемых монстров в игре. Вынимается из синей "Huge"-Материи при условии, что у вас есть просто "Bahamut" и "Neo Bahamut".

Краткое пособие на тему "Как мне раздобыть Золотого Чоко".

Когда именно надо заниматься разведением Чокобо — вопрос спорный. Официально это можно сделать, как только вам стал доступен "Highwind" и передерживать по воздуху. Но, на мой взгляд, лучше всего начать селекцию на третьем диске, когда уже глобально встают вопросы о драках с "Wearon"-ами, а их без "Knight's of the Round" не забыть...

Особенно честные люди могут почерпнуть всю нужную информацию о Чокобо от одинокого старичка, живущего в маленьком домике на северном материке. Честно, но долго и глупо... Для остальных — продолжим!

- 1) для начала слетайте на Ферму Чокобо и арендуйте там все шесть стоек (может быть, "стойлов", но мы сами "люди не местные..."), по 10000 за каждое.
- 2) основной принцип разведения Чокобо — спаривать разноцветных зверей (противоположных полов, конечно...), исполь-



зуя для контроля потомства специальные орехи. Вроде бы легко, но на выяснение правильных комбинаций может уйти немалое время. Правильная последовательность такова:

— летите к Золотому Блюдцу и ищите на берегу Следы. С помощью Материи "Choco Lure" поймаете там Чокобо. Отправьте его на Ферму.

- 1) Летите в Медил (где лежал большой Клауд) и недалеко от города, на берегу рядом с лесом, поймайте еще одного Чокобо.
- 2) Вернитесь на Ферму и переместите зверей из загона в стойло. При этом вам предложат их именовать и скажут пол. Вам надо, чтобы пойманные Чокобо были разных полов! К тому же надо, чтобы Чокобо из Блюдца оказался "стоячим" (узнать это можно по его поведению) а Чокобо из Медила — "бегущим".
- 3) Помните Боун Виллидж (деревню археологов)? В его окрестностях, в темной траве, водятся большие красные монстры, напоминающие динозавров (узнать их можно по потрясывающей живучести). У них надо украсть (Steal), по меньшей мере, три "Carob Nut".
- 4) Вернитесь на Ферму (сохраняйтесь перед каждой попыткой спаривания!!!) и начните спаривать Чокобо, используя в качестве реагента "Carob Nut". Ваша цель — получить зеленого или голубого Чоко.
- 5) Если вам это удалось после долгих попыток — отпустите на волю двух своих желтых Чокобо и поймайте еще одну пару, следуя п.2.
- 6) Опять повторите спаривание (еще раз используйте "Carob Nut" с целью полу-

чить еще одного зверя, противоположного по цвету (зеленый-голубой) и полу тому, кого вы вывели в п.4. Главное — не терять терпения!!!

7) Если и это получилось, отпустите пару своих желтых зверей и летите к старуке, живущему на севере. Купите у него "Sykks Greens" в количестве, которое позволяет ваш бюджет. Чем больше — тем лучше, но минимум — 40 штук.

8) Вернитесь на Ферму и скормите каждому из Чокобо по 10 только что кулленных семян. Теперь отправляйтесь в Золотое Блюдце и идите на "Chokobo Square". Там завяжите своих зверей на гонку и доведите каждого до класса "A" (для этого понадобится время, но иначе нельзя...).

9) Летите на Ферму и попытайтесь спарить натренированную пару голубой-зеленый, потратив последний "Carob Nut". При определенной удаче вы получите Черного Чокобо.

10) Садитесь в "Хайвинд" и в восточной части мира ищите небольшой необитаемый остров с лесом в центре. В этом зеленом массиве должны жить гоблины (Goblins), у которых можно украсть "Zeio Nut". Вам понадобится всего одна штука.

11) В западной части Северного Материка среди снегов есть зеленая прогалина со Следами. Вам надо поймав "бешенного" желтого Чокобо, противоположного от вашего "чернышца" пола.

12) Скористе оставшиеся семена черному и желтому Чокобо поровну и посредством Золотого Блюдца доведите их до класса "A".

13) Самый ответственный шаг — вернитесь на ферму и спаривайте желтого и черного Чокобо с помощью "Zeio Nut". После долгих бесплодных попыток вы получите ... Золотого Чокобо! Теперь вам нет преряд в передвижении!

14) УРА!!!**Четыре стороны света**

Для того, чтобы стимулировать простых геймеров к отравно долгой процедуре селекции Чокобо, авторы FF7 разместили в тайных пещерах три Матери, добраться к которым можно только посредством разнообразных курице-страусов.

ЗАПАД. В районе гор, ведущих к деревушке Бугай, есть пещера. Используйте Зеленого, Черного или Золотого Чокобо най-





дите ее в горном массиве и внутри косните источник желтого свечения — получите "Mime"-Материю.

ВОСТОК: Достаточно трудная по находению пещера, находится в пустыне, которая отгорожена речкой от гор, ведущих к Кореле и Золотому Блюдцу. Для пересечения всех преррад потребуется Голубой, Черный или Золотой Чокобо. Внутри лежит "HP-MP"-Материя.

ЮГ: Этот закуток находится на самом верхнем из островов "Курильской гряды", идущих от города Медилла. Для нахождения этой пещеры вам опять потребуется Голубой, Черный или Золотой Чокобо. Внутри найдите объект, похожий на пирамиду — получите "Quadra Magic"-Материю.

СЕВЕР: Если долго летать на Хайвинде по северо-востоку карты, то можно заметить круглый остров, окруженный высоченными горами. Попав туда вы сможете, только имея Золотого Чокобо, зато внутри вас ждет сверх-магия, великий и ужасный "Knight's of the Round" (в дальнейшем — KOTR).

О пользе Лесных Проголук

Древний Лес — одно из многих мест в мире FF7, посещать которые по сюжету не обязательно, но желательно — так как там находится немало различных полезных предметов. Попав в "Ancient Forest" можно двумя путями: либо развить всевозможного Чокобо, либо дождаться битвы с "Ultimate Weapon", а потом тривиально зайти в Лес посредством образовавшегося кратера. Это достаточно трудный (в головном плане) отрезок, и вам могут понадобиться мои инструкции.

Сначала накормите мухами три хищных цветка, по ним переправьтесь на другой берег и там возьмите из пасти красной лилии "Supershot TT", а чуть дальше — "Spring Gun Clip". На следующем экране возьмите лягушку, прыгните на лиане и киньте бедняжку плотоядному растению. Идите дальше, скормите еще одну лягушку левому растению, встаньте на него и ждите, пока оно не докинует вас, аж, до уступа с гнездом. Спрыгните вниз, угостите аппетитным гнездом нового представителя флоры и возьмите "Slash-All"-Материю. Опять хватайте лягушку, скармливайте ее правому растению и ждите доставки к выходу. Потратьте еще две квакушки на задабривание цветов и по лиане поднимитесь наверх. Оттуда спуститесь вниз (с левой стороны) и возьмите "Minerva Band". Вернитесь в кроны деревьев, прыгайте на трех лианах и возьмите "Tycoon"-материю. Спуститесь вниз, киньте несколько лягушек в гнездо, чтобы пробраться налево и в дупле поменять маленькую лягушку на большую. Вернитесь обратно и скормите ее крайнее правое растение. Теперь стойте и ждите прыжка. В следующей пещере возьмите "Apocalypse". Уф-ф-ф, вроде бы все...

Небольшой рассказ о "Limit"-ax и их накоплениях.

У каждого персонажа в FF7 есть специальные атаки, называемые "Лимитами". Суть их в том, что когда члена вашей команды в бою бьют, у него от каждого полученного удара накапливается шкала. Когда данная шкала достигает предела, герой получает возможность провести этот самый пресловутый "Лимит". При схватках с регулярными врагами это не так полезно, а вот в драке с боссом, когда шкала копится за пару ударов, "Лимиты" — самое то, что надо!

Всего у героя может быть семь "Лимитов", (четыре уровня у каждого): шесть нормальных и один специальный, который еще надо найти в городах и подземельях. Исключения — Кайт Сит (всего два вида) и Винсент Валентайн (четыре). Копятся они самостоятельно, но для наиболее скоростного получения надо знать два принципа:

- 1) чтобы заработать новый уровень "Лимитов", надо выбранным персонажем убивать как можно больше врагов. Понятное дело, что в этом случае быстрее всех полный комплект получит Клауд Страйф, а вот для развития "небоевых" людей, типа Айрис, потребуются снабжить их усиливающими аксессуарами...
- 2) а вот для развития "Лимитов" внутри своего уровня надо как можно чаще его применять. Тут уже проще — снимаешь с нужного товарища всю броню, ставишь ему "Cover"-Материю последнего уровня, и он будет шпарить "Лимитами" постоянно раз в бою. Главное — успевать лечить "Матросова", а то вдруг кто что-то недоброе задумал...

Для получения последнего, седьмого "Limit"-а надо найти специальный предмет, называющийся "Manual". Вот подробное описание последних "Лимитов" и их нахождения.

КЛАУД СТРАЙФ: "Omni Slash" (японское название — "Shotgun Ultimate War God Champion Slash") — серия из 15 убийственных ударов мечом. Именно эти приемом Клауд убивает в конечной заставке Сефираса. Получить "мануал" для него можно еще на первом диске, набрав 51200 Battle Points в Золотом Блюдце (на Battle Square), причем помните — зарабатывая очки, нельзя покидать арену, иначе все аннулируется!

БАРРЕТ УОЛЛЕС: "Catastrophe" — Баррет использует свою биомеханическую руку как ракетный ускоритель и взмывает в небо, откуда посылает на голых врагов смертоносный дождь из метеоритов: десять мощнейших ударов. Для взятия этого лимита надо успеть остановить поезд в Норс Кореле, а потом взять мануал у девушки в шляпке, сидящей в одном из зданий.





ТИФА ЛОКХАРТ: "Final Heaven" — Тифа совершает нечеловеческой высоты прыжок, чтобы опустить на голову противников огромный булыжник. По идее, взять FH можно сразу по приходу в Нибелькейм, сыграв мелодию (X, □, △, L1+△, L1+□, X, □, △, L1+X, O, X, □, X) на пианино в доме Тифы, но на самом деле у всех моих знакомых этот трюк вышел только на третьем диске и то после долгих часов музицирования. Ну что тут посоветовать — кто ищет, то всегда...

АЙРИС ГЕНСБОРО: "Great Gospel" (в Японии — "Great Word of God"), самое мощное в игре лечащее заклинание: Айрис призывает трех ангелов, которые восстанавливают команду все HP и MP, а также кастуют на команду временную неуязвимость. Понятное дело, берет только на первом диске. Многие спросят — а зачем вообще что-то брать для Айрис, если она все равно умрет? Конечно, делать это необязательно, но во-первых, приятно чувствовать, что ты прошел игру по максимуму, а во-вторых... пускай уж Айрис погибнет со всеми почестями... Берется этот

"Лимит" так: к концу первого диска седлайте багги и езжайте в Коста-Дель-Соль. В игре есть два города, куда можно въехать прямо на багги — Коста и Джунон... поняли трюк?! Садитесь на корабль, плывите обратно в Джунон и там на выходе из доков попросите регулировщика доставить вас "Outside of Town". Если трюк с сохранением багги получился, ищите в ближайших горах брод, а за ним пещеру со спящим мужиком. Этот деятьель скажет вам, сколько вы уже провели битв. Вам надо, чтобы две последних цифры этого числа совпадали (например, 300 или 744), в этом случае спящий товарищ даст вам "Mithril". Вернитесь обратно в Коста-Дель-Соль, а оттуда езжайте искать домик оружейного мастера на мысе недалеко от Гонгаги. Отдайте ему Мифрил и в металлическом сейфе (не путать с деревянной коробкой, в которой лежит какая-то гадость) возьмите мануал для "Лимита".

РЭД 13-й: "Cosmo Memory" — Рэд прыгает на врага, одновременно полаяя его клякми и используя магию Огня. Ну, тут уж совсем легко. Помните сейф в Ни-



бельхейме, откуда после избияния босса выпал ключ к подземелью и еще один предмет? Так вот, эта штука и есть мануал для последнего "Лимита". Всегда бы так...

ЯФФИ КИСАРАГИ: "All Creation" (в японской версии звучало покруче — "Universe") — Яффи силой своей тайной магии создает дикий вихрь из красного, белого и пурпурного цветов, который потом опускает на всех врагов на экране. Впечатляет! Получается тоже без особых трудов — просто пройдите суб-квест для Яффи, победите ее палочку, и мануал ваш!

САД ХАЙВИНД: "Highwind" — старина Сид вызывает на помощь (по радию!?) свой корабль "Highwind", который утыкивает противника с ног до головы ракетными системами "воздух-земля". Взять его можно посредством подводной лодки на затопленном самолете — он просто лежит в числе основных предметов.

ВИНСЕНТ ВАЛЕНТАЙН: "Chaos" — Винс превращается в дьяволоподобного монстра, который использует только самые мощные атаки. Вопреки тому, что написа-

но во многих западных решениях FF7, раздобыть мануал этого "Лимита" можно даже на третьем диске. Для этого вам нужен, как минимум, голубой Чоккобо, который позволит попасть в озерную пещеру на центральном материке. Там вы найдете любимую Винса. Сначала вы ничего не получите — но попробуйте зайти еще раз через пару часов...

Черепаховый Рай

Во время игры вы, наверняка, замечали расклеенные в разных местах булжаки, призывающие пить и жрать в ресторане "Turtle's Paradise". Всего таких "флайерсов" шесть, и находятся они в таких местах: 1) Мидгар. Поселение рядом с домом Айрис. В одном из домов на юго-востоке поднимитесь на второй этаж (там еще мужичок будет смотреть телевизор) и прочитайте объявление на стене. 2) Штаб-квартира "Шинры". Флайер висит на первом этаже на стене рядом с лифтом. Прочитайте его можно либо во время первого рейда на "Шинру", либо во время второго (на диске номер 2).





3) Золотое Блюдец. Гостиница с Привидениями. Внутри прочитайте объявление на стене с надписью "Shop".

4) Космо Каньон. Найдите магазин оружия с вывеской "Tigerlily Arms Shop" — флайер висит на стене слева.

5) Космо Каньон. Отыщите местную гостиницу, поднимитесь на второй этаж и найдите золотую бумажку около двери.

6) Вутай. После прохождения мини-квеста для Яффи сходите в ее дом и на самом нижнем этаже ищите свиток на стене справа.

После нахождения всех шести "флайеров" направляйтесь в бар, где вы встречались с Турками (славный город Вутай, если кто забыл). Поговорите с хозяином (за стойкой), и он отвалит вам кучу разнообразных предметов (ничего серьезного — одни лечилки)...

"Weapons" — что, где, когда...

Как многие из вас могли уже заметить, по миру FF7 гуляют два монстра, убить которых весьма сложно. Их зовут "Weapons" (переводите сами, блин...), и олицетворяют они разбушевавшиеся силы природы. Драться с ними сюжетно необязательно, но весьма полезно (куча Exp-ы и очень интересные предметы), так что я вам помогу (чем смогу, хе-хе...) парой дельных советов...

1) Подготовка к бою. Естественно, весьма желательно идти битв монстров с "Knights of the Round" — Материей за пазухой. Если данного придамбаса у вас нет (ОЧЕНЬ ЖАЛЫ!!!), то придется пользоваться "Bahamut ZERO" и прочими слабыми заклинаниями... Ну, а если вам повезло, и вы являетесь счастливым владельцем "KOTR"-а, то сразу используйте такой фокус: соедините "KOTR" с "W-Summon" — Материей и зкирируйте эту комбинацию на самого быстрого героя, а также поставьте всем "Mime" — Материю.

В начале боя используйте два "KOTR" — а, а потом двумя другими бойцами используйте команду "Mime". Так вы можете за один раунд боя проводить ШЕСТЬ АТАК "KOTR" — ом! Почти 500 000 HP урона!!! Также позаботьтесь о том, чтобы все используемые в бою Материи были НЕ первого уровня, поставьте самое крутое оружие и броню (но не берите предметы с низким уровнем развития Материй) и,



конечно, забудьте про всякие "poison"-ы и прочее — только атакующие спеллы и немного лечительных. Ну, выйдем помолясь...

2) "Ruby Weapon". Редкий гад. Число HP просто немисливо, и даже имея за плечами "KOTR" — Материю, вам будет нелегко. Обязательно поставьте кому-нибудь "Phoenix" — Материю, на случай массового падежа ваших бойцов. Для начала уничтожьте два щупальца, которые периодически вылезают сзади — они не выдержат пары-тройки атак "KOTR" — ом. Используйте вышеприведенную стратегию ШЕСТИ АТАК и старайтесь не срывать накатанную цепочку "Mime" — ов, так как второе использование двойного "KOTR" будет стоить вам очень большого количества MP. И помните — на "Рубин" не действуют почти все возможные атаки, включая большинство Лимитов!

3) "Emerald Weapon". Самая большая скотина в игре, ГОРАЗДО сильнее всех, включая Сефироса в роли последнего босса. Количество HP превышает МИЛЛИОН!!! К тому же, пока вы не нашли "Underwater" — Материю, в углу экрана будет идти счетчик времени, по истечении которого вы автоматически погибнете. Но, как правило, сам монстр убивает вас гораздо раньше... Вся трудность состоит в том, что когда "Изумруд" начнет-таки делать свои атаки, то наверняка убьет одного-двух ваших бойцов, и следовательно, цепочку "Mime" — ов придется прервать на лечение и восстановку поредевшей команды. Но все равно — убить его можно, так что пытайтесь, и когда-нибудь получите...

Три Редких Предмета

В замечательном городке Кальме в одном из домов на втором этаже бродит мужичок, который требует принести ему три предмета, в обмен на них он предлагает ОЧЕНЬ ценные призы. Предметы советуем добывать в таком порядке:

1) "Guide Book" — самый трудный "айтем" из всей троицы для нахождения. Взять его можно на втором (или на третьем) диске по пути в доки на подводной базе Шинры, что в Джунне. В одном из застекленных туннелей (там еще рыбки снаружи плавают) обитает враг по имени "Ghost Ship" — адский гибрид



парусника и скелета. Убейте его, используя команду "Morph" (лучшая тактика — магия "Stop" и только потом удары), и "Guide Book" — вау! За него дедушка преподнесет вам "Underwater" — Материю.

2) "Desert Rose" — находится в числе трофеев, получаемых за победу над сверх-боссом "Ruby Weapon". За "Розу Пустыни" дедок отвалит вам не что-нибудь, а Золотого Чокобо! Правда, здесь наблюдается некий диссонанс: чтобы забить обоих "Weapon" — ов, надо добыть "KOTR", а он, в свою очередь, добывается только при помощи Золотого Чокобо! Замкнутый круг?..

3) "Lunar Harp" — тоже отбирается у босса, но у еще более сильного — "Emerald Weapon". Уничтожить его трудно, но если вы все-таки сделаете это, то благодарный дед одарит вас "Master-Summon" — Материей. Пустячок, а приятно...

Всякая всячина, или то, что нигде не вошло...

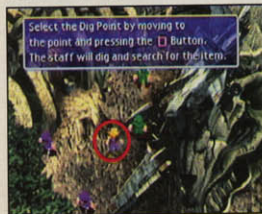
... Если в японской версии засейвить подряд несколько игр, то в менеджере "Memory Card" — а можно увидеть среди

ウータイでデート中の2人



прочих лиц главных героев иконку с непонятной фигурой. О том, что это, ничего не известно, кроме имени — "Baakusa" ("боксер" в написании катаканой)...

... На втором-третьем диске можно вновь посетить славный город Мидгар. Для этого вернитесь в Мидгар и поговорите с мужичкой, который обеспокоен потерей ключей. Теперь идите в Боун Вилледж и копайте "Normal Treasure" около самолета (см. картинку)...



... Если число хит-пойнтов вашего героя достигнет числа 7777, то он окажется под действием "Лихорадки Всех Семерок" ("All Seven Fever"). То есть независимо от экипированного оружия и Материй будет делать атаку, снимающую ровно 7777 хитов у противника...

... К сожалению, мне так и не удалось узнать назначение некоторых предметов, как то: "Tissue", "Dio's Autograph", "1/35 Soldier". Причем какой-либо интересной информации по ним не удалось найти даже сейчас, так что есть подозрение, что это просто декоративные айтемы...

... Если вы покажете достаточно высокий результат в гонке на сноубординге (что в Золотом Блюдце), то вы сможете покатайтесь против таинственного оппонента, который на проверку окажется Мугллом (Mooglee), старым знакомым из предыдущих частей "Final Fantasy"...

... Если очень большое количество раз посетить Золотое Блюдце, то в итоге можно в зоне прибытия монорельса встретить мужичка (он прячется в тени декораций), который обменяет вам GP на золотые монеты по привлекательному курсу 1 к 100...

... В "Battle Square" можно поучаствовать в так называемой "URA Battle". Для этого на втором или третьем диске придите в Золотое Блюдце, имея все развитые Лимиты для Клауда и "Ultima Weapon". Начинать зарабатывать ВР и периодически говорить с девушкой за стойкой, и в один прекрасный миг она пригласит вас поучаствовать в "чем-то серьезном", а именно — в бою с

восьмеркой боссов, выбираемых случайно. За победу растроганный Дио вручит вам "Final Attack"-Материю...

... Увы, но придется сказать с полной ответственностью — Айрис оживленно не поддается... "Squaresoft" официально заявила, что Айрис Гейнсборо заканчивает свой путь в конце первого диска, и НИКАКИМ способом воскресить (или предотвратить смерть) ее НЕЛЬЗЯ! Обидно...

... Но для всех поклонников Айрис подкажу способ, как увидеть свою любимицу вновь: когда вы раздобудете ключ к Мидгару, посетите церковь, где вы встретили ее впервые. Тело Айрис погребено в бездонных водах Забытой Столицы, но дух ее живет и будет жить. Вечно...

Special Thankx To: Jason, Polymorph, Duck Wader, Agent Cooper, Morgoth, Shadow, Firefox.

... А также всем-всем-всем, кто подвиг меня на написание этого труда...

LORD HANTA

1998, Moscow. Copyright by Alex Pozharsky. All Rights Reserved And Protected By Trivial Bital Force.

All art (except the chibi pics on pages 26-27) by Yoshika Kisaragi. Used under author's permission.





PE — одна из самых проторечивых игр, которые мне приходилось рецензировать. Вроде бы все ясно — «Squaresoft» (наубедительнейший довод в пользу популярности новой игры), модный ныне жанр «интерактивных ужасов», известнейшие спецэффекты и т.д., и т.п... Впервые, когда я увидел игру в «Parasite Eve» стоя за спиной своего коллеги, то готов был констатировать факт — «Square» постигла-таки неудача... Момент истины пришел гораздо позже, когда я сам засел перед телевизором с кислой рожой в начале шестого пополудни, а в итоге обнаружил себя вновь лишь к полпятого пополудни, с трудом оторвавшись от прохождения игрушки. И это при моей неприязни к обеим частям «Resident Evil» (как ни крути, а он единственный аналог PE)!

Кроме далеких жанровых связей со «Злым резидентом», у PE пока не было аналогов в истории. Сами авторы назвали свое детище — «The Cinematic RPG», что не вполне понятно, но, наверное, наиболее точно... Назвать PE стопроцентной RPG было бы не совсем верно — в ней нет необходимой для жанра свободы передвижения. Однако и к простой туповатой 3D-бродилке типа «Overblood» PE не причислишь — слишком в ней много от ролевых игр — система «experience»-«level» и многое другое. Для людей, не читавших краткий анонс игры в «Великом Драконе» номер 37, попытаюсь рассказать сюжет (вернее, что я упомянул из слухов о нем). В сочельник 1997 года сотрудник нью-йоркской полиции Аяя Бреа (Aya Brea) на честно сэкономленные суточные отправляется насладиться пенем толстых теток (иначе называется — опера) в захолустный подвал под вывеской «Карнеги Холл». Все идет по плану — дамы шуршат декольтированными платьями и томно вздыхают (пытаясь скрыть скуку), кавалеры гусно сплюют друг другу пепел на ладьяны смокингов и делают вид, что смотрят на сцену, где пара-тройка актеров за паршивую зарплату изгаляется и пробует издавать звуки, в иных кругах понимаемые как пенне. Но в разгар этого изумительно-го шоу зрители буквально загорают от радости, причем со всеми последствиями — пламенем, дымом и пеплом! Вскоре весь зал оказался

в огне, кроме Аийи и главной актрисы на сцене, которая и заварила эту зажигательную сцену. Бреа, конечно, сразу вспомнила, где она работала для добычи денег на спектакль, и побежала на сцену, маша револьвером и стараясь не запачкать платье о трупы бедных любителей оперы...

Нет, дорогие читатели, на самом деле все было гораздо трагичнее, просто я уже не могу выносить наигранные сцены ужаса в видеоиграх (типа навязшего в зубах «Resident Evil»-а) без приступов маниакального смеха. Если же говорить серьезно, то сюжет игры основан на персонажах книги Хидеяки Сена («Parasite Eve», Hideaki Sena, серия «Kodakawa Horror Bunko»), причем визуальный дизайн Аийи и ее друзей делал небезызвестный Тецуя Номура (стиль героев «Final Fantasy VII» и монстров к FF3). Книга повествовала об ужасном монстрюке по кличке EBA, которая вселилась в тело бедной певицы и оттуда совершала все свои злодеяния. Основные пакости Евы состояли в том, что она могла манипулировать мутацией митохондрий (все вопросы по биологии адресовать к доктору всех наук Марату Асанову), вследствие чего неудачники, попавшие в поле зрения Евы, превращались либо в отвратных монстров, либо тривиально сгорали. Однако по непонятным причинам все это зловерное шаманство не подействовало на отважного офицера Аийю Бреа, которая не только не сгорела в Карнеги-Холле, но и смело бросила вызов Еве... В общем, если кто найдет книгу-первоисточник, прочитайте и пришлите мне!

С сюжетом, в принципе, разобрались, перейдем к перечислению факторов, которые заставят вас бросить чтение и бежать в магазин — то есть обзору графики и звука. Насчет последнего мое мнение фатально разделено. С одной стороны, музыка в игре сделана высоко-профессионально — мелодии одновременно и завораживают, и не отвлекают от самого процесса игнания. С другой стороны, о звуке такого не скажешь... Оружие стреляет с почти одинаковым эффектом, шаг по снегу напоминает бег роты солдат по бетону, в общем — все глухо и безвкусно... Ну и конечно — полное отсутствие оцифрованной речи,





в лучших традициях «Squaresoft»... Визуаль-

но же игра выполнена великолепно! Все мое первоначальное расстройство произошло из-за того, что я наблюдал за игрой на «прекрасном» 256-цветном мониторе, а не на приличном телевизоре. На всем протяжении игры Аяя в приличном исполнении (достаточно приличном, надо отметить) бегает по гениального качества отрендеренным фоном, причем исполнение этих фонов гораздо приятнее, чем в «Resident Evil 2». Но на этом сходство с RE заканчивается.

В самый неожиданный для вас момент, когда вы обычно наконец-то додумались, что делать дальше, и погруженный в свои мысли бежите к цели, экран внезапно сереет, и Аяя переносится в боевую сцену. Она происходит на тех же бэкграундах, что и основной процесс (читай — бесцельное блуждание...), но по достаточно хитрой системе. На ограниченном куске экрана офицер Бреа будет, слюма голову, носить от нескольких врагов, пока шкала-бегунок в углу экрана не наполнится. Тогда при-



ходит момент расплаты! Вы можете либо просто шамальнуть во врага из пушки, либо применить предмет из своего инвентаря, либо использовать таинственную опцию PE (что-то типа «Limit»-ов из любимой FF7), открывающую путь к магическим приемам типа «файерболл» или «лечение». Причем для этих приемов есть своя шкала, которая заполняется не в пример медленней, и если начальные PE-приемы отнимают совсем чуть-чуть от шкалы, то последующие умения снимают шкалу полностью. За победу над врагами отечества вам присвоят некое количество очков «experience»-а, за которые Аюю когда-нибудь наградят очередным «level»-ом. Поначалу это счастье будет сыпаться на вас с пугающей частотой, но позднее вы забудете, что такое бывает... Но прикольное всего смотрится сис-

тема «радиуса» огнестрельного оружия — вынимает Аяя, допустим, стандартную полицейскую пушку, и тут оказывается, что она (пушка) стреляет на жалкие полтора-два метра...

В остальном же игроки в «Resident Evil» здесь почувствуют себя в своей тарелке — Аяя будет бегать, заглядывать во все попадающиеся коробки и мусорные баки, отстреливать врагов и неуклюже приближаться к развязке сюжета. Единственное отличие — в РЕ почти нет тех дурацких головоломок типа «возьмем за стойкой бара вантуз, отнеси его за пятьдесят экранов назад, ткни в портрет дедушки на стене, и это откроет люк за шкафом еще в ста экранах впереди». Основная сложность будет состоять в том, что вам придется зачастую искать ключи к множеству дверей, но это не требует особых мук творчества.

Ну ладно, в общем все, что можно, из теории я вам рассказал, пора переходить к практике. А именно — к полному и бесповоротному решению «Parasite Eve»... «EVA — ПАЗАЗИТ!» — Комплит Валкстру фром Лорд Ханта!!!



* ВНИМАНИЕ: При составлении данного текста я сознательно не стал указывать, ЧТО лежит в сумках и прочих сокровищницах, так как от игры к игре их содержимое МЕНЯЕТСЯ! Но сюжетно важные «айтемы» (items) будут названы.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ. «RESONANCE»

«КАРНЕГИ ХОЛЛ»: После прекрасной «силиконовой» заставки о тяжелой судьбе Свободы, вы найдете Аюю, выбирающейся из лимузина напротив парадного





подъезда оперы. У вас будет единственный шанс переименовать главную героиню, так что лихорадочно вспомните имена ваших подружек! Далее, минуя холл здания, пройдите в зал и наслаждайтесь еще одной

комнате в полутьме найдите два сундука и тайный лаз справа, который приведет вас к еще нескольким вещам. Теперь пройдите в дверь слева, откройте решетку (верхний пункт в менюшке; средний — «save») и идите в лапы очередному боссу.



заставкой. Когда она кончится, и Аяя выбежит на сцену с пистолетом, последует первый в игре бой!

* БОСС: Первое знакомство с Евой (40 HP). Погибнуть в этом бою может только очень неловкий и тупой человек. Понту ради можете сэкономить патроны и воспользоваться дубинкой вместо револьвера.

После победы Аюю посетит первый (из очень многих...) флэшбек о какой-то психбольнице, где она (вероятно) лежала в детстве. Проследите, куда улетела Ева, и идите за ней. Найдя здоровенную дырищу в полу — прыгайте. Оказавшись в коридоре, идите вперед (пока все двери закрыты). Там вы увидите воочью, как действует Евин мутаген, и сразитесь с крысой-переростком. В нижней части коридора обыщите все доступные комнаты. В двух из них лежат ключи (в инвентаре обозначаются «SP»): первый подберите с трупа, а второй — из книжки — дневника (лежит на столике под зеркалом). После этого вернитесь в верхнюю часть холла, там тоже обыщите все комнаты, уделяя особое внимание шкафчикам, а потом двигайте обратно и открывайте большую дверь...

* БОСС: еще раз Ева (80 HP). Также не очень сложный босс, но на этот раз хоть придется побегать от энергетических лучей. Не дурите, используйте пистолет и, в случае чего, лечитесь.

После героической виктории и очередной волны воспоминаний направьте Аюю к дыре за пианино и спуститесь туда. Поздравляю, вы в канализации (все, черному парадному платью хана...!) Идите наверх, и под лестницей возьмите из сундука новый пистолет (надеюсь, излишне напоминать, что все новоприобретенное желательнее экипировать?!).

По лестнице можете не подниматься (там, кроме врагов, ничего), зато в следующей

БОСС: Сливной Монстр (хвост — 80 HP, голова — 120 HP). Вот эта тварь уже может доставить вам кое-какие неприятности. Для начала отстрелите ей хвост (он менее защищен) и только потом принимайтесь за голову. И помните — зеленая блевотина снимает гораздо меньше энергии, чем маленькие когтистые лапки...

После победы Аяя появится уже снаружи Карнеги Холла, окруженная зловонием и репортерами. От первого ее уже не спасти, а вот назойливому журналисту даст в череп наш новый знакомый, тоже офицер полиции, Даниэл «Бо» Доллис, который и увезет Брею в родной участок...

ДЕНЬ ВТОРОЙ. «FUSION»

«ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК»: День начнется с того, что Аяя будет вовлечена в судьбоносную беседу с Шефом, а также другими коллегами по участку. После инструктажа выйдете в коридор и зайдите в дверь, которая скромно притулилась слева от входа к Шефу. Там в шкафчиках найдите какую-то «лечилку» и новый бронезильт. Далее спуститесь по лестнице вниз и войдите в первую дверь налево. Это оружейная комната, и здесь обитают целых три сундука, а также замечательный мужик по имени Уэйн Гарсиа. Поговорите с ним, а затем с Торресом Оуэнсом, который придет позднее и подарит Аие классную пушку. Эти brave парни объяснят вам на чистом японском процедуру «аггрейда» оружия, так что знающие данный реликтовый язык — прикличите уху к динамику! Теперь вернитесь в главный холл, где стоит ребенок в ярко-красном костюмчике, это Бен, сын офицера Доллиса. Поговорите с ним и двигайте к любимому Шефу, который, в свою очередь, пошлет вас в конференц-зал.

Найдите это помещение (на нижнем этаже), и там





Шеф с Доллисом будет долго петь дифирамбы в вашу честь (или гнусно ругаться, что тоже вероятно). После этого покиньте полицейский участок и езжайте в...

«МУЗЕЙ»: На входе в музей вас уже ждет старый козел в дурацкой униформе, который после разговора ушлут вас внутрь. Поднимитесь по лестнице, засейтесь (ежели захотите) и войдите в кабинет бесноватого ученого. Последуйте разговору ужасной длины, после чего можете смело вернуться в...

«УЧАСТОК»: Идите за Дэннизлом в центральный холл и оттуда — наверх и направо (в дверь напротив Доллиса). Там будет еще одна пресс-конференция, после чего опять выходите на улицу и лицезрейте ОЧЕНЬ красивую заставку.

«ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК»: Храбрый Доллис первым рванет к воротам, но магия Евы действует даже здесь — и Бо немного повредит руку. Делать нечего, придется идти самим. Сохраните игру в таксофоне (напротив брошенной полицейской машины). Дойдите до ворот зоопарка (знаменитый «New-York Zoo») и, пошарив в сундуках по бокам, идите внутрь. Сразу после входа откройте сундук — там будет лежать новый пистолет. Теперь идите наверх, до комнаты с обгоревшим трупом. Откройте тумбочку — получите ключ (ВНИМАНИЕ: чтобы взять откуда-нибудь предмет, надо иметь свободную строку в инвентаре!), потом обыщите шкафчик сверху комнаты. Если у вас еще осталось свободное место для вещей — отодвиньте непонятный ящик (очень похож на гроб...) и в шкафу возьмите дробовик. Выходите из комнаты, засейтесь и двигайтесь на северо-запад, до еще одной двери, ведущей в оранжею. Если вы взяли ключ, то сможете открыть дверь и поживиться внутри содержимым трех сундуков. Идите по указанному направлению дальше и возьмите за колонной обойму патронов. Теперь вы можете либо сразу пойти наверх для продолжения сюжета, либо побегать по парку и пособрать разное барахло. Но все равно, в итоге вы обнаружите массивные ворота в конце аллеи на севере парка, откуда вам надо идти строго наверх, пока вы не увидите сцену летнего амфитеатра, а на ней — Еву... После очередной заставки покиньте помещение через левый выход и двигайтесь направо, пока не узрете маленькую девочку, которая не раз появлялась в Айиных видениях (о роли этой маленькой заразы в сюжете пока не известно ровным счетом ничего, кроме имени — Майя). Бегите за ней, пока она не приведет вас к Еве, которая после очередного разговора плюнет на все и улетит. Теперь пройдите обратный путь до ворот, но не доходя до них заверните налево.

Внутри павильона найдите еще один ящик с барахлом и засейтесь у автомата на стене (желательно!). Также внутри найдите два почти незаметных сундука. После этого притесь налево, пока опять не увидите маленькую девочку, тоже, в свою очередь, куда-то бегущую. То место, где вы сейчас оказались — один из самых запутанных лабиринтов в игре, но я постараюсь провести вас мимо всех важных сундуков к выходу.

Значит так: следуйте за девочкой вниз и вертайте в первый поворот направо. Там опять бегите за маленькой паршивкой, пока не свернете снизу экрана направо, потом вниз и не найдете сундук. Вернитесь на предыдущий экран и идите строго налево, до нового сундука, расположенного рядом со скамейкой. Перейдите мост и спуститесь вниз, где вас ждет еще один ящик. Теперь вернитесь к основанию моста и оттуда двигайтесь влево, пока еще раз не узрете девочку. Но сейчас не преследуйте ее, а идите наверх, потом налево и вниз, что приведет Айю к новому сундуку.

Далее поднимитесь наверх и начинайте долгий путь на юго-восток, целью которого будет местность с двумя лестницами и проходом между ними. Лестницы можете не трогать — там НИЧЕГО нет, посему смело идите в проход. Прихватив два сундука по пути, пройдите на северо-восток, где вы сможете сохранить игру в телефонной будке, потому что в правом экране вас ждет...

* БОСС: Змеиная Тварь (200 НР каждый отросток). Очень легкий враг, если вы подобрали все оружие и бронезищелеты. Сам монстр сидит глубоко под землей, но постоянно высовывает на поверхность четыре щупальца. По началу будет сложно, но как только вы убьете хоть один отросток, уворачиваться от ядовитых игл будет гораздо легче. Единственная трудность — с каждым убитым щупальцем оставшиеся отростки могут вам доставить немало неприятностей... Не брезгуйте лечением!

Когда монстр откинёт лапы (т.е. — щупальца) смело бегите направо, где вас уже ждет Ева, парящая над старинным конным экипажем. После беседы займите место в карете и посмотрите страшный «силиконовый» ролик о том, как опасно ездить в экипаже! Теперь можно будет отомстить Еве за лошадку...





* БОСС: ЕВА — Третья Встреча (300 НР).
Даже учитывая, что

драться вам придется в маленькой карете, третья драка с Евой не доставит вам никаких трудностей. Просто стреляйте в нее, уворачивайтесь от довольно тормозных ударов руками, а когда Ева воспарит в небеса — становитесь в центр повозки и ждите, когда она пошлет сверху энергетический заряд. При достаточной ловкости вы от него укроетесь в любом углу кареты, после чего всадите в нее полную обойму патронов и опять уклоняйтесь...

Далее вас ждет новая потрясающая заставка и еще полчаса нудных диалогов на японском, предваряющих...

ДЕНЬ ТРЕТИЙ. «SELECTION»

«СОХО»: В начале третьего дня вы обнаружите Еву в недоумении сидящей на кровати в каком-то совершенно бомбовом месте. Пошарьте в сундуке справа, после чего покиньте конуру и снаружи поговорите с молодым человеком безалаберного вида, который на поверку окажется специалистом одного из японских университетов в области фармакологии и биологических мутаций. Зовут его Кунихико Маэда. После диалога к дому подъедет Дэнизл, но не спешите садиться в машину — в округе осталось еще много чего интересного. Сначала порыщите в мусорных бачках слева, а потом пройдите дальше до оружейного магазина. Доллис весьма оригинальным способом открывает дверь внутрь, после чего вы можете найти в магазинчике цельных восемь предметов, включая ТРИ новых вида оружия. Теперь вернитесь к входу в халупу и оттуда тащитесь направо, до местной аптеки. Увы, она уже кем-то разграблена, но и здесь вы сможете отыскать еще девять единиц разного хлама, в основном «лечебного» характера. Далее вернитесь к машине Дэнизла и езжайте в музей, где вас постигнет еще одна заставка и куча диалогов с участием Кунихико и бесноватого доктора. За своими сугубо научными диалогами они не заметят, что наступила ночь, и значит пора опрашивать в...

«УЧАСТОК»: Здесь явно прошли незваные татарские гости! Поговорите с Маэдой и Доллисом и идите в центральный холл, где поговорите с мужиком ДВА раза — получите мелкий приз. Пройдите вниз и входите в первую же дверь налево — там опять дважды побазарьте с человеком на полу и не забудьте обыскать шкафчик (второй справа). Вернитесь в холл, оттуда — в самую нижнюю дверь, где опять два раза побеседуйте с раненым мужичкой (что ж, все полицейские в США такие тупые — с первого раза ничего не доходит...) и засейтесь. Теперь смело отворяйте дверь кабинета Шефа и вновь дважды поговорите с человеком на полу (иногда бывает так, что он

не дает призов, но это редкость). Вернитесь в холл, оттуда спуститесь вниз и посетите оружейную комнату. После еще одной сюжетной сцены доблестный Уэйл Гарсия вернется к исполнению своих прямых обязанностей, и вы сможете обменять у него все карточки на запчасти к оружию. Покиньте оружейную и найдите в нижнем холле еще одну, широко распахнутую дверь, где по накатанной схеме получите от мужика еще обойму патронов. Таперица просто вернитесь в главный холл и идите наверх, мимо еще одного товарища с патронами в кармане, прямоком до конференц-зала. Внутри найдите сундук с очень неплохим бронезиловом, после чего выходите в коридор и поднимайтесь по лестнице, не забыв по пути обыскать еще одного охранника с патронами. Двигайтесь по коридору налево и входите в первую попавшуюся дверь — за ней находится очередной сундук. Пройдите еще на запад по коридору и входите в самую дальнюю левую дверь — там Айю ждут два ящика и телефон-save. Выходите из комнаты и с развилки (которую вы только что пробежали) идите наверх, пока не залицезреете новую заставку. Далее входите в первую же комнату направо, где очаровательная женщина-доктор не только восстановит вам НР, но и даст уйму полезных советов на японском. Снаружи комнаты обыщите лежащего дяденьку — получите ключ, которым можно открыть еще один персональный шкаф в комнате-раздевалке. От трупы пройдите наверх и в следующей комнате займите легкого монстрюка, за что получите оч-чень неслабую пушку. Откройте сундук слева и поговорите с мужиком, забившимся в угол — вот вам еще маленько патронов. Покиньте комнату и двигайтесь на юго-восток холла, до первого поворота налево. Забейте на дверь сверху и идите дальше — вы окажетесь в зале с лужей крови на полу. Делать вам здесь абсолютно нечего, так что бегите дальше, и вы найдете Шефа и маленького Бена в весьма опасной ситуации...

* БОСС: Немецкая Овчарка (правая голова — 200 НР, левая голова — 300 НР, центровая башка — 450 НР). Первый из серии достаточно крепких боссов, но тоже не фатальный противник. Главное не расплыть внимание, а планомерно отстрелить обгоревшему псу сначала правую морду, потом левую, ну а потом просто всадить пару обойм в центральную пасть. К счастью эта трехглавая пародия на Церберу не может регенерировать головы обратно, а то бы вам пришлось не сладко...

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ. «CONCEPTION»

Читайте в следующем номере...

Lord «Parasite» Hanta





Играть вдвоем не очень интересно, особенно, если не знаешь приемов, зато пройти одному — дело вполне увлекательное. Есть и еще один интересный момент: каждый побежденный противник становится союзником.

Несколько неудачна финальная часть игры. Последний босс слегка странен. Вроде, все как и должно быть: и Спелл всю жизнь снимает, и удары ужасные, а вот размер... В игре всего три группы персонажей: дети (просто звери), нормальные люди и последний босс. Он-то и занимает места больше, чем весь экран. А как топорно прорисован — это что-то!!! Весь бой вы плететесь где-то ниже его колен. Поединок превращается в пытку! Для примера можете вспомнить Hork'a из Tobal 2, хотя там с этим было намного лучше. Но самый ужас — никакой привычки для файтингов на PSX силиконовой или анимационной заставки в конце, ну разве никакой!!!

Управление ничего, но все же оставляет желать лучшего. Все вроде как и очень просто, а вовремя не получается. Спасает только тренировка и огромный процент везения. Что весьма нечестно потому, что (внимание — запоминайте афоризм) компьютеру не нужно нажимать кнопки. Все приемы, но особенно нужные в бою, найти очень легко, а вот те, что иногда просто необходимы, получаются далеко не всегда. Хотя, я необъективен. И тройной Fireball (крутануть вниз-вперед и нажать треугольник), и Зарядку



Давно не брал я в руки шашку! Это я о том, что не очень много в последнее время появляется файтингов, в которые действительно можно играть. Поймите меня правильно, я живу все-таки в столице и стараюсь быть в курсе самых последних поступлений на московские рынки. Во все уже, кажется, поиграл: и в Tekken 3, и в Комбат четвертый, но все равно возвращаюсь к старым добрым Soul Blade и SF EX. Так что вот уже несколько месяцев вышеупомянутая шашка ржавела в дебрях лохматого ковра, служа подиумом для высокохудожественной паутины. Так было...

Теперь шашка вновь блестит, а симпатичным насекомым пришлось искать другое место обитания. А причина в том, что на глаза попала замечательная (для кого как) игра Dragon Balls: Final Bout. Скажу честно, за всю свою сознательную жизнь я не относился серьезно ко всей серии «Драконий Шариков», о чем теперь очень жалею. Наверное, самое важное, что я мог бы почерпнуть из предыдущих серий — предыстория. Но, посмотрев игру, я сразу все понял. Судя по всему, 50 процентов населения маленькой островной Японии — это маги, воины, демоны, боги, мутанты, огнеупорные динозавры, гигантские бабочки и так далее. Все эти твари всю жизнь только разрушают города и воюют между собой, что и показано в Dragon Balls. По русским же просторам ничего устрашающего, кроме пьяного коноха Петровича, не ходит, города стоят на месте уже несколько веков, да и пришельцев давно не видно. А между прочим, очень жал! И, поиграв в Dragon Balls, я еще раз в этом убедился.

Игра очень похожа на неплохой мультфильм: бои показаны красочно и происходят в быстром темпе, особенно, если разобраться с управлением. Можно просто висеть в воздухе и заплевывать противника чудовищной магией. Fireball делается одной кнопкой, что особенно удобно в диких условиях чудовищной драки. Очень красивая заставка прибавляет удовольствия играющему.





(держат крест и квадрат) я нашел очень быстро. Пришел черед чего-то более сильного и впечатляющего. Нашел я что-то очень крутое (полукруг назад-вниз-вперед+треугольник). Мой персонаж долго готовился и плюнул, наконец, висящего в воздухе плохого дядьку. Но дядька не был полным идиотом, так что он плюнул этим же в ответ. В лучших традициях Манги лучи столкнулись, и, после недолгой борьбы... я очень хорошо получил в релу! Потратив несколько дней, я так и не нашел идеальную комбинацию, позволяющую выиграть это страшное противоборство (кстати, этой же комбинацией вызывается

просто ОЧЕНЬ мощный выстрел — вот и гадай, что у тебя получится). Секрет контратаки также остался нераскрытым. Но окончательно меня добил ужасный спешл, когда вокруг персонажа возникает огромное защитное поле, после чего он провел чудовищную комбинацию бросков и ударов в воздухе, которую я остановить, конечно же, не мог. Этого мое слабое сердце не перенесло. Я понял, что мои пальцы растут точно не оттуда, раз я не могу такие штуки творить. Но вообще-то, драться можно и простыми Комбо (полукруг назад-вниз-вперед+квадрат или круг), да так, что компьютер никакой

Спешл не спасет! Но если кто найдет все приемы, пусть пришлет — скажу публично спасибо.

Всю остальную информацию, что заслуживает вашего внимания, можно получить из картинок: я очень старался выбирать самые интересные моменты боев. На них видны все хорошие и плохие особенности игры, так что судите сами.

И если вам нечего делать, а забучку друзьям хочется дать, вполне можно взять DBFB. Особого восторга она, может, и не вызовет, но и разочарование и скука вас, точно, не задавит. Да, чуть не забыл: привет от Петровича!

Polymorph Sauronovich



RIOT STARS

Игры бывают разные: хорошие и плохие, короткие и длинные, да и вообще ИГРЫ и так себе. Но лишь малая часть из всего обилия трудов программистов на этом фронте заслуживает нашего внимания. Необъективность при освящении игр вполне естественна: ведь играют и высказывают свое мнение исключительно нелогичные существа — люди. А у людей есть огромное количество разнообразных недостатков, в том числе и языковой барьер. Немногие из нас знают английский достаточно свободно, чтобы играть в игру, полностью понимая все происходящее. И уж совсем единицы владеют вторым (первым?!), по важности для геймеров языком — японским. Вот и приходится либо ждать, пока переведут какой-нибудь японский шедевр, либо проходить игры методом научного тыка. Если хорошо подумать, то оба эти способа не универсальны, ибо в первом случае многие игры так и не удастаивают своим вниманием переводчики, а во втором даже на простую ролевушку уходит времени больше, чем на весь FF7.

Все то, что я сказал, можно просто принять к сведению и смело забыть, так как вы и сами знаете это не хуже меня. Будучи приверженцем второго способа, я заломал немало японских игр, набираясь опыта и терпения (скромность — вежливость полиморфов). Вам же я хочу рассказать об одной из самых замечательных гэмезок класса варгеймов. Называется она "Riot Stars" (Бунтующие Звезды). За неброским названием без ужасающих цифр и эпитетов кроется наиболее продуманная и одновременно играбельная вещь. Сильно сомневаюсь, что появится переведенная версия, так что, видимо, сюжет мы не узнаем никогда. Заставки являются наиболее слабой частью игры: они весьма халтурно исполнены, да и понять из них ничего нельзя... Судя по всему, вы затеяли некий мятеж (конечно с дьявольски корыстными целями) в некой цветущей империи. Вам мешают немного глупые, но очень милые и дружелюбные орки и силы регулярной армии. Ваши развратные мистерии навлекли на вас гнев отцов церкви и консилиума магов. На вашу сторону встают исключительные негодяи, что разоряют под вашим жестоким руководством мирные деревни. Но на самом деле я безбожно ВРУ. Как не приятна моя версия, на правду она не тянет.

О сюжете все (краткость — тоже вежливость полиморфов). Теперь о самой игре. Тем, кто играл в "Vandal-Hearts", все здесь будет исключительно понятно, по крайней мере то, что касается боя. С городами и битвами тоже все ясно. Теперь о весьма мудрых новшествах. Во-первых, здесь вместо общепринятых квадратов используются шестиугольники. Из этого следует, что одновременно противника можно атаковать с шести сторон. В первый раз на моей памяти атака в спину существенно отличается по повреждениям от атаки в лоб. Во-вторых, каждый юнит (отряд) может состоять из различного количества солдат, причем их класс, порядок построения, вооружение и численность вы можете выбирать САМИ. Теперь вашему таланту полководца могут





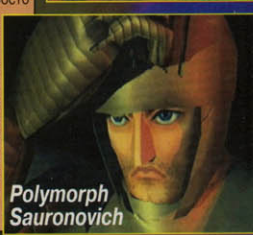
помешать лишь финансовые трудности. КАЖДЫЙ солдат вашей армии имеет собственные характеристики, внешность и имя. Почти во всех отрядах есть лидер, который может использовать некоторое количество очень сильной магии. К этому прибавляется способность юнитов при определенных условиях делать Charge — очень сильную атаку, которая часто решает исход всего поединка. Закупая солдат, не следует брезговать и разнообразными магическими расами. Например, Charge гномов (низкие, уродливо-улыбчивые твари — позор японцам!!!) может с одного удара завалить практически любого вражеского солдата, а бесполезные в бою эльфы (еще один позор японцам!!!) превращаются в очень злых солдат, если между ними поставить мага.

Теперь о том, как проходит сам бой. В построении и заданиях миссий ничего странного нет. При прохождении нельзя позволять себе терять ни одного юнита (а ни одного солдата: это не одно и то же), так как денег после битвы вам дадут не очень много, и этого едва хватит на эквилировку солдат и их восстановление. Оживить солдата можно и в течение самой битвы, если забрести в какой-либо домик. Будьте осторожнее с построением, потому что при нападении со спины ваши потери будут ужасны. С магами в этом отношении проще: при атаке со спины они могут скатнуться что-нибудь такое, что нанесет врагам непоправимый урон, и вы их без проблем добьете. В течение битвы при удачном попадании вашего солдата из противника выскочат зеленые шарики (animated blood and violence!!!). Это ваши Astral Points. Когда линейка их замерцает, вы сможете сделать Charge. Если же линейка полна, а битва уже кончилась, то вы получаете одно Магическое Очко (к туалету не имеет никакого отношения). Именно за их счет и получают самые крутые удары и заклинания. Чтобы вызвать их список, нажмите КРУГ. Charge же делается нажатием КВАДРАТА. При умелой комбинации всех особенностей каждого юнита вы сможете выносить врага за один раунд.

Вместо привычного опыта, вы не копите ничего. Все продвижение по сложной лестнице делается вами за некоторое количество драгоценностей. Можно увеличивать все сразу либо что-то одно по вашему выбору. В остальном же все по-прежнему: Upgrade, новые заклинания и удары, новые персонажи. В доспехи и оружие можно вставлять Магические Кристаллы (на сей раз ни причем известный завод).

А теперь несколько советов по тактике. Никогда не рвитесь в бой с безрассудством бешеной антилопы, если того не требует сценарий. Берегите конницу — это ваша главная и дешевая сила. Маги, хоть и могут весьма неплохо драться в ближнем бою, но плеваться издалека намного приятнее. Это относится и к клунникам. При составлении нового юнита вашим девизом должна стать универсальность, если, конечно, он не будет просто стоять и ничего не делать. Есть один парадокс: конница бьет любой вражеский юнит, если атакует сама, и ее же может под орех разделать тяжелая пехота, если нападает она. Теперь несколько любимых сценариев схватки. Конница: магия, Charge, атака первого ряда, Charge (если повезет) — смерть гарантирована! Маги: магия, а потом просто так заплывать — эффект тот же. С комбинированными юнитами можно экспериментировать до бесконечности.

Ну вот и все. Краткий вывод. Есть игры и лучше, но не очень много. Есть и хуже, и их большинство. Единственный экстремально крутой недостаток игры — японский язык (чуть про эльфов и гномов не забыл). М-м-дааа..., орешек знаний тверд: играть или не играть? И хотя выбор стоит перед вами не простой, уверен, что ваше решение будет верным (а "да" или "нет" — не важно). Но кого это остановит?! Пошел-ка я продолжать свои исторические подвиги, чего и вам желаю. Все, идите...



Polymorph
Sauronovich



KLONOА

Door to Phantomile

Wii Man Hey, kid! You shouldn't come sneaking around here!



Скажите, вам ведь часто снятся цветные сны? Но почему-то ни один из них не вспоминается? С возрастом мы становимся все более серьезными и скучными и, повзнув в быту, забываем такие простые вещи, как волшебство и фантазия. Помните ли вы свои первые страхи, как забивались под кровать или одеяло, когда вдруг родители оставили вас одних? А самым страшным наказанием был палин ремень или лишение своей порции мороженого. Вспомните... А тот беззаботный мир иллюзий и эмоций, как родители водили вас в зоопарк, как вы визжали от восторга от каждой новой игрушки и какую прорву историй потом про нее сочиняли. А песенку про Зеленого Дракона помните: "В траве сидел кузнечик..."? А про Черного Дьявола? "У таракана усики..." А в детском саду как горлачили: "Ребза! Айда в тубзики лампочки кокаты!!!" Вспомните, давно ли это было с вами. Иногда хочется отвлечься от надоевших проблем и забыть, надеть шапочку с пропеллером, в одну руку леденец, в другую — ружье (ой, только игрушечное), или лучше — саблю, или еще лучше — сачок, и побежать, побегать, обгоняя ветер, подальше от тяготины и суеты будничной жизни, навстречу своей далекой, так и не сбывшейся в детстве, мечте. А скажите, вы верите в СКАЗКУ? Незатейливую, но потрясающе красивую и цветастую, точно разноцветные бутылочные осколки на солнце. То, что представляет из себя "Klonoa. Door to Phantomile" сложно назвать просто игрой. Это даже не игра. Это — СОН, навеянный незбылемыми фантазиями детства, отпечататавшихся в сознании серии ярких цветных пятен. Это целый мир забытых когда-то ощущений и впечатлений, которые подстерегали нас на каждом шагу. Взрослея, многие забывают, что в детстве возможны любые чудеса. Все мы когда-то были детьми. Вспомните... Ну что, попробем вернуться?

Клоноа — так зовут маленького, но бойкого котенка, с большущими ушами, который днем спал, погруженный в мир своих снов. И однажды у него появился новый знакомый — Хьюпей, странное бестелесное создание, вышедшее из огромного волшебного кольца, которое свалилось среди белого дня непонятно откуда прямо на нашего котенка. Впрочем, не так важно, откуда и как, главное, что друг хороший, с которым можно выгодно побегать по лужайке наперегонки, поваляться на травке, ни о чем не беспокоясь. Но неожиданным образом, что-то темное и чуждое поселилось в Иллюзории, что ночным кошмаром вошло в сознание всех ее жителей. Никто еще не знал, какая участь постигнет Иллюзорю.



Odious Hell now, my Joka.
Where's that pendant?





Все началось в Лунном Королевстве, о котором все слышали, но никто никогда не видел, и которое подверглось вторжению невиданной до этого силы. Баланс снов нарушился, когда повелительница и хранительница снов Лунного Королевства — Прекрасная Лефис, была похищена. А потом, словно предвещая начало новой катастрофы, застонал и загудел городской колокол, встревоженный черной тенью, слетевшей с небес вскоре после появления в Иллиузории маленького Хьюлея. И все потаенные страхи, скрывавшиеся долгое время в стороне, повывезали наружу и заняли свою пустыющую нишу в снах и мечтах Иллиузории. Это некто Гадиус хочет показать настоящую силу кошмаров, которой никто не сможет воспрепятствовать. Магический камень Нахатомб оживет, и зло будет вечно править миром...

А наш Хьюлей, несмотря на невесомость, оказался далеко не пустоголовым. Он знает нечто большее, чем об этом можно знать. Кто он и откуда, это еще предстоит выяснить, а пока что он сидит в кольце — он незаменимый помощник Клоноа на пути к спасению бесценной провидицы Лефис. Между тем, Гадиус, вынашивая Нахатомба в теле похищенной девушки, при помощи своего шпиона Джюки уже успел сполна напасть в Иллиузорию. Все обращено против вас, но ведь на нашей стороне гипнотическая сила сна Лунного Королевства, спрятанная в кольце. К тому же некоторые жители остались нетронутыми и с радостью окажут вам посильную помощь. Хозяин колокольни — вспльчивый работяга Балу, маленькая рыбка Караль, родной дедушка Клоноа — все они хотят спасти свою страну. Так что, следуя по пятам мерзкого Джюки, рвемся через пещеры, леса, водопады, к Храму Солнца и Луны восстанавливая равновесие снов легендарного Лунного Королевства. И, когда вы найдете и вернете все на круги своя, вам никогда уже не захочется покидать этот волшебный мир фантазии и грез, как когда-то в далеком детстве. Уж, поверьте мне...

Нави "О.Т.Ч.И.К." КИЧТО

P.S. Рекомендуется для прочтения упрямым родителям, не желающим дарить своим детям "PlayStation".



Барак спрашивает у Милены:

- Что за грохот?
- Это Горо в дверь вошел.
- А почему так громко?
- Да не было там никакой двери!

Продаю приставку Супер Нинтендо с 4 картриджами: Mortal Kombat 2, МК 3, UMK 3, Doom (+MegaKey). Все в отличном состоянии. Тел. (095) 123-50-45. Звонить с 19 до 21. Андрей.

Все, кто увлекается компьютерными играми, кто играет на Sega и фанатеет от таких игр, как Mortal Kombat, Dune 2, Zero Tolerance, Batman Forever – пишите!!! Отвечу всем 100%!! 211440 Респ. Беларусь, г.Новополоцк, ул. Молодежная, д.199, кв.87. Павел.

Продаю картриджи для Sega: Vectorman 2, Separation Anxiety (по 45 р.), UMK3 (50 р.), Sonic 2, МК3 (по 40 р.), Ecco 2 (30 р.), Prince of Persia (15 р.). 141250 Московская обл., г. Ивантеевка, ул. Трудовая д.3, кв.2. Опашнян Евгений.

Продаю картриджи для Мегадрайва: Spot Goes to Hollywood, МК3. Тел. (095) 191-82-48. Звонить с 20 до 22-х. Игорь.

Амазонки джойстиков! Королевы Sega! Отзовитесь! Буду рад вашим письмам! Мне 17 лет, зовут Владимиром, может, зовут Владимиром. Мой номер просто – Саб-Зиро. Мой адрес: 187022 Ленинградская обл., Тосненский р-н, п/о обл., Тосненский р-н, п/о обл., Форносово, ст.Новоселки, ул.Вокзальная, д.17, кв.1.

Хочу найти друзей по переписке. Приставка Sony PlayStation. Мне 14 лет. Мой адрес: 184650 Мурманская обл., г.Заозерск, ул. Флотская, д.1, кв.18. Павлов Валерий.

**Продаю жареные косточки.
Скорпион.
Куплю два литра свежей крови.
Дракула.
Срочно куплю носовой платок.
Бугермен.**

Нарублю дров.

**Шао Кан.
Сергей Гуцин, г.Москва**

Хочу переписываться с любителями С&С и МК на PSX. Адрес: г.Воронеж, ул.Вл.Невского, д.10, кв.23. Заварзину Павлу.

Продаю приставку Мегадрайв 2 с 11 картриджами за 600 руб. Тел. (812) 114-18-27. Михаил.

Продаем картриджи для Sega по цене от 40 до 120 нов. руб., а также Super Mega Key (80 руб) и приставку Sega (300 руб). Звонить по выходным с 12 до 21 по тел. (095) 492-09-90 или (095) 342-78-11. Фурманы Илья и Вадим.

**Извините, что прислал вам пароли без последних цифр.
Просто под листком, на котором я их писал,
лежал другой, и последние цифры оказались на нём.
А потом сестра написала на нём сочинение
и отнесла в школу. С концами.**

Продаю приставку Мегадрайв 2 с 7 картриджами за 600 руб. Тел. (812) 352-80-53. Кобзев Роман.

Дешево продаю приставку Super Nintendo в хорошем состоянии с 6 картриджами и пистолетом. Звонить с 18-00. Тел. (095) 419-23-74. Петр.

Выражаю благодарность рукам Д.Размахова, они рисуют не хуже Пикассо, и, чуть не забыл, спасибо мозгам Артеменко за его студию.
Terminator, г.Архангельск

117454
Москва
а/я 21

С тех пор как вы стали рассказывать об играх на PlayStation, количество журналов с такой же тематикой резко возросло. Выбор огромный, но мы остаемся преданными только Вам, Великий Дракон!!!

117454
Москва
а/я 21

Сергей и Дмитрий Ткаченко, г.Рига, Латвия

Хотел бы переписываться с девочками и мальчишками. Мне 14 лет. Приставка Sony PSX. 125083 Москва, ул. 8 Марта, д.2/10, корп.2, кв.20. Сергей.

Меняю приставку MegaDrive 2 с 10 картриджами на приставку PlayStation. Звонить строго по выходным с 12 до 17. Тел. (095) 420-14-47. Дмитрий.

Пришел однажды Кунг Лао в гостиницу.
К нему обратился швейцар:
"Перебросьте мне вашу шляпу, сэр!"
Кунг Лао привичным жестом
кинул шляпу.
Так одним швейцаром
стало меньше.

Многие мои друзья говорят:
"Не напечатаете мое письмо –
повешусь на шнуре от джойстика".
Но я не таков, я повешусь
на шнуре от адаптера.

Я знаю многие игры для DENDY. Мне 12 лет. Мой адрес для переписки: 141625 Московская обл., Клинский р-н, пос. Решоткино, д.2, кв.1. Любимов Дмитрий

Продаю картриджи для Sega: Taz in Escape from Mars, MK2 (no 25 p.), Aladdin, Demolition Man, Contra, Street Fighter 2, Ecco (no 15 p.). (095) 278-53-53 Андрей.

Продаю картриджи для Sega (14 наименований). Цена от 15 до 45 руб. Купившим более одного картриджа – скидка 5%. Тел. (095) 318-26-31. Звонить после 17 часов. Александр.

Продается приставка Супер Нинтендо с картриджами. Недорого. Тел. (095) 366-56-41.

Продаю приставку Super Bitman 16 bit с 11 играми + книжка секретов + 9 номер журнала. Цена договорная. Тел. (095) 186-76-75 (с 19-30 до 22-00). Алексей.

Приходит Кано к Горо с распухшей щекой. Горо спрашивает:
– Что случилось?
– Меня овод укусил.
– А кто такой овод?
– Муха, которая садится на скотину.

Пишу я вам, чтобы еще раз выразить восхищение вашим журналом и в очередной раз представить на ваш суд свое творение (нет, нет, на этот раз это не будут тонны бумаги, это всего лишь рисунок). Если вы поместите его на страницу самого Великого журнала всех стран и народов, скажу, не кривя душой, что это будет для меня высшей наградой, самым главным призом вашего конкурса! И раз уж разговор зашел о рисунках, хочу сказать, что просто поражен работами ваших художников. Графические оформление статей Ивана Отчика всегда на высоте. Витя Базанов наверняка уже устраивает выставки своих картин, а работы Александра Макарова и Артема Сафарбекова расходятся по бешеным ценам! Так? Если нет, то до этого времени осталось совсем не долго.

С уважением, Wiser, г.Петровворец, Старый Петергоф

117454
Москва
а/я 21

Обмениваюсь картриджами для Супер Нинтендо. Могу купить японские картриджи (недорого). Звонить с 16 до 21 по тел. (095) 320-60-53. Вадим.

Продаю картриджи для Super Nintendo Cuthroat Island и Shaq Fu. В хорошем состоянии. Звонить в воскресенье с 11 до 20 по тел. (095) 133-50-43.





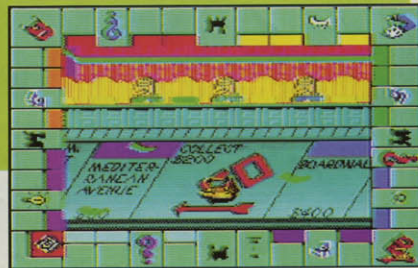
Первый в России картридж для приставки SEGA на русском языке!



что "Монополия" была очень тепло встречена геймерами, истосковавшимися по умной игре. В России люди узнали слоненка Денди...

И вот только сейчас, спустя достаточно много времени, рядовой обладатель Мегадрайва (который у нас в стране теперь сотни тысяч), может, наконец, порадовать себя той самой "Монополией"! Вы спросите, почему понадобилось почти семь лет, чтобы игра доехала до России? Я не знаю. Но беру на себя смелость сказать, что, хотя она и появилась с опозданием, задержка сполна компенсируется одной вещью: ЭТА "МОНОПОЛИЯ" ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕВЕДЕНА НА РУССКИЙ ЯЗЫК! Вы не ослышались -- речь идет о первом картридже для Сеги, в который можно спокойно играть, не обладая знанием английского, японского или каких-то других иностранных языков! Еще парочка подобных игр, и Мегадрайв можно будет смело называть "народной русской приставкой"...

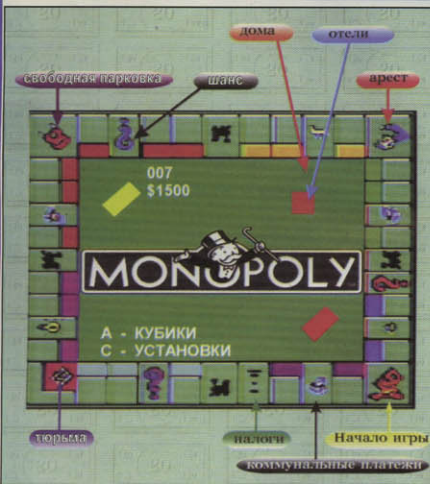
Для тех, кто подзабыл правила игры или никогда с ними не был знаком, кратко их напомним. Сначала вам надо придумать имя, под которым вы будете играть (его, естественно, надо написать по-русски), и выбрать свою фишку. Так же, как и в "бумажную" "Монополию", одновременно играть могут четыре человека, делая поочередные ходы. Функции банка выполняет компьютер. Далее начинается, собственно, сама игра. Получив ход, каждый из игроков бросает кубики (кнопка B -- начать трясти кубики в руке, повторное нажатие B -- выбросить их) и, в зависимости от того, какая сумма очков на них выпала, передвигает свою фишку на разные игровые поля (если выпал "дубль", два одинаковых числа, то игрок получает право повторного хода). Каждое игровое поле, всего их 28, символизирует собой часть какой-то улицы, предприятия или фирмы, и при желании его можно приобрести. Теперь, если вы, например, купили часть "Авиаперевозок", то каждый раз, когда игрок-соперник остановит свою фишку на этом поле, он вынужден будет



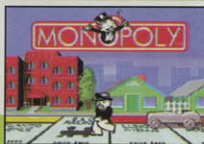
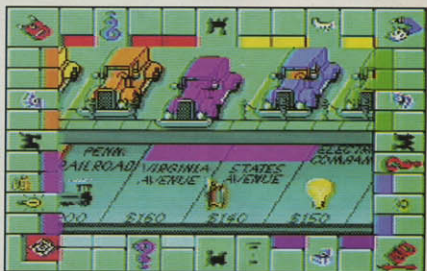
Помните, как в начале девяностых годов в нашей стране произошел настоящий бум настольных экономических игр? На полках магазинов игрушек, до этого забитых полиуретановыми куклами и стальными конструкторами типа "Трамвиры себя сам", стали в большом количестве появляться картонные коробки с непривычными названиями "Менеджер", "Маклер", "Банкрот" и т. д. Внутри каждой такой коробки обычно лежали: сложная карта, набор разноцветных фишек, игральные кубики, карточки с правилами и самое сокровенное -- большие листы бумаги с напечатанными на них денежными купюрами, которые надо было вырезать ножницами. О! Ни с чем не сравнимое ощущение собственной значимости, испытанное при просмотре этих листов... Конечно, деньги были ненастоящие, "игрушечные", но нули на них смотрелись так заманчиво, так солидно, что ты мгновенно принимал правила игры, ты знал, что это ТВОИ деньги, ты самая настоящая акула капитала, всамделишный миллионер! Финансы можно было вкладывать в недвижимость, предприятия, акции... Неудивительно, что экономические игры в том или ином виде понравились всем: в них играл народ от мала до велика, в них играло правительство (и играет, кстати, до сих пор). О приставке под названием "Megadrive" тогда никто и слухом не слыхивал...

Примерно в это же время в США на вышеупомянутой MD (как, впрочем, и на восьмьбитной NES), вышла электронная версия самой популярной настольной экономической игрушки, прародителя жанра -- знаменитой "Монополии" от Parker Brothers. Тогда на сеговской 16-битке стратегии встречались так же часто, как чернокожи в Рейхстаге, так





заплатить вам определенную ренту. Чем большим количеством частей одной и той же улицы/предприятия (максимум – четыремя) вы владеете, тем выше будет рента. Как только улица или предприятие приобретены целиком, на них можно начать выстраивать дома, что еще больше повысит ренту, а соответственно – вашу прибыль. Для удобства игры вся земля поделена на десять групп, различающихся по цвету. Надо сказать, что любой игрок при вашем согласии может перекупить любой из ваших домов или предприятий, стоит вам только войти в "Аукцион" и сторговаться на приемлемой цене. Наверное, всем уже ясно, что основная цель игры – обанкротить всех конкурентов и стать самым богатым человеком в городе. Соответственно, самая первая задача – купить как можно больше объектов из любых групп. Особенно надо стремиться к покупке земельных участков для дальнейшей застройки. На них, впоследствии, выстраиваются дома и отели. Естественно, второй задачей становится выторговывание у банка или соперников участков одной цветовой группы. Ну и третья задача – покупать у банка недвижимость, возводить дома на участках полностью собранной группы и получать за это ренту. Странно, но помимо этого игроки должны стараться не попасть в "Тюрьму" (за какие преступления – не известно. Наверное, авторы посчитали, что бизнес – сам по себе занятие криминальное). Еще по карте тут и там разбросаны поля хороших или плохих новостей, попав на которые игрок узнает, что его прабабушка умерла и оставила ему кругленькую



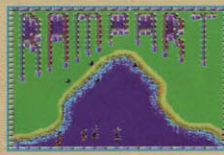
сумму, или что его любовница разбила машину, и теперь ему придется платить большие бабки за починку авто.

Если вы не хотите соревноваться с живыми противниками, функции оппонента возьмет на себя компьютер. Для этого в память введены данные по восьми непохожим оппонентам, линии поведения которых в одной и той же ситуации могут быть весьма различны.

Подводя итог, можно сказать, что "Монополия" на игровой приставке мало чем отличается от своего настольного прототипа, а кое в чем его даже превосходит (вместо статичных рисунков на карточках тут есть мини-мультифильмы). Игру свою сохранить нельзя, но в данном случае это, наверное, не так уж плохо – ведь, к примеру, если бы люди могли "засеиваться" в обычных шахматах, наверняка бы они отлекались при каждом удобном случае, и шахматные баталии не были бы настолько интересными и напряженными. И давайте не будем забывать о том, что эта "Монополия" – на русском языке, и к ней прилагается полностью русская инструкция, что существенно расширяет круг потенциальных игроков. Да что там, даже люди, никогда не державшие в руках джойстик, смогут привыкнуть к этой интереснейшей экономической игре!

Агент Купер





строительства первого форта, вы начнете отстрел кораблей противника. Тут все просто — наводишь прицел и стреляешь (желательно же с упреждением — судна постоянно маневрируют). Вторая фаза битвы — отстройка поврежденных стен. Вот где понадобится весь ваш интеллект. Мало расовать предлагаемые «запчасти» в проехи с наибольшим эффектом за сильно ограниченное время — надо еще и мишени-обманки где-нибудь подальше успеть соорудить, и десант врага в каменный «мешок» поймать — возможностей уйма! Как для успеха, так и для полного провала...

В начале игры вы можете выбрать один из трех уровней сложности. На максимальном вы пропустите первую пару битв и сразу попадете в пекло. Впрочем, как мне кажется, даже крутой геймер может потерпеть неудачу на простейшем ландшафте, если приставка взбунтуется и вместо деталей начнет выдавать слышное загогулины. Если не успеете возвести стену вокруг выбранного в начале замка, потеряете одну из трех жизней. В качестве утешения, продолжите уже не с двумя, а с четырьмя пушками. Дополнительные орудия выдаются за сооружение замкнутого стеного массива — при условии, что внутри имеется место для установки пушки. Рост огневой мощи позволяет быстрее справляться с врагами, но поддерживать целостность ограждения станет куда сложнее. Пехота врага почти не вредит замку, но тусуясь вокруг, затрудняет ремонт. Ведь детали для стен могут размещаться лишь на почве, свободной от останков крепости и пушек, флагов и зажженных ядрами противника костров. Если удастся окружить отряд врага, он быстро будет уничтожен невидимым персоналом замка, но аккуратно это проделать мешает хаотичное его перемещение.

Игра вдвоем еще увлекательнее, поскольку компьютер даже на высшем уровне сложности атакует наобум (впрочем, на такой скорости и в таких количествах, что скучать не приходится). Кто быстрее построит свой замок и уничтожит пушки противника, у того будет больше шансов первым нанести сопернику непоправимые повреждения. Хотя многое зависит и от выбора позиции, и от простого везения в получении деталей. Как и в одиночном режиме, разоршемся на весь экран замку уже на следующей фазе грозит бесслышная гибель от одного-единственного попадания! Просто некуда будет ставить ненужные детали. Ну, а замки минимальных размеров обладают малой огневой мощью — ищите золотую середину, господа завоеватели!

Eler Cant

Из приключенческих книг все вы наверняка знаете, как в прошлом происходили разборки по поводу прав на территорию. Флот атакующих крепость пытался разрушить стены из пушек и высаживал пехотный десант, а ее защитники, в свою очередь, использовали артиллерию против кораблей и сухопутных отрядов, в минуты затишья восстанавливая разбитые укрепления. Время работает не в пользу захватчиков — их боезапас ограничен грузоподъемностью суден, а на помощь защитникам твердыни в любую минуту могут послать регулярные войска... Что ж, тем яростнее будут атаки — ведь речь идет даже не о накопленном в крепости богатстве, а о сокровищах целого материка, ради которых любой пират с готовностью рискует головой!..

Фирма «Тенген» уже не раз доказывала, что хиты игровых автоматов прошлых лет можно (и нужно) переводить в Мегадрайновый формат, при этом всесторонне их улучшая — так, что в итоге получается настоящая шедевр! Достаточно вспомнить знаменитые «Klax» или «Gauntlet IV» — оригинальные их варианты включены как подгры, и каждый может убедиться в качестве проделанной тенгеновцами работы. С «Рампартом» дела обстоят чуть иначе. Игры-прародителя я в глаза не видел, но подозреваю, что увлекательность ее была выше средней, ибо версия для «Сеги» обладает притягательностью, сравнимой разве что с «тетрисовской». Не исключено, что изначально она и задумывалась как вольная интерпретация детиса Пажитнова — уж очень много общего с ним имеет основная фаза (ремонт). Простота идеи, нарастающая динамичность и напряженность перестрелок, вдобавок щедрая доля стратегического планирования операций, происходящих в реальном времени — игра заинтересует и любителей «Gun Fighters», и почитателей «Дюны». Ваша задача при одиночной игре — удержать во владении четыре прибрежных участка материка и остров, отбив атаки вражеского флота. Выбрав место для

УПРАВЛЕНИЕ:

- A — стрельба/установка башен и блоков
- B — стрельба, поворот блоков
- C (держать) — ускорение перемещения курсора



Disney's HERCULES

MCMXCVII



Шел я как-то раз по рынку в поисках какой-нибудь свеженькой игрушки и вдруг, смотрю, на коробке красуется Disney's Hercules 1997. Буквально не глядя, я взял эту игру (о том, как я об этом пожалел, смотри далее). Пришел, значит, домой и, едва отогрев скрытые от холода пальцы, принялся осматривать приобретенную игру. Первым потрясением для меня оказалась предистория, составленная исключительно из китайских закорючек. Никогда не знал, что Геркулес был китайцем. Спасибо злоголазым программистам за просвещение. Во-вторых, меня просто потряс внешний вид Геркулеса. Я всегда думал, что настоящий герой должен быть мускулистым и бугристым, а оказывается, это совсем не обязательно. Кроме этого, программисты по-видимому перепутали Геркулеса с Самсоном и наделили его длинными гус-

тыми волосами. Таким образом, в итоге мы видим вместо мужественного героя какую-то амазонку. Между тем, меч в руках этого Геркулеса довольно грозное оружие. В отличие от

сониевской версии, где он размахивает тяжелой дубиной, в этой игре Геркулес мастерски владеет мечом. Он может рубить и колоть им врагов в разных направлениях, а также прыгивать сверху, раскалывая острием своего клинка черепную коробку противника. Это, пожалуй, единственное достоинство данной игры. Существенным недостатком я считаю практически отсутствие какого бы то ни было сюжета и наличие всего лишь шести уровней. Еще хотелось бы отметить, что создателям игры следовало бы уделить побольше внимания графическому оформлению игры, а то местами она немного напоминает какую-нибудь восьмимбитную игру с парой спрайтов на одно движение.

Так называемый сюжет ничуть не вяжется ни с одним из подвигов Геркулеса, так же, как внешний облик героя не соответствует нашим обычным о нем представлениям. Сюжетец таков. Какой-то дух в сопровождении своих воинов из царства тьмы напал на небольшую деревеньку, где и обитал главный герой игры. Местный шаман попытался было противостоять силам тьмы, но его мастерства оказалось недостаточно для полной и окончательной победы, и злой дух утащил шамана в свое логово. Теперь вы, управляя главным героем (и еще кое-кем), должны добраться до логова злого духа и расправиться с ним.

1 уровень. Путь, естественно, начинается с деревни. Кругом пустынно, жители, которые остались живы, попрятались по закоулкам.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

Магия может быть трех видов, в зависимости от заполнения шкалы магии. Если она заполнена полностью, то вы сможете наколдовать столбы огня по всему экрану. При линейке, заполненной на две трети, получится сырая погода. Она пригодится для защиты от огня, но на врагов, к сожалению, не действует. И, наконец, самая слабая магия поможет вам разобрататься с мелкими врагами.

Магию получите, убив колдуна в плаще. Иногда после него может остаться пополнение энергии.

Не допускайте, чтобы враги зажали вас с двух сторон.

УПРАВЛЕНИЕ:

- "A" — магия.
- "B" — прыжок.
- "Вверх"+"B" — высокий прыжок.
- "C" — удар мечом или рукой.
- "Вверх"+"C" — колоть вверх.
- "Вниз"+"C" (в прыжке) — втыкать меч во врага.
- "Вниз" (один раз) — сесть.
- "Вниз" (два раза) — лечь.

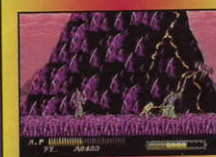
Уже в самом начале у вас появляется друг, звероподобное существо, отдаленно напоминающее своим обликом описание снежного человека. Сидя на шею своего друга, вы лишаетесь возможности использовать магию, но зато можете прямо-таки зверски давить врагов, прыгая на них. С другом придется на время расстаться, когда появится злой дух и наколдует что-то нехорошее. Ну и ладно, обойдемся без него, тем более, что враги здесь довольно слабы, только злобные прыгучие колобки сильно надоедают. Старайтесь сразу же расправляться с ними. Также довольно опасны толстяки с дубинами. Если они вдруг начнут бегать, размахивая дубиной над головой, просто ложитесь на землю и ждите, пока тулицам не надоест вас топтать. Вскоре вам придется подниматься по башне, охваченной огнем. Чтобы не обжечься, следует воспользоваться вторым видом магии (см. "Полезные советы"). Очень полезна здесь способность вашего героя колоть мечом находящихся сверху врагов. Естественно, что за каждым подъемом рано или поздно следует спуск, вот и вам придется спуститься с высокой деревянной постройки, подвергаясь постоянным нападкам крылатых исчадий ада, так и норовящих назнать смертного на копы. В конце спуска уже поджидает первый босс — рыцарь на коне и с огромной острой алебардой. Его оружие довольно опасно, поэтому лучше всего использовать высокие прыжки и бить врага в спину.

2 уровень. Повоевав со всадником, Геркулес смекнул, что топтать на своих двоих не так ком-

Босс, с которым вам предстоит встретиться, сам по себе опасности не представляет, а вот его магия может значительно убавить энергию не слишком проворного игрока. Босс завис в воздухе, и чтобы его ударить, придется прыгать. Попробуйте встать прямо под врагом и быстро прыгая, рубить его, как капусту.



З уровень. Мрачные морские воды вряд ли скрывают в глубине своей русалок или веселых дельфинов. Единственные твари, которые могут вынырнуть из глубин океана, настроены отнюдь не дружелюбно и так и норовят цапнуть своими когтями в лицо Геркулеса. Во избежание тяжелых последствий такого нападения постарайтесь, как можно быстрее, расправляться с охранниками, которые завидев врага, свистом вызывают тварей. На берегу моря



фортно, как скакать на лошади и рубить врагов на всем скаку, поэтому он решил пересечь на коня поверженного врага и поскакал вниз по склону горы. Путь к подножию горы не столь гладок, как хотелось бы. Слуги злого духа так и норовят напасть. Вот они и огромный валун с горы спустили, того и гляди раздавит так, что и мокрого места не останется. При достижении обрывов с транспортом придется распрощаться и продолжить передвижение пешком.

расположен замок, где по сведениям из достоверных источников обитает правая рука злого духа. С ним вы встретитесь на крыше замка. Боссик, по-видимому, дальний родственник Гору. Об этом легко догадаться, если подсчитать количество конечностей, коих у него имеется целых шесть, не считая двух голов. Имея превосходство в количестве оружия, раскорячивший враг оказался обыкновенным трусом и сбежал с поля боя, лишившись всего пары рук и одной из голов.



4 уровень. Помните вашего друга с первого уровня? Так вот, он попал в беду и теперь находится далеко от берега на корабле огромного осьминога. Корабль лег в дрейф, и чтобы до него добраться, придется воспользоваться услугами крылатого существа.



Зверюга может изрыгать огонь, что весьма эффективно в борьбе против летающих духов. Всадников с арбалетами также следует сбивать огнем, после чего можно добить их летающий транспорт мечом. Вскоре вы приземлитесь на палубе корабля, где прикован ваш друг. Подходить к разъяренному здоровяку было бы непростительной ошибкой. В порыве ярости он может покатить не только врага, но и друга. Чтобы освободить его, разрубите цепь. Теперь, сев дружку на шею, можно запросто затоптать осьминога, оккупировавшего почти половину корабля.

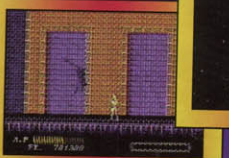
5 уровень. И снова камни, скалы, тьма. Видимо, замок злого духа совсем близко. Самый сложный участок пути — водопад. При подъеме на



его вершину сильно мешают лучники. Хорошо, что стрелы можно отбивать мечом, а то бы Геракл никогда не достиг вершины. В конце уровня вам предстоит расправиться с недобитым многоруким рыцарем.



6 уровень. Вот, наконец, и замок злого духа. Ничего особенного здесь нет, только стражников побольше, а в остальном все происходит легко до схваток с боссами. Да-да, я не оговорился, вам предстоит одолеть несколько боссов. Первый из них — воин-тень. То, что он становится тенью, отнюдь



не делает его неуязвимым, поэтому с ним справиться легко. Далее следует битва с самим злым духом, вселившимся в тело деревенского колдуна. Глупый дух только и делает, что ничего не делает, а лишь выпускает магические сгустки, от которых легко отмахнуться мечом. Глупо, конечно, рубить тело того, кого хочешь спасти, но делать нечего, раз программистам так захотелось, придется рубить. Но даже изгнав духа из тела, радоваться рано, потому что он найдет на вас своих ледяных стражей, и пока вы их не перебьете, из замка выбраться не сможете.



Покончив с боссами, необходимо выбраться из, уже начавшего разрушаться, замка. При этом придется еще и тащить на себе тело колдуна. Обломки уходят из-под ног, поэтому прыгать надо быстро и точно.

Собственно говоря, после того, как вы покинете замок, и заканчивается игра, и следует длинный эпилог из закорючек. Для меня эта игра закончилась через какой-то час в первый же день, поэтому если вы хотите провести за игрой многие часы, лучше обратите внимание на тридцатидвухбитного Геракула. У него и облик более подobaющий, да и сюжетец позамысловатее, а про RPG элементы, думаю, и говорить не стоит.



Александр Артеменко

EXO SQUAD



Не так давно на экранах наших телевизоров шел показ одноименного фантастического мультсериала, сюжет которого основан на противостоянии двух рас, борющихся за господство в космическом пространстве. С этой целью были созданы специальные механизированные костюмы, названные эхолетами. Используя эти приспособления даже хлюпик мог обрушивать на своих врагов громадную огневую мощь. Некоторые представители расы генетически созданных людей, неосипианты, были готовы на все, чтобы напасть на настоящих людей. С целью противостояния неосипианцам земляне создали "эхо взвод" под руководством лейтенанта Марша. Ваша задача — помочь землянам в борьбе против их врагов. В ходе игры вам предстоит выполнить около двадцати миссий, управляя Маршем, Ритой и Бронски.

У каждого из эхолетов свои особенности, поэтому в игре три разновидности уровней (о них я расскажу позже). Наградой за прохождение очередного уровня будет следующий кусочек комикса, по которому вы можете проследить сюжетную линию игры. Ее подробный пересказ не представляется мне столь необходимым, тем более, что для того, чтобы все понять, требуется минимальное знание английского. Скажу только, что весь сюжет завязан на лабораториях, где неосипианты производят себе подобных, а также на попытках землян уничтожить эти самые лаборатории, путешествуя во времени. Так как в этой распе вы представляете интересы землян, то по эхолетам, и пусть дрожат все недолги! Все уровни в игре делятся на три категории: полет, драка и платформенная ходьба.

Платформенные уровни представляют собой наиболее знакомый рядовым геймерам жанр. От вас требуется провести эхолет Бронски слева направо через один из техногенных ландшафтов, придуманных художниками. Жаль, но из



естественных преград вам встретятся лишь ямы да стены, которые можно просто-напросто расстрелять. Поначало у вас может возникнуть небольшая проблема в связи с большим количеством мелких врагов, но я думаю, что благодаря высокой скорострельности своего эхолета вы сможете отразить все атаки андроидов. В крайнем случае, при угрозе попадания фотонной ракеты, например, используйте защитное поле.

Также иногда можно избежать опасности, если подпрыгнуть или присесть. Иногда

встречаются так же и неосапы с винтовками. Тех из них, кто после первого залпа останет сидеть на полу, лучше добить: "Хороший враг — мертвый враг". Некоторые уровни заселены боссами, которые могут нападать на вас по несколько раз на протяжении всего уровня. Особых способов борьбы с ними нет, просто стреляйте мощными ракетами и ставьте защитное поле, когда он атакует. Иногда необходимо постоянно прыгать, так как по полу ездят самоходные пушки. Вот и все, что можно сказать об этом типе уровней, пора переходить к более интересным аспектам игры, к полетным уровням.

В полетных уровнях вам предстоит управлять эхолетом Марша, причем само построение уровней весьма оригинально. Они представляют собой имитацию трехмерного воздушного или космического пространства. Вы можете передвигаться в плоскости экрана, при этом все объекты движутся на вас, масштабируясь по мере приближения или удаления, создавая тем самым иллюзию бесконечности всего происходящего. Непривычность обстановки заставит вас судорожно тыкать все кнопки, чтобы поразить врага (эти уровни также густо заселены враждебными андроидами). На самом деле, когда немного привыкнешь, все окажется, как говорится, проще пареной репы. У этого эхолета два вида оружия: скорострельный бластер (стреляйте из него все время, чтобы уничтожать всякий мелкий космический металлолом); мощные ракеты (используйте для уничтожения астероидов и борьбы с боссами). Теперь немного о боссах. Большинство из них будет пытаться поймать вас в свой плазменный луч, другие же станут использовать множество маленьких андроидов. И то, и другое может оказаться для вас губительным, поэтому всегда старайтесь как можно скорее расправиться с врагом. Обычно для этого хватает нескольких выстрелов мощными ракетами.

Третий и последний вид уровней — драка. Может быть потасовка эхолетов и смотрится хуже, чем смертельная схватка между Лю Кангом и Саб-Зиро, но зато у них есть все основания, чтобы устроить горячую точку на одном из нескольких бэкграундов. Ударов довольно много, поэтому драться весело, особенно учитывая то, что в игре предусмотрена возможность драки вдвоем. Кстати, если вы играете на уровне сложности выше легкого, то стрелять в компьютерного противника практически бесполезно, он успевае поставить защитное поле, поэтому старайтесь бить противника просто так и забудьте о том, что лежащего не бьют, в этой игре можно запросто запинать поверженного врага.

Мне хотелось бы еще отметить тот факт, что в этой игре большинство эхолетов состоит из отдельных спрайтков (кусочков), что усиливает впечатление их техногенного происхождения, особенно при взрыве.

И еще одна особенность: от выстрелов в землю остаются дырки, это конечно мелочь, но все равно приятно.

Александр Артёменко

P.S. Пароли на уровни приведены в 28 и 29 журнала.



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Собирайте батареи для генератора (надо всего лишь сесть), они частично восстанавливают энергию. Используйте режим ускорения, чтобы маневрировать между кольцами андроидов.

УПРАВЛЕНИЕ

В полете:

стрелки джойстика — перемещение в плоскости экрана;
 "A" (удерживать) — мощная ракета;
 "B" — обычная стрельба;
 "O" — включение/выключение режима ускоренного перемещения.

На платформенных уровнях:

"Вправо" — идти (встать);
 "Вверх" — сесть;
 "Влево", "Вниз" — перемещать прицел;
 "A" — защитное поле;
 "B" — стрельба;
 "B" (удерживать) — мощная ракета;
 "O" — прыжок.

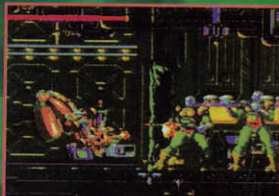
Во время драки:

"Влево", "Вправо" — перемещение;
 "Вверх" — взлететь, подняться на ноги;
 "Вниз" — сесть;
 "A" — удар с размаху или поле, если в вас летит снаряд;
 "B" — прицеливаться, выстрелить (только стоя на земле);
 "Вверх", "Вниз" — перемещение прицела (после первого нажатия "B");
 "O" — встать в стойку;
 "К противнику" + "C" — удар плечом с разгона;
 "От противника" + "C" — выстрел с разгона;
 "Вверх" + "C" — прыжок с переворотом;
 "Вниз" + "C" — лечь на пол;
 "Вниз" (лежа на полу) — задраить ногу и кинуть противника, если он близко;
 "Вниз" + "B" — кувырок по полу;
 "B" (около лежащего врага) — пинать его.

Удары только в полете:

"B" — выстрел;
 "B" (удерживать) — залп тремя ракетами;
 "Вниз" + "C" — кинуться на врага сверху;

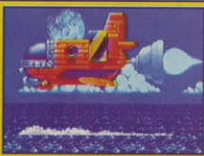
Очень близко к врагу "B" — схватить его и держать, затем если нажать "B" еще раз, то будет удар (самый сильный).



PUGGSY



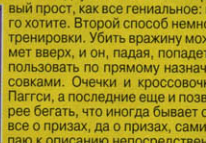
Эта игра, при всей ее кажущейся детской простоте, заставит вас поломать голову, ведь в ней 51 уровень. Многие из них вы можете просто не заметить, так как хитрые программисты спрятали их. В таком случае, даже убив последнего босса, вы не сможете лицезреть полноценную концовку, которая, однако, не так меня порадовала, как объемный космический корабль на начальной заставке, хотя он, конечно, и не 3D-Соник.



Сюжет таков. Маленький забавный инопланетянин, которого, кстати, и зовут Паггси, по какой-то нужде (по какой именно, не говорится) совершил посадку на планете зверей. Ну, и пока он по нужде бегал, шустрые звери уволокли звездолет. Потасовали они транспортное средство прямо в покои своего правителя Хитролиса. Это уже попахивает межпланетным конфликтом, но Паггси — существо отходчивое, не злопыхатное, он решил попробовать уладить дело мирным путем, без армии, и сам отправился разыскивать звездолет. Далее в игру вступаете вы, поэтому вам надлежит стараться изо всех сил, иначе Паггси проведет остаток своей и без того невеселой жизни среди аборигенов этой планеты.

В процессе игры вам вместе с Паггси придется научиться пользоваться различными предметами, которые разбросаны на местности. При необходимости из них можно построить башню или плавающий мост, цепляться за края ям, ну и конечно же чинить расправу над врагами, причем делать это можно двумя способами. Пер-

вый способ, как все гениальное, найдете пистолет и убивайте, кого хотите. Второй способ немного сложнее и требует некоторой тренировки. Убить вражину можно, если подкинуть любой предмет вверх, и он, падая, попадет ему по башке. Ключи лучше использовать по прямому назначению, так же, как и очки с кроссовками. Очки и кроссовочки увеличивают жизнестойкость Паггси, а последние еще и позволяют ему выше прыгать и быстрее бегать, что иногда бывает очень полезно. Ну ладно, что-то я все о призах, да о призах, сами с ними разберетесь, а я приступаю к описанию непосредственно игровой части.



1. Халтура чистойшей воды.
2. Возьмите пистолет и ознакомьтесь с местной фауной.
3. Поучитесь строить из бочек лесенку и, если хотите, воспользуйтесь ключиком.
4. Сверху возьмите пистолет и ключ для правого сундука. Упад на самое дно ямы, сможете выйти через нижний выход, попадете в "6". Чтобы попасть в "5", спуститесь на каком-нибудь предмете по левой стенке пропасты.
5. Призовой этап. В шести сундуках лежат призы. Посещайте это место, если понадобятся кроссовки или очки.
6. Положите на пенек камень, что лежит на вершину пирамиды из досок, и откроется выход. Если хотите, то можете просто так ползать по этапу. Чтобы выстрелить из пушки, понадобится спичка. После прохождения этого уровня вам придется сразиться с боссом. Вы окажетесь один на один с попугаем-пиратом, да при том на шаткой палубе. Единственное доступное оружие — это рыба. Наступайте на нее, когда палуба наклонена в нужную сторону, но не забывайте уворачиваться от выстрелов флибустьера.
7. Это лес. Раздобудьте справа водяной пистолет, чтобы поту-

шить огонь, и пройдите налево до выхода, тогда попадете в "9". Чтобы попасть на уровень "8", возьмите на вершине дерева нож и с его помощью сломайте веревочный мост. Под ним и найдете второй выход.

8. Возьмите бластер и, ради потехи, постреляйте по беззащитным кроликам. В самом верху на дереве можно взять жизнь.

9. С помощью рубильников добейтесь падения ключа, который надо открыть замок. На деревьях раздобудьте топор и в открытой комнате перерубите палку, удерживающую ядро. Теперь выход открыт.

10. Это крепость. Чтобы пройти мимо вентилятора, используйте гиру. Далее, если просто идти до ближайшего выхода, попадете в "18". Чтобы попасть в "11", попробуйте с помощью пистолета и синих мячиков выбить ключ у стражников в комнате наверху. С ключом поднимитесь на воздушном шарике (да-да, как Винни Пух) до самого верха, где и находится второй выход. Используйте для этого специальные столпы.

11. С помощью пульта и трех рубильников добейтесь перелюбления всех нижних рубильников, затем ставьте пульт на рубильнике в самом низу, и проход открыт.

12. Маяк. На этом этапе два выхода. Один, на самом верху, и приведет вас в "14". Чтобы обнаружить второй, вооружитесь фонариком, который лежит наверху, а затем спуститесь вниз и осмотрите с его помощью все вазы. На одной из них просматривается силуэт. Подходящую ракушку найдете в правой части маяка, если соорудите высокую башню из обувных коробок. После установки раковины на место откроется шахта, внизу которой выход на уровень "13".

13. Этот этап так и называется — **СЕКРЕТНАЯ КОМНАТА**. Кроме букв и жизни здесь ничего нет, да и вам сюда пока можно не заглядывать. Это понадобится позже.

14. Тоже маяк, на этот раз требуется зажечь огромную свечу, освещающую путь кораблям. Почините огнеметный аппарат, присоединяя к нему кусок трубы. Теперь достаточно кинуть монету в щель устройства около выхода, зажечь маленькую свечку и уже от нее большую.

15. Водопады — это прекрасно, особенно, когда ими просто любоваться, но если необходимо вскарабкаться на самый верх с помощью нескольких жалких предметов, тогда вода, текущая сверху, просто бесит. Как бы то ни было, заберитесь по висящим в воздухе островкам (без кроссовок здесь делать нечего) и найдите позеленевшую от древности монету. Скормив ее такому же зеленому чувику, получите ключ. Осталось лишь добраться до выхода.

16. Тоже водопады, но теперь вы должны построить высокую башню из зеленых яблок, аккуратно сложенных хозяйственным фермером в кучку. Если сумеете взобраться по построенной пирамиде, и она после этого не покосится, как Пизанская башня, то попадете на уровень, названный нескромными до неприличия программистами НУ **ОЧЕНЬ СЕКРЕТНЫМ**.

17. Пагси выходит в открытый космос. **ОСТОРОЖНО**, любое прикосновение к посторонним предметам смертельно. Чтобы добраться до выхода, потребуется мастерское умение маневрировать между врагами посредством частого нажатия кнопки "C". Если хотите, можете воспользоваться бластером, но даже его получение связано с немалым риском.

18. Все просто, освободите кучу мячиков и стреляйте ими из специального устройства. Для того, чтобы открылся выход, необходимо одно единственное попадание по рубильнику в недоступной комнате. Для правильного расположения наклонных плоскостей переключите рубильники 1,3,4,6.

После уровня "18" вас ожидает встреча с боссом. Наступайте на кнопки, чтобы ядро падало лису на голову. Одержав победу, вы узнаете, что сражались не с одним страшным лисом, а с тремя лисятами.

19. Частично подводный уровень имеет два выхода, расположенных под водой. Пойдете в правый выход, попадете в "24", в левый — в "20".

20. Этот этап разделяется на несколько прудиков. Натолкайте в узкую пещеру игрушечных утят, и в том прудике, где плавают батискафы, откроется шахта, ведущая к выходу.

21. Небольшой сельский домик. Для открытия двери нужно лишь закинуть 8 монеток между двух столбов. Через огонь можно перебраться с помощью табуреток, а глаз необходимо закинуть в верхний тоннель.



22. Транспортёры. Переключая рубильники, сделайте так, чтобы в каждую яму упало по мешку.

После этого уровня придется сразиться с боссом. На этот раз это хомяк, защищающий свое зерно. С помощью рычагов вы можете управлять специальным манипулятором, который, как следует из самого названия, необходимо умело манипулировать с целью поймать мешок, брошенный толстошким грызуном. Как использовать груз, я думаю, вы и сами сообразите.

23. Возьмите факел, торчащий из стены, и зажгите его, пропустив через огонь. Пережьте веревку, на которой висит груз, и получите ключ.

24. Используйте легкие вещи, чтобы построить плавучий мост. Перебравшись на другой берег, попробуйте забраться еще выше и найдите ножницы. Если теперь с ними пройти по дну, откроется шахта, и вы получите два ценных приза.

25. Инопланетным существам, вроде Паггси, опасно бродить по улицам этого городка. Местные жители крайне недружелюбны. Возьмите воздушный шарик и идите в подземный тоннель под левую часть городка. Взлетите так, чтобы открылись створки колодца. Стражник упадет в образо-



вавшуюся яму и выронит ключ. Теперь можете спокойно идти к выходу и попадете на уровень "27". Чтобы попасть на скрытый уровень "26", киньте воздушный шарик под крышку колодца, который находится в правой части городка. Пройдя по трубам, он превратится в монетку. Если теперь кинуть и ее, то откроется второй выход с уровня.

26. Мини игра. Сбивание летающих фигурок с целью получения очков.

27. На этом уровне два выхода, оба в правой части этажа. До одного добираться просто. Зато второй расположен высоко, и путь к нему лежит по крышам домов.

28. Египетские пирамиды опасны, поэтому глупо было бы самому пускаться на поиски рычага, открывающего выход, для этого возьмите пульт и проведите лиса-зомби по туннелям.

29. Покидайте мячики в телепортатор, чтобы открылась дверь. Далее могут понадобиться кроссовки, чтобы убежать от охранника.

30. Найдите четыре магических фигурки и вставьте их в колонну недалеко от входа. Только после этого проход откроется. Пирамида охраняет лис-фараон, больше напоминающий летающую тарелку. Чтобы выстрелить в него, достаточно наступить на кнопку в полу, но при этом надо быть готовым самому увернуться от снаряда.



31. Темен, сыр и страшен этот лес, но другого пути нет, пока. На этом участке леса простонесите до выхода шар, снятый с коряжки в самом начале.

32. Бегите изо всех сил, за вами гонится ужасная ведьма. По пути к выходу прихватите рогатку и сбивайте камни, свисающие с деревьев, словно яблоки. Это ненадолго задержит старую каргу, и у вас появится шанс ударить.

33. Тут у вас могут возникнуть определенные трудности с использованием воздушного шарика, но невысокий обрыв поможет разрешить эту проблему.

34. Старые алмазные рудники заселены кротами-шахтерами, которые сослупу могут задавить вагонеткой случайного прохожего. На этапе два выхода. Если сразу запрыгнуть на верхний уступ с помощью кроссовок, то попадете в "35". Если же проберетесь по рельсам вправо, то вас ждет этап "37".

35. Куча разных предметов и телепортатор. Кидайте вещи в телепортатор в следующей последовательности, иначе станете жертвой кровожадной моли: пистолет, бочка, свечка, ножницы.

36. Заснеженные склоны вулкана, снеговики. А ну, перестаньте сосать сосульку, пора приниматься за работу. Снеговиков убрать, аборигенов тоже. Непонятно, зачем делать два выхода на этом уровне, впрочем, не все ли равно. Первый выход находится в правой части уровня, а чтобы найти второй, взлетите на шарике под самый потолок.

37. Снова рудник. Найдите ключ, отпирите динамит, а дальше действуйте по принципу: "Что можно взорвать, то нужно взорвать!".

38. Вам когда-нибудь приходилось управлять летающим горшком? Только у вас сие! Ну что ж, теперь у вас есть такая возможность. Пуль в руки и вперед! Только с помощью горшка можно перебраться через трещащие языки пламени. Левый и правый выходы ведут на этапы "39" и "41".





ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

Если хотите получить бесконечные жизни, попробуйте вынести из секретной комнаты слово CHEAT: цвет шрифта, Пагги и некоторых предметов должен измениться на зеленый. Чтобы получить больше очков, выносите с уровня сразу несколько предметов. Попробуйте разгадать загадку из титров игры, может быть у вас это получится.

39. Скоростной спуск с горки. Сзади напирает лавина, а впереди прагающие снеговики. В конце спуска вас ожидают два выхода. Через правый попадете на этап "40", а посредством левого, проложите короткий путь к этапу "36".

40. Пробираемся в жерло вулкана. Необходимо отобрать у енота динамит и взорвать тонкий лед. Падая в образовавшуюся дыру, будьте осторожны, очень уж там жарко. Постарайтесь попасть в правое отвлечение, где необходимо составить лестницу из летающих шаров. После этого этапа вы попадете на аудиенцию к огнемшающему дракону. Чтобы не поджариться на его дыхани (не первой свежести, разумеется), держитесь вплотную к монстру, а когда тот резает пасть, подпрыгивайте.

41. Используйте фонарик, чтобы обнаружить на стене золотые буквы. Такие же буквы носят духи. Необходимо лишь поставить символы на соответствующие места.

42. Вы должны сварить колдовское зелье, которое поможет очень быстро бегать и совершать умопомрачительные прыжки. Для его приготовления отберите у летучей мыши зеленый листок, кинув что-нибудь в верхний рубильник. Вытолкните нож из-под стола и с его помощью откромсайте легкую лапу. Золотое яйцо охраняет неуязвимый страж. Изолируйте его, положив какой-нибудь предмет на переключатель. Кинув лапу, листок и яйцо в большой котел, получите зелье. Теперь, используя его, сможете легко добраться до выхода.

43. Храм Ацтеков. Снаружи дует сильный ветер, поэтому используйте голову статуи в качестве груза, чтобы добраться до динамита, который понадобится для расчистки прохода. Взорвав все проходы, сможете спокойно выйти через один из выходов, тогда попадете на "45". Чтобы попасть на этап "44", перед прохождением этого уровня соберите из букв слово HEROS на уровне "13".

44. Ацтекские игры. Попадите монетой в отверстие в потолке и получите жизнь.

45. Можно попытаться застопорить давилки бревнами, но лучше воспользоваться кроссовками. Для переправы через яму прокатитесь на колесе по веревке.

46. Трубы этого уровня сильно напоминают внутренности аппарата для приготовления традиционного русского напитка, но не будем сейчас об этом говорить, тем более, что вам и надоть всего лишь найти ядро и пропустить его через трубы так, чтобы оно превратилось в гаику. После этого оба выхода для вас открыты. Если пойдете в нижний, то попадете на уровень "48". Второй выход находится среди строительных лесов, он приведет на этап "47".

47. Паггсиноид. Конечно, это звучит несколько странно, но зато здесь можно без проблем зарабатывать жизни. Для чего надо лишь разбить все кирпичики, расположенные в два ряда.

48. Убейте всех кротов табуреткой, затем используйте воздушный шарик для поднятия ключа через пар. Пока он поднимается, необходимо быстро подняться навверх самому. Ни в коем случае не берите с собой какие-либо предметы.

49. Теперь вы совсем близко к конечной цели своего путешествия, еще немного и попадете во дворец, но для этого необходимо пройти через дождь. На этом этапе найдите сличку и выстрелите из пушки так, чтобы поймать ядро. Только с ним можно пройти мимо вентилятора.

50. С помощью бочек оттранспортируйте розу ветров, которую нельзя взять в руки, к выходу.

51. Врагов нет, но надо отыскать выход. Он находится в одной из вертикальных шахт. Используйте возможность проникать сквозь тонкий пол.

БОССЫ:



Сразу после этого этапа вам предстоит встреча с Хитролисмом. Придется потратить не одну жизнь, прежде чем запомните последовательность его атак и научитесь их избегать. Проще всего увернуться от огромных ступней императора. Гораздо сложнее не словить на башку один из шипов, падающих с потолка. Чтобы не попасть под клочий дождь, используйте следующую тактику. Встаньте на четвертую пилу, а после первого падения шипов просто отойдите немного вправо. Если Хитролисм вдруг задумается "пострелять глазками", то постарайтесь в этот момент оказаться чуть правее его. Как только начнется пальба, двигайтесь справа налево и, немного не доходя до стены, перепрыгивайте разряды. Смысл этих маневров заключается в следующем: один из разрядов, отразившись от пола, должен попасть в Хитролиса. Ваши шансы равны, и поначалу



придется здорово постараться, дабы не остаться в долгу у царя звериной планеты. Победа в этой схватке вовсе не означает, что игра проиграна, но вас все же поздравят и пожелают отыскать все уровни (всего их 51), а также дадут несколько подсказок в помощь. В том случае, если все уровни пройдены, вам покажут всех персонажей игры на красивом фоне, вот и все, что ожидает вас после стольких трудов. Создатели игры могли бы хоть кондючку какую-нибудь пририсовать, что-нибудь вроде того, что Пагги похитил дочь Хитролиса и т.д. и т.п. Ведь должна же с чего-то начинаться вторая часть игры, обещанная программистами в титрах. Что ж, делать нечего, будем ждать.

**Александр
Артёменко**

RUN ARK



Эта игра совсем недавно попала в мои руки. На картридже была нарисована странная картинка: два мужика, держащие в руках огнестрельное оружие, и копошащиеся вокруг них разные животные. Я подумал, что эта игра про браконьеров, и решил ее приобрести.

...Поначалу я немного разочаровался в своем новом приобретении, но потом, разыгравшись, не мог оторваться от нее, пока не прошел всю. Играв в «Run Ark», я вспоминал прежние деньки, перед глазами пролетали те минуты, когда собирались мы с друзьями



всей гурьбой у телека и резались в уже забытый «Double Dragon» на Денди. Да, братья Драконы навеки останутся в моей памяти, и игры, подобные «Run Ark», всегда будут напоминать мне о счастливых моментах прошлого. Итак, «Run Ark» — это ходилка-мордоворотилка в стиле «Double Dragon». В RA так же, как и в DD, полно противников, новорочности, но, к сожалению, плохая графика. Для Мегадрайва графика даже не то, что плохая, а очень плохая (видел недавно RA на Денди, вот там действительно хорошо, для восьмибитки). Видно, фирма Taïto (кличка создателя игры) не очень-то старалась над графикой. Но сюжет в RA очень даже оригинальный: вы играете мужичком — грипписовцем, перед которым стоит нелегкая задача — освободить животных, попавших в жестокие руки браконьеров. Бесстрашный грипписовец готов кулаками и всевозможными предметами пробивать себе дорогу к спасению животных, при этом «добрый дядя» беспощадно истребляет сотни человеческих жизни, совершенно случайно попавших в этот мордоворот событий. Под «горячую руку» попадают и женщины, и мужчины, и старики, и дети, и грамотные, и безграмотные, и женатые, и незамужние, и живые, и мертвые... (Мужичок-грипписовец очень недоволен тем, что обижают животных).

Братья же наши меньшие, в свою очередь, иногда соизволяют помогать мужичку — «зеленому», который, в общем-то, и не нуждается в их помощи. Какие только неприятности не ожидают вас в этой игре! В баре вам на столик подкинут гранату, на улице изо всех щелей повывлезают людшиски, которые явно не хотят, чтобы вы спасали животных. На станции изо всех вагонов одновременно полрут на вас тонны людей, боссы-шкафы 5x5, которых замочить будет не так легко, как, например, длинноногую дамочку, на крыше поезда вас постоянно сшибает шлагбаум-м-м, оравы браконьеров идут лавиной. Короче, думать тут не придется, просто нажимайте на кнопки и наслаждайтесь игрой.

гранату, на улице изо всех щелей повывлезают людшиски, которые явно не хотят, чтобы вы спасали животных. На станции изо всех вагонов одновременно полрут на вас тонны людей, боссы-шкафы 5x5, которых замочить будет не так легко, как, например, длинноногую дамочку, на крыше поезда вас постоянно сшибает шлагбаум-м-м, оравы браконьеров идут лавиной. Короче, думать тут не придется, просто нажимайте на кнопки и наслаждайтесь игрой.

Эдгар Барбашов, г.Москва

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

1. Не пытайтесь разбить темные бочки, они взорвутся и, возможно, унесут вас с собой, ну, сами знаете куда.
2. В уровне пещеры лучше чаще всего прыгать и бить в прыжке — это очень эффективно.
3. Если под рукой залежались камешки, не раздумывая подбирайте их — они очень помогают во время схваток с боссами.



HEALTH 279500 SCORE 65500

ПАРОЧКА ПРИКОЛОВ

1. Если вы кинете гранату, а она взорвется, то противники разлетятся. Но если вы кинете гранату в противника, а она отлетит от него, то «зеленый человек» ляжет на эту гранату и... с ним ничего не случится.
2. Странное число 22. Оно нередко встречается в играх. В «Чип и Дейл 2» на уровне с привидениями на дверях, в «Double Dragon 2» на здании в первом уровне, а теперь и в «Run Ark» на танке... Кто знает, что означает это число, напишите в редакцию.



HEALTH 279500 SCORE 65500

УПРАВЛЕНИЕ

- A — удар, B — прыжок, C — коронный удар.
 - A — взять предмет или камень
 - C — выбросить предмет или камень.
- Когда противник на «коленях», влпнуть A — добивание.



LAND STALKER

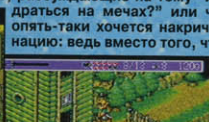


Я достаточно пожил во многих виртуальных мирах и знаю, что говорю. Так вот я заявляю, что "Land Stalker" — это улет. Ну или была улетом, с учетом древнего года выпуска (1993) и возможности не самой современной ныне приставки (Мегадрайва). Впрочем, если взглянуть попристальнее, то уж очень похоже на "Shining in the Darkness". Сам не пойму, почему я сразу не посмотрел на фирму — Climax. Если фирма делает один шедевр, то это случайно, а вот если два и более, то это уже привычка. Так что всем советую. Одна беда: чаще всего попадаете LS на "не нашем" языке, а в RPG мало лихо размахивать мечом и насыпать страшные spell'ы на врагов, надо еще и немного думать. Пища для размышлений подерпывается из разговоров, а с теми-то и большой напряг. Лично мне игру пришлось проходить методом тыка, но все равно игра оставила о себе в моей душе неизгладимый след с пометкой "Здорово!".

В самом начале имеем заставку (скажу честно: ничего не понял), которая ничем не отличается от самой игры, то есть очень красивая. Вот и подошли к тому, о чем действительно стоит рассказать: о технике исполнения. Игра смоделирована в стиле псевдо 3-D (вид сверху по диагонали), похоже на "Light Crusader", но если тот напоминал некий американский мультик, то LS нарисована в старом добром японском стиле: уж ежели эльф, то и уши такие, что еле-еле в экран влезают (на самом деле нет у них таких ушей, поверьте), если человек преклонного возраста, то непременно с клюшкой, в равной мере

да с длинной седой бородой. Вместо цветовой скупости "Light Crusader" на экран выплеснулись все мыслимые цвета. К тому же в LS всегда наглядно видно, чем ты дерешься. Правда, есть и недостатки: вместо опыта, атаки и защиты, так привычных геймеру, есть только хит-пойнт (он заменяет все вышеупомянутое). Хорошо, что хоть предметы все на месте.

Теперь расскажу об управлении, основных функциях и опциях игры. В вашем распоряжении четыре игры, каждую из которых вы можете начать/продолжить, стереть и скопировать. С игрой можно делать еще одну гадость: сохранять. И это очень интересно. Но об этом расскажу потом. А сначала о завязке игры, как я это понял. Есть на свете три превреднейших типа, не дающих покоя всей округе. Вам само собой это все расхлебывать. Все, что у вас есть — меч, сапоги, кожаный доспех да равные перчатки плюс недюжинный ум, смелость и длинные уши. Земля, на которой происходит действие, представляет собой небольшой остров с несколькими населенными пунктами. Карты у вас с собой, конечно, нет. Но есть список предметов, выпадающий при нажатии кнопки Start. Здесь два варианта: правый — оружие и доспехи, левый — всякая гадость (ключи, починки и т.д.). Без чего не может быть RPG? Неправда, мрут и без нас с вами. Без NPC (Non Playable Characters), конечно! И тут их больше, чем во всех подобных играх. Что, надо сказать, довольно сильно угнетает — ведь иногда приходится болтать с каждым из них десятки раз, а это, сами понимаете, занимает достаточно много времени. К тому же довольно часто попадают целые группы NPC, рассуждающие на тему "играть на банджо или драться на мечях?" или что-то вроде того. И опять-таки хочется накричать на всю японскую нацию: ведь вместо того, чтобы гнаться за правдоподобностью игры, можно было бы хоть названия написать на английском.



Warren: Oh, yeah, stathe.
It'll cost you 15 golds.
You like it?

Found Idol Stone.



Теперь можно и о различных там домикках рассказать. Делятся они на несколько групп: церкви, магазины, отели, дворцы и, наконец, хижины NPC. Церкви и магазины — самый интересный прикол во всей игре. Здесь можно сохранить игру и что-то купить. Вот как это делается. Для того, чтобы сохранить игру или что-нибудь купить, надо взять с прилавка нужный предмет (или книгу, если вы сохраняете игру) и положить на столик перед продавцом (или священником), а после заплатить положенную цену (SAVE-бесплатно). Если учесть, что за один проход можно купить только один нужный предмет, а купить их надо очень много, то становится понятно: то, что на первый момент так привлекает, по прошествии некоторого времени начнет порядочно утомлять. Это просто базизи-агизм! К тому же, что за дурацкие ограничения: только девять починок, столько же противоядий, да и всего остального тоже. Да ведь этого лимита едва-едва на одну крепкую драку хватает!

В отелях можно очень круто отдохнуть, а заодно и на карту глянуть. Это, правда, вещь абсолютно бесполезная, но зато красиво. Кроме хижин NPC, попадаются и абсолютно пустые домики. Будьте внимательны и хорошенько их разсмотрите — вам сюда точно придется вернуться. Но хватит о недостатках, не только же они в это игре заслуживают внимания.

Есть и очень интересные и приятные моменты. Например, оружие. В целом, вся оружейная раскладка напоминает все тот же "Light Crusader", но это только в основном. Если там какой бы крутой меч у вас ни был, вам все равно махать хилой сабелькой, то тут уж, если Fire Sword, то и враги горят очень весело. В духе "Beyond Oasis". Кстати, о мече. Чтобы сделать мощный удар, подождите, пока энергия меча (левый верхний угол) не накопится полностью. Это относится только к волшебным мечам. Кроме того, в LS вы можете едоволь покататься во врагов всякими подручными материалами (чугунными шарами, громадными коробками). Это же поможет вам в решении загадок. О, вот и случай представился о загадках рассказать. Многие представляют из себя простую головоломку в стиле того же "Light Crusader", есть загадки типа "поговори с ним, иди туда, вернись и поговори с ним еще раз". Но есть и такие, что никакой человек в здравом уме не отгадает. И хоть я и не человек, но тоже бился над подобными извращениями довольно долго. Но самое страшное даже не то, что нельзя решить по условию, а то, что

можно решить, но не решается, хоть стань ты цветом с... (извините, моральные принципы не позволяют). К этому издательству относятся все NPC, которые не хотят вас пускать в какую-либо комнату или не выпускают оттуда. Лично меня очень достал грубый мужик в городском коллоде. Он каждый раз что-то умное говорил, и я впервые пожелал стать простым смертным японцем. Самые навороченные решения для самых навороченных загадок из тех, что сам смог пройти, дам в самом навороченном конце статьи.

Вторым по важности после загадок является бой. Ну, никак приставки не хотят отказываться от такого быстрого, увлекательного, но в то же время глупого момента. В самом деле, почему вся страна населена сплошными монстрами и вурдалаками?! Хотя и в этом есть свои плюсы: уж больно скучно было бы играть в приставочные ролевухи без большой и кровавой драки. А драться в самом деле придется много. В этом я вижу целых два очень приятных момента. Во-первых, можно попробовать перебить всю нечисть, если какая-нибудь загадка не решается. Во-вторых, никогда не будет недостачи в финансах, каждая мертвая мерзость раскошеливается на определенное количество денег. Лужица кислоты стоит две монеты, а пальто модели "Иуда", из которого нескончаемым потоком прут призраки, отдаст вам все тридцать сребреников. А деньги-то вам очень понадобятся. Покупать можно, нужно и должно. Доспехи, оружие и все, что нужно в бою — дефицит. Ну а магия, лечилки и всякая иная дребедень попадает на каждом шагу. Впрочем, "магия" — это сильно сказано. Ее всего два вида: или камни с небес сплывутся (серая статуэтка), или постоянно заряженный меч (статуэтка, соответственно, золотая).

Теперь о шаманских отварах... Самое время узнать, от чего именно спасает то или иное снадобье. С лечилками все просто, они используются автоматически сразу после вашей смерти (вот вам и "мертвого лечить"). Со всем остальным — просто бред пьяного. Отравленность — самое милое из всех состояний души и тела. Есть еще один глюк — обзовем его "реверсивность" (все управление меняется с точностью до



TALKER



наоборот. Но самый прикол — особое состояние души, когда весь мир кажется в розовых тонах и причинять зло никому не хочется. А если и хочется, то не может. А над головой в этот момент летает симпатичная смерть с косой. От этой отравы противоядий нет, а если и есть, то никогда не срабатывают. К остальным антидотам это тоже относится. Если вы около города, то можно воспользоваться услугами священника, именно для этого служат три оставшиеся в церкви книги. В одной церкви есть и еще одна книжница, но что она делает я так и не понял.

Да и вообще очень много непонятного. Зачем, например, таинственный горшочек меда, который, хоть посиней, а ничего не делает. И таких примеров достаточно. С какого счастья мне пришлось свергать местного монарха, пусть он и заточил меня в подземелье. И почему у меня постоянно что-то отбирают? А если и отбирают, то зачем потом отдают обратно? Есть и еще один вопрос: зачем нужны первые два кольца, если вначале получаешь самое сильное? И почему так много невостребованных предметов? Все это — «тайна, покрытая мраком». Помните, общался я о загадках поведать. Ну вот и слушайте теперь. Самая жуткая загадка — выключить свет в восьми камерах в подземелье. Внимательно осмотрите каждую камеру и учтите: что одинаковых камер не бывает. Если при входе в комнату слышится звон, значит, свет выключен.

Загадка номер два. Светящийся кристалл нужен для того, чтобы починить маяк в правом нижнем углу. Теперь можете плыть на городском корабле.

Медвежья голова — рожок, если в него подудеть, то лесник открывает дорогу к вышеупомянутому кристаллу. Можно еще купить одну очень странную штуку. Срабатывает она только в верхней деревне, но что делает, непонятно.

Самое время рассказать о некоторых принципах прохождения (если они, вообще, есть), системе обозначений и тому подобной бурде. Сначала о звуках. Главенствующее место среди последних занимает звонок при появлении на картинке. Это говорит о том, что на экране есть загадка или где-то спрятан NPC НР. Второй, не менее приятный звон — восполнение энергии (происходит у статуи Богини). С изображением все намного проще — все, что размером с тебя, может быть взято на руки и кинуту. Учтите, что от стен предметы отскакивают, а горшки имеют свойство биться. Также учтите, что в некоторые места вам до определенного времени не пройти, хоть и кажется, что путь открыт. А вот маленькая хохма. Пока будете бродить, увидите елки, отличающиеся по цвету от своих зеленых собратьев, да и стоят они парами. Позвольте кому-нибудь себя ударить, и они вам не помеха. Подозреваю, что таких шуток очень много. В замок вас не пустят, пока не соберете все возможные NPC НР. Вот вам азки, теперь в дело вступает ваш интеллект.

Ну, а вообще-то, несмотря ни на что, играть до чертиков в левой почке приятно, и прекращать сия прекрасное занятие очень не хочется.

**Polymorph
Sauronovich**



Nigel: Oh, did you call me Nigel. Now, talk! I saved your life, you know.



THE REN AND STIMPY SHOW



Stimpy's Invention

Леди и джентльмены, граждане и гражданки, геймеры и геймерки, прошу любить и жаловать Рена и Стимпика, забавных монстриков от фирмы Nickelodeon. В их сегодняшнем шоу вы увидите последнее изобретение гениального Стимпика — мутатоматальную машину. Суть изобретения, господа, проста. Зачем выбрасывать мусор, если его можно переработать во вкуснейшую еду? Для этого, собственно, и предназначается дрянеперерабатывающий агрегат Стимпика. А сейчас уважаемый мэтр продемонстрирует вам свое изобретение в действии. Что бы вы хотели получить? Ну ладно, пусть будет бифштекс и сыртербод с икрой. Для получения сих продуктов возьмем картофельные очистки и немного гнилых помидоров, осталось только включить машину на полную мощность и ждать. Но что это, аппарат задымился! Вероятно сейчас последует взрыв. Так и есть, мощная взрывная волна отбросила присутствующих к стене, а когда дым рассеялся, то немногое, оставшееся от машины, оказалось всего лишь недожаренным куском мяса. Хорошо, что Стимпик составил подробную инструкцию по эксплуатации. Теперь он точно знает, что надо делать. В таких случаях необходимо найти все разлетевшиеся кусочки, собрать аппарат и выключить его. Вот вам-то и надлежит выполнить эти предписания, иначе кто же, кроме вас, выключит чертову мутатоматалку?



Итак, вперед, нас, то есть вас с Реном и Стимпиком, ничто не остановит.

1 УРОВЕНЬ. Учитывая то, что Стимпик презентовал свое изобретение у себя на даче, было бы вполне логично, если какая-нибудь часть машины попала бы соседям, ну, к примеру, в холодильник, поэтому там мы и пощем.

Перво-наперво команде необходимо добраться до ближайшего соседского домика, где находится соседский холодильник. Не думайте, что сделать это будет вам легко. Соседи постарались надежно защитить свое жилище, и герою приходится прокладывать путь через толпу бешеных газонокосилок и не менее бешеных фламинго. Войдя в дом с черного хода, вы сразу попадете на кухню, в конце которой и находится



долгожданный холодильник. Только попав внутрь, вы действительно сможете оценить истинные габариты этого сооружения. Только не спрашивайте меня, чьи это глаза здесь прыгают, я все равно не скажу. Прыгают не только глаза, но еще и синие тулени, охраняющие три ледяные заглишки, которые вам необходимо пробить, прежде чем доберетесь до конца уровня и найдете бобра, выполняющего роль энергетического узла в мутатоматальной машине.

2 УРОВЕНЬ. Одна часть механизма найдена, дело сдвинулось. Остальные детали, по-видимому, находятся где-то в городе, поэтому пора в дорогу. Для начала вам придется пройти через зоопарк. Первым встретится волвер с бегемотами, толстыми, ленивыми и, на что следует особенно обратить внимание,

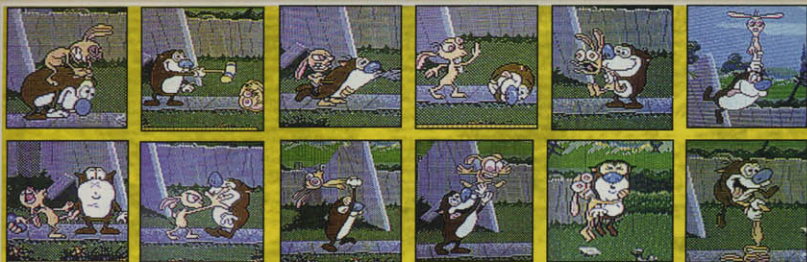
зубастыми. Кстати, вода бегемотов уже не устраивает, им кислоту подавай. Так что с бегемотов лучше не падать. Затем вы сможете погладить на жирафов, только не надо у них задерживаться, было уж годовые, финансирование у зоопарка так себе. После нескольких встреч с самыми длинношеими обитателями планеты, вам необходимо будет пройти через помещение, заполненное ужасными паннами и макаками. Приматы крайне недружелюбно относятся к монстрикам, вроде вас, и поэтому будут пытаться всячески вам напакостить, кидаясь банановой кожурой и сбивая с перекладин. Старайтесь держаться, как можно выше, и тогда, возможно, вам удастся добраться до клетки грифа с наименьшими повреждениями. Здесь гениальный Стимпик нашел способ ускорить блуждания по гигантскому зоопарку. С помощью подвешивающегося под руку насоса друзья надуются как воздушные шары и полетели, наткнувшись на ворон и колочие кусты. Пернатых обитателей зоопарка не слишком беспокоит участь тех, кто под ними, поэтому придется понаблюдать на птичек, устроивших насасть на деревьях. В конце концов вы найдете измерительный прибор, застрявший в ветках. На этом уровень "Зоопарк" кончается, и начинаются поиски детали непосредственно в городской черте.

3 УРОВЕНЬ. Экстренное сообщение! Пожарные, объединившись с почтовыми ящиками и отбойными молотками, захватили город. Всем быть осторожным, особенно Рену и Стимпика! Для того, чтобы забраться на крышу, вы можете использовать пожарные колонки. У вас не должно возникнуть никаких проблем, но лишь до тех пор, пока один мянък не станет преследовать монстриков на своем грузовике. Придется



убегать от злого дядьки, покада руки-ноги целы, воспользовавшись оставленным без присмотра великом. Самое главное побегать крутить педали и вовремя перепрыгивать через медленные машины. Кажется, преследователь отстал, ему что, надоело пугать маленьких монстриков, или просто кончился бензин? Да нет же, просто он лучше вас знаком с городскими дорогами и свернул, дабы не тряситься по ямам в асфальте. Вам же придется снова прыгать, но зато, добравшись до конца спуска, вы будете вознаграждены третьей частью мутатоматалки.

4 УРОВЕНЬ. Вот ни за что не догадаетесь, каким будет следующий пункт назначения! Ну что, сдадитесь? Так и быть, скажу. Место, куда вы попадете, обычно называют "не столь отдаленным". Если



УПРАВЛЕНИЕ

В обычном режиме:

Влево, вправо — идти;

Вниз — сесть;

"В" — мухобойка (у Рена), полотенце (у Сtimiпи);

"С" — прыжок;

Влево (Вправо)+ "А" — бег;

"Start" — пауза, во время которой можно сменить героя.

Во время погоны:

"А" — крутить педали;

"С" — прыжок.

Во время полета по зоопарку:

"А", **"В"** или **"С"** — дуть.

Крестовина джойстика — менять направление дутья.

Во время полета на педальном вертолете:

"А", **"В"** или **"С"** — подниматься вверх.

Следующие комбинации получаются, когда вы находитесь около напарника.

	РЕН	СТИМПИ
"В"	плевок	бросить Рена как бумеранг
Вверх+"В"	бросить Сtimiпин нос вверх	бросить вверх Рена
Вниз+"В"	кегельбан	крокет
"А"	прыжок на спине Сtimiпи	в качестве шеста
Вверх+"А"	пощечина	дружеские объятия
Вниз+"А"	Сtimiпи-пневмо-молоток	Рен-лопата
Вверх+"С"	высокий прыжок	Рен-вертолет

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- Самый полезный приз — баночка с буквами РТ, она немного пополняет энергию. Другие призы тоже стоит собирать, ведь за 5000 очков вы получите жизнь.
- Если хотите приколотулься, то прыгните на напарника и при приземлении ему на голову нажмите "С".

проще, то это тюрка. Мрачное местечко, не хотел бы я туда попасть, ни тебе телевизора, ни приставки, скуотища. Нет, я ошибся, теперь у зекв есть телек. Жаль их огорчать, но придется его экспроприировать, ведь это часть, необходимая для сборки машины. И, вообще, пора отсюда делать ноги. Препятствия преодолеть придется самые примитивные типа упал (камень на голову) — очнулся — гипс. Зато если доковыляете в гипсе до выхода, то будете вынуждены сразиться с одним из заключенных на тюремном ринге. От вас требуется продержаться один раунд, стараясь не попасть под его жирную задницу. Только по истечении времени вы сможете забрать телевизор.

5 УРОВЕНЬ. Мир — ну, просто, запретный. Повсюду растут давно не чистые зубы, торчат из земли глаза, а

москиты размером с Рена вообще прохода не дают. Полазив по гигантским ногам и избив пару-тройку танцующих голов (рот открыт и руками машут, словно боксируют), пересаживаетесь

в странное сооружение, предназначенное для передвижения по воздуху и использующее мускульную энергию. Именно на этом аппарате вам предстоит пересечь долину взлетающих камней. Если не хотите пострадать, то летите повыше. В противном случае есть риск нарваться на многочисленные камни и столь же многочисленные призы, последний из которых — это антенна, единственная недостающая часть гениального изобретения Сtimiпи. Забрав ее, монстрики смогут собрать машину, и тогда им останется выполнить последнее указание из инструкции: выключить мутатоматку. Но не все так просто, это вам не приставку выключить, тут необходим особый подход.

6 УРОВЕНЬ. Начну с того, что Рен и Сtimiпи сильно уменьшились в размерах, пробравшись в машину, чтобы добраться до выключателей, которые гениальный идиот-изобретатель додумался разместить внутри устройства. Ваш путь начнется с подъема на пузырьках из против-



ного цвета жидкости. За подъемом следует спуск по антенне, связанный с риском поджариться на электрических разрядах. Дело в том, что Сtimiпи был очень неаккуратен при сборке машины и оставил множество оголенных проводов. Теперь ему придется горько пожалеть об этом, так как прохождения тока через тельца монстриков при столь высокой разнице потенциалов может оказаться довольно болезненным. Вместо финального босса программисты решили подсушить вам четыре обыкновенных выключателя, по которым гуляет электрический разряд. Все их необходимо привести в положение OFF, поставя немного на каждом, но не все так просто, как кажется. Через некоторое время они приходят в исходное состояние. Поэтому придется немного посушиться, после чего можно расслабиться и порадоваться за Рена и Сtimiпи, которые отныне смогут наслаждаться едой из мусора, а не питаться всякой гадостью.



SUPER PUNCH-OUT



*"Не спешите и, главное, не гордитесь, — так боксер беседовал со мной. В ближний бой не лезть, работай в корпус. Помни, что коронный твой — прямой".
В.Высоцкий "Честь шахматной короны".*

В 1994 году фирма NINTENDO отменилась выпуском двух игр для SNES: "Super Metroid" и "Donkey Kong Country". Первая получила классическую 16-битную бродилку, а вторая стала вообще одной из самых продаваемых видеоигр в истории. Но немногие знают, что в том же 1994 году для того же SNESa нинтендовскими программистами был создан еще один шедевр, маленький, но гордый. А назывался он "Super Punch-Out". Сказать, что боксерские поединки в этой игре происходят не по правилам — значит, ничего не сказать. На ринге творится полнейший беспредел, похожий скорее на "Уличного бойца" или "Рестлманию", чем на бокс. Все это выполнено с откровенным юмором и постоянными приколами. В общем, игра, что называется, "для разрядки". Теперь — о технике. Бойцы здорово прорисованы, и хотя анимация оставляет желать лучшего, графика на очень приличном уровне. Музыка не затейлива, но очень приятна на слух. А самое замечательное в игре — звуковые эффекты. Просто придаться не к чему, даже обидно. Вижу, вам уже не терпится поскорее поиграть. Что же, хватайте картридж — пих его в уже мертвую, по словам Ханты, старушку SNES и... добро пожаловать на ринг!!! 16 здоровенных мужиков всевозможных возрастов, национальностей и мест жительства встанут на вашем пути. У каждого из них свои особенности, удары и "кабабумы". Что, испугались? Вот и я не испугался — поэтому выбрал пункт меню NEW GAME, что советую сделать и вам. А теперь слушайте сюда. С этого момента я ваш главный тренер (глупых вопросов типа "с чего это вдруг?" — не задавать). Итак, начинаем тренировку.

УПРАВЛЕНИЕ (по умолчанию)

Кнопка "B" — удар правой рукой в живот;
Кнопка "Y" — удар левой рукой в живот;
"верх" + "B" ("Y") — удар правой (левой) рукой в челюсть;
"влево" ("вправо") — уклон влево (вправо);
"вниз" — нырок;
"верх" — блок (ненадежный).
Когда заполнится шкала суперудара внизу:
"A" — суперудар в живот;
"верх" + "A" — суперудар в челюсть;
"A", "A", "A" — серия быстрых ударов в живот;
"верх" + "A", "A", "A" — серия быстрых ударов в челюсть.

ТАКТИКА

Самое главное — научиться уворачиваться от ударов соперника. Когда поймаете момент, бейте гада два-три раза по морде, а остальные (сколько получится) — в живот. Ни в коем случае не используйте суперудары как наступательное средство — их надо проводить при завершении атак. Комбинируйте удары правой и левой рукой. Если противник "на danger e", старайтесь прикончить его суперударом. Ну а когда сами окажетесь на полу, долбите по всем кнопкам, чтобы быстрее оклемаются.

Ну вот, теперь вы настоящие претенденты на чемпионский титул. Дерзайте, мои маленькие тайсончики и холлифилдники, заставьте капитулировать самых крутых боксеров (только уши берегите).

ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОТИВНИКОВ

MINOR CIRCUIT:



Gabby Jay

Этот дистрофик проиграл уже столько боев, что забыл вкус победы (а она у него была только одна). Самый слабый противник, что видно с первого взгляда. Нокаутировать его не составит труда ни для кого, кто умеет держать в руках джойстик. Француз.



Bear Hugger

При неумелом обращении "медведь" вполне может оказаться вашим вторым и последним противником. Но я дам один умный и, главное, совершенно бесплатный совет: бейте гада в рожу, а когда он поднимет обе руки вверх, ныряйте и сразу же лупите снова по "наглой рыжей морде". Тактика беспроигрышная. Но удары в пузо совершенно бесполезны — товарищ хорошо кушает. Такие звери, оказывается, водятся

в Канаде 32 года.

Piston Hurricane

Кубинский негр — первый серьезный противник. Иногда сильно расстраивается и начинает комбо-серию а ля Killer Instinct, тогда вам может помочь лишь чудо (чудом является непрерывное долбление по "крестику" "влево" ("вправо", но не вниз). Несмотря на это, приспособиться к атакам "урагана" довольно просто, а поэтому в вашей победе я не сомневаюсь.



Bald Bull

"Плешивый бык" носит почетный титул чемпиона, в 36 лет! Перед поединком грозит положить вас с первого удара. Докажите, что этот наивный турок заблуждается!



MAJOR CIRCUIT:



Bob Charlie

Этот субъект — земля знаменитого уличного бойца — музыканта Ди Джея, то есть рожден на острове Ямайка. Довольно хилый 26-летний мужичок. Живой, такой веселый...



Dragon Chan

Дальний родственник великого Dragon'a (нет, нет, не путайте с Мудрейшим) Брюса Ли. В арсенале имеет мощнейший зубодробильный удар ногой и слабенькие (но коварные) punch'ы. Против сего нехорошего человека используйте оборонительную тактику (уклон, три удара и т.д.) Чем-то Chan напоминает мне Лю Канга — та же прыгучесть и тот же девичий голосок, 22 года. Гонконг.



Masked Muscle

Дамы и господа, проездом из Мексики — “мускулы в маске”. В свои 29 лет он умеет бить ногой и... плавать. Если попадет, то понадобится окулист (достаточно лихой спецэффект). Уклоняться от плевков, равно как и от ноги, надо либо влево, либо вправо. Поначалу мексиканец кажется непобедимым, но первое впечатление обманчиво.



Mr. Sandman

Американский тяжело-вес из рода Шварценеггеров. Особо крутых суперударов нет, но это едва ли облегчит вам жизнь. В третьем раунде становится просто зверем. Уверен, вы надолго запомните его фатальный “Good Night”. 28 лет.



WORLD CIRCUIT:



Aran Ryan

Первый противник мирового цикла не представляет серьезной опасности. В самом деле, ну проиграете вы этому 23-летнему ирландцу раз, ну два, ну три, ну не десять же. Ведь единственный его суперудар (зато поистине смертельный) — это Ultra Combo (прошу прощения за “Killer Instinct” овский термин — просто сходство большое). Если не успеете контратаковать хуком “в пачку”, то

быстро окажетесь на полу. Перед глазами поплывут розовые круги, воробышки и звездочки, в то время, как какой-то нудный тип будет считать: “one, two, three, four...”



Heike Kagero

Единственная представительница женского пола в игре (хотя это спорный факт — взгляните на ее/его фото). Выглядит девушка (женщина, мужчина) на добрые 60-70 лет, хотя на самом деле ей 19. Родилась (выросла, вышла замуж, родила троих детей, но все это не доказано) в Стране Восходящего Солнца. В арсенале имеет убийственный удар волосами (сначала уклон влево, а затем нырок) и способность исчезать на некоторое время (совершенно бесполезное занятие). Не самый сильный противник, но и не самый... будьте осторожны.



Mad Clown

Сумасшедший клоун — усложненный вариант Bear Hagger'a. Итальянец, хотя на усатого водопроводчика не похож (видимо, из другой семьи). Иногда отпрыгивает назад и начинает бросаться шариками как заправский бейсболист. Тут все будет зависеть лишь от вашей реакции. В принципе, довольно сильный тип. Но глупый, 27 лет.



Super MachoMan

О, Его Величество Чемпион! Супермужик (примерно так переводится его имя с англо-испанского) — действительно, супер противник в полном смысле этого слова.

Не одну попытку вы положите у его ног. Наибольшую опасность представляет удар кулаком с разворота, и хотя от него легко увернуться (нырнуть), поначалу он будет доставлять вам бо-о-льшие неприятности. В общем, чемпион мира, что тут говорить! Американец, 28 лет.



SPECIAL CIRCUIT:

Чтобы попасть в Special Circuit — чемпионат для избранных — надо, чтобы соотношение побед и поражений в каждом из предыдущих циклов было 4:0.



Marcis Prince

20-летний мальчонка — фотомодель с берегов Туманного Альбиона. Ужасно боится поранить свое драгоценное личико (какого же ..., спрашивается, он полез в драку?) Даже не пытаетесь бить его туда сразу — все равно блок поставит. Лучше лупите в пузо, а когда гражданин закайфует, рубаните в физию. После непродолжительных восклицаний (мол, как ты мог!)

“принц” придет в ярость и начнет бездумно атаковать. Поняли намек? Правильно, контратакуйте.



Hoy Quarlow

Китайский старикашка, 78 лет, а дерется покруче молодежи. Основное средство атак — дубина, от которой прямо-таки негде спастись. Мне стыдно, очень стыдно об этом говорить, но Хой оказался моим последним и, увы, непреодоленным противником. Как я ни бился, проклятая дубина брала свое, поэтому два

брatца Rick и Nick Bruiser остались в этой статье “за кадром”. Искренне надеюсь, что вы будете удачливее меня и отомстите дедуле.



Юрий Полуэктов, отважный боксер,
г.Железнодорожный Московской области.



DICK TRACY

Серия комиксов о супер-сыщике Дике Трейси появилась в 30-х, когда в США еще действовал "сухой закон", и разношерстные криминальные группировки делали бизнес на контрабанде спиртного (помимо таких классических занятий, как кражи банков и выпуск фальшивых денег). Полицейские с нахлынувшей волной преступности едва справлялись, страдая от разобщенности участков. В безработных же недостатка явно не было, поэтому частные детективы тех времен проявляли изрядную активность, сражаясь с гангстерами наравне с одетыми в униформу коллегами.

Трейси достиг многого: благодаря незаурядному интеллекту, зоркому взгляду и мощному кулаком он завоевал признание как обывателей, так и залезших в глубокое подполье "клиентов". Причем никакой конкуренции служителям закона он не составлял — напротив, был на короткой ноге с шефом полиции Сэмом Хваткой. Напав на след слишком мощной для героя-одиночки банды, он получал безоговорочную огневую поддержку; полицейские же обращались к Дикю, когда наблюдался недостаток улик в чересчур запутанном деле.

В 1990-м году известный голливудский режиссер (и актер) Уоррен Битти снял себя в роли Трейси, в окружении таких звезд, как Аль Пачино, Дасти ХOFFман и Мадонна. Для создания особой комиксовой атмосферы практически все съемки были произведены в павильонах, среди красочных декораций. Немалую роль сыграл и фантастический грим, благодаря которому злодеи выглядят одновременно забавно (не убоимся мы зла!) и отвратительно (оставляйтесь по эту сторону закона!) — так, как и было задумано создателем комикса Чарльзом Гулдом. Меня такая схожесть замысла и исполнения слегка ввела в заблуждение — комикса я еще не видел, а изображенные в игре персонажи, за исключением певички Махони, сильно напоминали экранных. Сюжет игры, правда, оказался слишком далек от истории, рассказанной в фильме. Так возникла мысль, что создатели игры опирались непосредственно на серию комиксов. Фильм же лишь подготовил покупателя, напомнил им о герое давно минувших дней — весьма удачно, собрав кассу в 60 миллионов долларов.

Адресная система Манхэттена устроена очень просто — пронумерованные улицы ("стриты") пересекают обозначенные буквами авеню, в результате все достойные внимания дома получают в адрес букву и цифру от ближайшего перекрестка. В доступном Трейси районе Манхэттена девять улиц (нумерация слева направо) и десять авеню (литеры от А до J, снизу вверх). В домах 1&A, 5&F, 6&D, 8&G находятся конторы-филиалы, войдя в которые сыщик может взглянуть в

свой блокнот, узнать последние новости о замеченных в городе подозрительных типах и слегка поправить потерянное в уличных перестрелках здоровье. После чего непременно вновь помчится по простреливаемым снайперами улицам — собирать улики! К счастью для вас и потрепанного автомобиля Трейси снайперы на крышах на протяжении игры расположения не меняют. Можно с самого начала отстрелять их всех, и до окончания игры докупать вам будут только редкие автомобили (преследовать их бесполезно — просто избегайте тех мест, где они появляются). Но поскольку основной проблемой сыщика являются гангстеры, прячущиеся внутри зданий, такой отстрел, скорее всего, будет напрасной тратой времени (поначалу весьма увлекательной). Гораздо разумнее расчистить именно те улицы, по которым вам проще будет добраться до относящихся к данному делу домов.

Прежде чем приступить к раскрытию очередного дела, Дик держит беседу с тремя-четырьмя основными персонажами, взаимоотношения которых требуют дополнительных объяснений. Сэм Хватайка осуществляет связь между вами и высоким начальством — хвалит за прогресс в расследовании и порицает за необоснованные аресты и допросы. Назойливые адвокаты потерпевших может стоить вам лицензии на детективную деятельность.

Заводила Каприс — главарь группировки, поднявшей под себя большую часть городской преступности. По фильму "унаследовал" лучшее украшение заведения Губошлепа Хэнлиса, певичку Махони, вместе с прочим имуществом, закатав хозяина в бетонный саркофаг. "Бездыханная" Махони — самый, пожалуй, драматический персонаж фильма. Обаяние мужественного сыщика манит ее, как огонь мотылька, но сердце Трейси уже занято менее яркой, но надежной и спокойной Тэсс Гудхарт. Дик нуждается в показаниях Махони для поимки Заводилы, и это еще один повод для него поддаться зову страсти. Дела амурные и криминальные очень тесно сплетаются, когда в городе появляется таинственный Безликий, исполненный намерений предать Каприса в руки правосудия... отнюдь не бескорыстно, однако!



Заводила Каприс — главарь группировки, поднявшей под себя большую часть городской преступности. По фильму "унаследовал" лучшее украшение заведения Губошлепа Хэнлиса, певичку Махони, вместе с прочим имуществом, закатав хозяина в бетонный саркофаг.

"Бездыханная" Махони — самый, пожалуй, драматический персонаж фильма. Обаяние мужественного сыщика манит ее, как огонь мотылька, но сердце Трейси уже занято менее яркой, но надежной и спокойной Тэсс Гудхарт. Дик нуждается в показаниях Махони для поимки Заводилы, и это еще один повод для него поддаться зову страсти. Дела амурные и криминальные очень тесно сплетаются, когда в городе появляется таинственный Безликий, исполненный намерений предать Каприса в руки правосудия... отнюдь не бескорыстно, однако!



А
Д
Р
Е
С
Н
А
ЯК
Н
И
Г
А

(указаны номера дел, в которых здания задействованы, и найденные в них призы:

A — аптечка, G — газ, S — кастет, T — автомат, звездочка означает, что приз лежит в тайнике)

1&C BARBER SHOP 4) A* 5) A* G
 1&D BASEMENT 1) 3)
 1&G AUTOSHOP 3) A
 — остерегайтесь крыс!
 1&H PRINTSHOP 1) G
 1&I CLUB 2) 5) G
 1&J BASEMENT 2) G 4)
 2&C AUTOSHOP 1) S 4) T S* A*
 2&F BOILER ROOM 2) A 5) A
 3&H GARAGE 5) S* A G*
 на пол не падать!
 3&J APARTMENTS 4) S
 4&B SHOE REPAIR 1)
 4&D WAREHOUSE 1)
 4&H THE CLUB RITZ 5) TA
 4&I NIGHT CLUB 2) A 4) AT
 5&A HOTEL 2) A* T
 5&B FLOPHOUSE 1) SA 4)

5&C APARTMENTS 3) G
 5&G LIBRARY 1) 3)
 5&J NIGHTCLUB 1) 4) T G
 6&G OFFICE 3) 4)
 6&J STORE 3) A
 7&A NIGHTCLUB 3) 5) TA
 7&D GRILL 2) G 3) G
 7&E NIGHTCLUB 3) A (осторожно) 5) T

7&I PHOTO SHOP 2) G
 8&C BANK 5) воздушная тревога!
 8&J HOTEL 1) A 4) T
 9&C BARBER SHOP 2) A
 9&D PIER 5) S* A* T* G*
 9&F PIER 1) SA 5)
 9&J PIER 2) 4) S* G* A

Прочие отрицательные герои игры и фильма — их адреса и причастность к расследуемому делу.

THE BLANK (Безликий)

3) 6&J
5) 2&F



BREATHLESS MAHONEY

(Бездыханная Махони)
1) 5&J 2) 5&A 5) 7&E



THE BROW

(Бровь)
2) 1&I
4) 5&J



FLATTOP (Плоскоголовый)

1) 5&G
3) 1&D



INFLUENCE

(Чухотка)
2) 7&D 4) 3&J



ITCHY (Итчи-Щекотка)

2) 9&J
3) 1&G
5) 9&F



Что означают знаки вопроса, сказать не могу — такие координаты приводятся в игре.

Перехожу к самой интересной части игры — расследованию и сбору улики. Завязка дела всегда дает намек (все менее явный с развитием игры), куда следует наведаться в первую очередь. Всего в городе 35 открытых полиции дверей, но в рамках каждого дела интерес представляют не больше десятка — войдя в остальные, вы сразу увидите мигающий указатель над дверью — дом чист, и обследовать его бессмысленно. Из относящихся к делу зданий Трейси так просто не выпускают — выход расположен в другом конце длинного коридора, для прохода по которому требуется свернуть набок не одну небритую челюсть. По пути вы сможете найти и подобрать обозначенную указателем CLUE улику — для завершения дела нужно заполнить ими все пункты в блокноте, после чего сразу становится ясным, где искать ответственного

LIPS
HANLIS
(Губошлен)
2) 9&C



LITTLEFACE (Личико)

2) 1&J
4) ???



NUMBERS

(Числерс) 1) 8&J



PRUNEFACE (Осна)

3) 7&E
5) ???



RODENT (Грызун)

1) 1&D 4) 8&J
5) 1&I

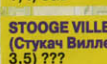


SHOULDERS (Плечико)

1) 2&C
3) 6&G
4) 4&I

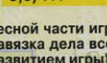
STEVE THE TRAMP

(Стив-бродяга)
1,4) 5&B



STOOGE VILLER

(Стукач Виллер)
3,5) ???



за преступление гангстера. Крутые и бестолковые могут объехать все дома, пройти их "от корки до корки", тщательно рассмотреть последнюю в блокноте запись, где всегда упоминается имя преступника, и нанести визит в его обиталище. Но авторы игры, конечно, подразумевали другой способ достижения цели. Скажите спасибо, что для простоты дела вам дозволено собирать улики в любом порядке. Цепочка рассуждений, которая позволит вам, основываясь на уже найденных уликах, определить местонахождение следующей, временами бывает чересчур тонкой. Помимо улик сыщик может наткнуться на одного из уже упомянутых типов. При попытке ударить его, вам предложат провести допрос (INTERROGATE) или задержание (ARREST), автоматически возвращая в последнюю посещенную вами контору. Арестовать кого-либо следует лишь после того, как подведено строение юридическое обоснование (в блокноте не осталось пустых пунктов). Немотивированные допросы также ни кем не приветствуются — потенциальный обвиняемый отпустит насмешку в ваш адрес, а его адвокаты настроят клеюзу. На каждом уровне (деле) имеются дома, по выходе из которых вас обстреляют из проезжающего мимо драндулета. Если со здоровьем в этот момент было туго, сюрприз может оказаться смертельным. В более благоприятном случае попытаетесь задержать киллера, обстреляв его машину из стационарного пулемета. Аресту он, как ни странно, не подлежит, но при допросе даст вам очень ценную информацию. Во время посещения контор Трейси восполняет боезапас своего револьвера (50 зарядов — максимум для любого оружия). Особо часто использовать вам его не придется. Повинуясь букве закона, сыщик теряет в два раза больше жизненной энергии, застрелив безоружного бандита, чем если бы тот сам нанес ему ранение. Клип клином вышибают — кулаки у героя растут, откуда положено, и по началу для безопасных заборок с атакующими неучами достаточно будет быстро нажимать кнопку удара, стоя на месте. Мастерство врагов, однако, вскоре возрастает, и вам придется стремительно атаковать, отшвыривая длинноруких боксеров, прежде чем им





удастся зацепить вас. Удобнее всего избивать спускающегося по лестнице или стоящего на платформе сверху гангстера. Присесть, кроме вас, никто не умеет — смело бейте гадов ниже пояса! Ну а если вы вовремя нацепите найденный каскет (SUPER PUNCH), одного удара хватит, чтобы недруг закрутился юлой и покочился на пятой точке, сбивая встречных как кегли — постарайтесь подольше удерживать живой таран в поле

зрения, и вы без проблем расчистите приличный участок пути. Коли гангстер нацелил длинный светлый плащ, значит ему есть что под ним прятать, и вы имеете полное моральное право разделаться с негодеям метким выстрелом. Ящики, столки, стулья и прочая утварь задерживают ваши пули, но они же дают шанс укрыться от ответного огня. Не забывайте, что Дик умеет прыгать и в прыжке стрелять по диагонали. Практически всегда можно уйти с линии огня противника и выстрелить на поражение, но зачастую (особенно, когда стрелки сидят группой в засаде) это требует ювелирной точности в управлении. Если враг периодически уходит в "мертвую зону" вашего пистолета (например, попеременно прячется и стреляет), используйте военный трофей — автомат (TOMMY GUN), способный стрелять очередями. Ну а в совсем уж безвыходных ситуациях, когда одолевают практически неуязвимые крысы и собаки (кусаются одинаково больно), смело бросайте бомбу со слезоточивым газом — все живое, находящееся в зоне видимости на момент взрыва, мгновенно исчезнет! Только не думайте, что в рай попали — как и их реальные прототипы, комиксовые крысы быстро возобновляют жизнедеятельность... То, что животные в основном передвигаются по полу, позволяет в гаражах, бойлерных и дворах относительно безопасно находиться в верхней части экрана, прыгая и поднимаясь по многочисленным трубам.

Часть призов лежит в тайниках, откуда их надо выбивать кулаками. Полный список найденных тайников смотрите в адресной книге, вот вам совет по их отысканию. Обследуйте уровень, передвигайтесь прыжками, нажимая кнопку удара. Тайники по большей части находятся высоко над землей — в оконных проемах, вазах, за картинами и т.д. Призы восстанавливаются, когда вы покидаете здание-уровень, но быстрому их накоплению мешают размеры строений. Однако для малоопытных игроков будет полезно выучить хорошенько интерьер какого-нибудь здания попроще, и каждый раз, начиная дело, набирать себе запас бомбочек и аптечек. Обратите внимание на доки (9-я стрит) — там возможен "досрочный" выход водным путем. При этом теряться попсинка энергии, но своевременное посещение контор позволит осуществлять процесс накопления даже без использования довольно редких аптечек. Так я и проходил игру в первый

раз, когда еще не умел лечиться — балансируя на грани жизни и смерти, собирал запас бомб, коими потом всех и закидывал. Кстати, в промежутке между делами Дик полностью выздоравливает, сохраняя весь найденный арсенал.



Первое дело, вынесенное на рассмотрение в этой игре — **Дело фальшивомонетчиков**.

По данным оперативной службы, фальшивая двадцатидолларовая купюра была предъявлена к оплате близ заведения Стива-бродяги. Едва ли хозяин имел отношение к ее изготовлению, но в его бумажнике нашлась близняшка той "двадцатки", а это уже след. На допросе Стив показал, что деньги были получены им за разгрузку ящиков в доке 9&F. Трейси обратил внимание на лужу зеленых чернил, в которой отпечатался чей-то ботинок. Теплая встреча с давним "приятелем" из воровского круга, издававшим Дика на выходе, дала следующую наводку — как и Стив, тот пытался честно подработать, перевоза грузы в порту. В том числе и ящики — их пришлось отвезти на склад по адресу 4&D. Там, наконец, обнаружилось то, что так упорно искал Трейси — след явного участия преступника! Чистая



макулатуры отрывной талончик обувной мастерской 4&V. Заказчик, счетовод по прозвищу Числерс, на днях неудачно вляпался в лужу зеленых чернил — не отмытый еще ботинок лучше всяких угроз развяжет язык неаккуратному хозяину!



Дело номер 2. Гори-гори ясно!

Владелец сгоревшего ночного клуба уверяет полицию, что видел поджигателя. Давний его конкурент Губошлеп Ханлис, однако, угрожает подать в суд за клевету — добрый десяток его подручных могут подтвердить, что всю ночь хозяин не покидал клуб, расположенный на 4&I. Однако во время опроса свидетелей Трейси обнаружил записку, в которой неизвестный требовал 50 тысяч долларов за свое молчание. Отправившись по указанному в послании адресу (2&F), он нашел



бумага, аналогичная использованной в фальшивых банкнотах, была изготовлена в типографии 1&H, где зоркий глаз сыщика углядел в ворохе





лишь фотокамеру, в которой, к сожалению, не оказалось пленки. По поводу инициала, выписанной вензелем буквы В, очень удачно высказалась допрошенная Махони (ее прозвище также начинается с "В", обратите внимание) — один ее знакомый фотограф, Жучок Бэйли (оба слова в английском написании имеют "В" первой буквой), до своей недавней кончины частенько заходил в мастерскую 7&I. Там и обнаружили снимки, запечатлевшие драматические ночные события. Теперь Губошлепа не спасет никакое алиби!



Дело номер 3. Очень громкое дело.

Хватайка допрыгался — чересчур благодарный подопечный послал ему письмо... бомбу! И хотя трагедии чудом удалось избежать, подобные знаки внимания безнаказанными оставаться не могут. Эксперт по взрывчатке, в тесном кругу друзей известный как Оспа, заявил, что получил заказ на изготовление адской машины от парня, проживающего по адресу 5&С, но отказался. Парень, конечно, уже съехал, оставив после себя лишь неоплаченный счет за проживание и скребок для спины с выгравированной буквой I. Казалось бы, на этот раз



все ясно — потерпевший по имени Итчи сам заявил властям, что таинственный Безликий украл его "царанку", но вот загвоздка! Даже самый закоренелый ворюга не сможет отнять и конфетки у младенца, если его накачать снотворным под завязку.



В клубе 7&А, где Безликий поневоле провел ночь, нашлась и записка, подтверждающая намерение злоумышленника подставить эту "яркую" личность. Вняв совету очередного киллера-



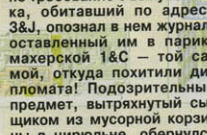
неудачника, Трейси зашел в местный гриль-бар (7&D). Ошивавшаяся там кодла не помешала отважному сыщику спокойно перекусить и — вот уж удача, так удача! — обнаружить забытый посетителем учебник химии, заложженный на главе "Тринитротолуол" клочком оберточной бумаги. Точно в такую же был упакован "подарок" Хватайки! Уплатив по счету, Трейси в темпе поскакал по адресу, указанному на



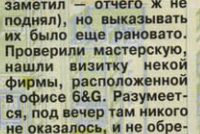
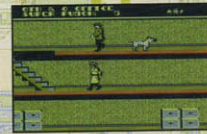
обложке. В библиотеке 5&G, разогнав тяжело вооруженных библиотекарей, он отыскал формуляр и выяснил, что заняться образованием решил Плоскоголовый, не раз имевший неприятности от усердия полицейских. Если не утратит времени, из тюрьмы выйдет как минимум кандидатом наука!..

Дело номер 4. Похищенный.

После удачной выплаты выкупа освобожденный гангстерами дипломат сообщил полиции, что во время заключения слышал парходный гулок. Из трех доков, работал в тот день только 9&J, где при обыске был найден еженедельник "Экстрасенсорика: настоящее и будущее", из заголовков которого и было заглуплено требование о выкупе. Гипнотизер по кличке Чахот-



ка, обитавший по адресу 3&J, опознал в нем журнал, оставленный им в парикмахерской 1&С — той самой, откуда похитили дипломата! Подозрительный предмет, вытряхнутый сыщиком из мусорной корзины в цирюльне, обернулся пропитанным хлороформом платком с вышивкой в виде плаща и шаги. Из рыцарей данного "ордена" в городе присутствовал некий Бровуш, но свой платок он обронил в автомастерской 2&С. В голову Трейси сразу закрались подозрения по этому поводу (если заметил — отчего же не поднял), но высказывать их было еще рано.



Проверили мастерскую, нашли визитку некой фирмы, расположенной в офисе 6&G. Разумеется, под вечер там никого не оказалось, и не обремененный орденом сыщик смог беспрепятственно проверить скудную документацию, дабы вычлнить очень интересную записку: "Держи его в подвале 1&J. Б." Кто такой Б., догадаться несложно — особенно, если снять отпечатки с бутылки с хлороформом, обнаруженной в этом подвале. Как говорится, не в бровуш, а в глаз!

УПРАВЛЕНИЕ:

A — удар/выстрел/бросок гранаты; B — прыжок; B+Select — использование аптечки, когда она активирована; вверх/вниз — ползанье по трубам, Select — выбор оружия



Дело номер 5. Большой денежный привет.

Банк B&C был подвергнут налету одетых в маски автоматчиков. Кто-то из грабителей выронил блокнот с записями производимых в доке 9&D операций. Неудивительно, что в самом доке были найдены пустые мешки для денег. Еще один "доброжелатель" с автоматом был отпущен после того, как вспомнил номер лицензии "Роллс-Ройса", на котором умчались налетчи-

ки: RAT-1. "Рэт" по-английски — крыса, а Грызун во всем городе лишь один... Он и не думал отпираться, просто назвал адрес гаража (3&H), где

содержит машину. Потрясающая небрежность — оставить в машине связку ключей, среди которых и ключ от депозитной ячейки. Чем черт не шутит — Трейс решил еще раз проверить банк.

Ключ Родента отлично подошел к одной из ячеек, в которой и обнаружили украденные деньги! А узнав, кому принадлежит ячейка, Дик едва из брюк не выпрыгнул. Заводила Каприс, доставший сыщика своими самоуверенными заявлениями, больше не сорвется с крючка!

То, что Заводила еще ни разу не появлялся в криминальных сводках, не помешало воодушевленному герою моментально вычислить его местонахождение. Конечно же, клуб "Ритц" — самое шикарное заведение Манхэттена. Впечатляющие числом и умением охранники дружно вдохнули газу, но и с одним пистолетом набравший опыта детектив без труда бы с ними разобрался. Да только незачем беречь арсенал — сам Заводила, помимо автомата и свинцовых кастетов, снаряжен бронжилетом и новейшими носовыми фильтрами. Финал схватки прошел на кулаках, в честной битве босс преступности оказался не очень



Рис. В. Злыдникова, г. Москва

сильным соперником. И все же превосходство ума, а не силы восхваляет в своем обидчике сраженный гангстер. Возможно, за благородство сие ему и скостят немного срок — с пожизненного до 20 лет строгого режима!..

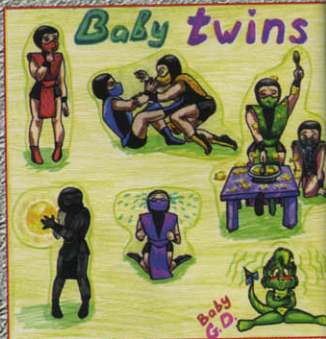


Eler Cant

ENTER - TRACY GLENN'S DO
BOY LEAVE GUNS
SAFE GEAR DONE!
ONE OVER



Great twins



Baby twins

Baby G.O.

Лукина Света, г. Москва



С Сапормоз

Караваев Саша, г. Москва



Кузнецов Николай,
г. Владимир



Мастер Х,
г. Люберцы



КАРТИН-
НАУ-МА-
РЕА

Цыбал А., г. Новороссийск



DONKEY KING
COUNTRY 2

SUPER NINJA

Персональная выставка N.CROW, (с. Ст.-Мелково, Тульской обл.)



Музыкальный парад

1. Earthworm Jim (MD) на continue (10) (3)
2. Revolution X (PSX) джунгли Амазонии (-) (1)
3. Sonic 3D (MD) ледяной этап (8) (6)
4. Soul Edge (PSX) начальный видеоролик (-) (1)
5. Hercules A.G (PSX) 1-й этап (-) (1)
6. Twisted Metal 2 (PSX) трасса Los Angeles (6) (2)
7. Doom (SN) вся игра (-) (1)
8. Killer Instinct (SN) декорация Isl Temple (4) (9)
9. Jungle Book (MD) в городе обезьян (-) (1)
10. Super Robin Hood (8 bit) на заставке (5) (2)



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

8-битные приставки

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

1. Battletoads & Double Dragon (1) (3)
2. Mortal Kombat 2 (-) (1)
3. Duck Tales 2 (-) (1)
4. Aladdin (2) (3)
5. TMNT Tournament Fighters (5) (3)
6. Gun Smoke (-) (1)
7. The Lion King (Super) (6) (6)
8. Zen Intergalactic Ninja (-) (1)
9. Jurassic Park (3) (4)
10. The Jungle Book (8) (2)

16-битные приставки

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

1. Dune 2 (1) (3)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (-) (1)
3. Mortal Kombat 3 (2) (16)
4. Earthworm Jim 2 (9) (2)
5. Comix Zone (7) (2)
6. Zero Tolerance (-) (1)
7. Sonic 3D (8) (3)
8. Wrestlemania AG (4) (3)
9. Mortal Kombat 2 (-) (1)
10. Flashback (-) (1)

16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong 2 (2) (12)
2. Killer Instinct (5) (15)
3. Donkey Kong (-) (1)
4. Mortal Kombat 3 (-) (1)
5. Doom (7) (6)
6. Donkey Kong 3 (4) (7)
7. Biker Mice from Mars (-) (1)
8. Super Metroid (-) (1)
9. Yoshi's Island (6) (2)
10. Flashback (-) (1)

32-битная приставка

Sony PlayStation

1. Soul Edge (1) (2)
2. Tekken 2 (3) (2)
3. Final Fantasy VII (4) (5)
4. Mortal Kombat Trilogy (-) (1)
5. Command & Conquer (5) (8)
6. Twisted Metal 2 (-) (1)
7. Street Fighter EX plus alpha (-) (1)
8. Crash Bandicoot 2 (6) (3)
9. Resident Evil 2 (7) (6)
10. Duke Nukem 3D (-) (1)

Автор: **БОГ ДАН**
г. Москва



*В тихом поселке
неподалеку
от Города Теней
жил Учитель.
И лучшим его
учеником был
Ясидо. Однажды
Учитель призвал
Ясиду и поведал
ему тайну
исчезновения
Священного меча.
"...Теперь он у
хозяина Города
Лорда Тено. Иди и
принеси мне меч!"*

Ну где же он?!
Учитель сказал, что
его легко найти.

Меня ищешь? Взгляни
наверх, сынок!

Хозяин?!



Он пришел в Город
Теней. От хозяина
Города он хотел только
одно — меч Учителя.



Пустые окна Города
никогда не излучали
света. Лишь иногда
в них мелькали
призраки прошлого.





А КТО
же, как
не я?!



Э-э, сынок!
Как ты неловок!

Учитель сказал не есо
пробуй. Если пак с не ур-
ма, что меч принадлежат
лицу Света и не может
быть принят миром Тьмы.
Поэтому его выдают ста-
новятся бессмертным. А
престарелый Учитель, как
и ранее Лорд Тено, ой, как
не хотел умирать!

**Днём раньше.
Монастырь Фудзи**



Слушай меня, Ясикада!
Хозяин Города Тено
когда-то был моим учителем
и возглавлял школу Фудзи.

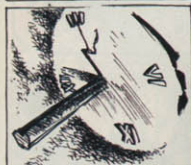
Но внезапно он бросил все и
ушел в Город Теней, унес с
собой Священный меч. Иди и
принеси мне меч!

Меч раньше был
здесь. И он должен
быть здесь!

Но в Мисаки не жила всех тайн Города Теней.
не знала, что в попытке с ударом колесом про-
буждаться призрак прошлого, что является
каждый, переступивший черту города, "пере-
мешивая" с Гениями. Но главное, он не знал,
что бессмертие, которое даст меч, это не
бессмертие тела, а лишь его души, которая
освобождается запертой в границе между
Светом и Тьмой - Город Теней.

Но это было всего лишь видение...





Все равно я найду тебя!



Я вижу, вижу твое логово!!



Я опять меняюсь!!



Чет!!



Что это за звук?!



Опять он ушел!



Моя голова!! Я сливаюсь с тенью Дракона!!

Что со мной?!



А вот и старик!
И меч при нем!



Посмотрим,
кто из нас
человек!



Он испарился...
или прачется!



Подожди!
Не трать
зря сил!



Меч!
Я наконец-то
нашел его!

...Я все равно уже мертв.
Я понял, свобода —
дороже бессмертия. Я
больше не хочу метаться
между Светом и Тьмой.
Передай своему учителю
— я принял свою судьбу,
и пусть он не гоняется за
вечной жизнью. Он не
получит желаемого. А
теперь я ухожу...





Скорее обратно!
Задание выполнено!



Монастырь Фулди

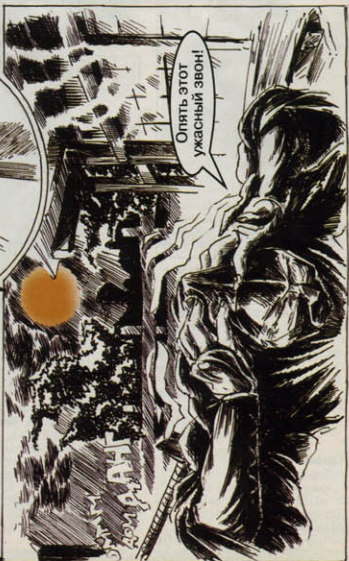


Ваш меч,
читель!

Оставь его
и иди!



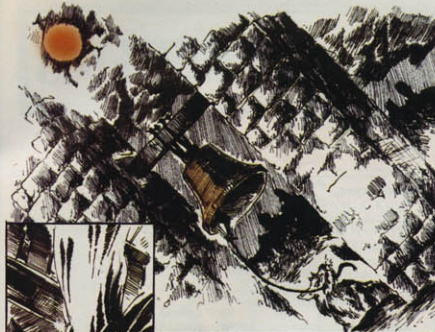
Странно!
Ни слова
благодарности



Опять этот
ужасный звон!



Побывавший
в Городе Теней
сам да станет
тенью!!!



Некоторые говорят, что у города теперь новый хозяин, некоторые — что это прежний хозяин изменился. Но все соглашаются, что в Городе появилась новая живая Тень. Кажется, раньше её звали Ясида...

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



8 бит



Battle City

Если вы играете один, подключите второй джойстик, выберите вариант игры для двоих, одолжите у мамы две прищепки и зажмите ими обе турбо-кнопки на втором джойстике. Теперь у вас есть помощник: как говорится в рекламе, это "нехитрое техническое приспособление" взорвет немало вражеских танков.

Просто Великий Агент
Андрей, г. Москва

The Goonies 2

Введя пароль Z4G "141 40" "KOK, вы освободите всех Чокнутых.

Марина Скворцова,
г. Москва

Gremlins 2

Пароль последнего уровня — NXRД.

Earth Destroyer,
г. Туапсе

Gyruss

Когда появится титульный экран, быстро нажмите А,В, вправо, влево, вправо, влево, вниз, вниз, вверх, вверх и, затем, "Start". Вы начнете игру с 30 жизнями.

Андрей Терентьев,
г. Москва

Rad Racer

Гонок в полной темноте: на заставке нажмите 8 раз В, затем, удерживая ВВЕРХ-ВПРАВО (по диагонали), нажмите "Start".

Simply Disya,
Московская обл.

Heavy Shreddin'

Чтобы начать игру с 99 жизнями, дождитесь титульного экрана и одновременно нажмите А,В и влево.

Россо, г. Санкт-Петербург

Kabuki Quantum Fighter

Пополнение энергии. Во время сражения с каким-нибудь боссом уровня поставьте игру на паузу и нажмите вверх и вниз.

Стас, г. Тамбов

Monster Party

Пароли: 2. CnD0403sH; 3. RoX"HSin4; 4. tvLG-B6me; 5. lyF84077D; 6. UBDDGC.OJ; 7. sHsQVF9B;

финальные кадры — DTvgs.INT.
Николай Бирюков,
г. Волгоград

Low G Man

Код LOBB позволяет вам начать игру с 8 жизнями.

Сергей Котов, г. Воронеж

Who Framed Roger Rabbit

Специальный пароль:
LNNNNNNN NNNNNN
NNNNNN3V.

Дмитрий Шевелев,
г. Зеленоград,
Московская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak

Если в хоккейном матче вы хотите забить гол на первой секунде, то сделаете следующее. Как только раздастся свисток, оповещающий о начале матча, жмите ВНИЗ-ВЛЕВО (по диагонали), а как только Барни или Фред коснется клюшкой шайбы, нажмите В — и шайба в воротах!

Александр Бондарь,
г. Пятигорск

Karnov

Выбор этапа игры. Удерживая на первом джойстике ВПЕРЕД+А+В+"Select", на втором нажмите А нужное количество раз.

Simply Disya, Московская обл.

Saint Fighter

Прежде чем биться с первым боссом, поговорите с ним два раза (слово "поговорить" находится в левом нижнем углу). Вы услышите громкий звук, который означает, что от ваших разговоров босс ослаб.

Александр Разуванов,
г. Хабаровск



Super Mario Bros. 2

Чтобы уничтожить Wart'a, надо, будучи Принцессой, схватить одно из растений, вылезавших из машины. Затем проникнуть за спину Wart'у и, когда он обернется и откроет рот, швырнуть в него растение. Прием повторять, пока Wart не отбросит коньки.

3D Homer



Mortal Kombat V Pro

Прикол. Вызвать в третий раз на бой Шао Кана с Шао Каном на декорации Шао Кана, на троне будет сидеть еще один Шао Кан!

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

Contra

В №25 Павел Громотков написал, что жизни можно набирать, стреляя по солдатам. Это так, но в третьем этапе жизни можно накопить и стреляя по падающим камням.

Журавлев, г. Рязань



F-117A Stealth Fighter

Введите пароль 4093CB1# и вернитесь в главное меню. Установите курсор на THEATER и нажмите "Select". Нажимая ВВЕРХ и ВНИЗ на карте, вы теперь можете выбрать любую миссию, а также получить неуязвимость.

Павел Макаров,
г. Саранск, Мордовия

Dragon Unit (Castle of Dragon)

Перестановка уровней. Одновременно нажмите "Select" + "Start" + А + В+ середину крестика перед появлением на экране героя.

Александр Разуванов,
г. Хабаровск

"Льские" штуки

Если на картридже "100 in 1" на заставке, когда надпись падает вниз, подобно кирпичам, нажать одновременно "Start" и "Select", появится экран "87 in 1".

Павел Бойцов, г. Владивосток

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



8 бит

Mickey Mouse

Совет. Чтобы пройти третий уровень (Woods Land), нужно проходить двери в следующем порядке: 1 лес — 2 дупло; 2 лес — 2 дупло; 3 лес — найди дупло в дереве, используя стрельбу; 4 лес (зимний) — пролезать дупло в первом дереве после надписи START.

KUVSBaracuda, г. Ульяновск

Strider

Если вы потеряли много здоровья, но находитесь недалеко от того места, где появились, есть

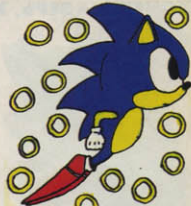
возможность потраченное восстановить. Вернитесь на то место, где появились, подойдите к концу экрана и нажмите прыжок. Вы окажетесь на базе.

Павел Бойцов,
г. Владивосток

Sonic & Knuckles (Sonic 5)

99 колец и бессмертие: на паузу нажать одновременно "Turbo A" + "Turbo B" + ВВЕРХ + "Select".

Sailor-Venus, г. Щелково,
Московская обл.



Aisle Lord

Выберите режим CONFIGURATION и поставьте курсор на SE NO. Затем нажмите: ABC CBA BAC ACBA. Экран начнет мерцать. Выберите INITIAL START, и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

Terminator, г. Владивосток



Barkley: Shut up and Jam! 2

Как сделать супер-бросок "Monster Dunk". Подзаправьте "под завязку" в соковом баре, а затем выполните "Super Jam" (А, затем С + джойстик в сторону кольца) с ПРОТИВОПОЛОЖНОГО конца площадки.

Virus, г. Печора, респ. Коми

Wings of War

Установка легкого режима. В Options установите курсор на уровень сложности (GAME LEVEL), нажмите А+В+С и нажмите Start. Бесконечные продолжения. При появлении надписи GAME OVER нажмите и держите ВЛЕВО, А, С, пока не появится экран продолжения. Выбор уровня. В Options поставьте курсор на CONTROL. Через 15 сек нажмите А. На экране появится надпись STAGE.

Андрей Перкин, г. Кемерово

Galares

Неуязвимость. На паузу нажмите влево, А+С+ВЛЕВО.

Артем Горяев, г. Архангельск

Flashback

Чтобы получить оружие, так же, как у противника, введите пароль WEAPON.

Дмитрий Смирнов,
г. Красногорск, Московская обл.

Heavy Nova 2

Просмотр финальной сцены. Установите при конфигурации игры ранг ULTIMATE, ставлю 2RD5, музыку 15 и звук 25. Нажмите одновременно А+В+С, а затем "Start".

Сергей Морозов,
с. Покровское, Неклиновский р-н,
Ростовская обл.

Marvel Land

Для игры в режиме DIGEST введите пароль GIL AND KI.

Алексей Власов, г. Курск



Lotus II:

the Ultimate Challenge

Секретная игра. На экране ввода имени замените имя игрока I на ROD PLEASE и нажмите В.

Сергей и Дмитрий Ткаченко,
г. Рига, Латвия

Segala

Выбор уровня. На заставке нажмите С, А, С, В, С, А, В, А, В, С, А, С.

Алексей Тьянков, г. Дубна

Space Harrier 2

Выбор уровня. Нажмите "Start" и подождите, пока не появится надпись "Stupa Area". Теперь нажмите ВЛЕВО или ВПРАВО можно выбрать уровень.

Сергей Морозов,
с. Покровское,
Неклиновский р-н,
Ростовская обл.



Metal Marines

Пароли: 2. HBVT; 3. PCRC; 4. NWTN; 5. LSMD; 6. CLST; 7. JPTR; 8. NBLR; 9. PRSC; 10. PHTN; 11. TRNS; 12. RNSN; 13. ZDPC; 14. FKDV; 15. YSHM; 16. CLPD; 17. LNVV; 18. JFMR; 19. JCRY; 20. KNLB.

От ред. Обратите внимание, что пароли полностью совпадают с вариантом игры на SNES.

ArmAgedon, г. Москва

Trampoline Terror

Выбор уровня и получение 99 продолжений. На заставке нажмите А+В+С+вверх и "Start".

Зема, г. Киров

Vectorman 2

На паузу: ВНИЗ+С ВВЕРХ. ВЛЕВО. ВВЕРХ, ВПРАВО, ВПРАВО, С — 99 жизни: В, А, В, А, ВЛЕВО, ВВЕРХ — восстановление здоровья.

Сергей Чиринцев, п. Пурпе,
Пуровский р-н,
Ямало-Ненецкий авт. округ

MegaDrive™

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Theme Park

Продлите дорожки, построенные компьютером, вглубь парка и поставьте стрелки, направленные ОТ входа. Тогда человечки, войдя в парк, уже не смогут оттуда выйти.

Мargarita



Superman

Коды. Бесконечная энергия — BVPA-AA48; бесконечная игра — BDFA-AA2R; старт с 19-го уровня — CT2A-AAAC.

Master Lao,
г. Москва

Phantom 2040

1. ****DT	4. C**F6Y
*****T	B9777P
**7*K*	PL899*
YF**JQ	9Y4**PH
2. C**FXT	5. C*FG6Z
*TB*FP	G9??7P
L7K	GQ9DJ*
1K*C*S8	98*YC
3. C***FXT	6. DFFG6Z
BY29FQ	C9??7P
L7ZQ	FQ9N**
1TT*QQ	*B2*W*

Александр Киселев,
г. Петропавловск-Камчатский

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive™

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



Dinosaur's Hire

В паузу на втором джойстике несколько раз нажмите А, В, А, С, А, В, В. Выйдите из паузы. Теперь, когда появится название уровня, нажатием START+C можно будет переключать уровни.

Ильяс Садыков, пос. Правдинский, Московская обл.



Caesar's Palace

Неплохой код, дающий \$4200000 — G0P5B8GD6RCBHF9Z.

Big Max и Lord Strucker, г. Красноярск

Сколько этапов в играх?

Alien Storm — 8;
 Asterix and the Great Rescue — 6;
 Batman Forever — 8;
 Bloodshot — 12;
 Castlevania Bloodlines — 6;
 Chase H.Q. — 5;
 Demolition Man — 9;
 Death & Return of Supermam — 10;
 Desert Demolition — 7;
 Earthworm Jim 2 — 12;
 Gargoyles — 18;
 Red Zone — 8;

Soldiers of Fortune — 4 (в каждом уровне 3 подуровня);
 Stargate — 8;
 Super Battletank — 10;
 Wolverine — 7.

Кирилл Сердюк, г. Топки, Кемеровская обл., Дмитрий Смирнов, г. Красноярск, Московская обл., Spider Андрюха, г. Ростов-на-Дону, Чалхик Неумеруци, г. Дзержинский, Московская обл.



MIG-29

Вы — Гастелло! Если горючее кончится, и поблизости нет зелено-посадочной полосы, но есть какая-нибудь вражеская установка, наведите на нее свой самолет и... дергайте за рычаг катапульты!

Cyber Nick, п. Николаевка, Елизовский р-н, Камчатская обл.

Demolition Man

На первом уровне, если прыгнуть с домика (на который вы приземлитесь) влево до конца экрана, то возьмете жизнь.

Сергей Пивень, г. Москва



FIFA Soccer 95

Когда начнете играть против компьютера, отойдите за чужую вратарю, затем нажмите паузу и войдите в опцию CONTROLLERS. Поставьте оба джойстика за команду противника и, вернувшись в игру, замените вратаря полевым игроком. И вратарь забьет мяч в ваш этот трюк многократно.

Johnny Cage & Shao Kahn, г. Подольск, Московская обл.



ТАМАГОЧИ — твой виртуальный друг от СИМБА'С

Динозаврик Дин
 Мой динозаврик Дин погибает.

Он лежит, не играет, отказывается от еды. По инструкции в таком случае его нужно отщипать, но и это не получается. Я не могу в этом разобраться. Еще я заметила, что в этом случае на экране появляется буква "Z". Помогите, пожалуйста, я к нему так привыкла, что не могу с ним расстаться.

С уважением, Настя, Свердловская обл.

От редакции.

Уважаемая Настя! Мы подозреваем, что вы пробуете заниматься воспитанием Вашего динозаврика, когда он хочет спать или уже спит. Буквы "Z" как раз это указывают. Дайте ему выспаться, а затем уже пробуйте воспитывать и кормить. Но прежде всего, проверьте его здоровье.



Малыш Кидди

и цыпленок Чик

Ускорить ход времени можно не только в "8 in 1" и "10 in 1" (как было найдено Евгением Титовцом, см. №38), но и в этих двух игрушках. Для этого зажмите одновременно кнопки В и С и подержите их до появления звукового сигнала и интересной сменны картинки на экране. Для восстановления нормального хода времени нужно проделать то же самое еще раз, однако этот процесс уже не будет сопровождаться звуковыми или видеосигналами.

Александр Поляков, г. Москва

Цыпленок Чен

У меня несколько вопросов.

1. Кто знает, объясните, что означает таблица в индексе дождевиков?
 2. Мой цыпленок постоянно просит есть и очень много капризничает, особенно по ночам. Расскажите, пожалуйста, как правильно воспитывать и обучать цыпленка.

Марина, г. Миасс, Челябинская обл.

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

COMMANDO (г. Ставрополь) — 2 рис., Стелпура Михаил (г. С-Петербург) — 2 рис., Офров Саха (г. Владивосток),

неизвестный автор,

Гудков Дима (г. Петрозаводск),

Боровцова Галя (г. Щелково МО),

Витров Александр (г. Курьинский Оренбургской обл.),

Власов Владимир (г. Новосибирск),

неизвестный автор,

Ванюшкин Никита (п. Николаевка Камчатской обл.),

Н. Анисков (г. С.-Петербург),

Беляев Андрей (г. Москва),

Бойко Фёдор (г. Радужный Тюменской обл.),

Салстанин Иван (г. Каменск-Шахтинский Ростовской обл.),

Архипов Ваня (г. Южно-Сахалинск),

Зайцев Александр (г. Одинцово МО),

Платонов Владимир (пос. Южный МО),

Гуляев Николай (г. Киров),

MAD-CAT, Атин Иван (г. Тамбов),

Воробьев Костя (г. Москва),

Мальгин Денис (г. Ленингорск Татарстан).

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

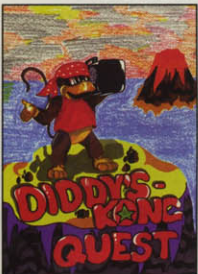


Super Nintendo™

Cal Ripken Jr Baseball

Чтобы выйти на игру чемпионата, введите код RCCJ KJBD SPKD GGGF FRC.

М. Ж., г. Астрахань



Donkey Kong Country 2

На экране выбора режима (один или два игрока) нажимайте ВНИЗ до тех пор, пока вы не увидите опцию CHEAT MODE. Установите курсор на нее. Теперь для получения 50 жизней введите Y.A. "Select" A. ВНИЗ, ВЛЕВО, A. ВНИЗ. A для отсутствия бочонков DK введите B.A. ВПРАВО, ВПРАВО, A, ВЛЕВО, A.X.

Г. Функ, г. Одинцово, Московская обл.



Fatal Fury

Установите режим STREET FIGHT, выберите себе бойца и на втором джойстике нажмите ВНИЗ. Вы увидите новые персонажи.

Биг Нахал, г. Москва

Push-Over

Пароль на уровень 100: 44543.
Сергея, г. Краснодар



Jurassic Park. Part 2:

The Chaos Continues

В уровне SEEK and DESTROY вам встретится трицератопс. Чтобы его убить или усилить, нужно, войдя в комнату с ним, медленно двигаться вперед, пока не увидите КОНЧИК его носа. Тут и открывайте огонь. Через некоторое время динозавр отступит — вы за ним и снова стреляйте. Повторяйте эту процедуру, пока он не упадет замертво. Другие способы избавиться от этого динозавра (налететь, поджечь выловную, с пульметом в руках или перепрыгнуть через него) оканчиваются неудачей.

Raptor, г. Москва

Mighty Morphin Power Rangers

Коды бонусов:
1. 0411; 2. 1007; 3. 1212.
Дино, г. Москва



SUPER MARIO WORLD

Super Mario World

Пройдите две первые области 2-го Шоколадного острова быстрее, чем за 250 сек, и вы попадете в секретную область.

Наталья Синецкая, г. Пятигорск

Flying Hero

На заставке нажмите "Select" и попадете в экран опций. Теперь на втором джойстике нажмите одновременно "Select" и "Start". Вы окажетесь в секретном экране, где можете выставить желаемый уровень, обзавестись дополнительными продолжениями и жизнями.

Михаил Белкин, г. Краснодар

The Rocketeer

На заставке нажмите L,R,L,R и ВНИЗ. Перейдите в экран выбора игроков, сделайте выбор, и вы попадете в экран выбора уровней.

Валерий Самсонов, г. Москва

Tuff E Nuff

Пароли:
2. 427011; 3. 537071; 4. 430700;
5. 500760; 6. 401637; 7. 511617;
8. 412526; 9. 562506;
финал — 463455.

Вадим С., г. Краснодар

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Bubsy 2

В №28 Просто Серга написал коды для этой игры на Мегалрайв. Я "перевел" некоторые из них на Супер Nintendo. Нажав в заставке следующие коды, вы получите:
вверх A, A, A, вниз — все уровни пройдены;
B, A, влево, влево — 99 зарядов базук;
B, вправо, вверх, B — 99 скафандров;
A, B, Y — гипер прыжки.
Chif Kosha, г. Москва

Plok

В самом начале игры прыгните в воду и держите джойстик ВЛЕВО. Вы попадете на островок с кам-



Tom and Jerry

Бесконечные продолжения. На заставке введите X,Y,B, 6 раз A, X,Y,B, 4 раза A.
Супер-Билл, г. Москва

Soccer Kid

Пароли: 2. DCBLRFGNPF;
3. TNLPOCGKPF; 4. MMLPTTGKPF;
5. HFLPJQHPPF.

Кирилл Травкин, г. Москва

нем, который восполняет энергию. Постреляйте в этот камень, и вы попадете в бонус и, если вы его пройдете, то сократите себе путь на несколько этапов.

Сергей Владимир, г. Москва



WWF Wrestle Mania.

The Arcade Game

Если вы хотите подарить противника (типа, подходи, дерись), зажми кнопку блока и прокрутите крестик джойстика.

А. Цымбал, г. Новороссийск

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

1. В снежной комнате сидит медведь. Попрыгайте на нем около 20 раз, и вам дадут 10 жизней.
2. В уровне UN-BEARABLE, после того как вы прыгнете с медведя, постарайтесь перепрыгнуть ручей и опять полонить к медведю. Встаньте на него — вас выбросит к секретному уровню.
Федор Тимофеев, г. Москва

Mass Destruction

2. HLLBMBVVBBVLLJD;
 3. HLLLBMBVVBBVMTD;
 4. HLLLLMBVBBLLMTF;
 5. HLLLLMBVBBLLMKG;
 6. HLLLLPGVBLLMRG;
 7. KLLLLPHVBBLLMBH;
 8. KLLQLPHVBBLLMQH;
 9. TLLQLPHVBBLLMLJ;
 10. TLLQMPKBLLQMPJ.
- Антон Володько, г. Москва

Jet Rider

После победы в FULL SEASON на уровне PROFESSIONAL введите:
Супер маневренность: ↓, O, ←, L1, ←, →, ←, →, ←, →,
Нулевое трение: □, L1, △, ↑, L1, ↓, R2, △.
Ракетный гонок: △, ↑, ↑, L2, L2, ↑, ↑, ↑.
Неограниченное Турбо: △, O, →, R2, ↑, □, ↑, △.
Ледовые гонки: ↑, R2, R1, ↑, L1, □, →, ↑.
Включенная видеокамера: △, ↓, □, △, L1, L1, R1, R1
Воздушные барьеры: R1, R2, ↑, L2, ↑, O, ↑, O.
Удовольствие очки: →, ↑, O, L2, △, O, R1, R2.

Павел Заварзин, г. Воронеж

Twisted Metal 2

Бессмертие. Выберите игру для одного игрока, режим "Challenge Match" и трассу "New York: The Big Leap". Теперь киньте взгляд с крыши, набирая при этом код за защиты (↑, ↑, ↓). Сбросьте игру (Battle Aborted), начните ее снова, и если вы сделали правильно (код защиты нужно набирать все время, это первое условие, и второе — защита должна получиться), то, как сказал Терри Богард в одном из выпусков "Великого Дракона" — "эффект будет паразитный".
Fatal Rain, г. Киров

Cart World Series

Установка количества соперников. В качестве своего имени введите MA?CARS, где ? — это буква, соответствующая количеству машин на трассе (A=1, B=2, C=3 и т.д.).
Vitalidze Wins, г. Чебоксары, Чувашия

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Pandemonium!

Возможность повиснуть: INANDOUT.
Возможность менять персонаж во время игры: код BODYSWAP, в игре — △.
Мах, г. Москва

Soul Edge

Скрытые заставки. На конечной заставке нажмите:
→ для Соффитин; △ — для Зигфрида; □ — для Хванга; △ — для Рока; □△O — для Сервантеса.
Вада, г. Калининград

Resident Evil

Если в любой момент игры поставить на WEAPON и быстро нажать R1, R1, R2, R2, ←, ←, X, X, то приобретете "Zombie's Head" и портативную ракету.
Александр Леванов, г. Красноярск

Nanotek Warrior

Усовершенствованное оружие. На экране ввода паролей введите: X, □, △, O, □, O, X, △, X.
Михаил Никитушкин, г. Саранск

NBA Shoot Out '97

Если вы хотите убрать статистику, то на видеозаставке во время перерыва нажмите и держите L1, L2, R1, R2.
Бармалей и Кабан, г. Тосно, Ленинградская обл.

NBA Hangtime

Секретные игроки. Введите коды: Dan Amrich — AMRICH 2020; Sal Divita — DIVITA 0000; Scottie Pippen — PIPPEN 0000; Mark Turmel — TURMEL 0322.
Вада, г. Калининград

Pandemonium! 2

Пароли: 2. FBAEGEAI;
3. PEVGGGEAI; 4. PEPGDEIJ;
5. KAVJBAE; 6. FPCEOCCI.
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.



Rage Racer

Отключение зеркала заднего вида: на паузе зажмите △ и нажмите L1. Чтобы его вернуть, повторите прием.
Бармалей и Кабан, г. Тосно, Ленинградская обл.

Courier Crisis

Код, позволяющий выбрать все виды велосипедов, от простого до реактивного: HIFBKFOOJ.
Big Driver and Crazy Bobis, г. Красноярск

PO'ed

Дополнительные возможности. В главном меню нажмите X и войдите в экран загрузки игры. Нажмите L1+L2+R1+R2, затем стартуйте в игре.
Звуковые эффекты для Butts. В главном меню поместите курсор на LOAD GAME и нажмите L1+L2+R1+R2. Начните игру. Теперь Butts будут издавать соответствующие звуки.
Тимур Тулин, г. Москва

ИСТОРИЯ БЕЗОПАСНОСТИ



КУРС НА ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ (СЦЕНАРИИ) «ИГРЫ ПО ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ» ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

ПИШИТЕ НАМ ПО АДРЕСУ:
117454 МОСКВА А/Я 21.
НА КОНВЕРТЕ НАДПИШИТЕ:
«КУРС «ЛУЧШАЯ ИГРА».
Справки по тел. 209-93-47

Внимание! КОНКУРСЫ!

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



Подробности на стр 1

HONFLEUR

Журнал «Видео-Асс» проводит
традиционный фестиваль
русского кино Во Франции
с 29 ноября
по 1 декабря 1998 года.
Вы можете стать
его участником,
партнером, гостем.
Наши тел.:
118-89-55
118-89-47



6
Festival
du Cinéma Russe 98

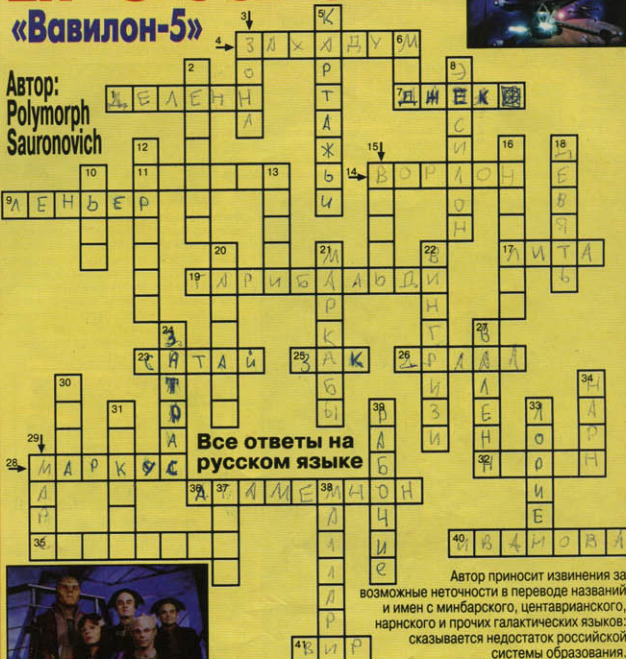
ВИДЕО-АСС

КРОССВОРД



«Вавилон-5»

Автор:
Polymorph
Sauronovich



Все ответы на русском языке



Автор приносит извинения за возможные неточности в переводе названий и имен с минбарского, центаврианского, нарнского и прочих галактических языков: сказывается недостаток российской системы образования.

По горизонтали: 1. Посол Федерации Минбара 4. Логово Теней (планета) 7. Английское прозвище ворлоного Инквизитора 9. Создатель звена истребителей "Черная омега" 11. Нарнский священный меч 14. Одна из старейших рас 17. Землянка-телепат, сбывшаяся из Корпуса Пси 19. Высший офицер командования, именем которого названа в Москве улица 23. Член Серго Совета (на минбарском) 25. Шеф службы безопасности 26. Хозяин Великой Машины 28. Второй по значимости человек в иерархии Рейнджеров 32. Благороднейший член касты Воинов 35. Президент, предшественник Кларка 36. Крейсер, на котором командовал Шеридан 40. Единственный "русский" человек на "Вавилоне 5" 41. Единственный живой друг Лондо

По вертикали: 2. Самый живучий минбарец — жрец 3. Четыре (или три) палки в космосе — это ... перехода 5. Сумасшедший Император Центравра 6. Род лидера касты жрецов 8. Планета, на орбите которой висит "Вавилон" 10. Одна из моделей земного истребителя называется "... Фьюри" 12. Один из военных крейсеров, защищавший Вавилон при первом нападении сил Кларка 13. Название верховного органа власти нарнов 15. Официальное звание лидера минбарцев 16. Минбарский крейсер, принимавший участие в первом бое против Теней 18. Количество членов Серго Совета 20. Раса, питающаяся, по словам Шеридана, головами вредных телепатов 21. Народ, почти полностью вымерший во время чумы 22. Величайшая память вселенной, пригравшаяся на человеческом позвоночнике 24. Старейший смотритель Великой Машины (без различия какой) 27. Минбарец, рожденный не от минбарца 29. Первая восставшая земная колония 30. Главный противник Лондо (уже мертвый) 31. Наставник Делени, погибший при первом нападении землян 33. Самый древний дядька во вселенной 34. Планета, разрушенная центаврианскими масса-генераторами 37. Нарнский крейсер, охраняющий "Вавилон 5" 38. Один из сильнейших родов на Центравре 39. Представители одной из минбарских каст

Ответы на кроссворд №38

(Автор: Роман Усов, г. Озерск Челябинской обл.)

По горизонтали: 1. KILLER INSTINCT 2. EARL 3. NIGHTWOLF 4. ZERO 5. STAR FORCE 6. DRAGON 7. SATURN 8. KONAMI 9. JIM 10. DESERT 11. COUNTRY 12. PITFALL 13. TINY TOWN 14. MEGADRIVE 15. MORTAL KOMBAT 16. ANIMANIACS 17. STARGATE 18. BOB
По вертикали: 9. KITANA 15. MONSTER 19. LITTLE MERMAID 20. ILLUSION 21. TAZMANIA 22. PARODIUS 23. ARCANOID 24. RAYDEN 25. COMICS 26. SPIROU 27. KABAL 28. BUBSY 29. SPINAL 30. TETRIS 31. PROBOTECTOR 32. CHESSMASTER 33. COOL SPOT 34. STURVING 35. ALIENS 36. CRANKY

**Золотой
Угол OK**

Прием рекламы
по тел. 209-93-47

Стандартный блок рекламы
3x5 см стоит 300 руб.

**КАРТРИДЖИ И
ВИДЕОКАССЕТЫ**
НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!
(проезд: м. "Тушинская", далее
авт.2 до "Радиорынка")

место А97

новинки видеорынка,
широкий выбор, **ОБМЕН!!!**

место i29

игры для Sony PlayStation,
Мегадрайва, Gameboy
— торговля оптом и в розницу —
— продажа приставок и аксессуаров —

место Е4

игры для SNES, Мегадрайва, PlayStation
— продажа, обмен —

НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР

Game Boy

SEGA MD-145 ден.руб

Panasonic 3Do

SONY PlayStation

850 ден.руб

ОБМЕН приставок

Лит-ра, КАРТРИДЖИ

аксессуары

т. 473-9728 м. Павелецкая

ул. Татарская 14, ЭЛЕКТОН

**м. Выхино
вещевой рынок
"Альтаир"
2-й ряд от
главного входа**

Большой выбор новейших,
а также уже ставших
классикой картриджей для
Dendy, MegaDrive, SNES
и дисков для PSX и PC!

У продажи всегда можно
получить советы и рекоменда-
ции по прохождению игр.

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ



www.sol.no/games/psgamer — хотя эта неофициальная PSX-страничка и располагается на территории Финляндии, самые свежие новости, касающиеся 32-битки от Sony, стекаются именно сюда. Отличное деление на разделы, все очень понятно, информативно, а главное — интересно и своевременно.

www.start.at/dmkf.mksite

— хотя в 38 номере мы уже рекомендовали эту, практически единственную русскую страницу по Mortal Kombat, рискнем сделать это ещё раз, ведь теперь это переключается с одной из главных тем номера. Оно того стоит, поверьте нам. Обновления проходят почти ежедневно!



www.games.workshop.com — в связи с повальным увлечением (по крайней мере, в Москве) настольными и компьютерными играми Warhammer, необходимо познакомиться фанатов с официальным сайтом фирмы Games Workshop. Между прочим, через него можно не только много узнать об этом хобби, но и заказать все, что необходимо для полноценной игры.



www.user.cityline.ru/

— **gdragon/anime.htm** — наша рубрика «МирAnime» на время исчезла со страниц журнала, но она живет и здравствует в киберпространстве как раздел «Пещеры Дракона ONLINE». К вашим услугам статьи, словарь терминов, а вскоре планируется запуск «Читательской энциклопедии anime», куда каждый сможет поместить отзыв о просмотренном мультфильме. Страничка создается в сотрудничестве с московским клубом R.An.Ma.



На сети можно пообщаться и с авторским коллективом нашего журнала:

- Агент Купер**
(ag_cooper@yahoo.com),
ICQ UIN 8158768
- Владимир Сулов** (rusbear@cityline.ru), ICQ UIN 7438885
- Lord Hanta** (LordHanta@yahoo.com),
ICQ UIN 12719898
- Александр Макаров**
(AleX_Mc@yahoo.com),
ICQ UIN 8462106
- Роман Еремин** (romka@neolit.ru),
ICQ UIN 2549534
- Duck Wader** (iliaa@morozov.ru),
ICQ UIN 9621964
- Polymorph Sauronovich**
(polymorphsauronovich@yahoo.com),
ICQ UIN 12677799

Великий Дракон представляет:

журнал «D»

боевики — фантастика — приложения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества
Учредитель ООО «КАМОТО»

Генеральный директор **Леонид Потапов**
Управляющий делами **Наталья Бантле**
Главный редактор **Валерий Поляков**
Главный художник **Зоя Жарикова**
Зам. главного редактора **Вадим Захарьин**

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев **Александр Макаров**
Александр Артёменко **Иван Отчик**
Виктор Базанов **Алексей Пожарский**
Павел Барыкин **Кирилл Рагге**
Николай Виноградов **Артем Сафарбеков**
Роман Еремин **Павел Соболев**
Роман Ерохин **Сергей Спирин**
Александр Казанцев **Владимир Сулов**
Валерий Корнеев **Илья Фабричников**

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро **Алексей Филатов**

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.

тел. (095) 209-93-47

Адрес редакции:

117454 Москва а/я 21

Журнал «D» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Первый в России периодический журнал по видеоиграм «Видео-Асс Daily» был учрежден в 1993 году «Издательским домом «Видео-Асс». Главный редактор «Видео-Асс» — Владимир Борев.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф». Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Журнал «D» (39)

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 15.06.98

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать VILSPA г. Вильнюс, Литва
Изготовление фототорм Россия

© «КАМОТО»



Мультимедийные обучающие видеоприставки от SIMBA'S — мощный шаг на пути слияния учебы с игрой!



✓ стандартная англо-русская
IBM-совместимая клавиатура

✓ оперативная
память 1 МБ,
видеопамять 256 Кб

✓ дисковод 1,44Мб,
совместим с форматом
IBM PC

✓ манипулятор "мышь"

✓ два игровых джойстика



✓ стандартный разъем
для картриджей 8-бит

✓ возможность подключения
принтера

✓ встроенная
русскоязычная обучающая
операционная система
ВКWIN, аналогичная
Windows '95

✓ обучение в игре
операционной
системе DOS



✓ более 300
русскоязычных
образовательных и
прикладных программ,
обучающих игр,
более 800 игр,
записанных
на трехдюймовых
дискетах

✓ языки
программирования
Q-Basic,
F-Basic,
Logo с русскоязычной
документацией
и пояснительными
примерами



*Практически все 8-битные игры уже перенесены на дискеты.
Теперь вы можете играть с дискет и копировать игры в нужном количестве экземпляров*

Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!
Цена, включая стоимость пересылки,
17 рублей за номер.

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21 по 38**

(кроме 22, 25, 26 и 30),

и приложение к журналу **"Крутой Геймер" №№ 6, 7.**

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

Можно сделать заказ по телефону

ЗАКАЗЫ ПРИНИМАЮТСЯ
по телефону:
(095) 209-93-47

(095) 209-93-47