

BA

65

журнал про игры*
* и не только...

Великий Дракон
www.gdragon.ru

ベリゲーラゴ

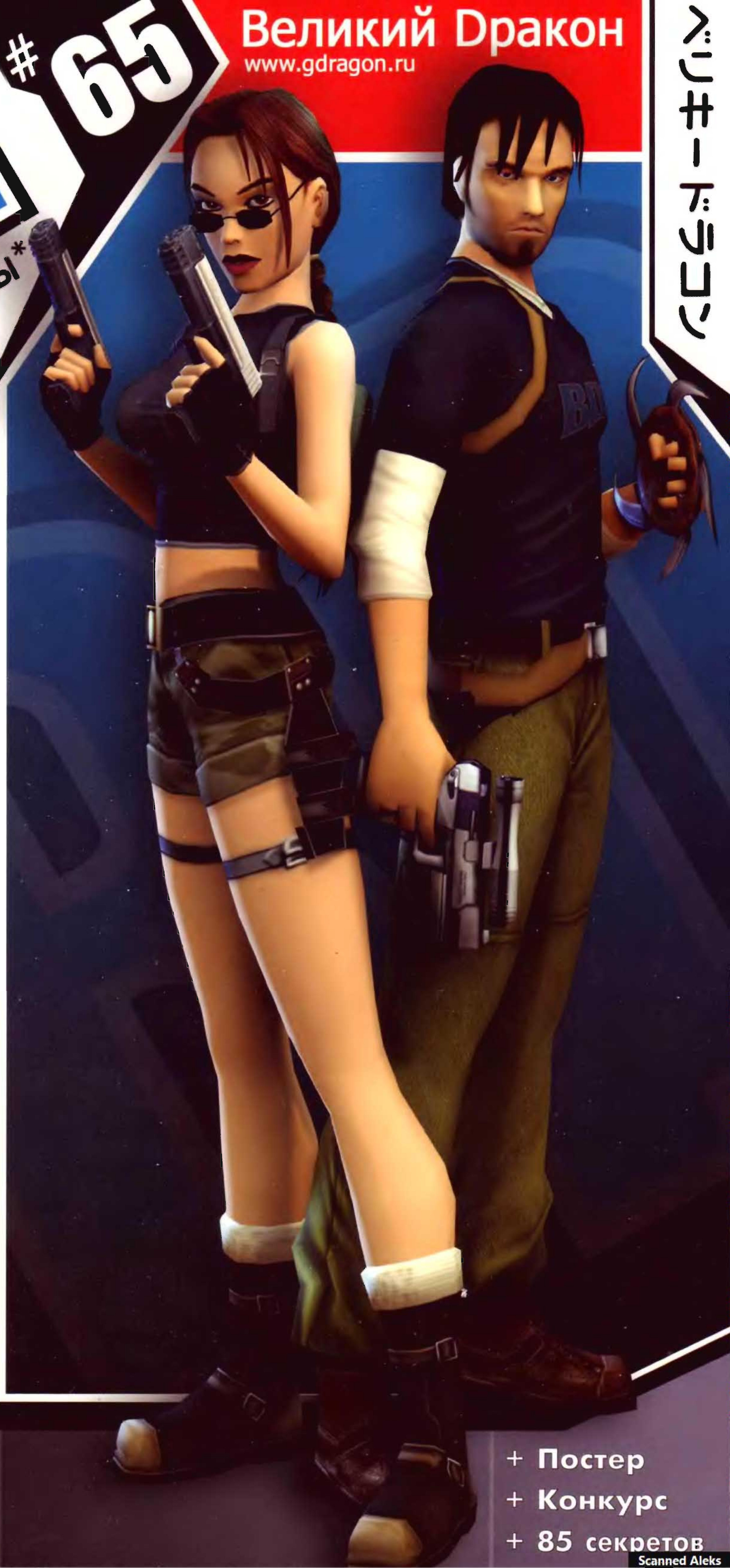
- Suikoden II
- Border Down
- Stupid Invaders
- Megaman Legends 2
- Kingsley's Adventures
- Aliens Vs. Predator: Extinction
- Cotton: Fantastic Night Dreams
- Top Gear: All Japan GT Championship
- Earth Worm Jim
- The Incredible Hulk

Мир Anime 22

выпуск



SOUL CALIBUR II



LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
the angel of darkness

- + Постер
- + Конкурс
- + 85 секретов

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КАРТЫ МТУ-ИНТЕЛ



МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ В ОДНОЙ КАРТЕ



- **МЕЖДУГОРОДНАЯ И МЕЖДУНАРОДНАЯ СВЯЗЬ**
в десять раз дешевле

- **ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ**
 - *коммутируемый доступ*
 - *выделенный канал*
 - *ХОСТИНГ*
 - *ПОЧТА*



ЭТО ПРОСТО И УДОБНО НЕДОРОГО И СОВРЕМЕННО, А ГЛАВНОЕ ДОСТУПНО!

С помощью одной карты МТУ-Интел
Вы можете оплатить
любую услугу компании
и ее партнеров



СОДЕРЖАНИЕ

№65

FUN CLUB

- 37 Мир аниме. Выпуск 22
- 56 Чужая рубрика
Aliens Versus Predator: Extinction (PS2, Xbox)
«О проблеме межрасового взаимонепонимания на отдельно взятой планете».
- 59 Лавка Дракона
- 59 Конкурс «1 секрет — 1 картридж»
Призы получают 10 человек!
- 4 Новости, новинки

PlayStation 2

- 6 **Soulcalibur II**
Бойцы наконец-то акклиматизировались в трехмерном пространстве и стали более свободно чувствовать себя на аренах.
- 8 **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness**
В этой игре вас ждет немало открытий. Хотя бы то, что Лара жива.

Dreamcast

- 10 **Stupid Invaders**
Количество трупов в этом развеселеньком квесте больше суммы трупов во всех иных квестах, вместе взятых.
- 15 **Armada**
Защитите галактический альянс от набегов Армады, претендующей на мировое господство.

- 16 **Border Down**
Три режима скорости помогут выбрать оптимальный стиль полета в угрожающих ситуациях, особенно при встречах с боссами.

PSone

- 18 **Volfoss**
Это именно та игра, в которой все силы и талант авторов были брошены не на суперкрутую проработку полигональных моделек, а в первую очередь, на атмосферу, душу игры.
- 20 **Kingsley's Adventures**
А вот и он, рыцарь Кингсли собственной персоной. Да ведь это совсем юный лисенок с оцарапанным правым ухом!

- 24 **Jo Jo's Bizarre Adventure**
Редкий случай, когда Сарлот хоть на время повернулся задом к Капитану Америке и другим марвеловским персонажам.

- 26 **Suikoden II**
Самые труднодоступные герои.
- 29 **London Racer**
Нам предлагают проехать по шоссе M25, которое проходит через весь пригород Лондона и доходит до купола «Тысячелетия».

- 30 **Megaman Legends 2**
Все знают прославленного Мегамена, который мало того, что проник буквально на все игровые платформы, так еще и совершенно не боится экспериментов.

- 32 **Cotton: Fantastic Night Dreams**
Фея ведь просто так прилетать не станет, сразу

ясно — дело пахнет невообразимыми открытиями, захватывающими приключениями, а может, даже и прекрасными принцами на белых единорогах.

Game Boy Advance

- 44 **Mr. Driller 2**
Разные авторы и раньше пытались изменять классический тетрис. Но вариант, предложенный здесь, пожалуй, самый радикальный — найдена новая идея.
- 45 **Earth Worm Jim**
Он снова вернулся! Старина Джим, сколько лет, сколько зим...
- 46 **Top Gear: All Japan GT Championship**
Название Top Gear наверняка знакомо многим. Это чисто спортивные гонки по кольцевым трассам.

MegaDrive

- 48 **Midnight Resistance**
Заострим наше драгоценное внимание на деталях, выделяющих игру из стереотипного ряда.
- 50 **The Incredible Hulk**
Невероятный Халк, супергерой Marvel Comics, вступает в борьбу с преступностью, захлестнувшей Америку.
- 53 **Granada**
Что ж, Granada — звучит неплохо, только танк можно было придумать и покрасивее.
- 54 **Metal Fangs**
Разработчики снабдили автомобили автопилотами. И теперь можно не отвлекаться от стрельбы, проходя повороты.
- 60 **Нет проблем**
Как отличить «фирму» от «левака».
- 66 **Забор**
Хит-парады. Бесплатные объявления. Приколы геймеров

Великий Дракон®

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

Авторский коллектив редакции:

Александр Бухаров
Константин Говорун
Роман Ерохин
Александр Казанцев
Андрей Коновалов
Валерий Корнеев
Максим Костюков
Александр Лапшев
Дмитрий Никонов
Дмитрий Павлов
Сергей Пономаренко
Андрей Попович
Кирилл Сидоров
Владимир Суслов
Артем Шорохов
Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

По вопросам рекламы
обращаться: (095) 209-9347,
209-6605(факс)
editor@gdragon.ru, w-p@yandex.ru

Адрес для писем:
117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован
Комитетом Российской Федерации по печати,
регистрационный № 018224

Адрес редакции:
129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

Материалы, присланные в редакцию, не рецензируются и обратно не возвращаются

журнал «Великий Дракон» №65

Формат 60x90/8, печать
офсетная, цена свободная,
подписано к печати —
ноябрь 2003 г.
Тираж 21000 экз.
Отпечатано в Эстонии.

Редакция «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»
пользуется услугами
интернет-провайдера компании
МТУ-ИНТЕЛ™

НОВОСТИ

короткой строкой

- Предполагалось, что новая, двенадцатая часть Final Fantasy появится в Японии в марте будущего года. Однако осенью люди из компании Square Enix поразмыслили да и отложили релиз на более поздний срок. Заветная RPG по-прежнему ожидается в следующем году, но точная дата неизвестна даже самим разработчикам. И все же поклонникам сериала грех роптать на судьбу. Не так давно была выпущена FF X-2, да и локализация FF XI на Западе тоже за горами.

- Легендарная компания 3DO, та самая, что создала одноименную приставку, обанкротилась. Но ее бывший глава Трип Хокинс (Trip Hawkins) не падает духом. Он уже готовится основать новую компанию, которая будет разрабатывать для сотовых телефонов игры и программное обеспечение.

- Ученые из университета Висконсина подали в суд на Sony. Они обвинили корпорацию в нарушении авторских прав. Якобы графический процессор PlayStation 2 использует какую-то технологию, которую университет запатентовал еще в 1986 году. Ученые хотят не только получить компенсацию за ущерб, но и запретить Sony применять данную технологию.



- Осенью Nokia выпустила в свет свою первую игровую систему под названием N-Gage. Портативная консоль выдает приличного качества трехмерную графику, и, вдобавок, обладает всеми функциями стандартного мобильного телефона. У N-Gage есть только один явный недостаток — цена. 299 долларов за консоль, для которой пока не вышло ни одной эксклюзивной игры, — это перебор. За первые две недели в мире было продано примерно 400 тысяч экземпляров N-Gage, что не слишком много в глобальном масштабе. Game Boy Advance все еще вне конкуренции.

- Славные традиции почившей в бозе компании SNK ныне продолжает Playmore. Это японское издательство приобрело права на все популярные сериалы, включая King of Fighters и Metal Slug, так что забвение этим играм не грозит. Еще в ноябре Playmore выпустила для PS2 отреставрированные версии King of Fighters 2000 и 2001. Полноправный же сиквел файтинга с логичным названием KoF 2003 появится в декабре.

- Sony зарегистрировала торговую марку «PStwo», что можно расценивать как намек на появление компактной модели PlayStation 2. Сейчас PSone — это название 32-битной приставки как таковой, но раньше так именовалась только ее уменьшенная версия. Sony уже сделала первый шаг к уменьшению габаритов PS2: японская компания смастерила чип, объединяющий функции центрального и графического процессоров консоли.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ PSX

В одном из прошлых номеров мы уже писали о новом мультимедийном центре, который Sony выпустит в Японии этой зимой. Мало того, что консоль PSX совместима с играми для PS2, она к тому же имеет встроенный жесткий диск, сетевой адаптер и сверхбыстрый DVD-рекордер (ах 24 скорости в режиме записи!). Было обещано, что, несмотря на все навороты, цена PSX будет божеской. Что ж, возможно, для кого-то 725 долларов — это пустяк, но точно не для рядового геймера. Ну а если деньги все же оттягивают карманы, то есть еще версия PSX за 906 баксов. Разница между двумя моделями исключительно в объеме жесткого диска: 160 и 250 гигабайтов.



У PSX есть одна необычная функция: консоль умеет делать скриншоты (снимки экрана) и сохранять их на винчестере. Правда, записывать видео с экрана дорогостоящий агрегат не в силах. Инженеры предусмотрели только два порта для джойстиков, да и те почему-то находятся с тыльной стороны. USB-порт всего один, хотя у обычной модели PS2 их два.

В общем, PSX — это консоль для избранных, и все же Sony собирается запустить свое сомнительное творение в массовое производство.

Если мультимедиа-центр будет хорошо продаваться, то это хоть отчасти скомпенсирует кризисную ситуацию, в которой оказалась Sony. Японская корпорация стоит на пороге крупной реструктуризации, способной занять несколько лет. За это время планируется уволить 20 тысяч человек.

F-ZERO ПЕРЕЖИВАЕТ РЕНЕССАНС

Гоночный сериал, который зародился еще в начале 90-х на SNES, долгое время пребывал в забвении. Теперь же Nintendo в ускоренном темпе наверстывает упущенное. Она уже выпустила по сиквелу F-Zero для GameCube и GBA, и скоро обладатели карманной консоли получат еще одну футуристическую гонку. Она будет отличаться от предыдущих, поскольку за основу взят одноименный мультфильм.

Игрушка F-Zero: Legend of Falcon заслуживает внимания не только из-за принадлежности к известному сериалу. Разработчики позаботились о разнообразии геймплея: здесь вам и сюжетный режим, и возможность покупать апгрейды для машин. Но, думаю, самое интересное свойство сиквела F-Zero — поддержка аксессуара E-Card Reader. Это устройство считывает информацию со специальных карточек. Таким способом можно открыть в F-Zero секретные машины, трассы и прочие дополнения. Игра должна была выйти для GBA в конце ноября.

Ведущий рубрики Mac Fank

ИСТОРИЯ FINAL FANTASY VII ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

После анонса Final Fantasy X-2 у поклонников сериала появилась надежда, что когда-нибудь культовая седьмая часть RPG тоже обретет продолжение. Надежда не умерла даже тогда, когда Square Enix решительно заявила, что сиквел FF VII разрабатываться не будет. Но, в конце концов, наше терпение все-таки было вознаграждено! Дотошные геймеры (особенно те из них, кто любит плескаться в Интернете), конечно, уже знают новость, которую я собираюсь поведать. Остальным я советую придержать рукой челюсть, если она еще не упала после прочтения предыдущих строк. Вместо того, чтобы делать игру, Square Enix взялась за создание компьютерного фильма! Он называется Final Fantasy VII: Advent Children, и его продолжительность составит 90 минут.



О сюжете известно немного. События Advent Children разворачиваются после окончания игры, и главным действующим лицом, судя по всему, является Клауд (Cloud).

Лохматый блондин вынужден вновь взять в руки свой огромный тесак, чтобы нарубить мелкой соломкой таинственное зло, угрожающее благополучию недавно спасенного мира. На скриншотах изображен Сефирот (Sephiroth), и это вызывает недоумение. Неужто главный злодей FF VII воскрес, или же в фильме показаны эпизоды из прошлого? Мы сможем выяснить это в следующем году, когда кинопроект будет завершен. Не надейтесь увидеть Advent Children в кинотеатрах, потому что Square Enix выпустит картину сразу на DVD. К сожалению, о релизе фильма за пределами Японии представители издательства пока умалчивают.
<http://ps2.ign.com/articles/451/451541p1.html>



НОВАЯ КОНСОЛЬ ОТ NINTENDO

Компании-производители приставок давно мечтают попасть на китайский рынок. Им мешает только одно — всепоглощающий страх перед пиратами. Даже Nintendo не решается официально запустить GameCube в КНР, хотя последователи Хо Сунг Пака так и не научились тиражировать диски формата мини-DVD. Но выход был найден и весьма оригинальный. Специально для китайцев Nintendo разработала приставку на основе архитектуры Nintendo 64. Она называется iQue Player, и единственный формат, поддерживаемый консолью, — это карточки флэш-памяти объемом 64 мегабайта. Чтобы закатать на карточку игру, нужно найти электронный киоск и заплатить небольшую цену — 6 долларов. Почему-то считается, что данная система обеспечит защиту от незаконного копирования.

То, что вы видите на фотографии, это — не просто джойстик, это и есть iQue! Компактная, но мощная консоль стоит 60 долларов, но не советую обольщаться — за пределами Великой Китайской стены ее вряд ли когда выпустят официально. Для iQue будут большей частью издаваться старые хиты, вышедшие для Nintendo 64 и SNES. Однако новые игры тоже планируются, и очень обидно, что они достанутся только китайцам. Но мне, признаться, не дает покоя одна мысль: если эти игры все-таки просочатся в Интернет, то, быть может, их удастся запустить на компьютере с помощью имеющихся эмуляторов N64... Впрочем, забудьте, я вам этого не говорил. (^_^)
Сейчас, когда вы читаете этот материал, iQue, скорее всего, уже продается в Китае.



НОВЫЕ ФИЛЬМЫ ПО ИГРАМ

Голливуд продолжает «снимать сливки» с популярности видеоигр. Наряду с целой серией фильмов о похождениях Лары Крофт, на «всемирной фабрике грез» планируются экранизации еще ряда игровых хитов. Недавно закончены съемки сиквела «Обители зла» — Resident Evil: Apocalypse (продюсеры Пол Андерсон и Джереми Болт). Теперь идет монтаж, а ожидаемый срок выхода — сентябрь 2004 года. Готовится к запуску в производство Driver, фильм по игре, являющейся одним из лучших бестселлеров в мире, — более 12 млн. копий. В планах также киноверсия Dead or Alive.

Эту информацию формально к новостям отнести нельзя, так как она была опубликована на сайте mednovosti.ru еще в ноябре. Но нам это сообщение показалось настолько существенным, что мы решили его довести до всех читателей.

ФАНАТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НЕЛЬЗЯ СРАВНИВАТЬ С НАРКОМАНАМИ

По сообщению агентства Reuters, на научной конференции в Голландии было заявлено, что, хотя у геймеров наблюдается повышенная активность в тех же зонах мозга, что и у наркоманов и алкоголиков, но за это возбуждение не отвечает какое-либо вещество. Поэтому, как утверждает ряд ученых, привязанность людей к компьютерным играм правильнее сравнивать с привязанностью к работе или учебе, а не с наркоманией.



Soulcalibur II

Жанр: Fighting
 Разработчик /издатель: Namco
 Дата выхода: 26 сентября (Европа)



Не успела Европа отойти от хита летнего сезона — Eye Toy, как вновь выбрала себе короля и стала восхвалять его. Мы считаемся Европой только на бумаге, и вообще-то нам не свойственны такие резкие перемены. Поэтому мы решили во всем тихо и спокойно разобраться. Первая часть Soul Calibur появилась на Dreamcast еще в 1999 году и являла собой прорыв в жанре 3D-файтингов. Ведь все явные и неявные конкуренты попросту не дотягивали до облачных высот, где расположился Soul Calibur, и поэтому молча толпились в сторонке, с завистью косясь на нового лидера. Прошло не так много времени, и наступил 2003 год. Virtua Fighter и «Великий Дракон» отметили десятилетний юбилей, а Namco выпустила очередной файтинг. Когда я сел играть в SCII, то мне показалось, что где-то я уже видел нечто подобное. Даже появилось желание сравнить игру со стареньким

Tekken 3. Конечно, SCII лучше «третьего турнира имени «Железного кулака» и лучше самого себя в первой реинкарнации, но нет в нем духа нововведений и атмосферы настоящего файтинга. И еще: SCII дал повод вспомнить термин, часто употреблявшийся лет пять назад — «косметические изменения». К сожалению, количество именно таких преобладает, а действительно улучшилось в игре не так и много. Самое главное, что сразу становится заметным, когда садишься играть,

что бойцы наконец-то акклиматизировались в трехмерном пространстве и стали более свободно чувствовать себя на аренах. То есть теперь можно свободно кружить вокруг противника, не испытывая особых проблем с управлением. К тому же появилась возможность проводить более скоростные атаки с применением огромного количества комбо-серий и спецударов. Графическое оформление, конечно, улучшилось, спору нет, но вот арены, на которых





происходят бои, выглядят точно так же, как во многих файтингах пятилетней давности. К тому же, все «поля боев» похожи друг на друга: довольно примитивный бэкграунд и банальная яма, или, как вариант, пропасть вокруг арены, в которую, если вам повезет и вы сами не провалитесь, удастся сбросить противника.

Сильно чувствуется несбалансированность персонажей, что вообще-то странно видеть в игре от столь уважаемого разработчика. Подобный промах не прибавляет играбельности, и даже в VS-режиме игра как-то быстро наскучивает. Или мне просто более интересные игры как раз сейчас попались?

Зато идея пригасить в игру «guest fighters» очень симпатична. Вы сможете выбрать как одного из героев Heihachi из Tekken. А в

результате посещения официального сайта игры выяснилось, что данный «бонус» предусмотрен не только на PS2. В версиях для Xbox и GameCube вам будут доступны Spawn и Link, соответственно. Пусть они и нелепо смотрятся не в своей игре, зато идея хороша.

И все же складывается впечатление, что все эти бонусы, а также множество режимов выступают в роли спасительной соломинки, призванной удержать игру на плаву в бурном геймерском море. И дело либо в том, что творцы из Namco просто забыли, какой сейчас год на дворе, или нас, геймеров, разбаловали, и теперь мы слишком много хотим.

Но какой бы ни была причина, а игра на почетное звание «хит» не тянет. Namco так и не смогла превзойти себя же в версии четырехлетней давности. Приличное количество недочетов и отсутствие реальных нововведений сделали свое дело. А те немногочисленные улучшения, которые все же появились, положения совсем не спасают. Вот такая мы Европа.

С.Ж.С.



УНИКАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ:



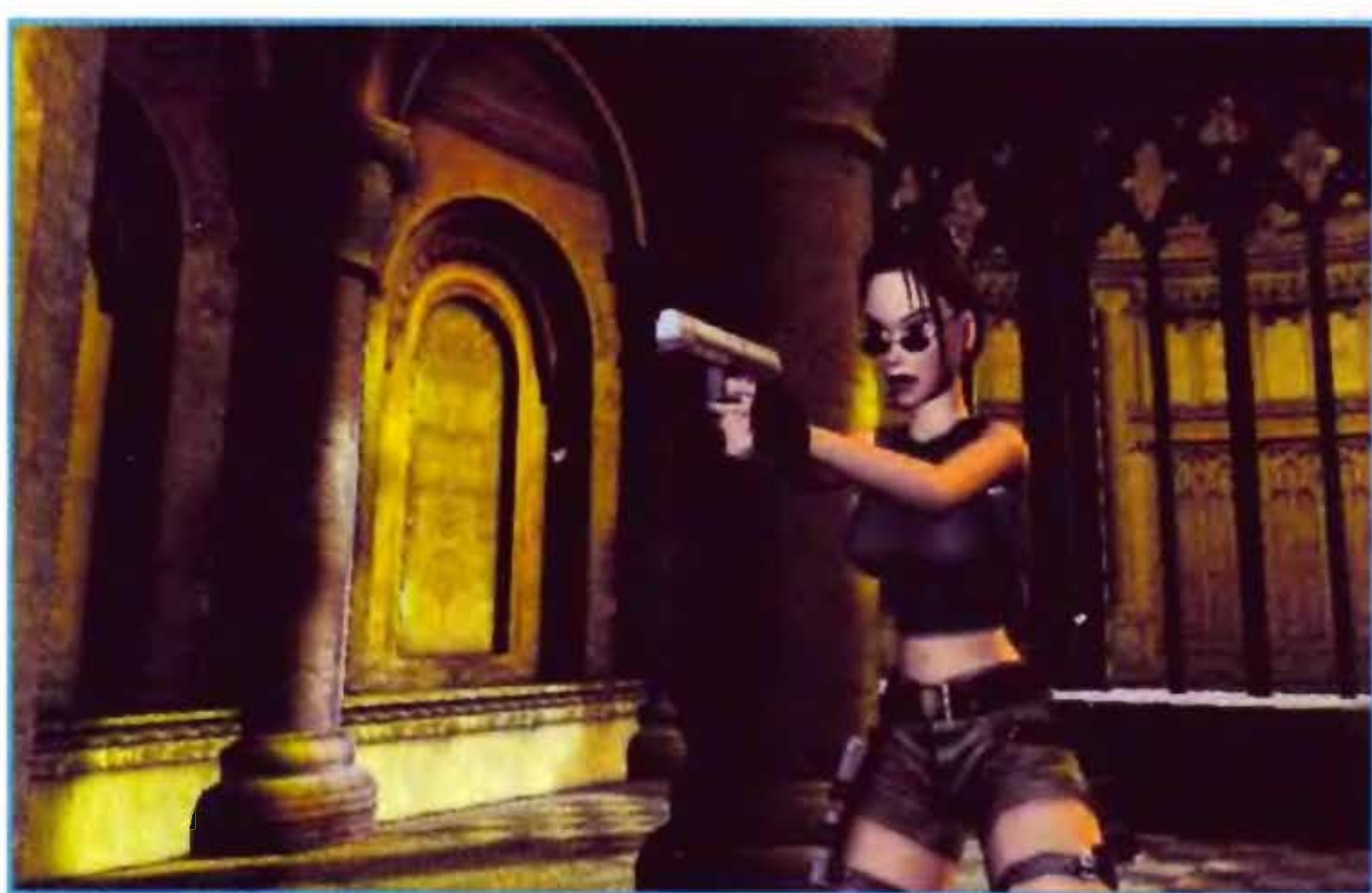
Link на GameCube



Heihachi на PlayStation 2



Spawn на Xbox



Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Жанр —
action/adventure + чуть-чуть horror + чуть-чуть RPG
Разработчик — Core Design.
Издатель — Eidos Interactive
Выход — июль 2003 года

Весь 2001 год «крофтоманы» ждали хоть каких-то весточек о новой части Tomb Raider с многообещающим названием Next Generation. Ожидания все длились, но на официальном сайте Core Design не выставлялось практически никакой информации о будущей серии игры. По сути вся работа шла под завесой тайны. Поклонникам Лары «подкинули» лишь пару скриншотов и небольшое пояснение к ним.

2002 год также прошел тихо, но нервно: разработчики пообещали выпустить игру к Рождеству. Однако это обещание таковым и осталось... Фэны обсуждали два наиболее вероятных варианта: или авторы создают что-то сверхгениальное, что в будущем превзойдет все прошлые серии, или на Tomb Raider решено поставить крест. Наступил 2003 год, и стало ясно, чем была вызвана столь длительная задержка с выходом игры: его приурочили к запуску в прокат второй части фильма про Лару — «Лара Крофт — расхитительница гробниц»! Более того, игра вышла под другим названием, длинным, более тяжеловесным, чем прежде, но устанавливающим очевидную связь с кинокартиной: заглавия обоих творений начинались с имени слегка подзабытой виртуальной красотки. На данный момент эта взаимосвязь выглядит чисто рекламным трюком, но, по словам разработ-

чиков, далее последуют еще с десяток частей игры, объединенных с будущими сериями фильма общим сюжетом. Таким образом, в обозримом времени полное забвение мисс Крофт не угрожает, однако заявлено, что в двух последних релизах игры главную роль будет играть уже не «восхитительная археологиня», а некий Кертис Трент, впервые появляющийся в The Angel of Darkness.

Вообще, в этой игре вас ждет немало открытий. Начнем с того, что Лара жива. Чем посрамила пессимистов, уже решивших, что в храме Гора в The Last Revelation с ней разделались окончательно и бесповоротно.

Дальше сюжет развивается по ставшим классическими канонам жанра полицейского боевика, где героя Ван Дамма, Сигала или Норриса подставляют, и он в одиночку, скрываясь от органов местной власти, занимается выяснением, кто же ему напакостил. Вот и ожившую Лару, заскочившую в Париж по делу (как говаривал Жванецкий), ожидает неприятность в виде трупа Вернера фон Кроя, ее старого друга и учителя. Нет, вы неправильно поняли: главная неприятность не в трупе, как таковом, а в том, что ажаны (французские полицейские (жарг.) — прим. ред.) этот труп неминуемо «повесят» на мадемуазель Крофт.

Ведя расследование вместе с Ларой,

вы сделаете еще два открытия. Во-первых, вы ненароком натолкнетесь на одну оккультную организацию и окунетесь в мрачную атмосферу диковатых ритуалов. А «во-вторых» вы уже знаете — Лара познакомится со своим будущим напарником — Кертисом Трентом, который явно претендует на роль ее бойфренда. Впрочем, если Кертис и займет это по сей день вакантное место, то уже в следующих сериях. А пока польза (и то сомнительная) от напарника лишь в том, что им можно играть, вместо Лары, в некоторых эпизодах.

Что же еще нового в игре? Много чего, но не забывайте, что «новое» не есть синоним «лучшего».

Начнем с изменений в геймплее.

1) Появился режим Stealth, делающий Лару условно невидимой (включается кнопкой L2). В нем незаметно можете проскользнуть мимо врага, либо бесшумно подкрасться к супостату и прикончить. Можно также не приметно выглянуть из-за угла, но зачем — непонятно.

2) С целью придания игре большей жизненности, разработчики ввели в нее понятие усталости, отражаемой соответствующим индикатором. На мой взгляд, совершенно зря! Потому что теперь не удастся долго ползти на руках по канату, трубе, подниматься по стене и т.п. Реалистично, но лишь мешает играть.





3) Experience. Эта новинка придала LRTR:TAOD (как вам аббревиатура?!), небольшой элемент RPG. Правда, порой он выглядит настолько банальным, что невольно вызывает улыбку. К примеру, в начале вы не можете подняться по сточной трубе. Но если вы дойдете до места с точно такой же трубой, где по сюжету вы по ней ДОЛЖНЫ лезть, будьте спокойны — вы это сможете! Или другой пример. В ряде мест, чтобы пройти, вам надо подвинуть специальный ящик. Не сомневайтесь — подвинете, хотя ранее другие ящики вам сдвинуть не удавалось. Гордая этим своим успехом, атлетичная Лара не преминет прокомментировать это выдающееся событие, сообщив нам, что научилась двигать ящики! (Мы за нее искренне рады!)

Конечно, со временем, по мере решения задач, полученный опыт делает нашу героиню проворнее, благодаря чему она сможет легче справляться с разными проблемами. Но все же Experience хотелось бы видеть немного иным. Не таким, каким представили его нам ребята из Core Design.

4) Лара теперь может говорить со встречными NPC. Это общение позволяет продвигаться далее по сюжету. К примеру, в Париже вам придет-

ся много бегать по улочкам от одного NPC к другому, узнавая у каждого действительно нужную информацию. Кстати, много ценных сведений, которые помогают вам в прохождении, содержится в личном дневнике Вернера фон Кроя.

5) Лара научилась побеждать своих врагов и без оружия. Теперь она может драться с помощью кулаков и ног. Правда, знает она всего несколько приемов. Только не думайте ввязываться в рукопашный бой с различной нежитью, на них Ларины конечности не производят впечатления.

6) LRTR:TAOD (мне аббревиатура понравилась!) стала более походить на страшилку, нежели на приключения. Считать ли это плюсом или минусом — решайте сами. Лично мне это новшество приглянулось. Играть интереснее, когда постоянно ощущаешь чье-то присутствие и гадаешь: «Выйдет ли сейчас из-за угла монстр или нет?»

7) Приключения забросят вас в Париж и Прагу, одни из самых красивых европейских столиц. Вы вдоволь прогуляетесь по городским улицам, а в Париже познакомитесь с Лувром. Хотя популярными у туристов красотами любоваться будет некогда, ведь вы не на экскурсии и враг за каждым углом. Особенно в Праге.

Но в пылу схваток и погонь не забывайте о возможности находить «несюжетные» вещицы: бутылку дорогого вина, золотое кольцо, серебряную ложку и др. Все это можно сбавить ближайшему бархольщику за приличные деньги, а у него, наоборот, прикупить что-либо нужное: аптечки, патроны.

8) Стало более разнообразным оружие. Помимо привычных пистолетов с дробовиком, появились новые орудия убийства: MP5, энергетический пистолет, а также Dart

SS Gun, который стреляет шприцами со снотворным.

А во всем остальном геймплей TR остался прежним. Все также бегаем, прыгаем, дергаем за веревочку — дверка открывается, и все в том же духе. Как всегда, во время своего путешествия Лара будет неоднократно переодеваться, на сей раз, четырежды.

Графика.

Сумел ли графический движок нового TR преобразиться за такой период? Да! Он сумел! Безусловно, перед нами самая красивая часть всего сериала. Мир вокруг стал более детализированным. Красивые уровни, обилие мелких элементов. Парижанам не придется стыдиться за свое место прозяба... обитания. На нашу красавицу угрохали аж 5000 полигонов (я, правда, сам не пересчитывал). Но выглядит она теперь намного краше, чем раньше.

Все заставки сделаны на движке игры, и смотрятся они первоклассно! Единственным разочарованием является тень Лары. Если вы встанете, к примеру, на крыше здания, прямо на краю, то сможете насладиться зрелищем, как тень мисс Крофт уютно разлеглась в воздухе этажом ниже, но никак не на земле.

Музыка и звуковые эффекты.

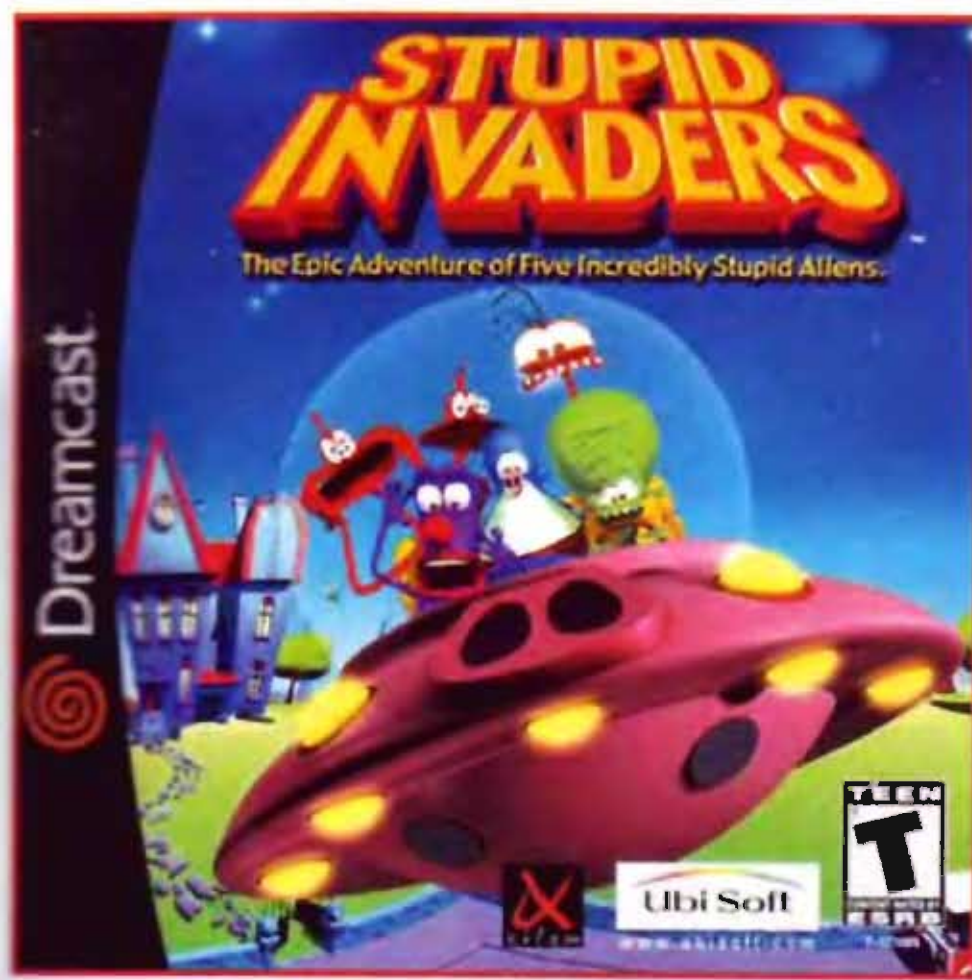
Музыкальное сопровождение просто блистательно и теперь сопровождает вас на всех уровнях. Но особо мне понравилась композиция на экране с Press Start.

Звуковые эффекты также не отстали. Причем классно звучат не только голоса персонажей, стрельба и взрывы, но и шум дождя, и раскаты грома...

Управление.

С управлением в TR всегда были проблемы, остались они и в The Angel of Darkness. Нажимаешь стрелку в одну сторону, а героиня идет в другую. А там ее уже ждут... Начинаешь проклинать весь мир и ругаться почем зря. Постоянно приходится сохраняться, буквально через каждые пять полигонных метров. В начале это бесит, но со временем, волей не волей, смиряешься и привыкаешь к подобным процедурам.





Stupid Invaders

Жанр: приключения
Разработчик: Xilam
Издатель: Ubi Soft

Внимание! Я бы советовал вам заглядывать в это решение только лишь в том случае, если «дальше уже никак». К сожалению, в игре имеются нелогичные головоломки, так что вряд ли мои труды пройдут даром. Но все-таки, прежде чем смотреть подсказку, попробуйте найти решение сами. Игра напичкана всевозможными приколами и шутками. Попробуйте «потрогать» всё и везде. Правда, при неосторожных действиях возможен gameover, а потому сохраняйтесь почаще... Также не стоит показывать эту игру очень маленьким детям. Шутки там, в общем-то, довольно не детские.

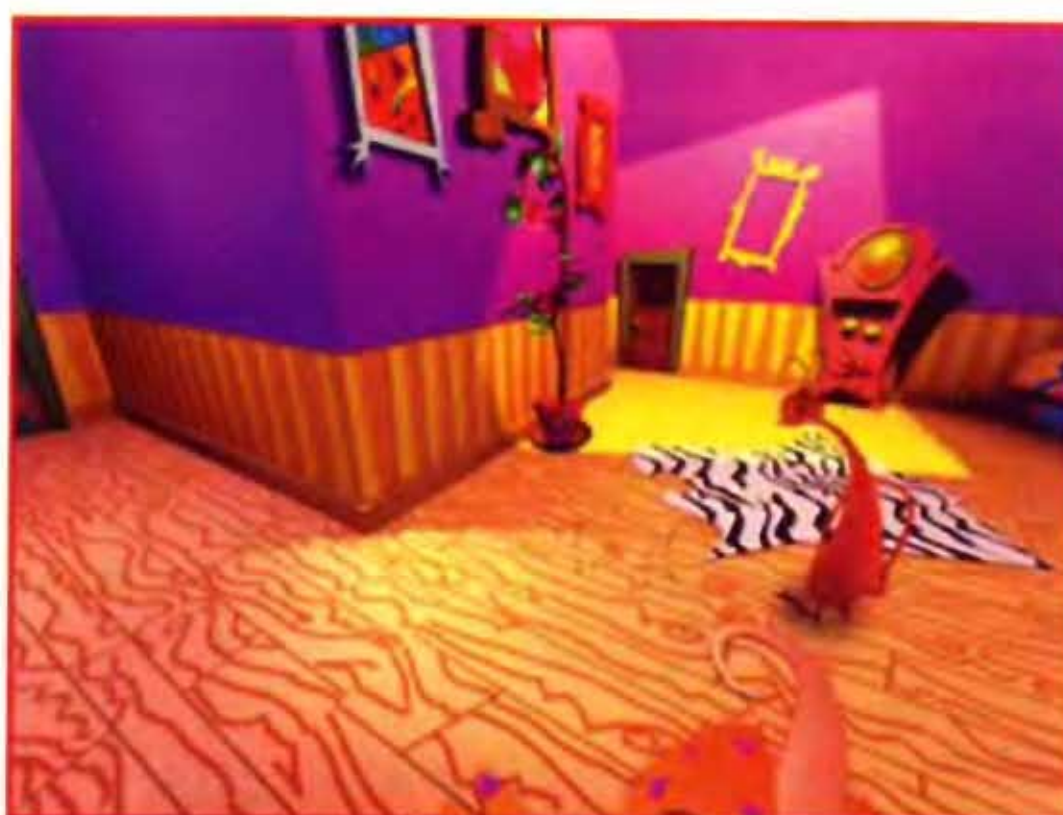
Здравствуйте, как обычно, люди! Ни для кого не секрет, что для многих игры делятся на следующие категории: самые плохие, очень плохие, средние, хорошие, очень хорошие, незлыблемо хорошие, совсем замечательные и JRPG. Это, конечно же, шутка, но есть в ней гигантская доля правды-матки. А вот эта игра квестом будет. В меру симпатичная, очень красочная. Главная цель — просто насмешить народ, заставить улыбнуться. И ничего более, если не считать неплохой тренировки мозгов, ибо головоломки тут не самые легкие. Не стоит относиться к сему гамезу слишком серьезно. Нет, амери-

канщина, конечно, невооруженным глазом заметна, шутки там, порой, приторные бывают, да и, вообще, у некоторых личностей, привыкших садиться за игру исключительно с целью «порыдать над страстями», такие творения лишь дикую аллергию могут вызвать. Но кто спорит, кто спорит-то? Я не спорю.

Впрочем, немного выше, я нагло лукавил... Нет, конечно же, не только головоломки, но и сюжет может заставить работать мозг внимательного человека. Ключевое слово — «внимательного». Прелесть игры в том, что за, казалось бы, бессмысленными шутками скрывается некая пародия на весь наш мир, что дает повод немного задуматься, в том числе, и над своей жизнью. Как же легко и иронично показывается картина современной планеты Земли, а также людей, ее населяющих. И это есть во всем, начиная с характера наших героев, инопланетян, совершивших вынужденную посадку на Землю и проживших там (вернее, тут) немалое количество времени.

Техническое оформление игры заставляет верить в то, что на экране идет самый настоящий мультфильм. Причем, оч-чень хорошая режиссура (умение правильно распределять заставки, подбирать ракурсы и пр.) до-

водит «ощущение присутствия в мультике» до очень высокого уровня. Однако особо придирчивые люди обязательно упомянут спрайтовую графику. И якобы морально устаревшее «разделение на экраны». Да-да, тут, как в са-а-а-амом первом «комповском» четырехцветном «Ларри Лафере» (квест такой был, древний), придется бродить по нарисованным «экранам» со строго фиксированной камерой и остальным вытекающим. Правда, что не может физика, может лирика, ибо это все так умело организовано, что игру вовсе не портит. Повторюсь, на экране, по сути дела, идет самый настоящий мультфильм. Кстати, про мультфильм. Игруля-то сделана «на основе» одного мультсериала, причем представляет собой его последний эпизод. Из серии в серию разноцветные не только по внешнему виду, но и по душе, инопланетяне, обосновавшиеся в пустом доме (предназначенном, кстати, на продажу... хотя НЛОшники умеют отвадить любого потенциального покупателя), ссорятся, мирятся, устраивают проблемы из ничего и вместе их решают. Живут, в общем. Так что вот, началось все мультиком, а игра кончает историю. Весьма оригинальный способ поставить в сюжете жирную точку, однако же, какой красивый и геймплейный...





Все начинается с того, что приходит Этно (Etno) и сообщает, что корабль, наконец-то, починен и так и ждет, чтобы на нем улетели... Упс, вы не знаете, кто такой Этно? Придется познакомить вас поближе с компанией инопланетян. Этно — в меру сумасшедший ученый. Хочет казаться интеллигентным и культурным «человеком». В меру получается. Следующего персонажа зовут Бад (Bud), что по-русски значит «зародыш». Назвали его так вовсе не из-за размеров (наоборот, он, надо сказать, самый высокий в компании), а... в общем, кто знает из-за чего его так назвали. Оранжевый такой. По характеру очень наивный, хочет со всеми дружить, а получается... На фоне остальных может показаться, что он даже умеет немного думать, но не его это заслуга, а как раз тех самых «остальных», среди которых есть, например, Джорджиус (Gorgious), невысокое толстое существо синего цвета. Круглый такой, мордатый, все время хочет есть. Характер имеет грубый, впрочем, какой же еще характер подойдет к такой ужасающей морде? Кэнди (Candy), наоборот, существо... э-э-э... да, существо — всем существам существо. Ни хрена себе, пардон, овощ (даже по внешнему виду овощ — небольшой такой и зеленый) — этот самец твердо и

бесповоротно решил поменять пол. Претензии на изнеженность и, якобы, «женственность» так и прут из его большой, но пустой, головы. Не случайно его имя в переводе с американского означает «конфетка». В общем, от таких противных нужно держаться подальше... Последним же в списке идет Стерео (Stereo). Игра практически не раскрывает его «богатый потенциал», однако ж, для тех, кто ни одним краем глаза не видел мультика (я-то ради интереса посмотрел серии полторы), сообщу, что, по идее, две его красные головы должны все время спорить друг с другом, и это, по идее же, должно быть смешно. Но в игре этому приколу не нашли такого широкого применения, как тем же пошловатым шуточкам на тему Кэнди-конфетки и его жизненной ориентации. Правда, даже в таком варианте вряд ли придется скучать...

Итак, все начинается с того, что приходит Этно и сообщает, что корабль наконец-то починен и так и ждет, чтобы на нем улетели... Упс, вы не знаете, кто такой Болок (Bolak)? О, да это же наемных дел мастер, нанятый доктором под именем Сакарин (Sakarin), великим любителем устраивать опасные для здоровья опыты над разного рода инопланетными созданиями. В общем, остался один

лишь Бад, все остальные уже схлопотали по заряду из замораживающего пистолета.

Поздравляю, мы уже в игре! А точнее, в сортире. Укрываемся от Болока-отморозка. Берем вантуз, очистительную жидкость (зеленая такая) и туалетную бумагу Джорджиуса. Он же хорошо у нас кушает, следовательно, и к отдаче должен быть готов соответствующей. Соединяем бумагу с вантузом и целимся прямым в окно. Лезем наверх по бумаге... ва-у-у-у! Крепкая. А там, на крыше, в трубе... какие люди! Санта Клаус — американский Дед Мороз. Застрял, бедняга, сетует о потерянных праздниках и бедных детишках. Почистим трубу специальной жидкостью... Блин! А ведь не со зла, хотели-то как лучше. Всплакнув над усопшим (ничего-ничего, думаю, русский Дед Мороз согласится подработать вместо него... за баксы, конечно же), принимаемся за... усопшего номер два. Ломом взламываем гроб (как он тут оказался?), в рот суем воронку и наливаем туда соляной кислоты (все это можно найти прямо тут же)... мама!.. не, зря испугались. Забираем ключ. Пользуемся лестницей и применяем ключ на замке. Ух... что-то тут темно и страшно. Берем мышеловку и ставим ее под лестницей. Выключаем свет кнопкой... Ха-ха. Киллеру досталось.





Поднимаемся... Если хотите, поднимите телефонную трубку... Кхм-кхм (ничего себе разговорчик)... Оглянитесь. Вау! Это ведь дом, где обосновались пришельцы, он не такой уж и маленький, а значит, времени на его исследование уйдет немало. Не поднимайтесь пока по лестнице, у вас еще есть дела тут, внизу.

Одна из проблем заключается в аистихе, которая обосновалась на крыше и, как водится, не дает играть дальше. На этот случай на кухне есть зажигалка (в ящике длинного синего стола), а в гараже — ракета. В комнате Бада (там еще хищный цветок у окна и медведь в шкафу) пускайте ракету вверх по трубе... Да-а-а... Ничего страшного, просто еще один труп на пути хладнокровного инопланетчика. Теперь уже можно исследовать и более высокие этажи. В комнате Кэнди приватизируем колготки и фен, предварительно открыв ящик комода ключом (а где же еще искать ключ, как не в ванной комнате, а, точнее, в стиральной машине?... правильно, больше и вариантов-то нет). На третьем этаже, в темной комнате, в темном месте, двигайте курсор по экрану до тех пор, пока не «нащупаете» выключатель. Ур-ра! Прыгаем на ящик и берем с полки оконную ручку. Потом в этой же комнате также «нащупываем» место в окне, куда ручку можно присобачить... Трижды ура и пошли джигу отплясывать...

Доска помогает пробраться дальше, труба переносит в комнату со шкафом, на котором тут же должны быть применены колготки. Возвращаемся вниз и соединяем свисающий конец колготок с газонокосилкой. В шкафу сидел Болок... Их-вох! Мама родная!.. В общем, никого не оставил живым и здоровым наш оранжевый инопланетянин... А ведь хотел со всеми дружить, блин...

В большой комнате роемся в аквариуме... Вау, смачно... Пульты больше нет, но есть удлинитель. Фен с удлинителем — лучшее средство от заморозки! Однако ж история на этом не кончилась. Ученый вспомнил, что забыл взять свой труд, исследование

землян. Гений, оно и видно. Говорит со своим сумасшедшим изобретением. О-у-у-ух! Ну ладно, скажите ему, что, как только отвезут всех тех, кто из крови и плоти, приедут и за ним, бедолагой... МАМА! Железный дядя хочет видеть какого-то абсолютно левого чувака. От розетки подзарядив аккумулятор (чтобы его взять, нажмите кнопку на синем ящике... сюрприз!), суем его обратно в специальный стул, садимся и... ух ты!.. Нескольких попыток — и вы замаскированы под «того самого черта».

Как красиво, не без помощи Болока, дом «провождает» своих бывших жильцов, аж дух захватывает!.. Возвращения в дом не ждите; немного полетав, вы «приземлитесь» рядом с местной зверофабрикой. Этно скажет, что для улучшения качества топлива необходимо туда добавить коровьего навоза. Исследовать зловещую на вид фабрику отправляют синего и зеленого. Джорджиусом берем цыпленка. А тут еще, кроме маленьких, большой такой есть, попробуйте с ним поговорить.

Теперь Кэнди. Идем до двери... идем в дверь, а там... Яяяяяк!!! @#@\$#@!?! Нда-а-а... Снова играя за Джорджиуса, вы можете, наконец-то, приниматься за обследование фабрики. Тут есть музей навоза — сначала лучше всего направиться именно туда, попутно умяв за обе щеки содержимое встретившегося по дороге чана (пришельцы — тоже люди, если так можно выразиться, руками есть не будут, используйте ложку-поварешку, находящуюся в той же емкости), и прихватите этот чан с собой. В музее, дабы прикарманить молоток, действуйте на него чаном (прибежит испугавшаяся инопланетчика курица, если хотите, можете ее успокоить, заодно испытав молот в действии). Можете, конечно, попытаться взять его и без чана, только лишь добром это не кончится.

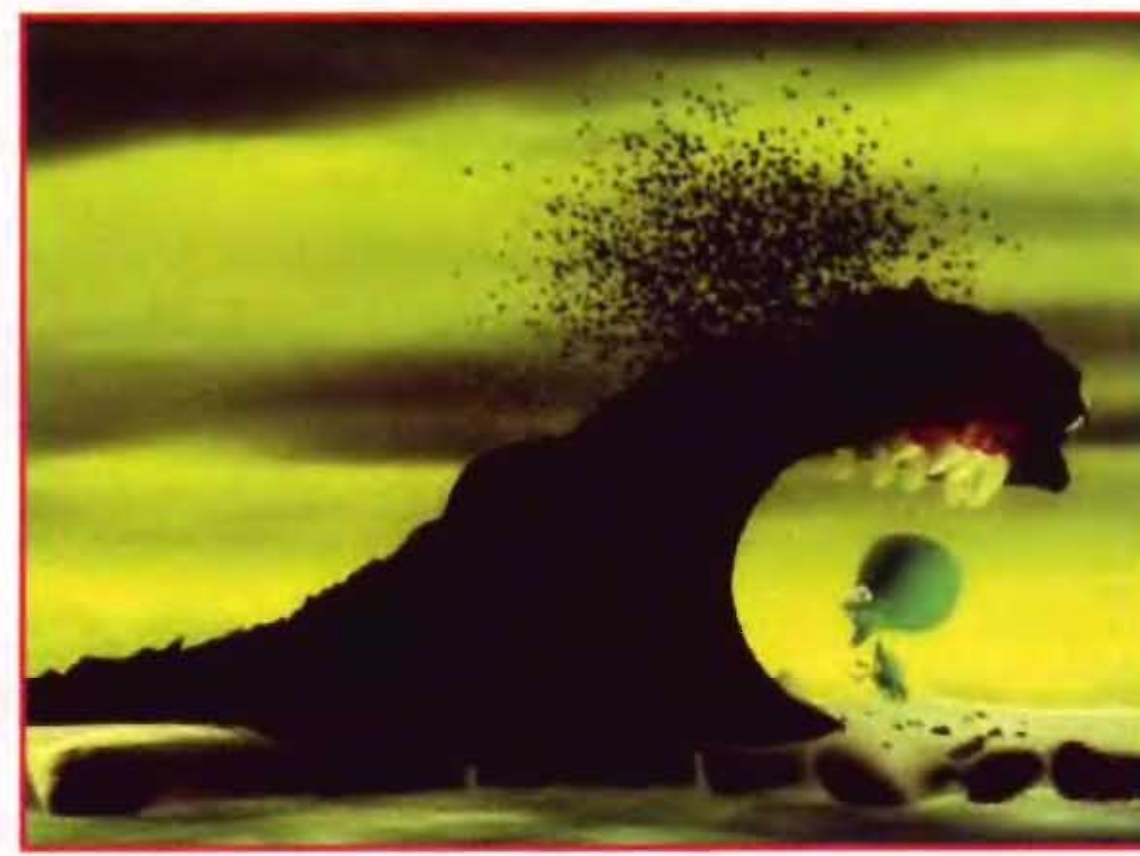
В другом месте этого прекрасного здания живет злой пес. В общем, его нужно вывести из строя. Не без помощи баллона, хозяин которого находится относительно неподалеку и

будет умерщвлен молотом минутой раньше. За дверью, охраняемой песиком, нам нужен скейтборд. На следующем экране забираемся наверх — лебедка ваша.

Теперь освободим одну из коров. Она — единственная корова с кольцом в носу, только за это кольцо ее и можно вытащить. Найдя ее, с помощью лебедки вытаскиваем, а с помощью скейта — двигаем... двигаем до закрытой двери, открываем, толкаем животное туда, потом — используем рядом лежащий крюк и дергаем за рычаг. А что же случилось с женоподобным Кэнди? Берем в ванной комнате бритву и масло. Последнее понадобится для того, чтобы смазать им дверь. Взяв резиновое кресло, линияем из этого странного здания.

Идем вперед, когда доходим, якобы, до тупика, кладем сидалище из резины прямо на землю (место, куда нужно класть, «определяется»). Садимся на него и протыкаем бритвой. Приятного путешествия. Теперь мы, наконец-то, на фабрике, где нас поджидает Джорджиус. Но к нему пока рано. У пылесоса, что возле аквариума, отломаем и заберем шланг. С помощью костюма для подводных исследований (суровый такой, на танк похож чем-то), который стоит рядом с одной из стен, опускаемся в аквариум, где в желтой подводной лодке (вероятно, внедрение данного агрегата в игру это шутка на тему известной песни) берем рыбу. После вылезания на сушу, травим ей (рыбой) повара (еще один труп)...

Баллон, находящийся в шкафчике,





присоединяем к печке с помощью шланга и зажигаем огонь. У холодильника стоит ведро, которое нужно подобрать, а кнопка вызывает лифт. Езжайте-ка на второй этаж. Тут есть железная перегородка со щелью внизу. Под нее просто так не пролезть, однако неподалеку есть комната с прессом, который приводится в движение нажатием кнопки. Инопланетяне не как мы с вами, они от действия пресса коньки не склеивают и лыжи не отбрасывают, просто становятся на время плоскими. Смело превращайтесь в лепешку и проползайте под ненавистную преграду, после чего направляйтесь налево, к банке с перцем чили. Это понадобится. Теперь — направо, но когда встретите мужика, возящегося с трактором, не подходите к нему, а держайте за рычаг, что рядом... Мо-лодца!.. Who will die next?

Совсем рядом с трактором есть дверь, забаррикадированная балкой. Уберите эту деревяшку и входите. Вы вернулись туда, где уже были ранее. Идите на кухню и ставьте на огонь чили. Возвращайтесь к трактору, неподалеку есть дверь, вроде той, под которую проползал наш храбрый НЛОшник. Ее откроет нажатие на кнопку, что рядом. Ох и заждался же Джорджиус своего приятеля! Корова ест чили, а потом делает дело в ведро... МАМА (ни фига себе, коровы пошли)!.. Кайф быстро забудется, когда вдруг появится Блок, прикажет всем сесть в тарелку и лететь к его заказчику, ученому с мрачным именем Сакарин. Тем временем, газ не дремал и шел

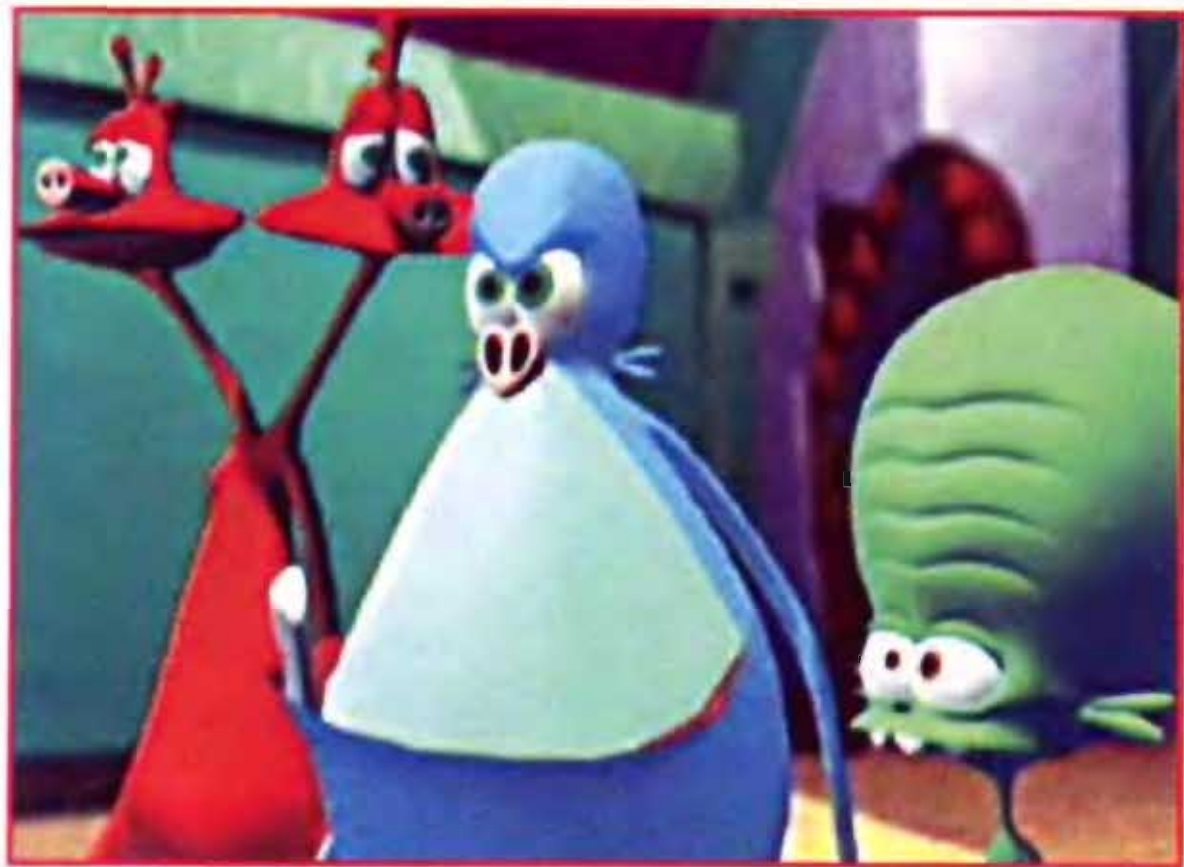
сквозь дырку в шланге от пылесоса... ВУА-А-А-АУ-У-У!.. Надо же столько трупов, столько впечатлений за один день!

А вот красный инопланетянин Стерео, будучи заключенным в стеклянную камеру, имел неосторожность... впрочем, что уж сейчас вспоминать об этом? Главное, что он — единственный, оказавшийся на свободе. Идем до лифта и жмем там кнопку «один». Дальше путь лежит в комнату, покрытую белым кафелем. Берем зеленый баллон и набираем туда веселящего газа (возле источника именно этого газа приклеена бумажка с улыбающимся ртом). Далее, за другой дверь (там их всего две), отодвигаем железную перегородку и подсоединяем полный баллон к трубе... Ур-р-ра! Хи-хи... Спускаемся вниз на подъемнике, а там помощник профессора... Ой... Ну что ж, трогаем его два раза, на второй он оставит вам наследство в виде ноги, все равно, она ему уже больше как-то не нужна. Санта Клаус, аист, говорящий компьютер, гигантский цыпленок, сварщик, собака (под вопросом, правда), говорящая рыба и повар, «тракторист», теперь еще и этот ученый. Усеяна, усеяна трупами дорога этих пришельцев...

«Тыкнув» на «ботаника» еще раз, получаем карточку-пропуск. Вернувшись к лифту, нажимаем кнопку номер три. Чтобы пройти дальше, воспользуйтесь оторванной ногой... У Кэнди же происходит разговор с гигантской мухой. После беседы она поможет выбраться из канализации. За деньги. Где их взять тупому при-

шельцу? Хм, где-то тут валяется костюм-скафандр «робота женского пола». Йау! Сбылась мечта зеленого идиота! Заходим в домик, а там живет робот-мужик, причем, у него есть деньги... Играя за Джорджиуса, берем череп, потроха и кость. Первым зачерпываем какой-то гадости, а с помощью двух последних спускаемся вниз, смешав их сперва между собой в инвентаре, а потом — применив на решетке. В выемке в стене уберите деревяшку, выдвинется бревно. Потом повторите это же со следующей выемкой, после чего прожигайте решетку зеленой гадостью и выбирайтесь. В холодильнике берем крючок и долбаем им трубу с газом, затем ударяем им же о дверь и выбиваем искру. Ба-бах!

Вот и столовая. Берем молоток, дабы с помощью него обзавестись топором (разбив стекло), а топор, соответственно, применяем на живой и очень наглой табуретке (которая не дает пройти вместе со столом и плитой). Проходите дальше (можете, понажимав на кнопки, поубивать подопытных существ — пришельцам уже все равно, десятком покойников больше, десятком меньше...). Теперь вы играете за Кэнди, в диване спрятаны деньги робота, крадем их (эх... и за кого мы играем?... убийцы, воры...) и отдаем их мухе. Она везет дальше. Бродя по телепортам, входите последовательно в номера 1, 3, 8 и 21 (складываем номер входа и выхода, получаем номер следующего входа). Стерео же нужно вернуться к уже любимшемуся лифту и спуститься на





второй этаж туда, откуда мы начинали. С помощью карточки усопшего вызволяем космический кирпич, берем его с собой. Едем на третий этаж. Заходим в круглый телепорт в полу, нажимаем на педаль и кладем кирпич на красную кнопку. Открывается дверь в фиолетовой карте... Теперь играем в игру «повтори последовательность цветов». Лучше всего взять бумагу и ручку, не мучаясь, просто по ходу дела все записывать, а не держать в памяти. Идите в открывшуюся дверь... Вау! Какое удобное креслице... Бад тоже долго не сидел, его освободил мафиозного вида чудик с сигарой в зубах. Далее — лабиринт. Практика показывает, что методом тыка (я бы даже сказал, «методом клика») выйти вполне реально, но, может, как-нибудь наглядно покажу в рубрике «Нет проблем» всю последовательность шагов и действий. Помните главное: даже когда кажется, что впереди тупик, неплохо бы сходить и проверить, так ли это на самом деле. Пару раз за мнимым тупиком будет скрываться вождьеленный проход. Идем так до улитки — она... кхм... подвезет. Прыгайте в дыру и вылетайте вверх на... э-э-э... живой жвачке. Следующим (долгожданным!?) трупом окажется робот, который, после предложения сделать массаж ног, снимет тяжелые ботинки и улетит в вентилятор. Выбивайте покойничка из лопасти, они вновь заработают и перенесут вас на свежий воздух! В пустыне идем вниз и три раза налево, берем шланг, потом — два раза вниз и шесть раз направо. Ух ты — мальчик на качелях закачался прямо-таки до смерти! Двигаем камень, берем череп. Идем налево один раз и вверх раза три... в общем, пока не дойдете до нормального входа на ба-



зу (куда в заставке залетала тарелка). Кричите в большую желтую трубку — вас услышит товарищ... А что же до Этно, то его, видимо, хотели поджарить, поэтому и направили в тостер. Бегите сначала к пружине, а то сгорите. Потом идите в телепортатор. Воспользуйтесь лифтом и забирайтесь на самый-самый верх, наподобие чердака, где между шестеренками застряла мышь. Освобождайте, спускайтесь вниз до самого низа и жмите на зеленую кнопку. Далее идите к большой двери, жмите на кнопку и входите туда... Упс... Да и Стерео не сидится, он встань с классного кресла, да и пойдти в зеленоватый проход. Да, почти все оказались взаперти. Кроме Бада. Как и в начале игры, он их вызволит. Походя вокруг базы, найдите трубу, присоедините к ней шланг и, используя череп, откусите от него лишние сантиметры. Спустились вниз и, когда дойдете до портрета гения, сигайте в левую нору. Вот так встреча! Подойдите к пульту, и Бад снова осуществит спасение своих друзей! Но тут появится выпустившая Бада зверушка и... у, блин... придется искать новое средство передвижения. Правда, находится оно быстро. Но... дважды блин, опять все попались! Кроме Кэнди, который ушел осматривать космическую ракету. Играя им, выбирайтесь оттуда с помощью люков (только дверью не пользуйтесь, там ученый с пистолетом), потом ступайте на подъемник и, по прибытии, шествуйте до упора и берите бочку. Забирайтесь обратно в ракету, на нижнем этаже крутаните ручку, на среднем — дерните за рычаг, а на верхнем — жмите на кнопку! Все! Да-да, это, действительно, конец! А концовка-то какая интересная! Ва-у-у-у! МАМА! Ийяйк! Слов не хватает



описать ее неожиданность и удачность. Ладно уж, скажу русскими словами, что там было, не у всех есть Dreamcast, а те, у кого нет, вряд ли сейчас его будут приобретать. Итак, ученый, будучи подпаленным ракетным пламенем, находит в себе силы пробраться в ракету и угрожать нашим героям пистолетом. Однако же, сюрприз настигает и его. Мы ведь уже привыкли, что очень крепкий Блок появляется нежданно-негаданно? А вот профессор не привык. Добрый наемник отпускает инопланетян с миром, ему ведь за них больше не заплатят... А вот с человеком, его покалечившим, нужно свести счеты... Нижняя часть ракеты, куда сумасшедший ученый запихнул тонны взрывчатки, отделяясь от отсека с инопланетчиками, падает вниз и... столько трупов я не видел ни в одном квесте. Теперь погибло все человечество вообще. А ведь еще в самом начале игры кто-то из инопланетян сказал, что Земля обречена на гибель. Наемник, действующий только ради наживы, и сумасшедший ученый, ради идеалов науки кромсающий живую плоть... да и все неотзывчивые, грубые, готовые убить (и, при неосторожной игре, убивающие), персонажи... Повод нам с вами задуматься? А? Я лично считаю, что нет! Почему? Дык игра-то шуточная... Расслабьтесь и думайте о пришельцах, да о симпатичном, хоть и укравшем ракету, чудике. Они — единственные, кому повезло. А ведь многолетние мучения пришельцев кончились! Это, правда, конец всей эпопеи.

**Александр Сергеевич
ака Дедушка Укен**



Armada

Жанр: боевик

Разработчик/издатель:

Sega/Metro 3D



Место: холодный и далекий космос, наполненный различными мирами и окутанный поповым киберпанком.

Время: далекое будущее (хотя официально подтвердить это не удалось).

Кто вы: представитель одной из воинственных рас альянса (куда, несомненно, входят люди) в галактике, защитник, вольный рейнджер, вставший на пути зла. Под вашим контролем находится одноместный боевой звездолет, с помощью которого вы и будете творить свои дела. **Звездолет** имеет энергоресурс, расходуемый на форсаж, оружие, защиту или спешлы. При минимальном количестве энергии эффективность вышеперечисленных вещей резко снижается или сводится на нет.

На звездолете имеется радиосвязь (о, чудо!), радар, а также местный вариант системы навигации с компасом (в космосе!), который поможет космолетчикам не заблудиться, а главное, найти необходимую цель. В галактических магазинах местных космостанций можно обзавестись массой различных примочек для вашего корабля. Ракеты, системы наведения, дополнительные движки и броня — все это стоит денег, которые можно заработать на своем геройском пути (по традиции, из врагов вываливаются неплохие суммы).

При командной игре экспу (то, что она здесь имеется, все уже поняли) и деньги приходится делить между партнерами, что не всегда правильно, особенно при боях с огромными боссами. Звездолет каждой расы по-своему уникален и имеет тенденцию к росту, что позволяет увеличивать мощь оружия и брони, но для достижения хоть какой-нибудь эволюции вашему кораблю потребуется много экспы. К счастью, ваши враги просто наполнены ею.

Кто ваши враги: чужеродная раса откровенных уродов (созданных, скорее

всего, искусственно), экспансирующих планета за планетой. Так называемая Армада берет количеством, но в ее рядах попадаются и крупные кораблятки — они-то и являются вашей основной целью по ходу игры. Хотя серьезную опасность представляют орудия разного калибра, размещенные на планетах, не бойтесь залетать в необследованные районы галактики — там можно встретить большие корабли с маленькой сопротивляемостью, что поможет разбогатеть. А если что не так, просто телепортируйтесь домой.

Честно говоря, видов кораблей противника очень много, практически ко всем нужен свой подход.

Ваш главный враг: это, скорее всего, манера скоростной и драйвовой игры. В «Армаде» нельзя пронестись ураганом и всех уничтожить. В игре придется привыкнуть к расстановочному геймплею, где от вас будет требоваться меткость и повышенная живучесть. Терпение и еще раз терпение, да и потом, кто вам мешает вначале прокачаться, проапгрейдить звездолет, исследовать карту, а уж потом пойти на выполнение самых сложных заданий? Изучайте противников, ищите их слабые места, пробуйте атаковать с разных сторон, а потом из всех орудий обрушивайте шквал огня на единственный уязвимый квадратный миллиметр панциря вражеского корабля.

Кто ваши друзья: это другие рейнджеры, которые во время битвы охотно к вам присоединяются и вскоре погибают, поскольку ни чинить, ни апгрейдить их нельзя (гордые, наверное). А также всяческий обслуживающий персонал по заливке горячим и пивом, базирующийся над поверхностью планет. Но и в космосе можно встретить поддержку в виде ремонтных станций и защитных постов. А в общем-то вы одиноки в борьбе с Армадой (ну и ладно, больше медалей достанется).

Ваш главный друг: второй игрок. Да-да, именно он — ваша самая большая надежда и опора, без него не просто неинтересно играть, без него невозможно играть. А уж если вы позовете еще парочку товарищей с джойстиком, то ваша суперкоманда станет воистину непобедимой.

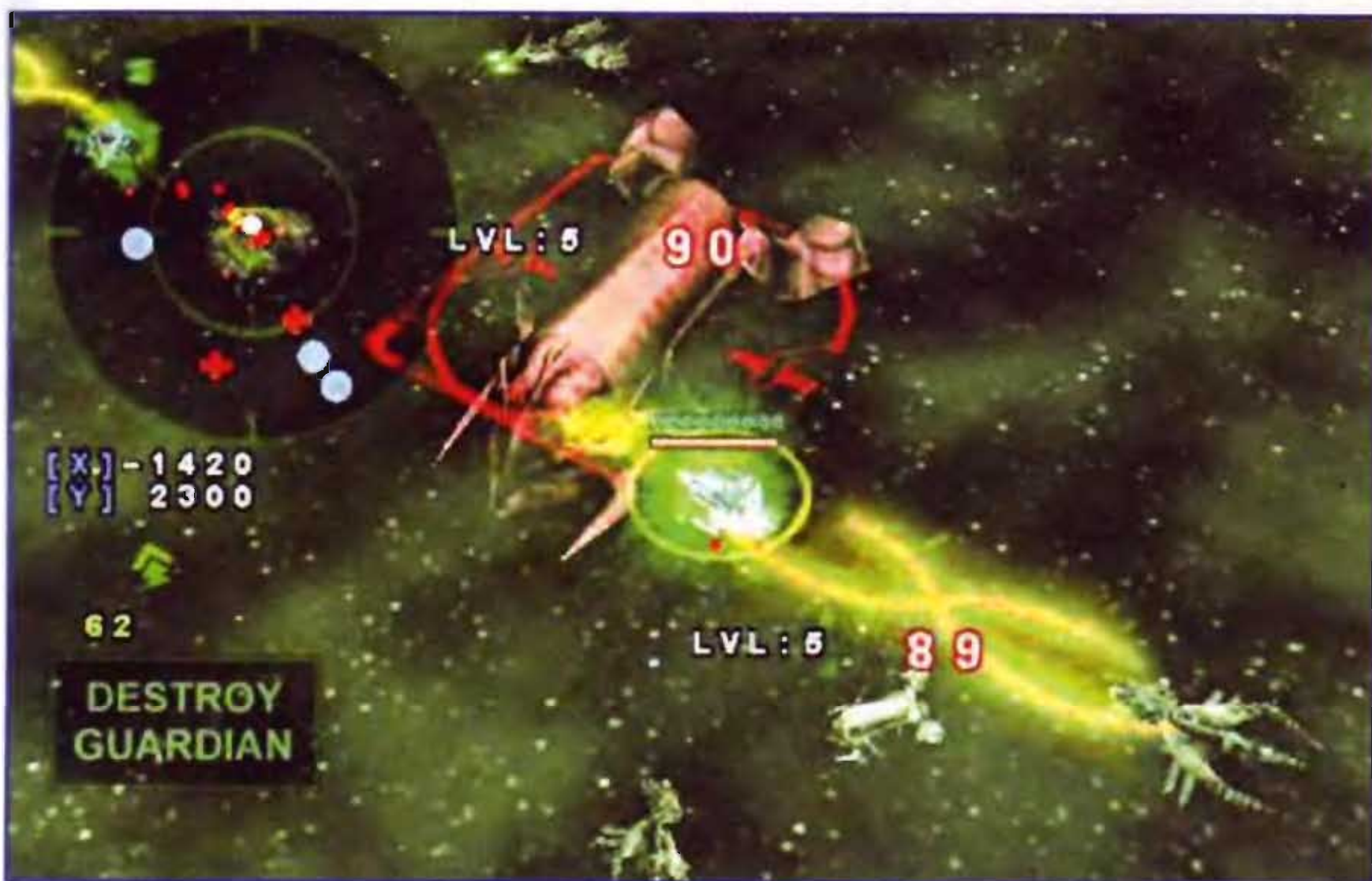
Ваша цель: попасть в расположение последнего оплота галактического альянса и уничтожить матку инопланетян. Перед вами длинный путь по освобождению галактики, в частности, родных миров различных рас от всепоглощающей Армады. Товарищи по сопротивлению будут снаряжать вас квестами (большинство типа «Порви и сожги их всех»). Их выполнение может завести вас в неизведанные (по крайней мере, мной) глубины космоса (честно говоря, за пару часов игры я даже не долетал до края карты). На пути к матке немереных габаритов вас поджидает масса сражений различного характера. В основном, как ни странно, это наступательные операции, но придется и поохотиться, и пообороняться. Так что на динамику жалоб не будет в любом случае.

Самое выгодное занятие: охрана и сопровождение галактических коммерсантов и челноков, которых здесь просто куча. Это самый выгодный источник получения дополнительных доходов и экспы: за небольшой участок сопровождения при минимальном риске вас одарят кругленькими суммами.

Можно также поторговать и позаниматься разведкой, но это уже на любителя.

Игра в меру упитана (в смысле визуализации), в меру воспитана (в смысле геймплея и баланса), но страдает хроническим однообразием, которое сможет скрасить только игра вдвоем или вчетвером. А вообще, у нее есть чему поучиться новому поколению писишных аркад, которых развелось хоть пруд пруди.

Raptor





Border Down

Жанр: shooter. Разработчик:
группа бывших сотрудников Taito



Вы себе не представляете, как у меня разгорелись глаза и зачесались руки при виде диска с этой игрой! НОВОЙ игрой на «Дриме» (дата релиза 26 сентября 2003 года), ставшей хитом еще до выхода. К тому же жанр горячо мною любимый — аркадный шутер. (Признаюсь, что мой восторг усиливала мысль о том, что владельцы PS2 и Xbox, давно похоронившие Dreamcast, скрипят зубами от зависти и от голода, который они испытывают от недостатка качественных аркад на этих новомодных консолях.) Дорогие мои читатели, если такие названия, как Radian Silvergun, Ikaruga, Giga Wing, Lightning Force или Ray Crisis\Storm для вас хоть что-нибудь да значат, то эту игру вы просто обязаны съесть вместе с диском, коробкой, приставкой и телевизором. Сытость и море удовольствия гарантированы, не будь у меня двух хвостов (второй отрастил на спор).

Вы уж простите меня за излишнюю субъективность и неприличную любовь к «Дриму», но без аркад я жить не могу, особенно без таких классных, вобравших в себя все только самое лучшее и использующих мощь консоли на полную.

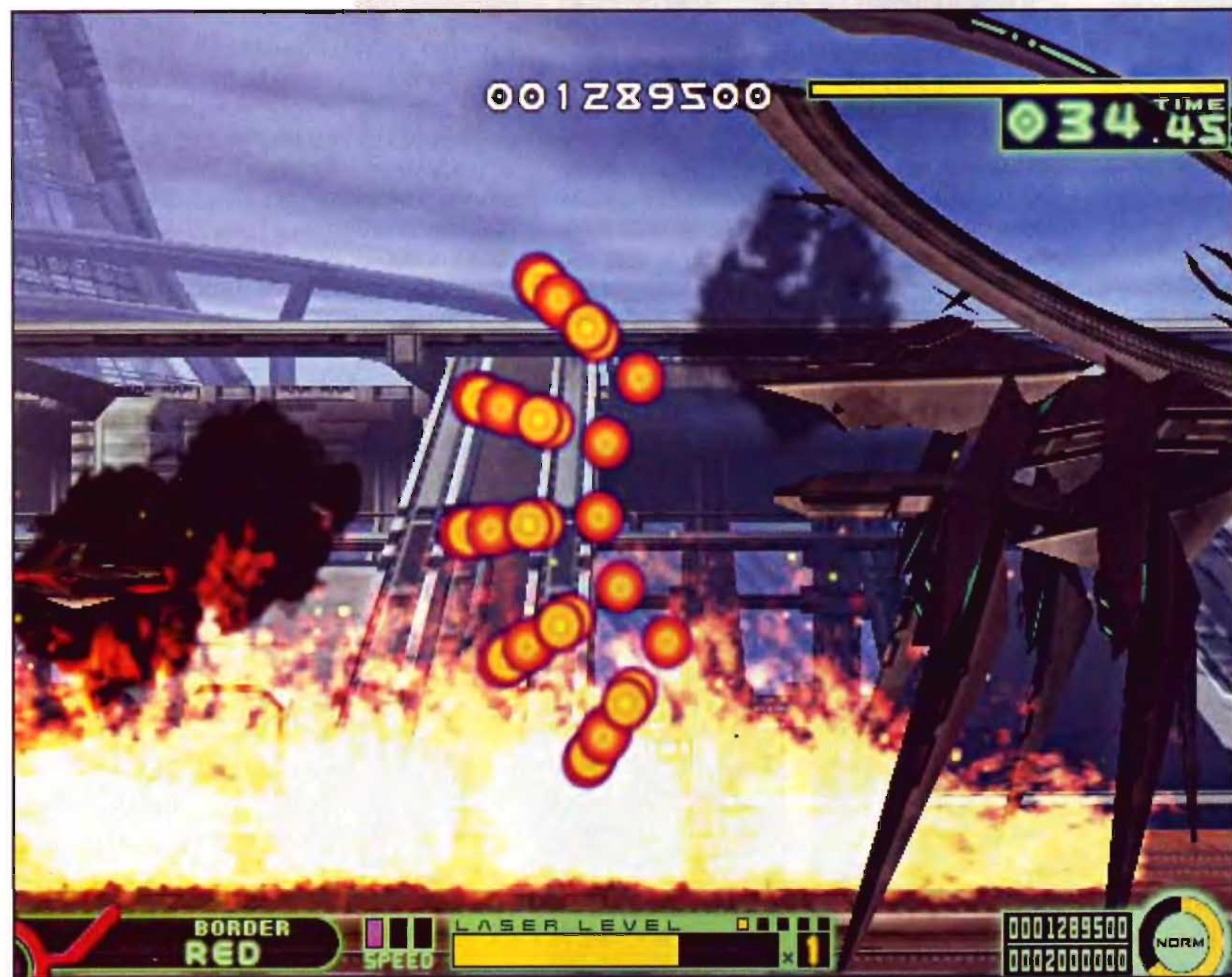
Ну ладно, хватит восторгов, пора поведать о самой игре, благо ведать о BD настолько же приятно, как и играть в нее (я сейчас расплачусь, ей-богу!).

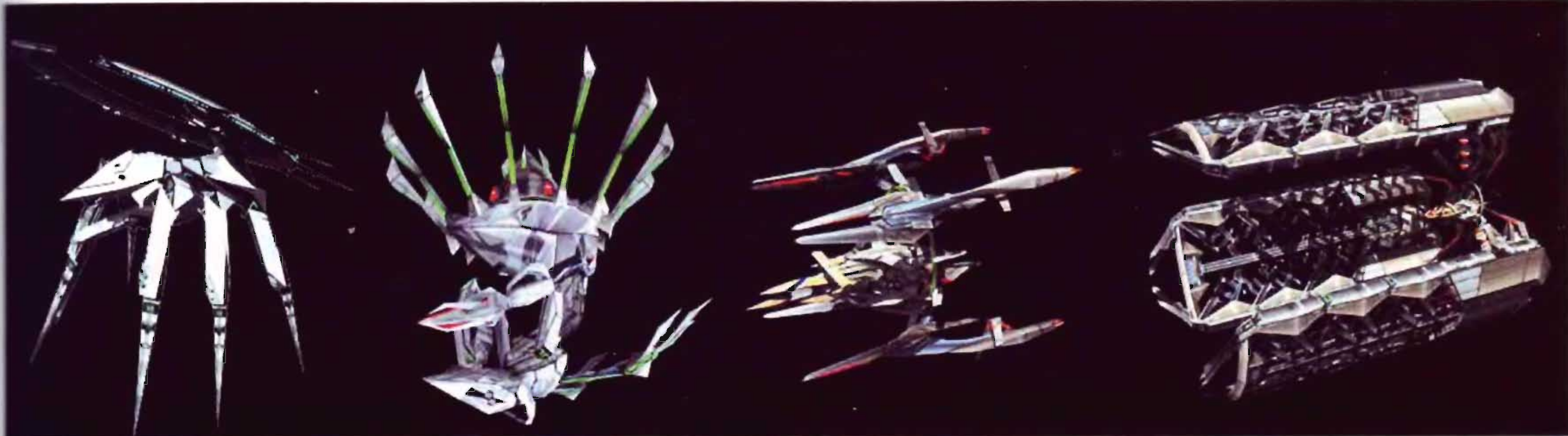
Крутиться, вертеться и еще раз миллиметраж

Чтобы сразу было понятно, скажу, что элементов классической механики в BD довольно мало, но в основе иг-

ры лежит, все-таки, классическая схема. Движение по экрану происходит слева направо, с расширенными возможностями перемещения вниз или вверх (прямо как в Einhander), то есть иногда вы можете сдвигать экран своим самолетиком. Врезания в стены несколько раз прощаются, а вот во врагов — нет. Три режима скорости помогут выбрать оптимальный стиль полета в угрожающих ситуациях, особенно при встречах с боссами.

Но самое примечательное в BD — это система накопления спешла. У вас с помощью P-up и просто точных выстрелов по врагам копится пятиуровневая спешл-линейка. Каждый накопленный уровень увеличивает мощь вашего обычного оружия, и при включении спешла ваш лазер извергает толстую струю энергии. Атака получается очень мощной (хотя и тратит часть спешл-линейки). Необходимая продолжительность воздействия лазером зависит от зажатия кнопки. Так, лазер уничтожает заряды противника, но не все, и это надо учитывать. Иначе «чрезмерное употребление» лазера оставит вас без спешл-линейки, а заодно и снизит мощь обычного оружия, что гораздо страшней. Некоторые противники могут так же, как и вы, испускать толстые лучи. «Столкнув» свой и вражеский лазеры, вы ощутите противодействие, при котором с невероятной скоростью будут тратиться ваша и вражеская спешл-линейки. Если вашей линейки хватит и





лазер «вытерпит», то противник получит по полной программе накопленный двумя лазерами заряд, но если линейки не хватит... В общем, вы поняли, получите по полной программе именно вы.

В целом, «лазерное противостояние» дело рискованное, но в случае удачи приносит огромное количество очков, которые, как известно, самая большая награда в аркаде. Помимо огня из обычного оружия, есть возможность вести стрельбу самонаводящимися снарядами. Они расширяют ваши возможности и позволяют атаковать, казалось бы, недоступные цели.

На наш век хватит

Врагов в игре много, все они очень разнообразны и по своему сильны. Боссы очень сложные. По сути прохождение самого уровня не вызывает особых трудностей, но вот боссы... Это просто песня какая-то! В общем, я завидую еще не игравшим и желаю счастливых недель прохождения!

Насчет недель — это не преувеличение. Познакомьтесь с системой оперативного продвижения по игре. Она чрезвычайно запутана и сложна. В начале игры вам предлагается выбрать один из путей прохождения уровня: зеленый (легкий), желтый (средний) и красный (сложный). Уровень на разных сложностях будет ветвиться по-разному, но итог один — в конце вас ждет босс. Если вы погибнете, то запустится следующая часть уровня, только вы появитесь в зоне на уровень выше. То

есть были «зеленым» — станете «желтым», были «красным» — станете совсем мертвым, извольте потратить continue (если оно, конечно, у вас есть). В итоге вы получаете три игры в одной, и это еще не считая режима «ремикс», где, помимо уровней, и музыка, и враги немного другие. Чтобы полностью одолеть BD, вам будет необходимо пройти ее в разных режимах, не потеряв ни одной жизни(!), аж целых шесть раз! Вот такой подарок обладателям «Дримов»! Лучше поздно, чем никогда, ведь такие замечательные игры и есть то, ради чего покупают консоли.

Эмоции

Мир аркадных шутеров необъятен и, на мой взгляд, его ждет светлое будущее. И не раз еще будет метаться взгляд по экрану, стечь кровь при виде последнего босса. И будут жать друг другу руки игроки, прошедшие вместе леталку от начала до конца на харде, не потеряв ни одной жизни в жестоком и прекрасном мире всепоглощающей игры. Мире, где ценны не образцово-показательный гуманизм японцев, не мудреный сюжет, натянутый на миллионы полигонов, не стратегическое планирование и тактические ходы, а только ваша реакция и терпение, которые не измерить в экспе или кредитах. Мире игры, где вашу душу переполняет восторг от первого до последнего момента, восторг, который невозможно выразить словами...

Raptor!





Volfoss

Жанр: стратегия / ролевая
Разработчик / издатель:
Namco

Постоянная погоня за стилем и оригинальностью, как мы уже неоднократно с вами убеждались, в сердцах японцев живет и побеждает. Имею честь представить игру, которая, можно так сказать, является серьезным достижением в области дизайна и стиля видеоигр. Namco снова показала всем мощь Ямато, выдвинув на прилавки тактическую ролевушку Volfoss. Это именно та игра, в которой все силы и талант авторов были брошены не на суперкрутую проработку полигональных моделек, а, в первую очередь, на атмосферу, душу игры. «Неужели она ни на что не похожа, неужели исключительно своеобразна?» — спросят меня заинтригованные. И да и нет. Эту игру надо чувствовать, как ше-

лест осенней листвы, как дыхание ветра странствий и приключений. Вы только ни в коем случае не подумайте, что Volfoss добр и пушист. Вовсе нет! Это совсем другая романтика, мир, где ужасное изящно и легко, где солнце не греет, но создает настроение, где рев электрогитар — гимн, а мутант — царь природы. Противоречивые чувства посетят вас не раз, если вы войдете в этот мир, подобный снам о грядущем апокалипсисе. А впрочем, есть игры, немного похожие на Volfoss. По музыкальному сопровождению это, пожалуй, замечательнейший файтинг Guilty Gear, в части тонкой атмосферы — Elemental Gearbolt. А вообще, геймер, по идее Namco, наверное, должен ощущать себя Алисой, которая только что из Зазеркалья попала в галерею Пикассо. К слову, о галерее. Она в игре есть и состоит из изображений персонажей, населяющих диск. Только взгляните — самые сумасшедшие и поэтому гениальные дизайнеры Японии трудились над образами. Да, игра выполнена как пособие для художников — сюрреалистов... А впрочем, что это я про дизайн да про атмосферу... Игра ведь это, а не аниме. При ближайшем рассмотрении окажется, что это тактическая стратегия

классической пораундовой системы (действует вся наша команда, затем вся вражеская). Полигональные объекты на полигонной же карте, все трехмерное, качество гораздо выше среднего, но я бы рад был, если бы персонажи были спрайтовыми... Действие разворачивается в фантастическом мире, и не разобрать, где мутанты, где биороботы, а где инопланетные монстры, хотя это ведь и не важно — все они сражаются, как один, за правое дело (если в вашей команде, разумеется). В мире процветает урбан и киберпанк, рок и криминал. Уже в первом городе после сражения с закованными в хитин субъектами, из достопримечательностей в глаза бросаются тюрьма, похожая на склад (заключенных держат в стальных кубках, страсть как напоминает наш фильм «Кин-дза-дза», там похожая ситуация), и морг, в котором легко можно купить жмурика, оживить и выпустить в бой. Вот как все просто. Мутанты ведь «невер дай»... Зэком вполне может стать любой из персонажей игры по разным причинам, и тогда придется его вытаскивать из темницы. Герой с длинными светлыми волосами, конечно же, тоже мутант, и за него мы будем кромсать врага и собирать экспу. Как это





ни банально, он очищает от нечисти полигонные земли за деньги. Хотя позже станет ясно, что у него тоже имеются собственные далеко идущие планы и даже недурной интеллект. Схема действий также стара — битва, город с магазинами, снова битва. За сражения, конечно же, дают очки опыта, которые для каждого героя геймер может сам распределить в нужные русла, что удобно и добавляет интерес.

В населенных пунктах есть специальные тренировочные базы для ваших подопечных, но прокачка там стоит денег. Большие возможности для развития персонажа, это тоже плюс. Рекрутов можно свободно набрать в соответствующих пунктах, а также оживить или освободить новых друзей вместе со старыми. Естественно, чем дальше в игру, тем сильнее будут

предлагаемые монстры. Сюжетные герои всегда полезнее обычных солдатиков, и в бой лучше водить их. Хотя некоторые потом от вас убегут с экипировкой и опытом, что вы на них потратили, обидно будет... Но таковы они, эти японские RPG.

Миссий очень много, персонажей тоже — не пожалуйте, есть несколько секретных и очень крутых. Сюжет, к сожалению, из-за японского языка на семьдесят девять процентов остался военной тайной, но удовольствие и интерес от этого практически не падают. Практически... Но, как уже я говорил, мне игра пришлась по вкусу не из-за довольно надоевшей системы боя, не из-за графических достижений и кучи разнообразных item'ов с магией. А из-за дизайна, стиля, атмосферы, богатства фантазии авторов и, в конце концов, убойной музы-

ки и красивых иллюстраций. Собственно как RPG она не блистает, возможно, опять же в силу своей японоязычности.

В итоге же мы имеем игру, одной стороной уходящую в будущее (не буквально), а второй — хватаящуюся за толстую цепь якоря консерватизма тактических японских ролевушек. Опять же подчеркиваю: игра на любителя. Ведь люди разные, и их много, и все чего-то хотят. A Volfoss от Namco такой один, и то, чего разработчики добивались, им, видимо, удалось сделать.

И уже поэтому Volfoss — событие в игровом мире. Киберпанк я сам не люблю, но это — не просто кибер. Рекомендую ее хотя бы посмотреть, а там, может, и за душу возьмет... Красиво...

Wind Elf

<p>POPCORN</p> <p>ポピュラーなクリーチャーの一種。頭部から生えている赤い弾丸は、本来は一生に一度、ここぞという時にのみ射出することができる。その際に、頭のあまり、自らの身体まで飛ばしてしまうこともあるらしい。</p>	<p>GRUB</p> <p>邪悪な性格のグラム。腹を持ち、腹に当たる両側部分の内側には、エメラルド色の無数の刃が仕込まれている。ここが刺らねてきたら、すぐに逃げたほうがよい。さもないと、首を刺し刺さるのを見ることになる。</p>	<p>GILDA</p> <p>進化したヴァンパイアの末裔。普段はクールで紳士的だが、一歯牙をむき出しにすると思慮に豹変する。甲虫をかえどつた羽は身体と一体化しており、先端の巨大針を用いて血をすすする。そのとき血だけでなく、相手の体力をも奪う。しかしいくら敵んでも、彼らの敵がいやされることは永遠にない。</p>	<p>WITCH</p> <p>孕み出した状態を満腹形とするクリーチャー。背に当たる部分は複雑な形状のカマとなっており、これを用いてトリッキーな動きの攻撃を振り出す。体表は意外に固く、防衛にも使われている。昆虫のような脚には何の表層も浮かぶことなく、知能は低いとされる。</p>
<p>PIZZ</p> <p>謎なものが大好きで、いつも仲間同士で団圓を出しあって楽しんでいる。あまり強くないので、知能はそこそこらしい。体の一部を捨てるという乱暴な攻撃を行うが、ピースはちゃんと生まれてひと安心。捨てるやつでも、かえって元の場所にはあるのが大変らしい。</p>	<p>FRISK & BOO</p> <p>「いいいいいいいい」の名声を持つクリーチャー。多数の武器で武装したウェポンチャンパー(カブ)を引きずりながら移動する。敵文らの姿は、ヤドカリを彷彿とさせる。戦闘時にはチャンパーの中に引きこもり、武器類を全開にする。コード機を備えた機を用いて、データハッキングを行う習性でもある。</p>	<p>KINGI LEITH</p> <p>その不審な衣装のような動きを笑う者はいない。彼らはその長い腕で奪った命と、奪った命を使って集まっている王を繰り上げるといわれている。まるでトルーパーに変わるのも、絶えず命を求められているためである。戦場では、命の死神として恐れられている。</p>	<p>PIRACE</p> <p>独特の甲高い声で遠くでも気軽に話すが、その語彙はいんげん無礼の極み。他の種族には尊重されているが、英にはしていない。彼らが一番好きなのは、暴力と血の物語である。そして、常に悪徳の極を探しており、聞き付けると大喜びで騒ぐ。知能は高い、というより悪知能に入っている。</p>
<p>JUST ENVI</p> <p>?</p>	<p>FRISK & BOO</p> <p>カルデアランドの王妃。</p>	<p>TIE CL</p> <p>アスデニアの大神。四柱に対しても大きな影響力を持ち、事実上の最高権力者といえる。強力な攻撃技の使い手としても知られている。</p>	<p>WITCH</p> <p>常にトルーパーランキングのトップを占めるエリート集団、オクタゴンの「スラムズ」を率いる。右腕から出す大型パイプは、持ちこたえられる音がいないと驚かされるほどの強力な貫通力を誇る。</p>



Kingsley's Adventures

Жанр: приключения
Разработчик / издатель:
Psygnosis

Любите ли вы сказки? Наверняка, да. Есть сказки для детей, есть для взрослых (например, страшная сказка «Кошмар на улице Вязов» или всеми любимые «Звездные войны»). А эта игра-сказка для телевизионной приставки PSone годится и взрослым, и детям. Из нее вы узнаете о захватывающих приключениях юного благородного рыцаря Кингсли (Kingsley). Когда на сказочную Фруктовую страну напал могущественный и страшно злой волшебник, Кингсли оказался единственным рыцарем (без страха и упрека, естественно), кто смог успешно сразиться с ним и победить. Мир и счастье вновь вернулись в страну, и в честь своего героя благодарные жители сложили множество сказаний и баллад, по мотивам которых фирма Psygnosis и сделала эту игру. Ну так слушайте.

Пролог. Рождение рыцаря
 Давным-давно, в сказочной Фруктовой стране, населенной всевозможными зверушками, объявился злой волшебник Кустар. Он похитил древнюю книгу магии, принадлежавшую королеве, а королевских рыцарей превратил в злых колдунов, из которых сделал своих заместителей. Вместе они стали творить всяческие злодеяния, и народ страны попятался, не осмеливаясь оказать им хоть какое-нибудь сопротивление. Но Кингсли решил положить конец всем этим беззакониям. А вот и он, собственной персоной. Ох, мой бог, да ведь это совсем юный лисенок с оцарапанным правым ухом! Воистину, мал пострел, да везде

поспел. Заявив своей тете о желании стать рыцарем, Кингсли, не мешкая, отправился в путь, забрав в соседней комнате из сундука пару монет (нажимайте кнопку □, чтобы открывать сундуки и двери, включать всяческие агрегаты и механизмы). Старый мудрый барсук Ринк посоветовал лисенку сначала проверить свои способности и открыл ему дверь в тренировочные залы замка Каррот. В первой комнате пришлось попрыгать по движущимся платформам (кнопка X — прыжок, шифты R2 и L2 — движение боком вправо и влево, соответственно, L1 — изменить угол обзора). В следующей комнате сержант-медведь Арил экипировал малыша кинжалом и арбалетом и провел с лисенком тренировочный бой (SELECT — выбор оружия, использование оружия — □, кнопка O — прикрыться щитом). Затем началась стрельба из арбалета по мишеням. Здесь, удерживая R1, можно перейти в режим прицеливания «от первого лица». Запомните этот прием — с его помощью и безо всякого арбалета удобно обозревать окрестности. Получив в качестве приза за меткость ключ, Кингсли использовал его на замочной скважине двери и прошел в залу, где продемонстрировал свою недюжинную силу, передвинув здоровенный куб на выделенное место в полу (зажав около куба кнопку O и нажимая на крестовине нужное направление, вы поможете лисенку выполнить это задание). И тут, «в награду» за успехи, Арил забрал у ма-

лыша казенное оружие. Хорошо, хоть, Ринк подарил лисенку свой кинжал. Теперь с кинжалом и парой серебряных монеток, выловленных в фонтане, вперед, к королю Фруктовой страны Мариусу Ушастому. Ого, страной правят зайцы, теперь понятно, почему на королевском гербе изображена большущая морковь. Похвалив лисенка за успехи, королевская чета вручила ему ключ с эмблемой винограда от библиотеки замка. Проверив по дороге доступные помещения, Кингсли побежал в библиотеку. Там он обнаружил потайной ход в подzemелье со злобными паучками, побеждаемыми двумя ударами кинжала, и лисьей норой, ведущей в приморский городок — порт королевства.

Борьба с пиратством
 Вот и первое задание лисенку. У Джима Брина, хозяина таверны «Соленый пес», злой пират Галахер отобрал галеон, и торговля с другими странами теперь невозможна, так как все боятся пиратов. База капитана Галахера находится на маяке острова Кутс. Жители порта прокопали на остров подземный ход, попасть в который можно прямо из таверны. Радуюсь возможности совершить первый добрый поступок, Кингсли тут же побежал к маяку. Под маяком лисенок повозился, сражаясь с приспешниками пирата, но удачно проскочил мимо стреляющих пушек. От огромных бочек пришлось удирать, рискуя быть раздавленным в лепешку. Но вот и капитан Галахер — здоровенный





морж с попугаем на плече и большущей саблей в руке. Пообещав лисенку неприятности, пират начал активно претворять их в жизнь. В юного рыцаря полетели целые очереди огромных круглых пуль, но еще большую опасность представляла туша самого пирата, которой он пытался раздавить храбреца. Ловкость и проворство против тупой силы...

После победы, забрав из сундуков гононар (набрав 50 монеток, получаем дополнительную жизнь), Кингсли возвратил галеон законному владельцу, за что и был награжден рыцарскими латами и боевым топором.

Дракон-обжора

Вернувшись в замок и похвастав обновлениями, Кингсли приступил к выполнению следующего задания. Деревню Пурлак, где жил лучший кузнец страны, терроризирует дракон-обжора Снуф, забирающий почти всю еду.

Нырнув в подземный туннель, ведущий прямо со двора замка Каррот (вход правее большущих солнечных часов) в деревню Пурлак, Кингсли выбрался на поверхность столь неожиданно, что напугал своим боевым видом отставного пирата Жака. Тот объяснил лисенку, как найти пещеру дракона. И, действительно, у дома кузнеца (с вывеской в виде меча) на земле отыскивались следы, ведущие к цели. Но безрассудство не укра-

шает настоящего рыцаря: он решил предварительно подкрепиться. Да только в трактире, кроме шпината в разных видах, ничего не нашлось — все сожрал дракон. И еще Кингсли узнал, что он не первый, кто пытался разделаться с обжорой, — пару лет назад храбрый мышонок Тартразин пробрался в пещеру Снуфа, но обратно не вернулся...

Жилище дракона поразило Кингсли не только своими размерами, но и многочисленными чудесами как технического, так и магического характера. В первой пещере пришлось аккуратно проскакивать мимо труб в виде змеиных пастей, периодически извергающих пламя, а активировав кнопки в стене, Кингсли открыл проход в следующую подземную комнату. Вторую и третью пещеры проскочить было легко, но вот в четвертой чуть не заблудился. Там в полу срабатывали панели, которые, как только малыш наступал на них, окрашивались в разные цвета: в зеленый, если лисенок шел правильно, или в красный, если нет. Не сразу Кингсли разобрался, что надо было идти по кругу против часовой стрелки, после восьмой по счету панели пройти на центральную, а потом на оставшиеся. Зато теперь осталось только собрать призы на постаментах, в том числе и ключ от двери.

Далее путь был сравнительно легкий, но в

одной зале потребовалось умение прыгать по валунам, покрытым зеленой скользкой слизью (удерживая крестовину джойстика, зажатой ↓, и нажимая при этом кнопку прыжка, делайте кувырок назад, помогая лисенку не свалиться с некоторых уступов). А в пещере с лавой, текущей со стены, Кингсли увидел нарисованные разноцветные ноты. Неподалеку стоял орган с шестью клавишами, на которых лисенок «напрыгал» нужную мелодию: (слева — направо) первая, третья, вторая, четвертая, пятая, шестая клавиша. Рядом открылся тайный проход.

Но вот, наконец, лисенок наткнулся на клетку с жирной мышью. Это и был пропавший Тартразин, отъевшийся на дармовых драконьих харчах. Снуф поймал его, но хитрюга успел стащить у дракона ключ с эмблемой винограда и теперь отдал его Кингсли.

Появился обжора Снуф. Как же он толст! Но огонь из его пасти очень опасен. Поэтому Кингсли стал за тюком с едой, и фаерболы дракона, вместо лисенка, попали в тюк. Снуф попробовал сменить тактику, прыгая на тюк, потом к лисенку с атакой ножом и вилкой. Но, заблокировав атаку щитом, малыш сразу сам переходил в атаку. Много есть вредно, неуклюжесть и избыточный вес сослужили дракону плохую службу. Подобрал нож и вилку и переключив конвейер дракона так, что продукты из пещеры вернулись обратно в деревню, лисенок выполнил и это задание.

Превращение крокодила в жабу

Блэксмит, королевский кузнец, выковывал лисенку из ножа и вилки рыцарский меч и рукавицы. Металл оказался волшебным, и Кингсли снова наведалься в порт, где, неподалеку от таверны «Соленый пес», на берегу стояла ржавая лебедка. Волшебные рукавицы помогли малышу подтянуть к берегу огромный корабль, где обитал темный рыцарь Кустара крокодил Рекс. «Ну, барсук, за то, что ты выступил против моего хозяина, я тебя съем». Крокодил прыгнул на постамент и начал бросать в Кингсли зеленую слизь, заодно пуская по центру залы грозовую тучку. Убедившись, что лисенок бежит быстро и так с ним не справиться, Рекс перешел к клаянью челюстями и тут, обозвав нашего героя енотом, превратился в жабу в желтых латах! Теперь перед лисенком оказался сэр Вильям, королевский рыцарь.

«Спасибо за избавление, Кингсли, но надо спасти остальных королевских рыцарей».





Сонное царство

Новое задание. В деревне Росари, издавна славящейся монастырским пивом, почти все жители больны странной сонной болезнью. Только в кофейне мадам Геры, рыжей коровы, от колдовского сна спасались крепким кофе. Вход в аббатство охранял монах, требовавший называть пароль для прохода. Пароль знал мэр деревни, но слуга у входа в мэрию заснул, не успев открыть дверь лисенку. Взяв кружку кофе у мадам Геры, малыш угостил им слугу, после чего прошел к мэру, и тот написал на клочке бумаги пароль: «Пиво сварено из меда». Услышав пароль, монах радостно открыл ворота, извиняясь: «Я сразу поверил тебе, юный рыцарь, но порядок есть порядок».

Только аббат Гарри знал лекарство от колдовского сна. Надо в пиво добавить сок трех священных растений, хранящихся в подземелье под монастырем. Но ни у кого не хватало смелости за ними сходить, ни у кого, кроме нашего героя. Лисенок отважно полез вниз. Забавно, но ничего такого страшного или сложного, кроме разбойников с большими кувалдами. Пришлось потолкать плиты на обозначенные в полу места, следя за совпадением размера, да попрыгать по появляющимся из воды платформам. В одной зале на стене на-

до было нажать по порядку разноцветные панели. Неподалеку под бочками обнаружили цифры разного цвета: первая — лиловая, вторая — красная, третья — синяя, четвертая — желтая. Все нужные растения Кингсли добыл, осталось отдать их аббату. На выходе из подземелья лисенок повстречал монаха Тима, который заявил: «Я Кларенс, темный лорд, отравивший пиво. Если запретить тебя в подземелье, то никто не поможет бедным жителям вылечиться от заклятья». При этих словах, вместо тощего песика-монаха, появилась огромная черная летучая мышь и стала пытаться попасть в лисенка ультразвуковыми волнами. Но Кингсли, держась посередине залы, постоянно отскакивал то в одну, то в другую сторону, не давая врагу точно прицелиться (нажимайте шифты R2 или L2).

Вскоре аббат приготовил противоядие, а Кингсли за свою доблесть был награжден арбалетом и волшебными сапогами.

Превращение быка в кролика

Лисенок сразу вспомнил о замке около деревни Пурлак. Магия сапог перенесла малыша через обрыв, а в замке его встретил темный рыцарь-бык Юдас. Ага, дракона-обжору на деревню наслал именно он! Ударом по земле бык вызывал камнепад, а на близком расстоянии резко бодал рогами. Поэтому Кингсли

принялся носиться за врагом, в прыжке атакуя мечом так, чтобы не оставить быку времени на камнепад. «Я недооценил тебя, твое чистое сердце победило магию Кустара, — огромный бык исчез, а вместо него появился сэр Руфус, кролик в сером камзоле. — Спасибо, отважный лисенок, я снова стал самим собой».

Вернуть мантию

Не успел наш герой отдохнуть после возвращения в родной замок Каррот, как из местечка Афазии пришла недобрая весть. У королевского волшебника Корнорола украли волшебную мантию, усиливающую магические способности владельца. Если мантия попадет к Кустару, то даже страшно подумать, что натворит злой колдун.

Добрый волшебник, старый барашек Корнорол, рассказал лисенку, что ворюшка скрылся в лабиринте под руинами Черной башни. Кингсли, не мешкая, отправился за мантией. Это оказался самый трудный поход. Рискую свалиться в пропасть, Кингсли быстро пробирался к закрывающимся дверям, на ходу стрелял из арбалета, уворачивался от атак крыс, вооруженных луками, таскал тяжелые блоки, преграждающие путь. В одной зале пришлось рассчитывать прыжки через дыры в полу с учетом сдувающих с ног огромных вентиляторов. Но вот лисенок попал в залу, где за решетками томилась





пленники Черной башни, и узнал от них, что мантию стащил шакал Реджи. Этот хитрец пожадничал и вместо того, чтобы отдать мантию Кустару, оставил ее себе! Кингсли догнал воришку, и начался бой. Реджи постоянно телепортировался в разные места залы и пускал по земле огненную волну, а на близком расстоянии — молнию, которая сильно ухудшала здоровье лисенка. Но Кингсли нашел слабое место у Реджи: надо держаться на расстоянии немного большем, чем достает молния, и, на бегу перепрыгивая огненную волну, подсакивать к шакалу вплотную, чтобы быстро провести серию ударов мечом. Ура, мантия у лисенка!

Тут явился Кустар собственной персоной и изумился, увидев, какой малыш смог помешать реализации злодейских планов. «Но никогда тебе не отыскать путь к моей пещере, хо-хо-хо!» С этими словами злой колдун исчез. Вовремя малыш успел вернуть мантию!

Превращение грифа в орла

Обрадованный Корнорол повесил на щит лисенку жемчужину. Она волшебная, и ее надо применить около горы в деревне Росари. Кингсли тут же так и поступил. Здорово, в воздухе над пропастью появились огромные изумруды, по которым лисенок проник в пещеру в горе. Там его уже ждал темный рыцарь гриф Оскар. Это был самый легкий и забавный бой. Гриф летал по зале, подбирая в гнездах огромные яйца, которые пытался скинуть на голову Кингсли, но тот расстреливал Оскара из арбалета, едва тот появлялся из гнезда с яйцом в лапах. Красное яйцо просто взрывалось,

а из зеленого появлялись три злобных паучка, на которых приходилось отвлекаться. Но вот гриф повержен, Оскар освобожден, а вместо него появился орел, сэр Гавайн, который испуганно ощупал свою голову: «Кингсли, мне приснилось, будто я совсем облысел!» «Заклятье снято, — рассмеялся лисенок, — больше твоей прическе ничто не угрожает!»

Превращение белого медведя в бурого

По возвращении в замок Каррот народ устроил шумный праздник в честь Кингсли, а потом король Мариус посвятил малыша в рыцари, и маленький лисенок с оцарапанным ухом стал самым юным рыцарем за всю историю Фруктового королевства.

Сразу после праздника Кингсли вернулся в Афазию, где остался последний заколдованный рыцарь. Корнорол своей магией создал мост через обрыв к башне темного рыцаря, но на двери, ведущей в башню, нет ни замочной скважины, ни дверной ручки. Колдовские штучки, однако медведь Джонс слышал, что глаза барельефа наверху башни являются ключом, о чем и поведал лисенку. Забравшись на одну из двух, стоящих неподалеку, башенок, сэр Кингсли выстрелил своей стрелой по глазу барельефа, но ничего не произошло. Но вот на второй башенке в лучах солнца сверкнула золотая стрела. Выстрел ею, и один глаз закрылся. Вернувшись на первую башенку, лисенок нашел еще одну золотую стрелу, и, как только Кингсли попал во второй глаз барельефа, дверь распахнулась. Внутри оказалось полно ос и меда. Надо было сдвинуть плиту между сотами так,

чтобы быстро активировать две кнопки, успеть схватить появившийся ключ от двери и при этом не нарваться ни на одну из ос. Вот и темный рыцарь Густав — белый медведь, вооруженный огромным топором. Вдоль стены вокруг неширокая площадка, а под ней опять сплужают осы. Завязался тяжелый бой. Прикрываясь щитом и отражая удары топора Густава, Кингсли сам проводил атаку за атакой, используя свое преимущество в маневренности. Арбалет бесполезен, только меч и щит помогали добиться победы.

Вместо белого медведя Густава появляется бурый медведь сэр Олаф. Бедняга, пока был заколдован, питался только медом, и теперь даже видеть его не может.

Конец злодея

Магия темных рыцарей исчезла, и появился проход на остров Темных скал, где находится пещера злого колдуна Кустара. Волшебные доспехи позволили Кингсли отразить колдовскую завесу и пройти внутрь. Колдун в это время варил в котле какое-то новое зелье. Увидев сэра Кингсли, он вытащил из кармана магическую книгу королевы и, несмотря на уговоры лисенка прекратить свои злодеяния и добром вернуть книгу, начал забрасывать юного рыцаря огненными шарами и россыпями синих огней. Щит не помогает, и, уворачиваясь от атак, лисенок вынужден был гоняться за Кустаром по всей пещере. К счастью, на мостках над котлом есть сердечки, восстанавливающие силы Кингсли.

Победа близка, колдун, почти потерявший здоровье, сделал отчаянную попытку проскочить по мосткам в центр пещеры и использовать зелье из котла, но Кингсли догнал врага и нанес последний решающий удар мечом. «Как же такая малявка меня победила? Я все равно восстановлю свои силы и опять буду злодействовать!» — прорычал Кустар и, взмахнув рукой с книгой, полетел в котел с собственноручно сваренным зельем. Где и нашел свой конец. Лисенок едва успел поймать в воздухе магическую книгу королевы.

Эпилог

Совершив множество подвигов и вернув книгу королевству, малыш не знался, а поставил на ярмарке балаган, где стал развлекать детишек, устраивая кукольные представления. Но так как рыцарю не пристало заниматься неподходящей титулу деятельностью, он просил нас сохранить это в тайне. Не беспокойся, Кингсли, мы никому об этом не расскажем, но всегда будем помнить твои добрые дела!

Вот и сказке конец, а кто ее всю прошел, тот молодец.





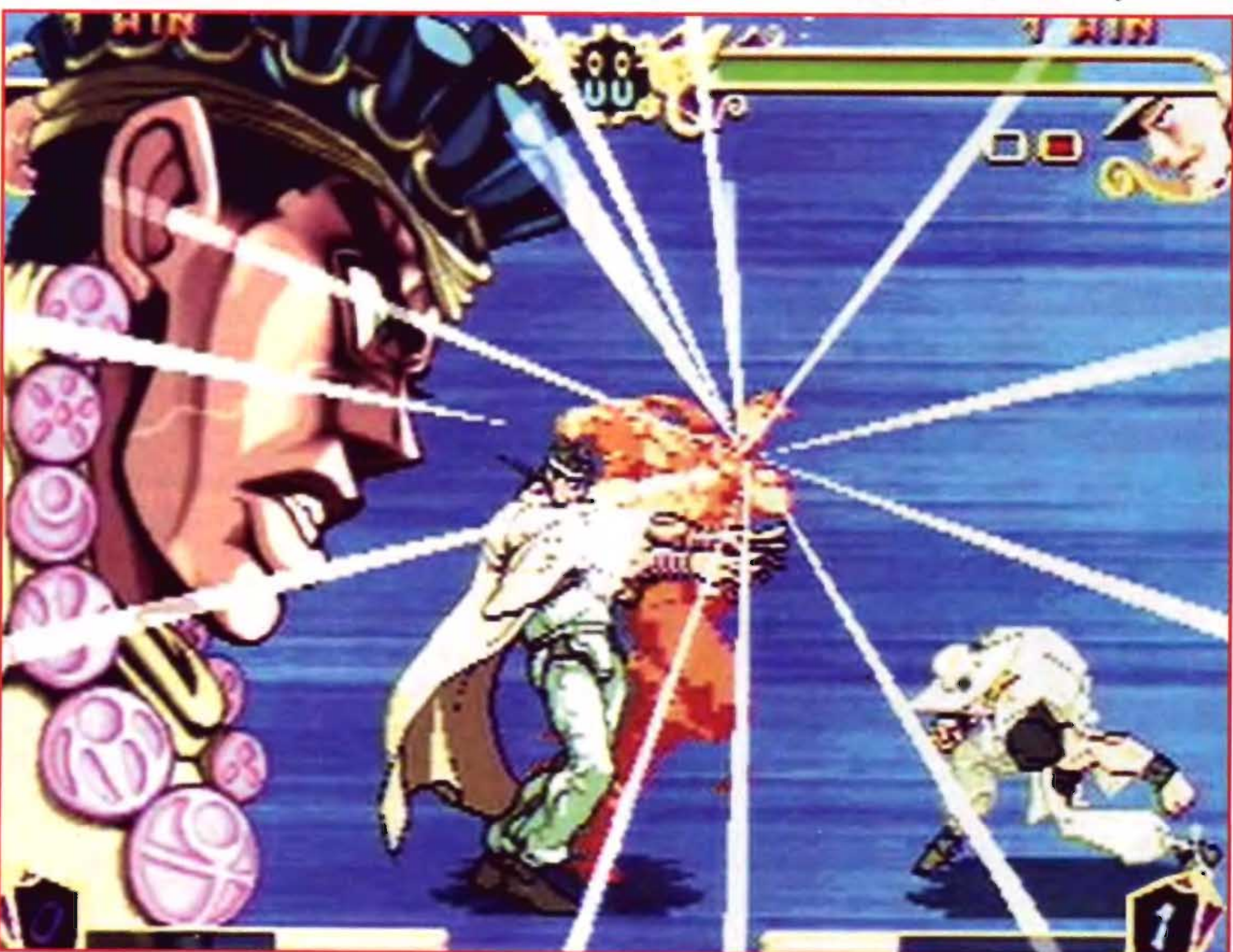
Jo Jo's Bizarre Adventure

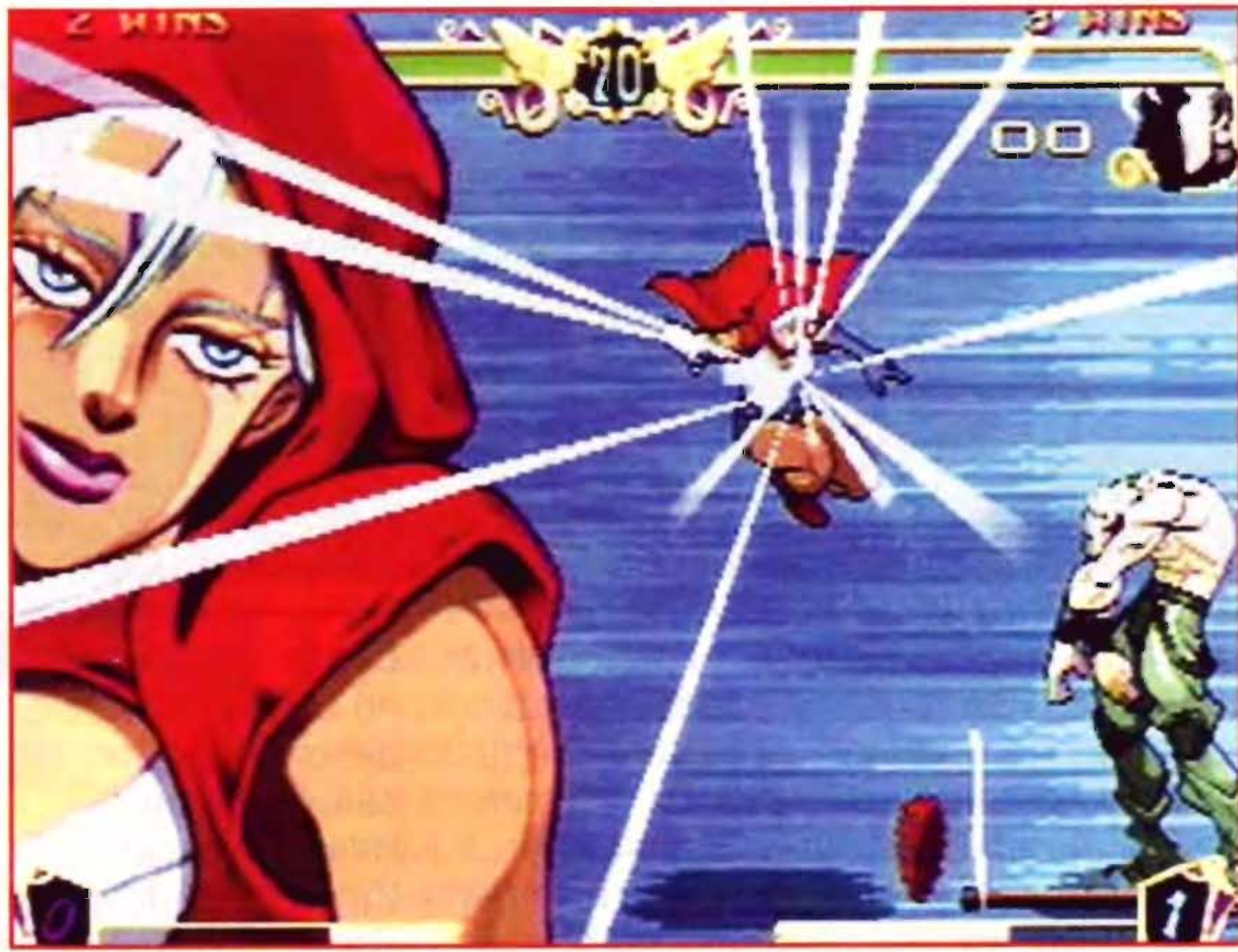
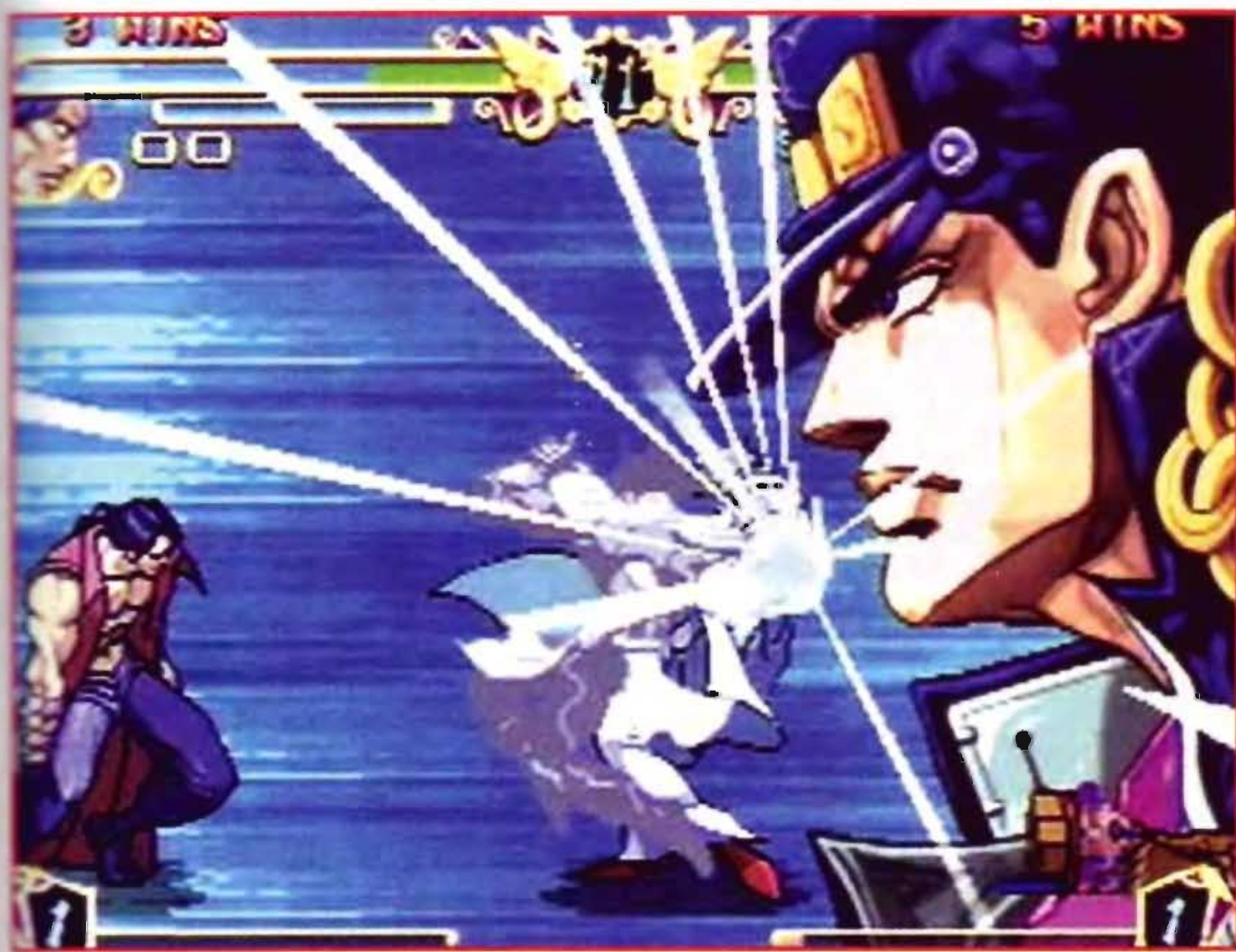
Жанр: боевик
Разработчик / издатель: Capcom

В Японии, как известно, манга-индустрия занимает огромную часть рынка развлечений и, наряду с книгами и кино, нередко является основой и вдохновением для создателей видеоигр. У нас, к сожалению, манга совершенно не популярна по причине полного отсутствия ее в обычных торговых точках, а уж о русскоязычных версиях этих многотомных национальных японских комиксов и речи не идет (ну да, был Tenchi, переведенный местными энтузиастами, а толку...). А вот игры и мульты, сделанные по мотивам манги, можно перечислять долго и нудно, да я полагаю, многие знают, что и Batman, и Northern Ken, и Gundam, и Ultraman первоначально жили в стопках черно-белых страниц. Но к чему это я...
Capcom, уже многие годы мусоля американских «Марвелов», ударился в патриотизм и, оглядев прищуренным взором ряды своей отечественной манги, повернулся на время (непродолжительное, надо полагать) к Капитану Америке задом. Поймали они по такому случаю Хирохико Араки, известного мангаку, автора популярной в японском народе серии о Jo Jo и, пообещав ему много-много всего вкусного, начали совместно с ним разработку нового рисованного файтинга — Jo Jo's Bizarre Adventure. И вот мы имеем счастье лицезреть и опробовать плод этого многообеща-

ющего кооператива. Скажу вам сразу — это хит! И дизайн, и движок — ничто не напоминает о «Стритфайтере» и «Марвел». С приходом этой игры снова взлетел ввысь стандарт качества изготовления 2D-драк. Ай, молодцы, эти ребята из Capcom, ай да гении... Если сюжет по манге, значит по манге — и почти ничего лишнего. Главный герой по имени Дзётаро (Jotaro) работает в японской полиции, в отделе по раскрытию особо странных дел. И уж какие дела-то попадают — сам Колобок ногу сломит. Четыре года назад к Канарским островам море прибило заколоченный гроб. Открыть его, как ни силились любопытные людишки, так и не удалось, но вскоре он открылся сам... Вампир Дио на свободе и жаждет мести! Спасайся, кто может. Ни с того, ни с сего, Дзётаро чувствует в мире надвигающееся злое безумие и сам себя запирает в камеру «чтобы чего не вышло». Затем выясняется, что это на самом деле вампир колдует — с помощью каких-то имплантантов Дио контролирует сильнейших воинов мира своей волей явно затем, чтобы, собрав армию, захватить вселенную или что-то в этом духе. Сговорившись с друзьями, доблестный полисмен вылетает на разборки в Египет, а от туда уже и кругосветным путешествием запахло. Ну как, интригует? Можете не отвечать, я знаю, что вы уже за-

путались в догадках — что же будет дальше с нашими героями... Почти у каждого из 22 персонажей игры имеются «stand» — подобное мы видели в FF — которые можно вызывать во время боя с целью усиления своих способностей. Вызываются всего одной кнопкой (X, по умолчанию), неприхотливы и преданы хозяину. Когда персонаж находится в режиме stand, его удары становятся гораздо мощнее и дальнобойнее, кроме того, доступны приемы, невыполнимые в простом состоянии. В основном, все хранители содраны с карт Таро. Что-то «Персоной» запахло, да? Вот, а если во время «stand» вас атакуют, немедля уменьшается синяя полоса, что под линейкой жизнью, а ее полное истечение чревато небольшим нокдауном. Также существуют и родные суперудары «на весь экран», которые выполняются лишь при полной super



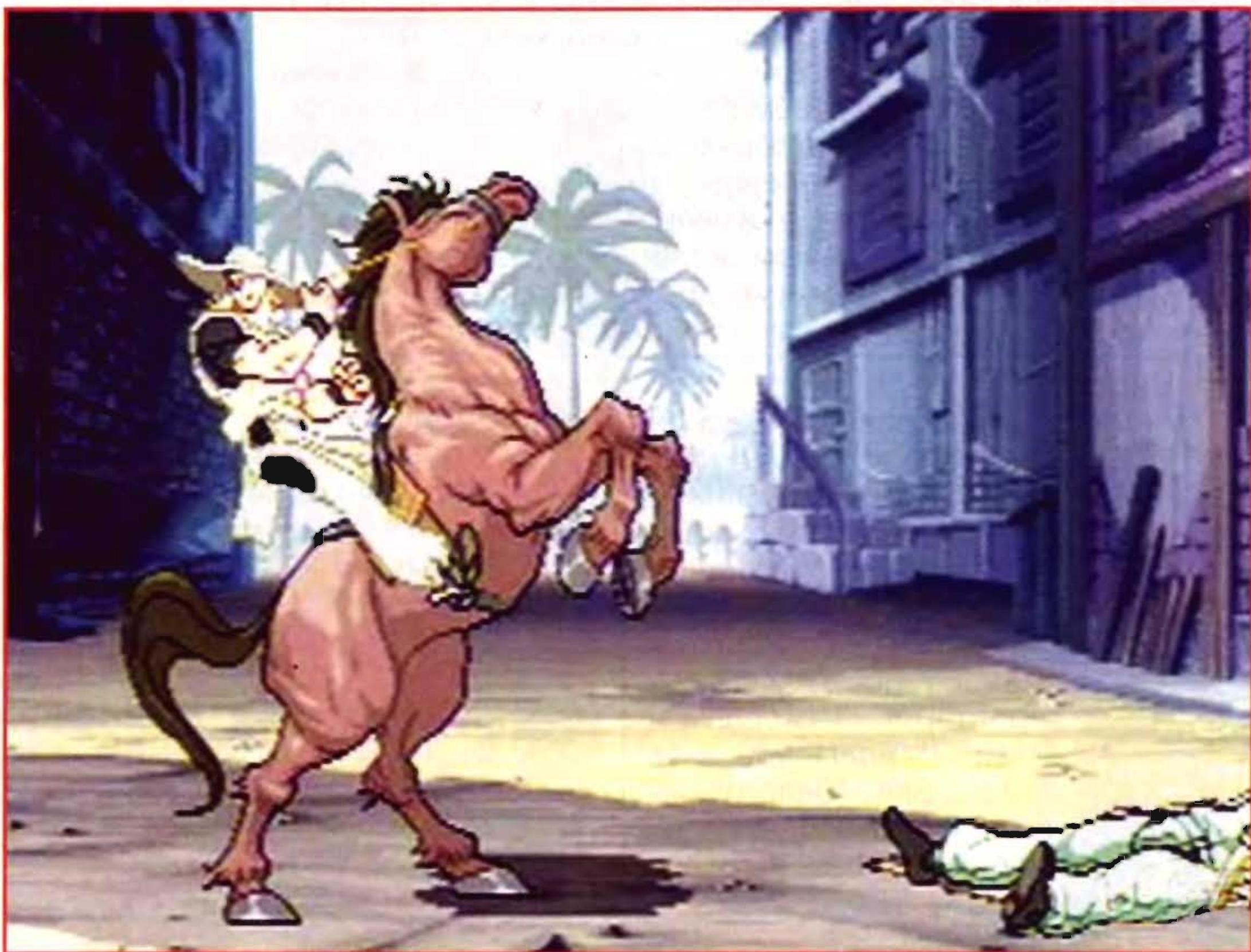


gauge-полоске, многоуровневой, как принято. Все приемы проводятся по старой доброй системе «прокрутов» крестовины (аркадная система). Но самое главное здесь не система боя и даже не сам бой (с точки зрения VS-интереса «Стритфайтер» все-таки привлекательнее), а именно, сюжет и опция Super Story Mode, в которой заложен весь рулез игры. Во-первых, выполняя по ходу истории разнообразные задания, ваш персонаж зарабатывает EXP, то бишь очки опыта, за п-ное количество которых игра приоткрывает мешок с секретами и подарками. Ну Сарсом есть Сарсом. К тому же эти задания отнюдь не сводятся к

обычному убиению супротивника на ринге за определенное число секунд и т.п. (как, например, в том же SF или Soul Edge). Вместо этого, между сюжетными битвами авторы напихали действительно интересные и разнообразные квесты. Так, тут, время от времени, встречаются целые главы — интерактивные приключения (а-ля Time Gal), где все стилизовано под мангу (как, в общем-то, и сама игрушка в целом). А вот в шестом эпизоде от вас потребуют замочить злобного рыжего орангутанга, причем стреляя в него «от первого лица» и действуя «прицелом», как в Operation Wolf). Далее нам предоставят игры в покер и монетки, снайперскую охоту в знойной пустыне и даже дадут пролететь пару двумерных уровней в стиле Thunder Force, а в порыве глубокой ностальгии посбивать пулями звездолетки врага... Плюс, мы познакомимся с Оинком и Доинком, братьями из сказки (явная пародия на Бивиса с Баттхедом). Story Mode просматривается как захватывающий приключенческий детектив, тем более что между главами обитает множество рисованных «муль-

тиков»,двигающих сюжетную линию. Все-все прорисовано очень качественно, и уже не в обычном стиле сарсом'овских художников, а с оглядкой на оригинальную мангу Араки. Конечно же, и галерея на загрузочных экранах присутствует (но есть и отдельные «папки» с картинками и набросками, изначально скрытые). Авторские работы самого Хирохико Араки заинтересуют начинающих манга-художников, у него есть свой стиль, это важно. Ах да, между прочим, потрясная девушка Мидлер (Midler) была придумана и изображена специально для игры Jo Jo's Bizarre Adventure и в манге не встречалась. Думаю, я сказал достаточно, чтобы толпа анимешников, судорожно сжав руками серый погрызенный контроллер, ломанулась на поиски игры. Ну, скатертью им дорога, а у меня диск уже есть, поэтому иду-бегу в него гамиться. У меня до последней книги с картинками только триста экспов осталось.

**Wind Elf,
владелец самой
большой коллекции
скальпов телепузиков**





Suikoden II

Самые труднодоступные герои

Сбор персонажей в играх серии Genzo Suikoden — одна из лучших фишек. Количество бойцов определяется числом 107. 108-ой — главный герой. Остальных же придется рекрутировать. И если часть из этих ста семи автоматически присоединится к отряду согласно требованию сюжета, то оставшихся вам нужно

будет самостоятельно разыскивать по всему миру. Но этого мало — придется убеждать их присоединиться к вашей армии. И так, Suikoden II. Где-то на просторах City State Jowstone заперты 108 Звезд Судьбы, союзу которых предначертано изменить мир. И ваш главный герой будет тем, кто объединит

их всех. Ниже вы найдете список персонажей, с поиском или рекрутированием которых сопряжены какие-либо трудности. В список не попали «сюжетные» герои и те, что на предложение вступить в армию, тут же отвечают согласием. Здесь только те, которых действительно трудно «взять».



==| **Abizboah, Rulodia и Chuchara** |==

Первый из тройки гигантских монстров — Abizboah, огромный осьминог. Показатели Силы, Защиты и Здоровья просто зашкаливают. В отряде, как и другие монстры этой группы, занимает два места, то есть — целый ряд. Как брать: получив от Badaux два Listening Crystal, идем в пещеры Tinto и ищем там водоем. Кристалл засияет, и Abizboah поднимется на поверхность. Рекрутируем. Чуть позже, уже с Abizboah в отряде, возвращаемся к озеру — появится подружка нашего осьминога — Rulodia. Она присоединится к отряду и тоже способна принимать участие в бою, но Звезды не имеет, так что брать ее не обязательно. Спустя какое-то время после воссоединения влюбленных, в доках вашего замка можно будет найти маленького осьминожка (шустро они!..) Этот безусый юнец тоже попадает под весенний призыв. Звезды также нет.



==| **Anita** |==

Мечница. Очень хороший боец, имеет в экипировке Falcon Rune. Достояна быть включенной в любую партию. Ее можно взять или почти в самом начале в Muse, или много позже в Banner Village. Лучше все-таки пораньше, так как в этом случае она окажется сильнее ваших бойцов уровней на пять и будет хорошим подспорьем в битвах. В Muse находим ее в гостинице, за столом. Поддерживаем разговор, не обращая внимания на повторяющиеся фразы. Выполняем все ее просьбы (чтобы «подать стаканчик с вином», поговорите с барменом, а антитоксином желательно запастись заранее). И едва в списке доступных фраз появляется нужный вариант — предлагаем присоединиться.

==| **Badaux** |==



Хм... Дрессировщик. Весьма посредственный боец, ценность которого лишь в двух упомянутых кристаллах (Listening Crystals). Едва появится доступ к лесному проходу между территориями Greenhill и Matilda — идем туда, взяв в отряд Shiro (белого волка), и ищем Badaux'a на предмет «поговорить». Он точно где-то в лесу — не пропустите.

==| **Connell** |==



Не боец — фонолог. То есть будет менять нам звуки в менюшках. После побега из Greenhill'a идем в Forest Village с Sound Setting'ом в инвентаре и говорим с Connell'ом. Очень просто, но, тем не менее, этот простой ход вызывает у игроков массу трудностей.



==| **Alberto, Annalle и Pico** |==

Это не воины — простая группа странствующих музыкантов, разбросанных войной по всему City State. Сначала берем Annalle. После гибели Luca Bright'a заходим в гостиницу South Window, смотрим неприятную сценку и бежим искать бедную девушку. Найдется она справа от домика мэра. Говорить с ней следует предельно ласково, песенку слушаем. Дважды. Вуаля! Annalle с нами! Следующий — Pico. После освобождения Greenhill'a находим его в гостинице возле кухни. Как бы невзначай упоминаем в разговоре Annalle, и красавчик-сердцеед тут же бежит к нам в замок. Последний — Alberto. Он подрабатывает оружейником в Tinto. Заходим в магазин доспехов и заводим разговор с парнем в очках. Если оба его компаньона с нами, он тоже присоединится.



==| **Ayda и Feather** |==

Ayda — лучница со средними характеристиками. Feather — грифон, один из тройки монстров. Получив Listening Crystal, направляемся в Forest Village, где находим девушку, защищающую раненого грифона. Помогаем. Валим всех супротивников, после чего применяем кристалл и вербуем обоих. Казалось бы, все просто. Однако, хочу предупредить, что кристаллов вы получите только две штуки. А монстров — трое. Так что, в первую очередь, берем Feather'a, потому что он приходит в команду вместе с Ayda'ой, которую иначе никак не взять.



==| **Bob** |==

Кобольд-оборотень? Или это просто небритый негр? В любом случае, Bob — довольно неплохой боец переднего ряда, да еще и с возможностью Обращения, сопровождающегося резким ростом силы. Bob бродит возле выхода из Two River, в поселении кобольдов. Перед тем, как говорить с ним, необходимо собрать более 80-ти персонажей.



==| Emilia |==

Библиотекарь. Во время секретного проникновения в Greenhill она будет представлять Академию. После тура поговорите с ней снова и расскажите правду о вашей цели поступления сюда. Позже, после освобождения, она найдет вас сама.

==| Gantetsu |==

Великий священник — маг-воин, неплох... но уступает «чистым» классам (AD&D'шный мультикласс?) В любом случае, после победы, одержанной над Neclord'ом, идем в South Window, набрав партию с хорошими показателями силы — ее суммарный показатель должен превышать 600 единиц. Состоится состязание, в результате которого отряд приобретет еще одного бойца.

==| Futch и Humphrey |==

Еще два героя из первого Suikoden. Найти их можно в Highway Village. В гостинице говорим с Humphrey. В процессе общения наблюдаем сценку, после чего идем отдыхать. После этого еще раз общаемся с Humphrey. Выясняется, что Кент (мальчик, который говорил с Futch'ем) пропал. Присоединяемся к спасательной экспедиции, идем в горы на севере. Внимание: в эту локацию можно попасть только один раз за игру — в процессе выполнения данного квеста. Потому будьте осмотрительны при сборе айтемов — вернуться сюда у вас не получится! На вершине горы побеждаем босса-гарпию, возвращаемся в деревню и радуемся пополнению отряда:

Humphrey — бронированный воин с хорошими показателями силы и здоровья, но низкой скоростью;
Futch — копейщик с усредненными характеристиками.

==| Genshu |==

Маленькое отступление: по ходу найма рекрутов ваш замок будет увеличиваться посредством все новых и новых пристроек и надстроек. Класс... обожаю собственные замки! Второго уровня замок достигает при наличии примерно 40 Звезд Судьбы, третьего — при 75, а четвертого — при 100. Так вот, в игре есть несколько «элитных» воинов экстракласса, которые присоединятся к вам лишь при достижении замком четвертого уровня. Genshu — один из них.

Настоящий самурай, которого не интересует ничего, кроме его пути воина и хорошего оружия. Находится в оккупированном Кускусе (Kuskus), в портовых доках, куда можно заплыть в любое время игры (разумеется, при наличии лодки). Помимо ста Звезд Судьбы, вам потребуется оружие, прокаченное до 15-го уровня. Как его получить — см. ниже (Tessai).

==| Mukumuku |==

Белка-летяга в алом плаще и с суперменистыми замашками была моей головной болью долгое время. Во время первого же посещения города Куаро идем в направлении своего дома, но, не доходя даже до ограды, отправляемся на север (вверх) к большому дереву. Трижды используем на дереве кнопку действия — белка вылетит из укрытия. По идее, Mukumuku можно взять и позже, в одиночку сражаясь в долинах Greenhill'a, но на такую удачу рассчитывать не стоит — берите его в Куаро! Тогда вы отправитесь в долины вдвоем с белкой и сможете встретить четверых его друзей.



==| Clive |==

Старый знакомый из первой части Suikoden. Сам по себе Clive — почти самый лучший стрелок в игре: меткий, мощный, быстрый. Лучшие рекомендации. Поставьте ему Gale Rune, и он сможет за один ход окучить до четырех вражин.

В Muse до оккупации мы сталкиваемся со странной блондинкой — она просит подержать два свертка и убегает. Почти тут же подбегает Clive и спрашивает, не видели ли мы здесь женщину со шрамами. Неважно, что мы ответим, — он побежит дальше. Теперь идем к выходу из города: что произойдет — увидите сами. Позже мы сможем найти Clive'a в South Window — ему нужно пересечь озеро. Едва заполучив лодку, идем к нему и предлагаем помощь. Он присоединится.

Есть один квест, объясняющий, почему Clive преследует Эльзу (Elza). Но для того чтобы поучаствовать в этом празднике жизни, вам придется очень быстро проходить игру. Примерно 20 часов на все. При таком ограничении я просто не успевал собрать абсолютно все, что можно, да и спешка в RPG как-то претит. Поэтому указанный квест я выполнял всего один раз. Так сказать, для коллекции. Если вы действительно решились, принимайте Clive'a в действующую партию и начинайте носиться из города в город, собирая информацию о том, куда ушла Elza, бегите в указанном направлении, снова спрашивайте... В итоге вы очень многое узнаете о Clive, его брате, Elza и загадочной Howling Voice Guild.

==| Jude |==

Скульптор. Будет творить Стража замка по принесенным чертежам (например, Dragon Plans). После освобождения Greenhill'a идем в Академию, в класс кузнецов — Jude будет стоять в углу, сетуя на недостаток глины. Мчимся в Forest Village, где в левом верхнем углу деревни находим парня, который согласится поделиться искомым материалом.

==| Mondo и Sasuke |==

Двое ниндзя из заговорившей деревни Rokkaku (ау, читатели первой части игры!) Надо отдать должное — деревушка заныкана что надо: нашел я ее, вообще, чудом. Вход находится по дороге из Banner Village в Gregminster: после подъема на гору по лестницам ищите скрытый проход в нижней части экрана (есть там такие елки...) Дальше —проще. Если в вашем отряде есть Казуми, — оба ниндзя присоединятся к вам сразу; если же в прошлом вы отдали предпочтение Валерии, — придется ждать достижения вашим замком 4-го уровня, иначе в деревню вас не пропустят.



Piliqa
But...but...but it's okay.
Daddy said that it not
so bad to be dead.



Rowd
"Here's your punishment for
betraying your mother country,
Highland, and for besmirching the
honor of the Unicorn Brigade."



==| **Mazus** |==
Один из лучших магов в мире Suikoden. Ему также требуется замок 4-го уровня. Ищите его в пещерах Tinto, в районе «горок».



==| **Pesmerga** |==
Ну, ребята... вот он. Pesmerga, за которым я столько бегал в первой части, самый сильный мечник в игре, воин в черных латах, вечно гонящийся за Юбером. После достижения замком 4-го уровня идите в пещеры Ветра, где вы сражались со Star Dragon Sword'ом. Если рыцаря там не окажется, — попробуйте, как говорится, «зайти попозже».



==| **Lebrante** |==
Специалист по опознаванию незнакомых вещей. Место жительства — Radat, интересуется селадоновыми урнами (селадон это род китайского фарфора). Когда соберете более 60-ти персонажей, отправляйтесь на поиски: урны «выбиваются» из белок-летяг недалеко от города, но проще купить эту вещицу в Trade Post'е, в Гренгминстере.

==| **Siegfrid** |==
Тот самый единорог, который пугал Хикса и Тенгаар в их квесте, последний монстр, для рекрутирования которого нужен Listening Crystall. Сразу после сценария за Хикса — при наличии кристалла — возвращаемся туда, где видели единорога. Вспоминаем легенды — мифический зверь выходит лишь к непорочным девам (Pure Maiden), то есть в группе необходима какая-либо девушка (Нанами, Эйли, Вики...) Зигфрид выйдет из леса и задаст несколько вопросов. На все ответьте утвердительно, и успех вам обеспечен.



==| **Richmond** |==

Частный детектив, который будет раскрывать секреты ваших рекрутов и давать советы относительно того, как отыскать всех остальных. После того как присоединится Shu, идем в Radat и пробуем рекрутировать Richmond'a. Он предложит сыграть с ним в игру. Выиграть просто так нельзя. Проиграв, идем в местную харчевню. Один из посетителей даст нормальную монетку. Идем играть снова — теперь Ричмонд не отвертится!



==| **Stallion** |==

«Самый быстрый эльф в мире», также герой первой части. Скорость у него действительно бешеная. Во всем остальном — лучник ниже среднего. При наличии его в отряде скорость передвижения по карте удвоится, а вероятность побега — возрастет до ста процентов. После завершения сценария в Two River его можно нанять в Radat'е, но лишь при условии, что ваш главный герой сумеет его обогнать. Чтобы достичь таких высот, вам придется (только в качестве тренировки, разумеется!) сбежать из боя не менее 50-ти раз.



==| **Simone и Vincent** |==
Два благородных аристократа. «Ah, mon ami...» Несмотря на утонченность натур, весьма неплохо дерутся. Едва попав в деревню Banner, идем в лавку, где среди Rare Finds находим Rose Brooch. Покупаем. Вернувшись в Radat, на левом берегу реки находим Simon'a отдаем страдальцу розу. Превозмогши зов пролетарской крови, просто предлагаем аристократу присоединиться к отряду. По достижении замком 4-го уровня возвращаемся на это же место с Simon'ом в отряде, где и находим Vincent'a. Нанимаем и его. Хотя... выбора вам не оставят.



==| **Templton** |==

Мальчик-картограф, который подарит вам карту мира (без него карты у вас не будет вообще!) Сразу после ремонта дамбы в городе Radat возвращаемся на правый берег реки и идем в разрушенную крепость наемников (Mercenary Fortress) — Templton посетует на свои беды и уйдет. Вновь найти его можно в сожженной деревне Тото, где после недолгих уговоров он и присоединится к отряду.



==| **Tetsu** |==

Банщик. Учредитель замковой бани, живет в Lakewest'е. Возможно, самый труднорекрутируемый персонаж. Будет отказываться иметь дело с каждым, кто не любит мыться в бане. Я обегал весь City State в поисках любой, пусть даже самой завалющейся бани — увы! В конце концов, все оказалось много проще, хотя и совсем не очевидно. Идем в Kobold Village и покупаем в лавке Kobold Pie, который оказывает на героя странное действие — от него начинает исходить пар. Потребляем нужное количество пирожков (до достижения «парного» эффекта) и бежим к Tetsu. Он хвалит нас за такую любовь к бане. Предлагаем присоединиться.



==| **Tessai** |==
Кузнец. Кует оружие. После освобождения Greenhill'a снова навещаем класс кузнецов в Академии, разговариваем с учениками, один из которых и подарит нам серебряный молот, с чьей помощью можно проапгрейдить оружие до 15-го уровня (необходимое условие для рекрутирования Genshu). Идем в Kuskus, не забыв прихватить в отряд Виктора, — Tessai будет в кузнице и присоединится в обмен на возможность поработать над Star Dragon Sword'ом.



Все...

Виталий Жуков aka Link

London Racer

Жанр: гонки

Разработчик: Davilex



Что ни говори, а гоночный симулятор всегда был и остается одним из самых популярных жанров, и любят его не только мальчишки, но и девчонки. Но эта популярность стимулирует производство не только высококлассных творений, но и многочисленных подделок. В последние два-три года появление в продаже слабых игр этого жанра заметно участилось (вспомним хотя бы тот же Europe Racer, о котором рассказывалось в 60 номере ВД). Игры подобного качества обычно являются результатами малобюджетных проектов, выполняемых компаниями, стремящимися поскорее получить прибыль. Дальше очень хотелось бы написать фразу: «...но к рецензируемой игре все это не относится». Увы! Еще как относится!

Итак, перед нами London Racer от Davilex. Вставляем диск в приставку, включаем и... То, что мы видим и что находится на месте начальной заставки, даже охарактеризовать трудно! Лучше бы ее тут вообще не было. Но не расстраивайтесь (еще не вечер) и давайте готовиться к гонке.

Должен сразу сказать, что узнать, по какому поводу вы будете носиться по лондонским улицам, вам не удастся — предыстории попросту нет. Ну и ладно, ведь главное — процесс. Вводите свое имя и изучайте меню игры.

В нем пять пунктов: Start, Garage, Option, Results и Player. В Player можно переименоваться, если ваше имя стало вам в тягость, и, что более важно, оценить свой капитал, который будет расти с каждой вашей новой блистательной победой.

В «Гараже» можно купить все (ну почти), начиная от выхлопной трубы и заканчивая коробкой передач. Значок гаечного ключа означает проведение ремонта автомобиля. Советую после каждой гонки обязательно посещать эту опцию и чинить машину, так как невозможно ее не повредить во время езды. А не почините, то в следующих заездах будете ехать на «травмированной» машине, которая быстро выйдет из строя. В подопции Showroom можно приобрести новые машины. Все автомобили лицензированы, вот некоторые из них: Opel Astra, BMW Z3, Audi TT, Volkswagen «жук» и др. Но за них нужно платить полновесными фунтами стерлингов, и с одного прохождения игры вам не удастся накопить денег на более крутую тачку. Тем более, что придется постоянно тратить деньги на апгрейд и ремонт своего авто.

Первой вашей машиной станет Mini Cooper. Машина медлительная, и выиграть на ней очень трудно, хотя в заезде участвуют не больше четырех гонщиков (в PC-варианте — до семи). На старте машины выстроены в очередь, где ваша тачка всегда последняя, даже если вы в предыдущем заезде заняли первое место.

В итоге, ради хорошей машины вам приходится играть в уже надоевшую игру снова и снова. Вас это устраивает? Нет! Правильно, лучше лишний раз прокатиться в The Need for Speed.

К счастью, игра проходится очень быстро. Нам предлагают проехать по шоссе M25, которое проходит через весь пригород Лондона и доходит до купола «Тысячелетия». Но

интерес поездки по дорогам столицы Туманного Альбиона омрачается их однообразием. Практически нет развилок, изредка трасса будет раздваиваться, а чуть позже опять сходить в одну дорогу. Никакого экстремального вождения у вас не выйдет. Выехать на тротуар и газон почему-то нельзя. Хорошо хоть интенсивность движения на дорогах меняется в зависимости от того, где вы проезжаете. Например, под Лондоном трафик невысокий, а в самом Лондоне он возрастает двукратно. Транспорт аборигенов также представлен лицензированными авто, начиная легендарным Volkswagen Golf и заканчивая знаменитым лондонским двухэтажным автобусом. Водители этих транспортных средств упрямы, как ослы, и ни за что не уступят вам дорогу. Похоже, нравы тамошних водил достали товарищей из Davilex настолько, что они свои обиды перенесли в игру. Именно это «ослиное упрямство» чаще всего и приводит к столкновениям, из-за чего приходится начинать гонку заново.

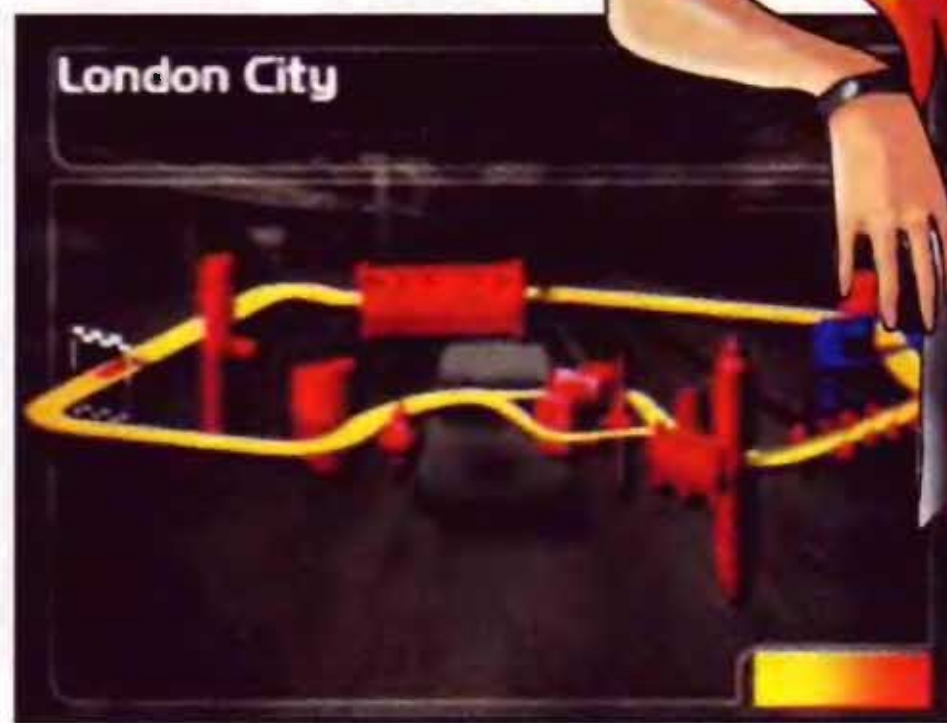
Но, может быть, игра настолько красива, что вы забудете о гонке и начнете любоваться пейзажами и совершенством форм автомобилей? Не надейтесь! Графика LR по качеству уступает даже Ridge Racer: Revolution. И PC-версия LR недалеко ушла от своей приставочной сестрицы. Машины, хоть и лицензированы, но от этого краше не выглядят. Внешне они напоминают «пиксельные коробочки» с ромбовидными колесами, которые даже не крутятся. Что, испугались? А про трассы еще страшнее говорить — текстуры так и норовят исчезнуть.

Музыка скучна. Что-то приличное звучит на вступительном ролике, но все остальное явно «желает лучшего». Про звуковые эффекты лучше промолчать.

А вот управление вполне. Лучше, по крайней мере, чем в Europe Racer. В LR оно тоже любит покапризничать, но все же поддается дрессировке.

Приговор игре будет жестоким! Расстрелять! Ни в коем случае не покупайте ее! Если увидите это убожество на прилавке магазина, то срочно бегите от этого места подальше — продавцы любят рекламировать залежалый товар.

Лина Инверс



65 ДАКОН

ЛОНДОН РАСЕР



PLAYSTATION



Megaman Legends 2

Жанр: приключения
Разработчик / издатель: Capcom

С завидной регулярностью всякие левые фирмы-производители снабжают нас штампованными, клонированными и совершенно неиграбельными 3D-играми, забыв, похоже, об их истинном предназначении, стараются вытянуть последние соки из обладателей сдающего позиции PSX... И ничто так не радует, как выход какой-нибудь действительно доделанной, хорошей и интересной игрушки, тем более, что в наши дни это даже для консолей нового поколения большая редкость. Все знают прославленного Мегамена, который мало того, что проник буквально на все игровые платформы, так еще и совершенно не боится экспериментов. Он появлялся в разных видах, костюмах, жанрах и всегда был уважаем в геймерской среде. А все потому, что Capcom с большой любовью относился к своему практически первому ребенку и «растил» его со всем старанием. Попробовав когда-то поселить синего рыцаря в трехмерном мире, корпорация открыла совершенно новую серию, новую игру, а также и новый круг фанатов (плюс — новый источник доходов, хе-хе). Яркая анимешная графика в сочетании с захватывающим приключенческим сюжетом и некоторыми элементами столь популярного жанра RPG сразу привлекла внимание общественности (и конкурентов: например, небезызвестная Bandai тут же выпустила Tail Concerto, замечательную и крайне напоминающую MML игру). Тем временем умный Capcom взялся за продолжение, попутно предложив фанатам разбавить ожидание MML2 описанной в 50 номере ВД The Misadventures of Tron Bonne. Когда же вторая «Легенда», наконец, вышла, все увидели, что стиль и процесс остались нетронутыми, как и графическое исполнение. Следовательно, игру можно считать альтернативной сюжетной линией, что ни в коем случае не плохо, а даже наоборот — должно обрадовать тех, кто проходил первую часть. Новая полигонная забава от мастеров файтинга внесла свежие краски в покрывшиеся было плесенью ряды блеклых и невыразительных последних трехмерных приключенческих игр, до безобразия замусоленных шустрыми пиратами-«переводчиками». Из вступительного ролика (на общем игровом движке) мы узнаем завязку очередного приключения. Огромный

летающий лайнер, доверху набитый представителями прессы и иными журналистами и управляемый группой ученых-исследователей, приближается к грозовой туче, внутри которой находится таинственный остров, парящий в небе. Подозрительно похоже на мультфильм «Летающий замок Лапута» от Хаяо Миядзаки... Ну да ладно. Профессор Перо (Pero) и важный м-р Блукер (Blucker) собрали гостей, чтобы огласить свой план по проникновению в этот загадочный геофронт, но тут некая Матильда, переодетая репортером, наводит в публике стрем и улетает прочь, разбив окно лайнера. Перо узнает в ней своего давнего соперника... Но не только он. Ролл, подруга и сподвижница Мегамена, наблюдая по телеку трансляцию, признала в Матильде свою... маму! Во как! Ну, Мегамен и Ролл, понятно, тут же отправляются на обещающие много приключений и опасностей поиски блудной мамы. Так начинается «Легенда N2». Действие все так же делится на две части — ролевою и боевою. Бродя по локациям, Мегамен общается с персонажами, ищет ключи и важные предметы, позволяющие продви-

летающий лайнер, доверху набитый представителями прессы и иными журналистами и управляемый группой ученых-исследователей, приближается к грозовой туче, внутри которой находится таинственный остров, парящий в небе. Подозрительно похоже на мультфильм «Летающий замок Лапута» от Хаяо Миядзаки... Ну да ладно. Профессор Перо (Pero) и важный м-р Блукер (Blucker) собрали гостей, чтобы огласить свой план по проникновению в этот загадочный геофронт, но тут некая Матильда, переодетая репортером, наводит в публике стрем и улетает прочь, разбив окно лайнера. Перо узнает в ней своего давнего соперника... Но не только он. Ролл, подруга и сподвижница Мегамена, наблюдая по телеку трансляцию, признала в Матильде свою... маму! Во как! Ну, Мегамен и Ролл, понятно, тут же отправляются на обещающие много приключений и опасностей поиски блудной мамы. Так начинается «Легенда N2». Действие все так же делится на две части — ролевою и боевою. Бродя по локациям, Мегамен общается с персонажами, ищет ключи и важные предметы, позволяющие продви-





нуться чуть дальше по сюжету. Встретив врага, он может прибегнуть к помощи своей пушечки, вставленной в руку (есть же преимущества у роботов перед людьми...), а зайдя в магазин — к помощи кошелька, не знаю куда вставленного, ибо одежда роботам не полагается. Местные дензнаки, гордо именуемые «зенни», вываливаются прямо из дохлых врагов, только и успевай собирать. Также зенни прячутся под подушками и за картинами в домах простых и наивных горожан, которые пребывают в счастливом спокойствии за их сохранность... Сами горожане, селяне и просто прохожие рады будут с вами перекинуться парой словечек, а уж как они порываются рассказать вам о тонкостях игрового процесса и сюжета!.. Бывало, и тушкой дохлого телепузика не отмахаться.

В составе команды Мегамена присутствует забавный зверь Чебурашка (здесь он прикрывается псевдонимом Dido), который поможет сохранить игру и восстановить (на халяву!) HP во время поисков цели квеста. Кроме городов и важных сюжетных локаций, конечно можно и нужно побегать по «мировой» карте, где в

уголке экрана появляется «локатор» и дается возможность стрельбы (в городах разрешается только дратья ногами). При нажатии кнопочки SELECT можно лицезреть так хорошо всем знакомую по RPG менюшку с отображением вашего текущего состояния, набором предметов и экипировки. С момента начала игры постоянно работает таймер (хм, к чему бы это?..). Несколько сложно будет привыкнуть и к камере, и к управлению, но для этого существует режим Tutorial, где все толково объясняется. Вообще, у игры удивительно приятный и удобный интерфейс. Касательно же приятностей в плане графики и звука хочется подчеркнуть, что очень хорошо сделаны лица персонажей (хотя это не «Dew Prism», к сожалению...), а в сюжетных сценах всегда присутствует голосовая озвучка. Мощного Motion Capture что-то не чувствуется, хотя — а зачем он тут вообще нужен, это ведь не какой-то там «Сифонный фильтр», это — МЕГАМЕН! Если так сделали, значит, так задумывалось. Дизайн героев и животных старый, мегаменовский, вы только зацените эту маленькую полигонную лисичку — ну разве не лапочка? Ролл в пижа-

ме тоже смотрится крайне приятно, анимешно. Сами квесты все так же разнообразны и даже по-своему остроумны: вот, к примеру, в первом же этапе придется поливать из огнетушителя пылающего и вопящего Дидо. Оригинально, это точно. Бойтесь огромных боссов, совет. К ужасам процесса относится неудобное открывание дверей и т.п. — надо же было додуматься сделать на одной и той же кнопке и «действие», и поворот камеры!.. Может быть это как-то поправимо в опциях управления... Потыкайтесь, глядишь, и повезет. Вот и пришло время — пойду, попробую снова в опциях пошуровать... А вы играйте, играйте в эту замечательную игру про легендарного мена... И пусть ничто вас не остановит в вашем деле, ведь была такая песенка из мультфильма про маленького мамонтенка: «...и мама услышит, и мама придет, и мама меня непременно найдет, ведь так не бывает на свете, чтоб были потеряны дети...», так что флаг в руку и барабан на шею.

*Wind Elf,
единственный в мире эльф,
кто не видел Мегамена
в реальной жизни.*



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

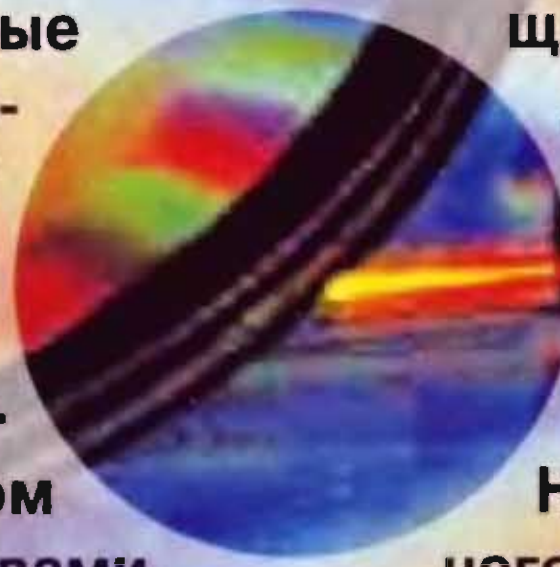
На фирменном CD

На фирменном мини-CD

ВНИМАНИЕ!

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

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



На фирменном мини-CD

На фирменном CD

- Каждый номер журнала располагается на отдельном фирменном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45 или 46) и **ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЗАКАЗЫВАЕТЕ ИМЕННО ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ** (чтобы не было ошибки). Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из четырех способов:
1. Оформить заказ на нашем сайте www.gdragon.ru, выбрав раздел «Заказ журнала» (и **ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЗАВ**, что Вы заказываете именно **ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ**).
 2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: **117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.**
 3. Позвонить по телефону (095) **209-93-47.**
 4. Заказать по e-mail **w-p@yandex.ru.** После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.
- Оплата при получении компакт-диска на почте. Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — **90 руб.** (уже включает стоимость пересылки). Просим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

ROTKUFT I





Великий Дракон #65

BR

MC ENTERTAINMENT

ПРЕДСТАВЛЯЕТ НА ВИДЕО И DVD

С 20 НОЯБРЯ

С 18 ДЕКАБРЯ

А

Н

Ц

М

Е



ВО ИМЯ
ГОСПОДА НАШЕГО,
ЭТОЙ ОСВЯЩЁННОЙ
СТАЛЬЮ ИСТРЕБИМ МЫ
НЕЧИСТЬ НЕМЁРТВУЮ.
АМИНЬ.

Хелмсинг

ВОЙНА С НЕЧИСТЬЮ

Часть первая: "НЕМЁРТВЫЙ"

Часть вторая: "АДСКОЕ ПЛАМЯ"



БОЛЕЕ ПРЕКРАСНАЯ,
ЧЕМ ЛЕГЕНДА...
БОЛЕЕ ВОЛШЕБНАЯ,
ЧЕМ СКАЗКА...

Страна фантазий

My Beautiful Girl, Mari

Готовые видеокассеты можно приобрести в сети магазинов "Спайр" Cash & Carry (095) 362-77-46, www.spire.ru
Кассеты для видеопроката (095) 362-71-56, DVD диски - DVD Сервис (095) 362-75-09, e-mail: dvd@videosrv.com.ru
Эксклюзивный дистрибьютер на территории Казахстана фирма "Восток Видео" (3172) 36-83-20, e-mail: tokk_kz@mail.ru
Эксклюзивный дистрибьютер на территории Украины - компания "Старт" (044) 458-4653, 458-9941, e-mail: start98@carrier.kiev.ua





www.gdragon.ru

Аниме-фестиваль

В октябре 2003 года произошло знаменательное для российских любителей японской анимации событие: впервые фестиваль этого вида искусства прошел в нашей столице, организованный кинотеатром «Пионер», компаниями «MC Entertainment» и «Кино без границ».

16 октября, четверг. В кинотеатре «Пионер» собрались поклонники аниме. Собрались на праздник, и праздник не заставил себя ждать. Еще до начала официальной части дружная компания анимешников толпой окружила стенд организатора фестиваля «MC Entertainment» и занялась скупкой продукции этой фирмы. Благо цены были на удивление низкими. Видеокассеты и DVD-диски расходились с такой скоростью, что некоторым нерасторопным даже не хватило. Зато удачливые покупатели получали еще и плакаты или наклейки с аниме-героями в подарок.

После вступительной речи руководителя компании «MC Entertainment» Дмитрия Федоткина, официально открывшего фестиваль, последовало главное событие дня — просмотр мультфильма Interstella 5555.

Но это было только начало. В дальнейшем гости фестиваля увидели целую серию интересных аниме: Sol Bianca: The Legacy, Mezzo-Forte (Mezzo Forte: Красотки-головорезы), Ninja Scroll (Манускрипт ниндзя), Hellsing (Хеллсинг — война с нечистью), Once upon a Time (Виндария), My Beautiful Girl, Mary (Страна фантазий). И что особо приятно отметить, все картины шли с оригинальной японской озвучкой и русскими субтитрами. Не удивительно, что все четыре дня, которые продолжался аниме-фестиваль, прошли при переполненном зале.

Кто может рассказать об аниме-фестивале, о его успехах, проблемах и перспективе лучше, чем один из его организаторов? Корреспондент ВД взял интервью у руководителя компании «MC Entertainment» Дмитрия Федоткина.

Лина Инверс: Расскажите, пожалуйста, о «MC Entertainment»?

Дмитрий Федоткин: Нашей компании исполнилось полтора года. Мы занимаемся продвижением аниме и японских фильмов на российском рынке.

ЛИ: Каково это быть первой компанией, которая занялась официальным распространением аниме в России?

ДФ: Тяжело, конечно. Первым всегда тяжело. Но интересно.

ЛИ: Трудно ли договариваться с японцами об официальном выходе аниме в России?

ДФ: Очень трудно. Как японские компании, так и американские, не особо заинтересованы в этом.

ЛИ: Какие аниме-фильмы вы планируете выпустить на рынок в ближайшее время?

ДФ: Hellsing (Хеллсинг — война с нечистью) на двух DVD-дисках, а также на двух видеокассетах, затем, в декабре, полнометражник My Beautiful Girl, Mary (Страна фантазий).

ЛИ: А какие релизы нас ждут в будущем году?

ДФ: Следующий год будет очень интересным. Любители японской анимации смогут приобрести (не одно, как сейчас, а два лицензионных аниме в месяц): Master of Mosquiton (OVA) («Москитон — Властелин кровопийц»), Green Green (TV) («Жаркое лето»), Oh! My Goddess (OVA) («Моя богиня!»), A Three of Palme («Почти человек»), Harmageddon («Хармагеддон»), Last Exile («Изгнанник»), Yoma («Йома: царство тьмы»), Najica («Агент Наджика»), Wish You Were Here («Солдаты будущего»), Dragoon («Драгон»), Sakura Wars: Ecol de Paris + Su-Mi-Re («Сакура: битва за Париж + Сумире»), Flying Phantom Ship («Корабль-призрак»), Puss In The Boost («Кот в сапогах») и Prince Of The North («Принц севера»). Также в начале года мы порадуем всех классикой жанра аниме, выпустив в новом ремастрированном качестве и с оригинальным японским языком всеми любимые фильмы: «Корабль-призрак», «Кот в сапогах» и «Принц севера». Как видите, выбор большой.

ЛИ: Как возникла идея организовать такое мероприятие, как первый официальный аниме-фестиваль в России?



Daft Punk & Leiji Matsumoto's
**INTERSTELLA
5555**

ДФ: Это заслуга руководства кинотеатра «Пионер». Это их инициатива.

ЛИ: С какой периодичностью вы планируете проводить подобные фестивали?

ДФ: Все зависит от того, как сумеем договориться с кинотеатрами. Со своей стороны, мы были бы рады проводить аниме-фестиваль ежегодно (или раз в полгода), а также организовывать и другие мероприятия, популяризирующие японские художественные фильмы и мультфильмы.

ЛИ: Данные мероприятия предполагается проводить только в Москве или еще в каких-нибудь городах России?

ДФ: Все зависит от кинотеатров. Кстати, в данный момент ведутся переговоры и с телевидением.

ЛИ: Планируется ли организовывать при фестивалях конкурсы косплея, фанарта, караоке?..

ДФ: Наша компания только за! Главное, чтобы сами любители аниме не были в стороне. Ведь за участие в конкурсах они получали бы хорошие призы. И у нас уже проводятся конкурсы на МАНГА.ру!

ЛИ: Я обратил внимание, что DVD и видеокассеты с аниме для участников и гостей фестиваля продавались по сниженным ценам. Это разовая акция, или «MC Entertainment» планирует это делать и на других фестивалях?

ДФ: На всех фестивалях и аналогичных мероприятиях и по самой возможно низкой цене!

ЛИ: Назовите, пожалуйста, свой самый любимый мультипликационный фильм?

ДФ: Мне трудно выделить какой-то один фильм или сериал. Из последних сериалов это, пожалуй, Last Exile и Ninja Scroll TV, из классики «Берсерк» и «Эскафлонэ». Из полнометражных классических: «Корабль-призрак» и «Акира», из новых: Jin-Roh и южно-корейский Wonderful Days.

ЛИ: Пожелайте что-нибудь на прощание нашим читателям.

ДФ: Покупайте лицензионную продукцию. Не соблазняйте пиратскими дисками и видеокассетами. Настоящее качество только на «лицензии».

ЛИ: Огромное спасибо за беседу! От имени всех читателей ВД желаю больших успехов и процветания вашей компании! Хочется надеяться, что мероприятия, подобные нынешнему фестивалю, будут проводиться регулярно и дарить радость поклонникам аниме!

Никонов Дмитрий ака Лина Инверс



Hyper Police

TV-сериал (26 серий по 25 минут). Режиссер: Yoko Kikuchi. Производство: Xebec/Kadokawa Shoten

Ужасные катаклизмы потрясли Землю. Хаос и анархия теперь царят здесь... Таким видится авторам мультсериала Hyper Police наше ближайшее будущее. Вообще-то, что реально явилось причиной катастрофы, из мультфильма неясно. Нам просто предлагается разобраться с ее последствиями. А они оказались, поистине, чудовищными: среди всего живого произошли массовые мутации. Теперь население Земли составляют как люди, так и полулюди-полузвери и совсем уж законченные монстры (а как еще можно назвать нечто, напоминающее мухомор с «прелестным» личиком и отросшими ручками и ножками). Девушки заимели кошачьи либо лисьи ушки вместе с хвостиками, ухитрившись не потерять привлекательности. Kawaii! Особи мужского пола в соответствии с традициями аниме пострадали от мутации существеннее. Ушами и хвостами тут дело не ограничилось: звериные мордочки заменили лица, а у некоторых все тело покрыл мех.

Нет мира на планете. На территориях с большим количеством людей и им подобных ущемляются законные права монстров. В регионах, населенных преимущественно монстрами, происходит все наоборот. Оба вида разумных существ ненавидят друг друга и желают скорейшего исчезновения «инаковыглядающих» с Земли. Катастрофы не научили людей терпимости: вместо того чтобы сосуществовать в мире с монстрами, они выбирают войну за чистоту расы. Неудивительно, что среди преследуемых монстров процветает преступность. Они же должны как-то помочь себе выжить в этом негостеприимном мире. И понятно, что жертвами преступных действий монстров чаще всего оказываются люди.

Основой охраны правопорядка теперь являются частные полицейские подразделения. Что случилось с обыкновенной полицией — неизвестно. Видимо, ее приватизировали! Надо сказать, что между этими полицейскими подразделениями идет конкурентная борьба, зачастую жесткая и нечестная. Причина обычная: власть и деньги! Все, как у нас.

В общем, чем больше мы знакомимся с этим миром, то все больше убеждаемся, что небольшое технологическое преимущество и мутации —

это то небольшое, что отличает его от нашего с вами мира. Грустно!

Авторы мультфильма знакомят нас с деятельностью одного из полицейских подразделений, именуемого Гиперполицией. «Мы — Гиперполиция, и мы к вашим услугам! Мы избавим вас от чудовищ и мутантов, которые беспокоят человечество (то, что от него осталось). Обращайтесь к нам за помощью!»

Во главе этого отряда стоит шеф Mudagami — маленький длинноволосый и довольно гнусный тип. Главное его занятие — отчитывать своих подчиненных. Его любимая фраза: «Денег не получите!»

Natsuki Sasahara — полукошка, о чем говорят ее ушки и хвостик. Иногда носит соответствующие своему внешнему виду аксессуары, например — популярные в кошачьей среде колокольчики. Как каждая порядочная кошка, любит молоко. Неформальный лидер Гиперполиции. Наделена прекрасной реакцией, на все события откликается моментально. Если она в затруднении, то чисто по-

кошачьи начинает наводить марафет. Выглядит это презабавно!

Batanen Fujioka — первый партнер Natsuki. Полуволок (иначе говоря, оборотень). Без памяти влюблен в Natsuki, но боится в этом признаться. А жаль, она ему отвечает взаимностью, из них получилась бы неплохая пара. Его отличает способность к регенерации и быстрому излечению даже очень тяжелых ран (но только в полнолуние).

Grey — стопроцентный человек, второй партнер Natsuki. Вступила в полицию, чтобы отомстить за смерть своих родителей, убитых монстрами. Sakura — полулиса. Происходит от легендарной расы девятихвостых лис. В Гиперполицию пришла только из-за Natsuki. Обладает способностью летать! Несмотря на отдельные





недостатки, Sakura — персонаж симпатичный. В глубине души она добрая, но даже за все сокровища мира в этом не признается.

Kondo Naoko — красивая девушка в «толстых» очках. Иногда показывает вампирские клыки (если ее разозлить). Отвечает за информацию.

Tommy — симпатичный полулев. Ничем особо не выделяется, довольно неуклюж, но постепенно исправляется. Типичный персонаж «второго плана», составляет как бы фон действий Natsuki и Sakura.

Конкурентов наиболее активно представляет Fonpe. Она — настоящий человек. Вредная, заносчивая, нервная рыжая девица. Работает в Метрополии. Это спецподразделение богаче и технологически оснащенное Гиперполии, поэтому у Fonpe всегда самые современные «боевые игрушки», помогающие ей в охоте на монстров.

Нужно отметить, что искоренение

преступности среди мутантов оформлено классно! Герои премиальные. Большие и глубокие глаза, остренькие клычки и пушистенькие ушки. Фон выполнен немного хуже, но в целом неплохо. Обилие ярких и четких красок вызывает теплые и радостные чувства и веру в успех безнадежного предприятия по борьбе с преступностью.

Этой вере способствует и музыка, веселая и бодрящая, в стиле J-Pop & J-Rock. Особо хороши начальные и завершающие песни серий.

И хотя Hyper Police не является чем-то выдающимся (таких сериалов в Японии масса, о большинстве мы не слышали и не услышим), я советую вам его посмотреть: он легко «усваивается» и мозги не напрягает. Типичный «расслабитель» после чего-нибудь тяжелого, либо наполнитель избытка свободного времени.

Лина Инверс



В далеком будущем на некоей планете живет человек, за голову которого назначено \$\$60,000,000,000 (\$\$ — потому что казначейские билеты в этой местности именуются двойными долларами). Его все боятся, называют «человеческим тайфуном», на нем висит ответственность за полное уничтожение городов, хотя, как ни странно — без жертв. Зовут его Вэш (Vash the Stampede). Это имя знакомо каждому, хотя про то, кто такой Вэш на самом деле, не знает никто.

Страховая компания Bernadelli, ведя расследование, поручила наблюдение за ним лучшим своим сотрудницам — Милли Томпсон (Millie Thompson) и Мэрил Страйф (Meryl

TV-сериал. Режиссер: Nishimura Satoshi.
Производство: Mad House Production. Автор манги: Nighton Yasuhiro

Stryfe). То, что они узнали, стало полной неожиданностью и совершенно не соответствовало представлениям людей о Вэше. Он оказался человеком мирным, избегающим любых конфликтов и пользующимся оружием только в случае крайней необходимости. Да и то, по возможности, гуманно. Но почему же все считают его крайне опасным? По мере получения сведений агентами страховой компании мы начинаем узнавать о прошлом Вэша, о его брате и о многом другом...

По жанру Trigun — фантастический вестерн. «Родившись» в 1998 году, мультфильм попал в то время, когда

пошла мода на «космических ковбоев» и стали появляться аниме типа Outlaw Star и Cowboy Bebop, выполненные в этом же жанре. Впрочем, Trigun существенно отличается от них, да и по сути своей больше, все-таки, вестерн, чем фантастика.

Вначале авторы демонстрируют ироничное отношение к происходящим событиям, и первые

десять серий смотрятся как комедия, без всякого напряжения. Но далее, когда начинает раскрываться прошлое Вэша, тональность сериала меняется в драматическую сторону и остается таковой до конца.

Действие четко поддерживает музыка — стандартная для вестернов, а потому удачно сочетающаяся с происходящим на экране. Анимация и дизайн персонажей выглядят немного грубовато, но именно так и должен быть нарисован подобный сериал. Разве что цвета в аниме уж очень бледные. Это, в принципе, единственный минус.

GNUS





Sonic X

Создатель Соника: Yuji Naka. Режиссеры мультфильма: Masato Matsumoto/Найме Камигаки.
Производство: студия Tokyo Movie Shinsha (TMS), 2003 год.

Наверное, нет таких людей, которые не слышали о самом знаменитом ежике на планете! И это понятно, ведь существуют не только многочисленные видеоигры с его участием, а еще и серии комиксов, американских мультфильмов и даже кое-какое аниме. Особую популярность Соник приобрел на Западе, где, книга за книгой, выходили выпуски комиксов, появлялись мультсериалы с необычными сюжетными линиями (как вам Соник, скажем, в роли наследного принца королевства или живущего в далеком будущем борца за справедливость?) и разные сопутствующие товары. Не говоря о видеоиграх, которых мне известно не менее 50 наименований. Везде отважный еж вел борьбу с нехорошим доктором Роботником, обретал новых друзей, но и не забывал о старых: верном лисе, ехидне и позже присоединившейся к компании своей маленькой поклоннице Эми Роуз. Казалось бы, ничто уже не сможет прибавить славы сверхзвуковому герою...

Но вдруг произошел взрыв! Именно так можно охарактеризовать выход Sonic Adventure и, вслед за ней, Sonic Adventure 2 (далее — SA2) на медленно отдающей концы Dreamcast. Свежий взгляд, яркий объемный мир, запоминающиеся персонажи, сюжетные находки — все это, умноженное

на мощь 128-битной платформы, заново открыло нам мир Соника и его друзей. Слава ежика вновь взлетела и сделала, кстати, «Сеге» ну очень хорошую рекламу. И главной причиной такой популярности, на мой взгляд, были даже не сногсшибательная графика или геймплей, а именно сюжет, одновременно и простой, и захватывающий. Короче, образовалась прекрасная база для создания мультфильма, а потому идея Sonic X как-то сама начала витать в воздухе со времени оглушительного успеха SA2.

Дальнейшее стало делом времени и «подготовительной» рекламы: разработка аниме по мотивам 128-битных



приключений ежа началась! «Раскрутка» была такой, что задолго до своего выхода Sonic X успел вызвать настоящий ажиотаж среди поклонников. Однако, реклама рекламой, но факт, что все самые смелые ожидания оправдались!

Говоря про стиль рисования, нельзя не указать на некоторую связь с американской анимацией. Что-то такое есть! Стили изображения и повествования в Sonic X лежат где-то между аниме и американскими мультфильмами. Обратите внимание, что Соник обращается к зрителям так, как обычно принято в американской анимации, как часто использует выражения типа

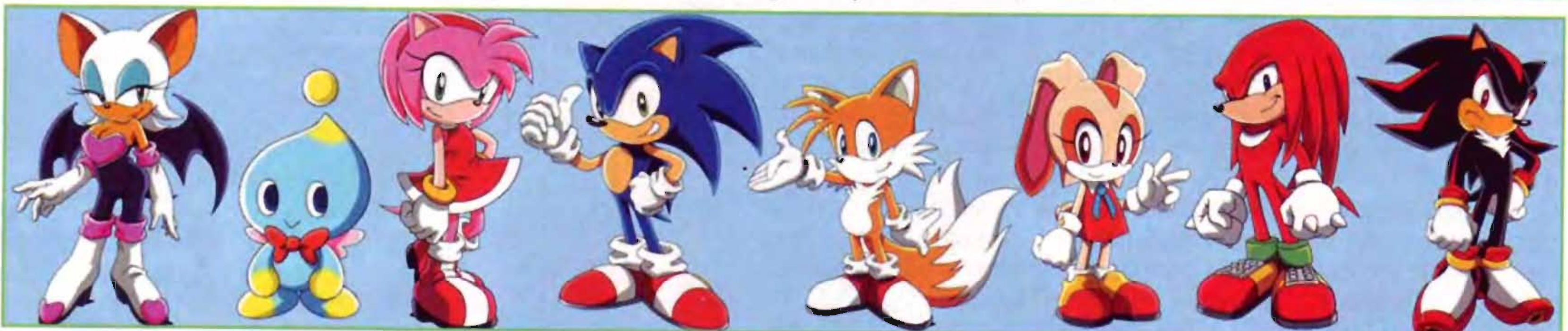


«thanks», «no way!»... Обратите внимание на сам мир этого аниме, являющий нечто среднее между типичными пейзажами Японии и США. Но и «покемонофобам» бояться нечего, хотя, честно признаюсь, меня вначале тоже испугали эти люди с характерными глазами и фигурами. Но только вначале. Это вам не какие-то детские американские мультики, это уже аниме с глубоким продуманным сюжетом, завораживающими сценами и анимацией, рисованной и компьютерной.

Да и меломаны могут радоваться! Если вы еще не знакомы с мелодиями из SA2, то после просмотра мультфильма вам обязательно захочется их послушать. Одна ударная песня Sonic Drive, что звучит на заставке, чего стоит! Сейю, озвучивавшие Sonic X, идеально подчеркивают особенности речи своих персонажей: и истеричный голос Эгмена, и нежный — Крим.

О персонажах

Легендарный еж, разумеется, в представлении не нуждается, как и его девушка Эми, напарник — лис Тейлз,





www.gdragon.ru



Хаоса, а для комплекта и малюток Крим (Cream) и Чиза (Cheese), и намерен «сделать своих роботов неуязвимыми». Соник, как ему и положено, бежит на разборку, прихватив по пути своих соотечественников, то есть друзей. Происходит короткое, но захватывающее сражение, в результате которого оставленные без присмотра изумруды телепортируют всю компажку не куда-то в другое измерение, а на Землю, то есть, к нам с вами! Люди, конечно, не на шутку перепуганы появлением синего ежигиганта. И пока Соник и компания бегут от полиции и правительственных



Ведь Соник X — это, прежде всего, комедия, изобилующая забавными ситуациями, веселыми шутками и беззаботным смехом! А что касается новых игр, то они не за горами. И кто



приятель — ехидна Наклз и вечный враг всего живого — доктор Роботник (сбросил килограммов 20, откликается на «доктор Эгмен» и носит очень стильный костюм). А вот с соперником Соника — Shadow (черным таким, в полосочку), хитрой летучей мышью Rouge, добрым котом Big, крольчихой Cream и чао Cheese только предстоит познакомиться тем, кто не играл в Sonic Adventure и геймбевский Sonic Advance. Дизайн героев, заметно повзрослевших, теперь изменен и полностью подстроен под новый дримкастовский, отчего можно даже перепутать кадры из аниме и картинки из игры.

О сюжете

Др. Эгмен, заменивший коллегу Роботника, в n-ый по счету раз заполучил семь волшебных изумрудов

войск, Эгмен уже решает установить мировое господство... Пройдет время, пока все встанет на свои места, и тогда уж, Эгмен, держись! А пока Соник встретил мальчика по имени



Крис (Chris), они подружились и помогают друг другу (как трогательно состоялось их знакомство!) Неплохая завязка, правда?

А еще Соником заинтересовалась команда «S» (привет, покемон!), и нужно успеть найти всех друзей, заслужить доверие людей, спасти планету, обезвредить Эгмена, вернуться домой и... научиться, наконец, плавать! Разве везде поспеешь?!

Героям, серия за серией, предстоит пережить столько невероятных и захватывающих приключений, что еще на пару игр хватит. А у вас есть возможность повеселиться от души.

знает, может быть, и анимешная история Соника на этом не закончится? Я надеюсь на это! А пока — целых 52 эпизода! Обсмотреться!!!

Amelia

P.S. 1) Некоторые никак не могут понять, кто такие «чао» (chaos). Чтобы не возникало таких вопросов, поясню: чао — крошечные чудесные существа, впервые появившиеся в Sonic Adventure, ставшие очень популярными и вполне заслужившие почетное звание символа Dreamcast'a. Имеют свою историю появления, но в ключевом сюжете не играют никакой роли. Зато в свободное время их можно покормить, отвести в школу, скрестить с животной, спасенной из разбитых роботов (нечего ей по уровням бегать — людей пугать), и послать участвовать в соревнованиях. Тамгочки, одним словом. Или покемоны? Кстати, превосходно умещаются в кармане, если у вас есть VMU для Dreamcast.

2) Любителям «Соника» рекомендуем прочитать в «Великом Драконе»: №29 — «Соникиада»; №31 — Sonic 3D Blast (Mega Drive); №54 — Sonic Adventure 1 и 2 (Dreamcast); Sonic Shuffle (Dreamcast); №61 — Sonic Crackers (Mega Drive); Sonic Advance (Game Boy Advance).





Maze

TV-сериал. Режиссер: Yuki Suzuki. Сценарист: Satoru Akahori (участвовал в создании Bakuretsu Hunters, Master of Mosquiton и др.). Производство: J.C. STAFF/Kadokawa Shoten/Victor Entertainment

Вы, наверняка, помните сказку про девочку Элли, которую ураган вместе с домиком перенес в неведомую волшебную страну. Мэй — нашей главной героине, тоже не повезло. Не каждый день просыпаешься в своем доме и обнаруживаешь, что очутился непонятно в каком месте. Впору запаниковать было японской школьнице, рвать на голове волосы и звонить в полицию. Но звонить неоткуда! Вокруг сплошной лес...

Вдруг Мэй видит странную девочку и узнает, что невольно стала ее спасительницей. Оказывается, дом Мэй упал, да так удачно, что раздавил чудовище, гнавшееся за Мил, местной принцессой. Августейшая особа рас-

сыпается в благодарностях, после чего Мэй и Мил становятся подругами.

Правда, многообещающее начало? Дальше — больше! Нас ждут нескончаемые сражения с монстрами, побеги из заколдованных замков, новые преданные друзья, забавные приключения с обязательным спасением мира в конце. Короче говоря, весь спектр активного отдыха среди рыцарей, драконов, магии и... гигантских роботов. Я не ошиблась, роботы уже неплохо обосновались в жанре «anime — fantasy», примером могут послужить такие мультфильмы, как Tenkuu no Escaplone и Magic Knight Rayearth.

В Maze нет ничего лишнего — будь то роботы, путешествия во времени или в другой мир, или перевоплощения главной героини. Все сюжетные нити сплетаются в такой клубок, что заранее никак не предугадать повороты событий, кто станет другом, а кто окажется врагом. И это только сильнее пробуждает интерес.

Кстати, одна из главных сюжетных линий — конечно, любовь. Куда ж без нее, родимой! Правда, распутывать любовные треугольники и прочие гео-



метрические фигуры предоставляю уже вам. Но про самый большой прикол скажу: мирная и спокойная Мэй с заходом солнца превращается в... прекрасного молодого человека! Традиции Ranma 1/2 живут и процветают! Однако Мэй не в курсе своих перевоплощений, ведь не могут же они с этим юношей встретиться. Акира (так зовут мужскую реинкарнацию Мэй) — взбалмошный и жизнерадостный человек. Не удивительно, что в него тут же влюбляется принцесса Мил. На самом деле, эта часть нашей истории очень грустная и трогательная. Кто такой этот Акира, и сумеет ли Мэй разобраться в происходящем? Ей нужно найти свою дорогу из желтого кирпича среди миров и успеть помочь новым друзьям. Но как бы трудно это ни было, Мэй справится, она отыщет решения всех проблем и свое место в жизни.

В итоге, Maze рекомендую посмотреть всем, мультик очень яркий, красочный и притягательный. А музыкальное сопровождение, в особенности заставочный ролик, просто на высоте!

Амелия, г. Москва





www.gdragon.ru

Ranma 1/2

TV-сериал. Автор манги: Rumiko Takahashi.

В мире Ranma 1/2 существует множество томов манги, игр на различных платформах, но самым главным и бесценным творением является первый TV-мультсериал, о котором я вам сейчас и расскажу.

Сюжет

К главе семейства Соуну Тендо (Souen Tendo), живущему в Токио и имеющему свою боевую школу, должен приехать его давний друг Генма Саотоме (Genma Saotome), уезжавший в Китай, чтобы в совершенстве изучить боевые искусства. По приезде Генма сообщал своему другу, что у него теперь есть сын по имени Ранма (Ranma). Новость очень заинтересовала папашу Тендо, у которого было три дочери: старшая — Касуми (Kasumi), средняя — Набики (Nabiki) и младшая — Акане (Akane). Дружью договорились, что их дети, Ранма и Акане, в будущем поженятся, а пока нужно устроить помолвку. Но в день приезда, вместо Генмы, в дом является здоровенный медведь-панда, приволокший с собой рыжеволосую девушку, яростно на панду ругающуюся. И тут выясняется, что рыжая девушка и есть... Ранма! Папаша Соун Тендо в шоке, а Акане, наоборот, в восторге, так как терпеть не может мальчишек. Хотя в школе у нее ухажеров пруд пруди. Каждое утро эти ухажеры встречают ее и затевают с ней драку, видимо считая это лучшим способом понравиться девушке.

Акане предложила Ранме (девушке) свою дружбу. Выяснилось, что в части владения боевыми искусствами Ранма превосходит Акане, что не удивительно после стольких лет тренировок в Китае. Но представляете, как Акане изумилась, когда однажды, зайдя в ванную комнату, увидела вместо панды Генму Саотоме! А уж что стало с

младшей дочерью папаши Тендо, увидевшей черноволосого парня на месте Ранмы-девушки!!! Деваться было некуда, и странная парочка поведала следующую историю. Оказалось, что в Китае есть заповедник под названием Дзюсенкё (Jusenkyo), где бьют горячие источники, считающиеся проклятыми. Но Генма с Ранмой не верили ни во что сверхъестественное. Однажды во время тренировки они свалились в разные источники. И теперь при попадании на тело холодной воды наши герои стали принимать облик панды и рыжеволосой девушки, соответственно. Только горячая вода возвращала им нормальный облик. От любви до ненависти — один шаг. Дружбу с Ранмой-девушкой Акане не только не распространила на Ранму-юношу, но просто вспылала к нему ненавистью. К тому же, вспыльчивой Акане явно не доставало чувств-



ва юмора, и шуточки Ранмы мужского пола лишь подливали масла в огонь. Но приключения только начинались. В школе на Ранму взъялся Татеваци Куно (Tatewaki Kuno), капитан школьной команды кендоистов. Куно был давним поклонником Акане Тендо и, узнав, что она помолвлена с Ранмой, пытался несколько раз отлупить его. Но тщетно! Ранма оказался сильнее Куно. Но однажды Куно повстречал Ранму-девушку и по уши в нее влюбился (не подозревая о превращениях). Теперь Куно разрывается между Акане и рыжей девицей, а Ранма не знает, как избавиться от поклонника своей женской инкарнации.

А тут еще «на арену» выходит Кодати (Kodachi), сумасбродная сестрица Такеваки Куно, поклонница боевой гимнастики и Ранмы-парня. Слава богу, что учится она в другой школе, где ее называют «Кодати — черная



роза» за ревность и ядовитые штучки, типа слезоточивого или парализующего газа из букета роз.

По мере развития сюжета сериал обростает новыми персонажами. Мне очень все они понравились:

Касуми — старшая сестра Акане и добрейшая героиня этого сериала;

Набики — средняя сестра, веселая и хитрая, но в то же время, самая настоящая жадина;

Рёга Хибики (Ryoga Hibiki) — злейший враг Ранмы. Постоянно страдает потерей ориентации в пространстве;

Шампу (Shampoo) — миленькая девушка из племени китайских женщин — амазонок. За Ранму-парня она хочет замуж, а Ранму-девчонку — убить;

Хаппосай (Happosai) — учитель Соуна Тендо и Генмы Саотоме. Маленький и ужасно озабоченный старичок, постоянно ворующий с бельевого веревка женское нижнее белье.

Перечислять всех персонажей можно весьма долго. Все они очень интересны, и каждый по-своему. Лучше вы сами с ними познакомитесь, посмотрев этот мультсериал.

В целом, мультфильм изобилует огромным количеством смешных моментов, уникальной историей, приятной музыкой! Минусов просто не нашлось! Так что данный продукт вам точно приглянется. Возможно, вы в него даже влюбитесь. Увлекательно-го просмотра!

Огненный Лис





Mr. Driller 2

Жанр: головоломка

Разработчик / издатель: Namco

Воистину тетрис вечен, товарищи! Сколько его реинкарнаций уже пережито на всех возможных платформах, сколько всяких фишек придумано, чтобы разнообразить простую до гениальности идею — утрамбовать фигуры в «стакане». То «стакан» какой-нибудь навороченный подсунут, то фигурки экзотические... И ведь не надоедает! В чем же секрет такой притягательности одной из самых незатейливых в компьютерном мире игры?

Ответа на этот вопрос я не знаю, но знаю, что очередной вариант на тему этой, не побоюсь показаться пафосным, великой игры не так давно появился на GBA. Действительно, было бы странным, если бы на самой навороченной и раскрученной, на данный момент, переносной консоли не было своего тетриса. Именно что своего, не похожего на все остальные. Вообще-то Mr. Driller официально относится к жанру puzzle (головоломка), но даже одного беглого взгляда достаточно, чтобы понять, откуда ноги растут. Однако же новшества весьма и весьма необычны. Вдумайтесь в следующую фразу: здесь есть СЮЖЕТ!!! Тетрис с сюжетом — редкость! Только уже за одно это его можно выделить из широкого ряда собратьев. Увы, язык общения с геймером у игрушки исключительно родной, японский, так что догадаться о том, что же заставило главного героя пуститься в приключение, обычному русскому человеку можно только по заставочным картинкам.

Главный герой (тоже задумайтесь на секундочку — «главный герой тетриса»). Как звучит, а?) это парнишка лет семи-восьми на вид с необычно огромными даже для стиля аниме глазами. У него есть друг — щенок, который принимает самое активное участие в блужданиях по опциям игры, основных из которых, как минимум, четыре и о которых я с удовольствием бы вам рассказал под-

робно, если бы знал японский язык... Впрочем, внизу точно настройки, а в предлагаемых вариантах всегда выбирайте верхние строчки, не ошибетесь. Но я отвлекся. Так вот, у этого парнишки есть костюм, в котором он как две капли воды похож на старого доброго Мегамена (только по-другому раскрашен) с той лишь разницей, что в руках еще таскает огромную дрель. Зачем? А вот это уже напрямую связано с геймплеем.

Уже говорилось, что разные авторы и раньше пытались изменять, и изменяли, классический тетрис. Но вариант, предложенный здесь, пожалуй, самый радикальный — найдена новая идея. Теперь не фигуры падают сверху, а наоборот, герой в них углубляется с целью достичь дна «стакана». Слои из квадратных элементов сплошняком заполняют пространство, но раскрашены они в разные цвета, и если супердрелью разбит один кубик, тут же цепной реакцией уничтожаются все лежащие рядом кубики такого же цвета, соприкасающиеся сторонами. Что приводит к двум эффектам:

- 1) освобождается пространство, ведущее вниз;
- 2) падают на голову лишние опоры кубики других цветов.

Если после падения они соединяются с такими же по цвету кубиками общим числом не менее четырех штук, то все вместе они также дружно разрушаются. А вот чтобы избежать второго, печального для вас, эффекта, сначала нужно подумать, стоит ли идти именно этим путем, или лучше по-другому, или же, в крайнем случае, успеете ли вы отойти с опасного места куда-нибудь в сторону. Самые сообразительные уже представили картинку и могут резонно возразить, что если встать в одном месте и пробиваться вертикально вниз, то ничего никуда не упадет. Вот для таких умников в игре добавлен элемент

«шахтерского» реализма. Как известно, под землей кислорода маловато, и дабы элементарно не задохнуться, парнишке нужно параллельно еще собирать баллоны с живительным газом. А лежат они, разумеется, не на одной вертикали, вот и придется бегать под падающими слоями разноцветной земли. Плюс иногда встречаются особо твердые элементы, разбивание которых будет стоить лишних сил и очень даже не лишних десяти-пятнадцати единиц O₂. Так что не думайте, что игра простая, по сложности она далеко не детская.

Хоть для тетриса это и не самый важный элемент, но было бы несправедливо обойти стороной графическое исполнение. Яркая цветовая гамма вызывает в душе самые добрые чувства, анимация превосходна, а заставки просто прикольные. Все смотрится очень живо и красиво.

Звуковая часть никаких откровений не несет, но и нареканий не вызывает. Об управлении не стоит даже и говорить, используются, по сути, только крестик и одна кнопка.

В игре имеются также мелкие приколы, которые приятно обнаруживать самостоятельно. По большому счету недостаток у нее только один — местами неоправданно завышенная сложность. Дело в том, что кислорода, то бишь времени, почти всегда катастрофически не хватает, что приводит к излишне частой гибели. Но к этому можно постепенно приспособиться, так что не стоит расстраиваться, если поначалу «не катит».

Да, кстати, играть можно и вдвоем! А в общем и целом, это одна из тех игрушек, которые идеально соответствуют главному назначению «Гейм Боя» — занимать лишнее время в дороге или при ожидании чего-нибудь. Хотя и дома тоже поиграть будет вполне приятно. Скажу от себя лично, но со мной, наверняка, согласятся многие из тех, кому самому довелось поиграть: на данный момент это лучший вариант игры-головоломки, базирующейся на идее тетриса. Так что всем рекомендую.

Molotov

P.S. Игра есть и на Game Boy Color и отличается только уровнем графики. Первая часть выходила на Dreamcast.



Mr. Driller 2 на Game Boy Color

Earth Worm Jim



65 ДРАКОН

Е А Р Т Н Ш О Р М Д И М

GB ADV

GAME BOY ADVANCE

Ион-таки снова вернулся! Старина Джим, сколько лет, сколько зим... Обладатели GBA, вечный странник и искатель приключений снова с нами!

Однако бурная радость через некоторое время сменяется вздохом разочарования. Увы, мы получили не новую главу похождения одного из самых юморных персонажей игрового мира, а римейк первой шестнадцатититбитной части.

Честно говоря, я затрудняюсь однозначно сказать, как лично я отношусь к таким переделкам. С одной стороны, в прошлом осталось очень много действительно замечательных игрушек, совершенно незаслуженно забытых. Но с другой, в наше время невиданных технических возможностей вытаскивать их из сундуков в практически неизменном виде — дело довольно спорное. И трудно

сказать, что именно нужно дорабатывать в подобной ситуации, чтобы игра одновременно оставалась самой собой и соответствовала времени. Перед глазами до сих пор стоит просто ужасный Final Fight One, в котором хоть графику и переделали, но этого оказалось мало. Зато то же самое идеально прошло у Square при переиздании старых частей Final Fantasy: оставив практически нетронутым движок и сюжет, всего лишь изменили соответствующим образом внешний вид и добавили потрясающие заставки, только и всего. Но им было намного проще, ведь в ори-

Astalavista, baby! — сказал червяк Джим, стоя над могилой Пси-Кроу.
Из Интернета

гиналы играли далеко не все и очень давно, так что FF Origins вполне можно было преподнести как новую игру, что, по сути, и сделали. Но «Джим» — это принципиально совсем иная категория, мировой суперхит, который еще относительно недавно царил на обеих шестнадцатититбитных платформах. И если не все, то большая часть нынешних геймеров знает его прекрасно. И какой смысл выпускать такую игру на новой платформе, ничего в ней глобально не меняя, для меня лично загадка. Неужели только ради того, чтобы она на ней была, и обладатели Game Boy могли всегда ее «иметь с собой»? Или в надежде повто-

тотипы, насколько это возможно. Правда, кое-где задача играющему немного облегчена. Например, на уровнях Andy Asteroids (космические гонки с Пси-Кроу) теперь практически невозможно убится об эти самые каменюги, они только тормозят движение, а в подводном мире путешествие в батискафе упростилось за счет того, что аппарат выдерживает раза в три больше столкновений со скалами, чем было раньше. Некоторые уровни стали чуть-чуть короче, ну и местами еще кое-где кое-что изменено (на первом уровне, например, унитаз-телепортатор остался, а некоторых тайников просто нет), но совершенно несущественно.

Вот управление, однозначно, претерпело изменения в лучшую сторону. Две основных кнопки отвечают за пистолет



Earthworm Jim на Mega Drive



ритель успех и срезать денег? Или чтобы новички прониклись духом великого прошлого? И почему первую часть, а не более продвинутую вторую? Ежели так и дальше пойдет, то не за горами Doom Troopers и Rock'n'Roll Racing... (А что, было бы неплохо — прим. ред.)

Но, видимо, нашлись причины, по которым такой перевод все же состоялся. И те отличия от оригинальной версии, которые все же имеются, носят чисто косметический характер. Кроме одного, о котором стоит сказать сразу, ибо по совместительству это еще и главный недостаток всей игры, — она стала страшно тормозить. Графика в целом осталась на том же уровне, разве только цветовая гамма менее яркая, а вот анимации убавилось в несколько раз. Некоторые недавно плавные и красивые движения состоят всего из двух-трех кадров! И при этом еще происходит жуткая тормозня. Может, технически GBA все же не настолько силен, как его расхваливали.

Уровни те же, что были на Mega Drive, и выглядят они настолько похоже на про-

и прыжок, а под кнут определен правый шифт. Это очень удобно, причем «вертолет» (замедляющий падение прием) выполняется зажатием прыжка, а не частыми нажатиями, как прежде, а на уступы, находящиеся на уровне роста, Джимми влезает автоматически при приближении к ним. Из призов и оружия ничего никуда не пропало, список врагов уменьшился буквально на пару пунктов, все боссы на месте. Никуда не делись и фирменные приколы, которые наш червячок демонстрирует, если его оставить на несколько секунд в покое. Ну и, наконец, музыка и звуковое сопровождение выполнены в соответствии с возможностями платформы.

В общем и целом, не считая тормозни, это тот самый Джим, который радовал и смешил нас еще девять лет назад. Вот только меня мучает вопрос: а в таком виде он сейчас еще кому-то действительно нужен и интересен? В крайнем случае, по мне уж лучше оригинал, честное слово, его не так уж трудно достать при желании...

Molotov



Top Gear: All Japan GT Championship

Жанр: гонки

Разработчик / издатель: Kemco

Вы любите гонки? Нет, не надо отвечать, это я так спросил, просто для интереса. А вот производители компьютерных игр гонки любят, это совершенно точно. Особенно в последнее время, когда с помощью современной техники стало возможным донести до геймера не только их реальную красоту и азарт, но и сделать, зачастую, даже лучше, чем в жизни. Теперь, не вылезая из дома, можно наслаждаться такими красотами, каких на окраинах Питера точно не увидишь, да еще и на бешеных скоростях, для полного ощущения которых не хватает только голову в форточку высунуть...

Многие из вас, дорогие читатели, не могут вырваться из бесконечного круговорота напрягающих жизненных обязанностей, таких как школа, институт, работа... А ведь есть одна маленькая такая симпатичная штучка, именуемая Game Boy Advance, которая может именно в эти не самые приятные моменты помочь своему владельцу отвлечься от грустных мыслей о несовершенстве мироздания. В том числе, снова усадить его за руль красивой машины, несущейся по залитой ярким солнцем трассе навстречу горизонту... Название Top Gear наверняка знакомо многим. Лично мне на ум приходит, в первую очередь, сеговская версия, в которую, в свое время, я поиграл довольно прилично. Воспо-

минания, по большей части, приятные, хотя я до конца ее так и не прошел, да и играл, в основном, не в одиночку. Также вспоминается версия Top Gear 3000 для SNES, по большому счету не сильно отличавшаяся от сеговской. Насколько мне известно, были релизы и на прочих приставках, но в них поиграть не довелось. И вот, наконец, в 2001 году вышла на GBA рецензируемая в данный момент игра, причем к моей великой радости сразу и на английском языке.

Что ж, рассмотрим сей продукт повнимательнее. Для начала общая информация для тех, кто не имеет об игре абсолютно никакого представления. Производитель — Kemco. Это чисто спортивные гонки по кольцевым трассам на закрытых спортивных же машинах класса Grand Touring. Цель состязаний банальна до безобразия — прийти первым после прохождения трех кругов. В начале имеется более чем приличная заставка (какая милашка, чмок-чмок-чмок), по окончании которой очам играющего предлагается основное меню. Игра предлагает нам либо прокатиться

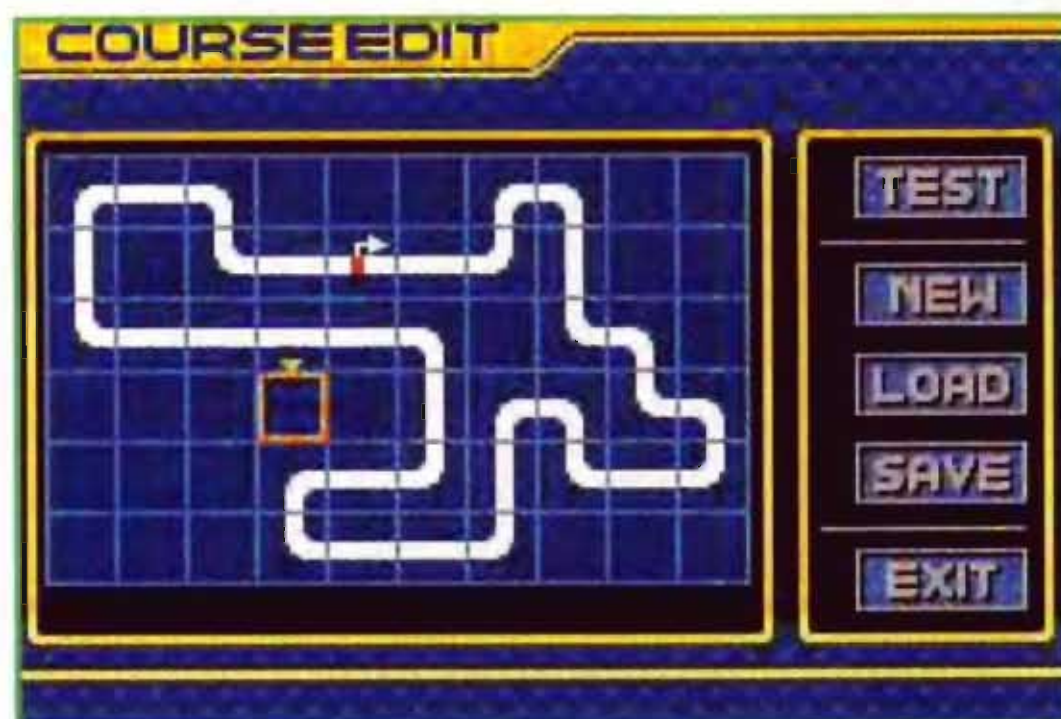
в одиночной гонке, либо сразу пожаловать в местный чемпионат, ну и, наконец, зайти в опции, в которых ничего экстраинтересного обнаружено не было.

В чемпионат мы, конечно же, сразу не полезем, так как сначала лучше все же ознакомиться с прочими возможностями игрушки. В одиночном заезде могут принимать участие один или два игрока, а также для этого режима можно сконструировать собственную трассу, правда, очень незатейливую, но все же свою. Если вы играете один, то дальше вам нужно выбрать режим гонки — против других пяти участников или на время. Отличия сами понимаете какие, но если вдруг



не понимаете, то во втором случае трасса будет пуста и единственной целью нахождения на ней станет побитие рекорда. Также тут можно посмотреть список уже установленных достижений и, наконец, посетить загадочную менюшку, имеющую некое отношение к сотовым телефонам. Пояснения там не переведены, так что затрудняюсь сказать, какой мог бы быть эффект, если бы дело происходило в Японии. Уже перед самым стартом выбираете сложность, погоду, а после машину и трассу. В этом режиме и того, и другого по шесть штук, причем машины различаются окраской и характеристиками, но более-менее существенных внешних различий я не увидел.

И вот долгожданный момент настал: машины на трассе, моторы шумят, сердце рвется в бой. Как и ожидалось, управление упрощено так, что дальше ехать некуда. В версии «по умолчанию» (еще есть три альтернативных варианта)



мацией местами случаются глюки, при резких поворотах машинку на несколько мгновений буквально рвет пополам, но в целом впечатление приятное. А вот то самое пресловутое чувство скорости, прямо скажем, передать не удалось. Нет, игра не тормозит, но и ощущения полета не возникает. Немного раздражает, что при малейшем сходе с трассы скорость сбрасывается моментально, и драгоценные секунды остаются на безобидной с виду зеленой траве. Зато по-



го характера в самой гонке вполне удобоваримы. Собственно мелодии же мне не понравились — очень уж однообразные.

Чемпионат. Система со времен старых частей практически не изменилась — проезжаете по очереди трассы, полученные за них баллы суммируются, и в конце по ним распределяются места в итоговом протоколе. Определенно, интерес представляет главная менюшка перед стартом нового заезда. Кроме понятной всем Race, в ней также имеются Free Run, Qualify и Car Setup. Первое, в принципе, без зазрений совести можно проигнорировать, хотя предварительно изучить трассу было бы полезно. А вот квалификационный круг рекомендую проехать обязательно — от того, какое покажете там время, зависит стартовая позиция, иначе всегда будете начинать в хвосте участников. Думаю, не стоит объяснять, насколько лучше и приятнее стартовать с первой позиции.

Ну и последнее. В игре есть ничто иное, как местный гараж, в котором можно поменять различные детали вашей ненаглядной машинки, такие как, например, колеса и подвески. После прохождения всех трасс вы переходите на следующий этап, на котором становятся доступны более мощные машины (хотя выглядят также, только раскрашены по-другому), и проходите заново все трассы. Результаты сохраняются, так что рано или поздно вы одолеете все этапы и станете чемпионом.

В общем, довольно приятная игрушка, хотя и сложноватая. Из довольно большого количества гонок, которые в течение последних двух лет выходили на GBA, эта одна из лучших. Так что не печальтесь ни о чем, а гоняйте себе на здоровье и расслабляйтесь, превращая трудовые будни в праздники.

Molotov



основные кнопки отведены под газ и тормоз, а шифты предназначены для мазохистов, поставивших ручную коробку передач. Графика. Очень даже не дурно. Конечно, не Gran Turismo 3, но этого было бы глупо ждать от маленького скромненького «Гейм Боя», хоть он даже и «Эдванс». Вполне симпатично и достаточно ярко, хорошо проработано освещение, красивые бэкграунды, вид на машину сзади на максимально удобном расстоянии. С ани-

мациями погоды далеко не формальность, сухая и мокрая трассы — две большие разницы. Очень порадовали дорожные указатели, возникающие перед каждым поворотом и цветом указывающие степень его опасности — очень помогает моментально сориентироваться. Компьютерные водилы практически безгрешны на поворотах, зато в подавляющем своем большинстве уступают вам на прямой независимо от характеристик авто.

Для полноты ощущений еще надо бы сказать о звуковом дополнении игрового процесса. Оно сделано на удивление качественно — мелодии даже больше похожи на живые, чем на «мидишные», звуки механическо-





Midnight Resistance

Жанр: боевик
Разработчик / издатель:
Data East

Не открою большой тайны, сказав, что на заре появления Mega Drive прилагавшиеся на тот момент к нему игры особым жанровым разнообразием не отличались. Собственно говоря, в «досониговские» времена их было, по большому счету, всего два: боевики и скроллинг-шутеры. Так что увидев на титульном экране дату выпуска (1990 г.), я уже, в принципе, знал, чего ждать. И, в общем-то, не ошибся. Однако, к своему удивлению, обнаружил в игре еще и массу неожиданных моментов.

Итак, Midnight Resistance — это двумерный боевик с видом сбоку, весь антураж которого без стеснения взят из «Контры». Это сквозит абсолютно во всем: во внешнем виде главного героя — мускулистый торс и подвязанные ленточкой длинные волосы; в подборе оружия — авто-

мат обычный и тот, что «веером от живота», ракеты, лазер; в геймплее — туча бесконечных врагов, родившихся только ради того, чтобы пасть при встрече с вами; в отсутствии сюжета... Впрочем, сюжет слегка намечен, но узнает об этом игрок лишь в предпоследнем уровне. Там вам расскажут, что очень плохой инопланетянин украл у нашего крутого парня папу, маму, братика, сестричку и (только не расплачьтесь) бабушку...

Рассказывать подробно о содержании уровней, как вы понимаете, смысла нет никакого, так что лучше заострим наше драгоценное внимание на деталях, выделяющих игру из стереотипного ряда.

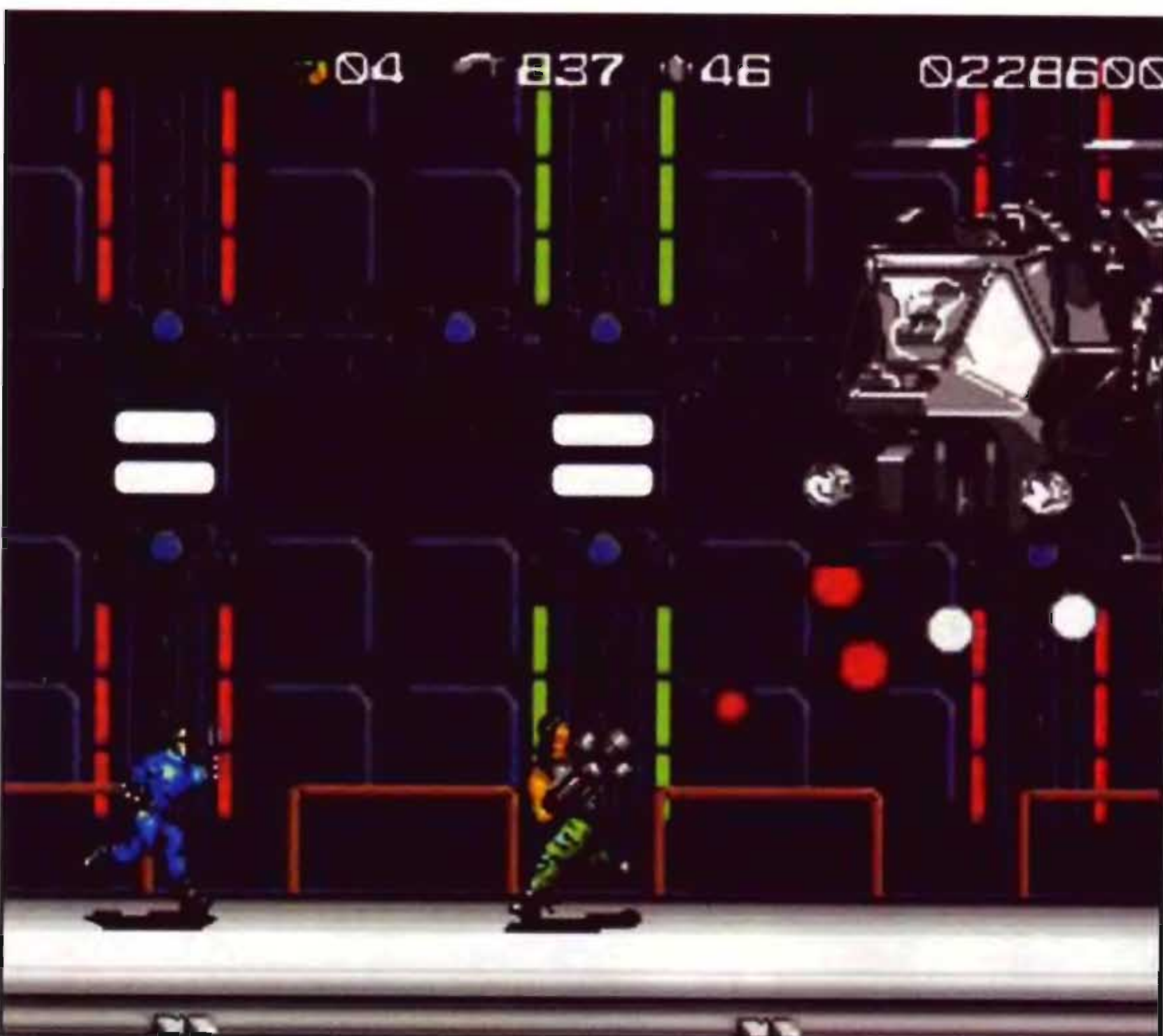
Первая и главная изюминка Midnight Resistance — управление. Программисты из Data East решили изобрести здесь нечто оригинальное, и им это удалось. Вся фишка в том, что для непрерывного ведения огня тут не нужно зажимать, а уж тем более долбить одну кнопку. Просто нажали один раз — боец стреляет, еще раз — перестает стрелять. Оригинально и удобно. В опциях можно также выставить такой тип управления, при котором направление стрельбы зависит не от направления движения и крестика, а от еще одной отдельной кнопки. При ее нажатии наш герой изменит положение ствола на 45 градусов, и так по кругу (всего во-

семь направлений). Полезность этого нововведения, правда, мне кажется более спорной, так как в ситуациях, когда вдруг срочно требуется выстрелить в противоположном направлении, приходится терять драгоценные мгновения на поворот оружия. Но, с другой стороны, можно спокойно маневрировать, продолжая палить в нужную точку.

На втором месте стоят любимцы народных масс — боссы. Они запомнились, в первую очередь, не оригинальностью или красотой (и того, и другого, в общем-то, маловато), а интересностью и сбалансированностью своей сложности. Хотя поединки с местными «главными» проходят в постоянном движении, никаких неразрешимых задач перед игроком не ставится, но и вряд ли получится сесть в засаду и спокойноенько излить свои «свинцовые аргументы». Любой босс требует особого внимания и тактики, а потому после поединков о каждом остаются и светлые воспоминания.

Хотя, глядя на супернавороченный танк, перегруженный боевой мощью крейсер и два звена современных истребителей, в первую очередь невольно задумаешься: а зачем этому злыдню-инопланетянину бабушка с бабушкой понадобились, шел бы уж сразу весь мир завоевывать...

Нет, я, конечно, понимаю, что в данном случае сюжет просто фор-





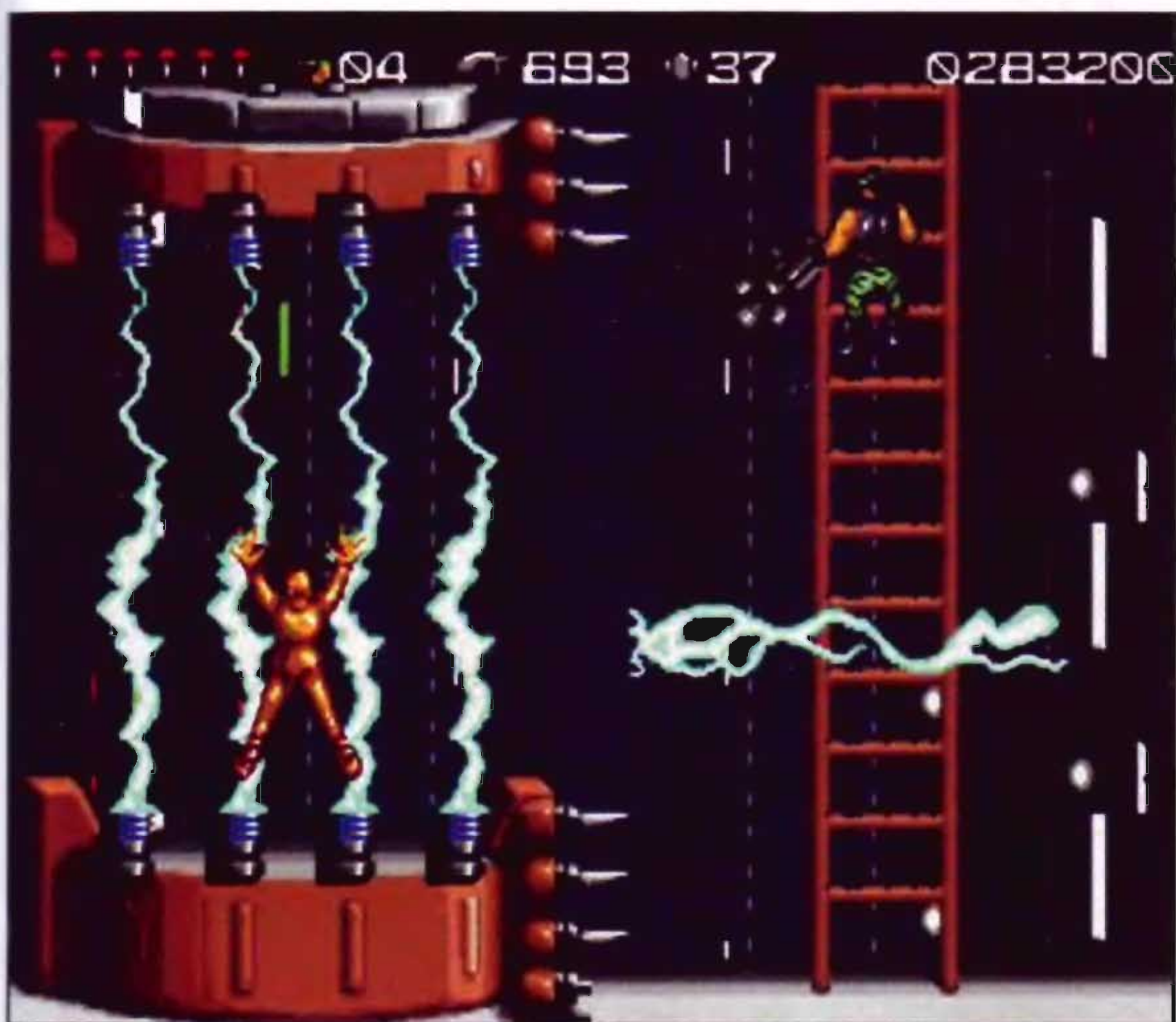
мальность, но как человек, измученный нарзаном, не могу не рассказать о замечательнейшей концовке. Тут дело вот какое: после каждого врага остаются ключики, которыми можно в конце уровня открывать шкафчики с оружием (это вроде бонуса). Не знаю точно, сколько их нужно на одну такую ячейку, но полагаю — с десятков. При гибели противника ключи выпадают вместе с оружием, и их вполне можно успеть подобрать. Так вот, в последнем уровне вы видите, что ваша похищенная виртуальная семья сидит точно в таких же клетушках, и ежели вы ключиков собрали мало... Я об этом подвохе не знал, и мне хватило ключей только для освобождения двоих, в компании которых и пришлось наблюдать закат своего «солнца Аустерлица». Вы удивитесь,

но в первый раз я спас дедушку с бабушкой... Во многом успех игры зависит от ее сложности. Найти такое сочетание, чтобы было и не слишком трудно, и не совсем уж легко, довольно проблемно. Хвала Великому, здесь в самый раз. Во многом благодаря динамике — практически ни секунды без действия! А сами действия просты и рассчитаны на интуицию. Правда, при использовании спец. оружия все же слишком расточительствовать не стоит, ибо боезапас, хотя и велик, но ограничен. Хотелось бы сказать побольше о внешнем облике объекта... но особо нечего. К тому, что игра внешне жутко напоминает «Контру», добавить можно только пару слов об анимации. 90-й год, товарищи, чего же вы хотите? Впрочем, это на отмазку



не тянет. Анимации маловато: движения отрывистые, взрывы довольно корявые, гибнут обычные враги как-то слишком быстро и не очень красиво (красивая смерть? Да, я же монстр...). Есть, правда, парочка неплохих эффектов (типа электричества), да на некоторых уровнях несколько просто замечательных бэкграундов, на которые действительно стоит посмотреть «в процессе». Общую оценку однозначно поставить не рискну. Крепкий боевичок без явных недостатков. Ничего сверхоригинального, но приятные нововведения есть. Думаю, если бы я поиграл в него лет десять назад, то он мне очень бы понравился. Но и сейчас потратить на него часик можно вполне, благо эмоции игра вызывает исключительно положительные.

Molotov





The Incredible Hulk



Жанр: боевик

Сейчас, спустя двенадцать лет после падения «железного занавеса», можно уже смело утверждать, что комиксы на нашей почве не прижились. Трудно сказать, почему так сложилось, но факт неоспоримый — как таковая эта культура у нас не выращивается. В середине восьмидесятых — начале девяностых, когда в стране с гордым именем СССР у советских детей были «Мурзилка» и «Веселые картинки», энтузиасты пытались внедрить «Черепашек-ниндзя» и что-то еще, но массового успеха это дело не возымело. Я лично к этому виду творчества отношусь довольно скептически, но это всего лишь мое мнение, так что прошу никого не обижаться. А вот в Америке... В Штатах это не просто часть культуры. Это огромный бизнес с многолетней историей развития. Самая крупная компания, занимающаяся им, известна во всем мире, — речь, естественно, о Marvel Comics. Множество работающих в ней художников десятки лет творили и творят истории супергероев, стоящих и по сию пору на страже благополучия янки... Один из них — Халк. Оригинальная история Брайана Сингера о злоключениях доктора Беннера, тесно переплетающаяся с остальными легендами марвеловской вселенной, по праву считается одной из самых интересных и продуманных. В текущем году она была еще и экранизирована. Стоит, конечно, признать, что этот фильм остался в тени глав-

ных блокбастеров лета — Terminator 3 и Matrix: Reloaded. Но и сам по себе он вряд ли может считаться шедевром — ничего сверхъестественного (сногшибательные компьютерные спецэффекты уже не являются решающими) в нем не наблюдалось. Разве что саундтрек лично меня порадовал, особенно финальная песня от Velvet Revolvers, трое участников которой раньше выступали в Guns&Roses. Все сказанное выше — хороший повод рассказать о вышедшей без малого десять лет назад на Mega Drive игрушке The Incredible Hulk. С чего бы начать? Лучше всего, наверное, с сюжета, но тут есть определенные проблемы. Очевидно, что в его основе лежит фрагмент того самого комикса, повествующий о противостоянии Халка и Лидера (Вождя — в некоторых вариантах перевода). Более сказать что-то определенное трудно, потому что информации в самой игре очень мало, а первоисточник у нас практически недоступен. Потому сразу начну с графики, так как в ней заключается одна из главных изюминок игры. Сравнив стилистику изображения окружающего мира и персонажей с теми небольшими фрагментами комикса, что все же удалось найти в сети, могу сказать определенно: сходство практически полное! Что неудивительно, так как игру создавали «родные» марвеловские художники. Им же респект за очень качественную анимацию и заставки.

Про управление в двух словах не скажешь, так что смотрите плашечку. Но вот геймплей не порадовал. Обыденное и довольно однообразное избивание врагов преимущественно верхними конечностями уже давно приелось. Хотя и тут есть изюминка: шкала здоровья Халка разделена на четыре части, в начале уровня она всегда на границе второй и третьей. В зависимости от того, насколько наш герой прокачан, он может использовать ту или иную часть арсенала своих приемов. При самой последней, четвертой, части шкалы доступны суперприемы, но заполнить ее обычными «таблетками» нельзя — нужна специальная «пилюля». Суперздоровье кончается не только под воздействием вражеских усилий, но и просто со временем. А вот если дело дойдет до того, что останется заполненной только первая часть, то доктор Беннер примет свой человеческий облик и погибнет от первого же соприкосновения с пулей или враждебной средой. Зато только в этом виде персонажу становятся доступными огнестрельное оружие и множество тайников, в которые обычный Халк не может попасть из-за своих габаритов. Однако излишнего восторга такой расклад вызывать не должен. Большинство суперприемов очень трудно выполнить, обычный Халк очень медленно передвигается, сражаться сразу с несколькими противниками просто невозможно — неповоротливого





Управление

Управление зависит от того, в каком состоянии находится здоровье Халка.

«Обычное» состояние — заполненные вторая и третья шкалы.

Крестик — перемещение

Обычный удар — A

Прыжок — B

Прямой удар — ↑ + A

Апперкот — ↓ + A

Захват — остановиться вплотную к противнику

Поднять/положить предмет — C

Поймать/бросить предмет — C, A

Удар головой — захват + A

Бросок — захват + B

Человеческое состояние — либо когда остается попсинка здоровья, либо после использования «пилюли» с рисунком наискосок (аннулируется от любого ранения).

Использовать оружие — A

Ползти — вниз-наискосок

СуперХалк владеет несколькими мощными атаками.

Двойной удар — A

«Медвежий захват» (сломать позвоночник) — захват + A

«Кайф радиста» (смачный удар по ушам обеими руками) — A + B + C

Непонятный удар ногой — ↓, ↑, ↓ + A

Удар плечом с разбега — →, →, C, → (или ←, ←, C, ← в зависимости от вашего расположения относительно противника)

Землетрясение — ↓ + B в прыжке



LEAPING FROM THE DECAYING DEBRIS OF TYRRANUS' LABYRINTH, THE HULK LANDS IN A TRAP MORE DANGEROUS THAN THE ONE HE JUST NARROWLY ESCAPED...



WITH RHINO DEFEATED THE HULK LEAVES THE SCENE OF DESTRUCTION FOR A PLACE OF PEACE...



супергероя порвут на британский флаг. Также не порадовали особым разнообразием противостоящие нам вражины — их на каждом уровне всего по три вида, причем с практически идентичными атаками. Можно, конечно, забавы ради, вырабатывать против них особую тактику, но проще просто подойти и врезать. И так вполне возможно пройти всю игру... Дополняет удручающее впечатление тот факт, что архитектура построения этапов на 90 процентов абсолютно прямолинейна, и заблудиться негде даже при желании.

Впрочем, не все так мрачно, дорогие мои читатели. Ну во-первых, я все же слишком строго сужу — нужно просто отдавать себе отчет, на какую возрас-

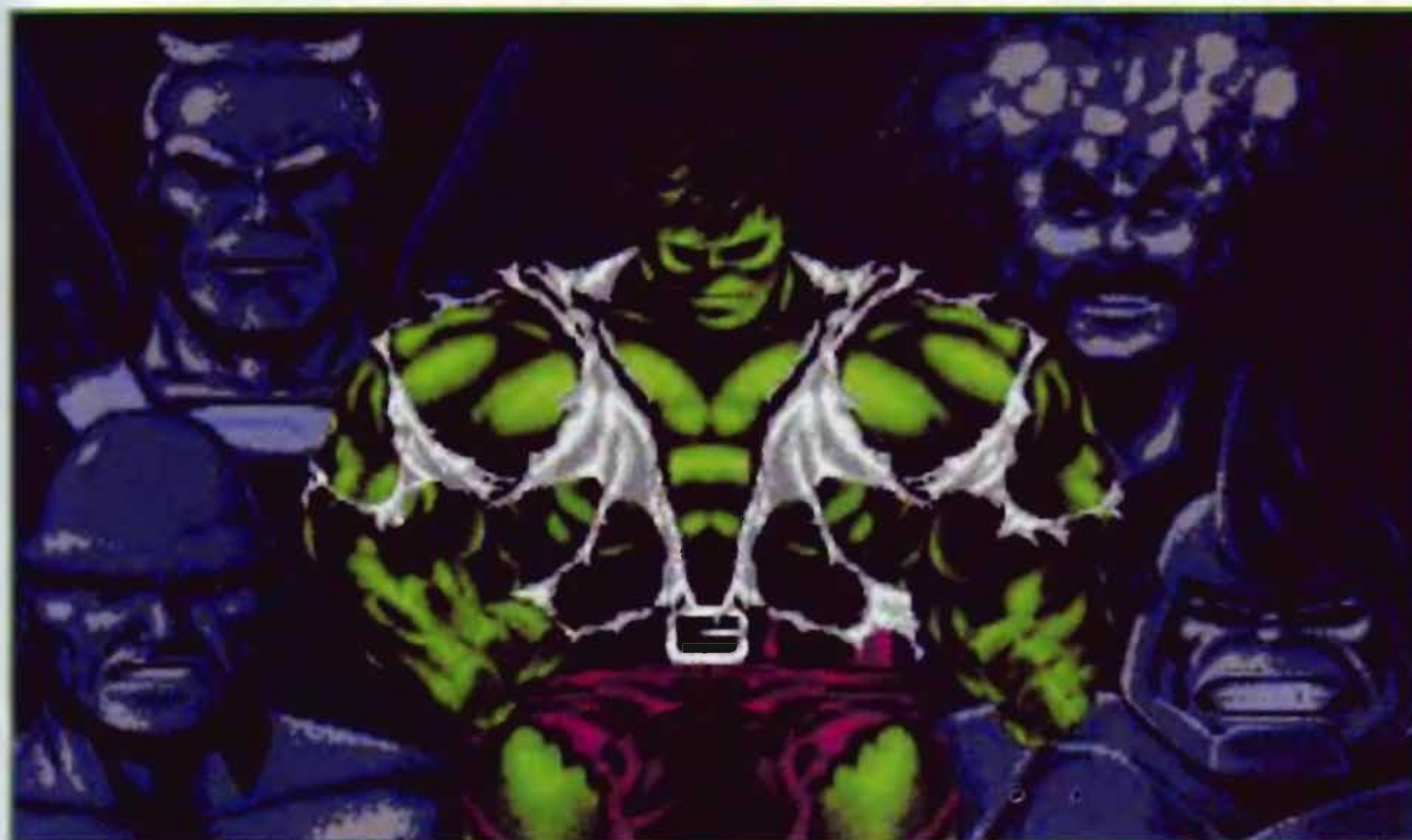
тную категорию рассчитан сей продукт, а во-вторых, игра довольно динамична, хотя, как вы уже поняли, одновременно и слишком незатейлива.

Нужно еще отметить, что игра, к удивлению, весьма сложна в плане прохождения, в основном, из-за малого количества жизней и фактического отсутствия продолжений.

Начинаются похождения зеленого гиганта на крышах небоскребов. Основные враги здесь — механические солдаты: с автоматами — бегающие, с базаками — сидящие и непрерывно стреляющие. Также имеются какие-то стремные бессмертные парни, палящие в пустоту из огромных пушек. Но главный интерес представляют боссы. Их на этом уровне и дальше два: в середине и в конце. Промежуточный (во времена моей ранней молодости мы таких для простоты называли «полубоссами») довольно сложен, так как ведет себя не очень предсказуемо, но зато «отзывчив» к ударам с наскока и обычным

прямым. Этот тип будет встречаться и на всех следующих уровнях. Второй, носорогообразный Рино (Rhino), носящийся без остановки по экрану, легко успокаивается обычными апперкотами. Единственная проблема в том, что все битвы с боссами ограничены временем и на беседу с рогатым отведено всего полторы минуты.

Уровень номер два уже заметно интереснее и содержит некоторое количество простеньких головоломок типа «включи рубильник X, чтобы открыть проход Y». Решение некоторых из них поможет обнаружить секретные локации и поживиться суперсилой, а остальные просто необходимы для дальнейшего продвижения. Местность представляет собой подземелье некоего грандиозного сооружения, статуи хозяина которого украшают холлы некоторых залов. Рядовые враги начинают конкретно утомлять своей тупостью и однообразием, их атаки абсолютно идентичны тому, что мы видели на предыдущем уровне. В середине нас ждет все тот же самый «полубосс», не изменивший ни своего





поведения, ни физических кондиций. А в конце навстречу своему краху вылетит сам гостеприимный хозяин, внешним видом и всеми повадками жутко напоминающий старого доброго Магнето. Товарищ, хоть и летает, но, аналогично Рино, не сильно любит апперкоты, а также сам разбрасывается булыжниками, которыми в него же очень удобно кидаться.

Третий уровень ничего особо нового в себе не несет. Дело происходит на какой-то подземной базе, враги, в основном, перекочевали с небоскребов, да еще автономные лазерные пушки на каждом углу появились. Заметно возросло количество тайников, правда, их поиск не вызывает абсолютно никаких затруднений. Довольно много «пилюль» суперсилы. В середине этапа уже поднадоевший промежуточный босс, а в конце — весьма злой дядя с немаленьким шаром на цепочке. К счастью, прямо перед его кельей можно занять еще одну суперсилу, так что не вижу повода для волнений.

Четвертый уровень самый необычный. Мало того, что кругом текут реки крови и бьются огромные сердца, так и противники довольно оригинальные — ходячие ящерицы да твари, очень похожие на «чужих». Интеллектом они не изуродованы, но заметно разнообразят игру одним своим присутствием. На уровне не так уж много секретных локаций по сравнению с предыдущим, но те, что есть, запрятаны более изощренно, нежели раньше. Про промежуточного босса добавить что-то новое вряд ли получится, а вот в конце нас ждет серьезное испытание. Если сообразили, как взять суперсилу, лежащую недалеко от входа в комнату босса, то проблем будет меньше, но все же. Сам же босс — огромный мозг на позвоночнике (откуда у американцев такая любовь к биофизиологическим извращениям?), стреляющий электрическими разрядами. Времени отведено всего 30 секунд, так что вперед, в атаку...

Уровень номер пять — он же последний — намного короче, но не лег-



THE EARTH NOW BELONGS TO THE LEADER HIS EVIL GENIUS HAS TRIUMPHED THE HULK HAS FAILED. THE BATTLE IS LOST, BUT THE WAR CONTINUES...



че предыдущих. Снова база, снова тупые солдаты и лазерные пушки. Старый знакомый в середине этапа вновь услужливо подставляет морду под наши апперкоты. На этот раз его вообще очень легко побить — зажать в угол справа и мутузить, мутузить... В конце своей очереди дожидается самый главный местный злодей, упоминавшийся выше Лидер. Товарищ-очень-большими-мозгами падает в пропасть за своей спиной от одного-единственного апперкота!

И игра заканчивается. Если играли на Easy, то в конце вам вообще ничего не покажут, а при остальных вариантах имеются несколько довольно красивых картинок. Но это детали, а итог — игруха вполне пригодная, хотя и не особо сильная. Фанатам Халка может понравиться, остальным, скорее всего, на один раз. Но все же не брак, играть вполне можно.

Molotov



Granada

Жанр: аркадный боевик
Разработчик / издатель:
Renovation Products



Никто не знает, кто назвал этот гипертанк «Гранадой», заявлено в заставке игры. Неправда, мы-то знаем — это компания Renovation, создавшая эту игру.

Что ж, Granada — звучит неплохо, только танк можно было придумать и покрасивее. Но в принципе и так сойдет, потому что лицезреть его мы будем с высоты птичьего полета, откуда видно все, но «без подробностей». Вспомните аркадные игры-«леталки» с космическими истребителями, которые постоянно куда-то несутся, а камера при этом останавливается разве что на боссе или на самолете, но уже после его крушения. Здесь принцип иной, вы передвигаетесь по уровню в любую сторону и ограничены разве что только временем, отведенным на миссию. Но и ваш чудотанк, и противники изображены схематично, достаточно лишь для того, чтобы понять, кто стреляет и во что. А большего вам в этой игре и не нужно. И учитите, что хоть танк и «гипер», но горит он после серии попаданий в него ярким пламенем. Поэтому не лишним будет заглянуть в опции и настроить управление «под себя», ибо от этого впоследствии будет зависеть живучесть танка. Теперь запускайте этот танковый агрегат, и, пока прогревается двигатель, я вам расскажу, во что вы вляпались.

На каждый уровень (а всего их девять) вам ставят задачу по уничтожению той или иной техники, после ликвидации которой вас допустят к боссу. Но чтобы дожить до этого счастливого момента, вам требуется в совершенстве освоить науку ухода от вражеских зарядов и столкновений с противником, которые не проходят безболезненно. Иногда вам будут подкидывать призы-апгрейды оружейных систем, хоть немного облегчающие вашу жизнь в этом враждебном мире. Используйте их немедленно, ибо на следующий уровень подобранный апгрейд не передается.

Боссы уровней

1. Босс похож на летающую тарелку, которая летать почему-то не стремится. Зато прыгает и пытается приземлиться на ваш танк. Главное, держаться

посередине той локации, где происходит бой, — так легче уворачиваться от этой прыгающей тарелки.

2. Здешний босс уже имеет значительное вооружение, да и не прочь применить таранный прием, который в некоторых случаях может привести к потере всей жизни. Уничтожить босса можно в тот момент, когда он, пытаясь пустить мощный бластерный луч, открывает свой глаз. Тут-то вы и стреляйте в него, помня, что на этот выстрел времени вам дано ровно столько, чтобы попасть и отскочить.

3. Третий босс — подвижный механизм с кучей пушек и ракет. Здесь уже меньше места для маневров, но все-таки выжить можно. Босс уязвим так же, как и прошлый, в момент открытия своей большой пушки.

4. Хитрый боссюра запрятал свое слабое место так, что по нему можно попасть лишь снарядами, отикошетившими от боковых стен. Плюс он и сам не беззащитен — все время регенерирует какие-то боезаряды, которые впоследствии летят в ваш танк. Не забывайте от них уворачиваться или уничтожать (что возможно).

5. Босс — авианосец, но какой-то маленький. Приятно разобрать его на составные части (благо он дает вам такую возможность), и при этом не важно, куда стрелять. В свою очередь, авианосец насылает на танк самолеты-камикадзе, которые вы должны перехватывать в полете.

6. Бронированный корабль. Уничтожайте все по очереди (нос, туловище и т.д.) и в темпе. Дело в том, что босс умеет «отстегивать» свои части, которые, двигаясь отдельно от оставшегося

корпуса, также несут для вас угрозу.

7. Боевая система. Сначала уничтожьте ее зеркала, отражающие бластерные лучи. После этого установка начнет двигаться и стрелять различными видами зарядов. Уязвима тогда, когда открывается панцирь для стрельбы бластером. Стреляйте в ее внутренние механизмы.

8. После уничтожения дотов в пирамиде появится механическая змея, которая будет пытаться протаранить танк. Но вы ее отпугивайте попаданиями в металлическую «физиономию». От испуга она на некоторое время отползает от вашего танка, тут-то и бейте ей в хвост. Постепенно вы ее раскрошите на запчасти.

9. Главный босс, виновник всей этой заварухи. Вот с ним-то вам и придется попотеть. Самое важное постараться проскочить уровень побыстрее — кто его знает, сколько вам потребуется времени на битву с боссом (уже бывало такое: вроде и победа не за горами, а времени не хватило). Теперь главное раздеть этого робота. Поначалу отстрелите ему конечности и переходите к телу. Сильно будет осложнять ваши действия малое пространство, в котором вам позволяют атаковать босса. Но думаю, нет ничего невозможного, и рано или поздно он будет повержен.

Очередной злодей доживает свои последние минуты (или секунды, не важно). Главное, добро, надо думать, вновь торжествует над злом.

Badger, г. Ставрополь

P.S. Единственное, чего не хватает в игре, это гаража, в котором можно было бы покопаться в танке и навесить очередную пушку. Было бы интереснее.



65 ДВЕЛИКИЙ ДРАКОН

ГРАНАДА



MEGA DRIVE



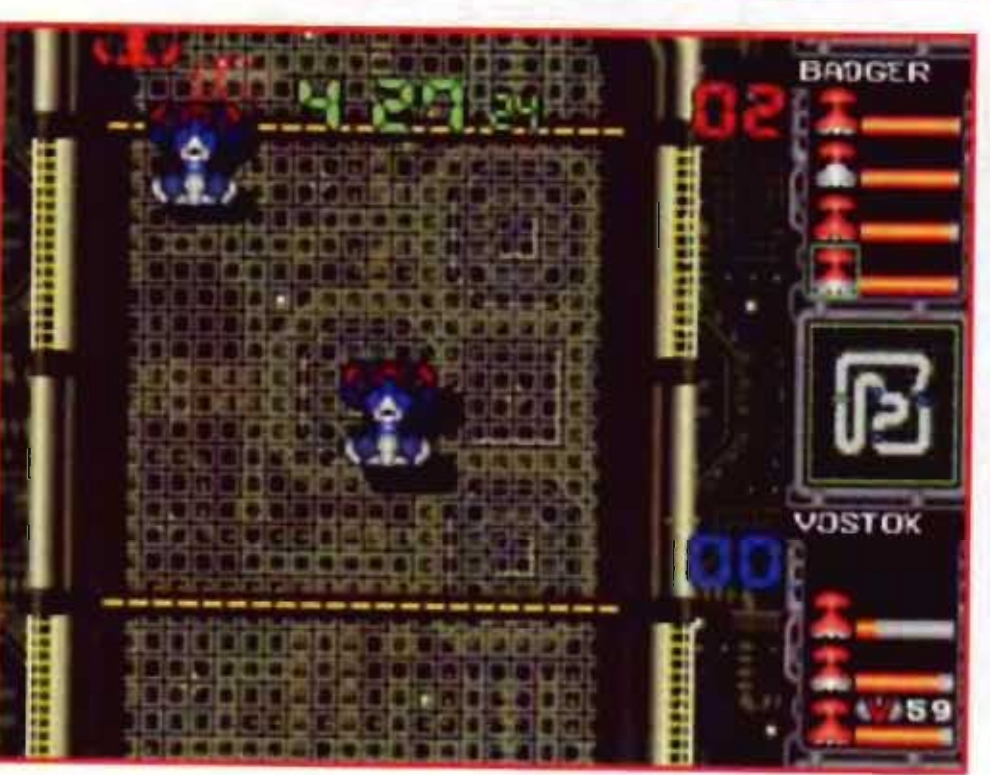
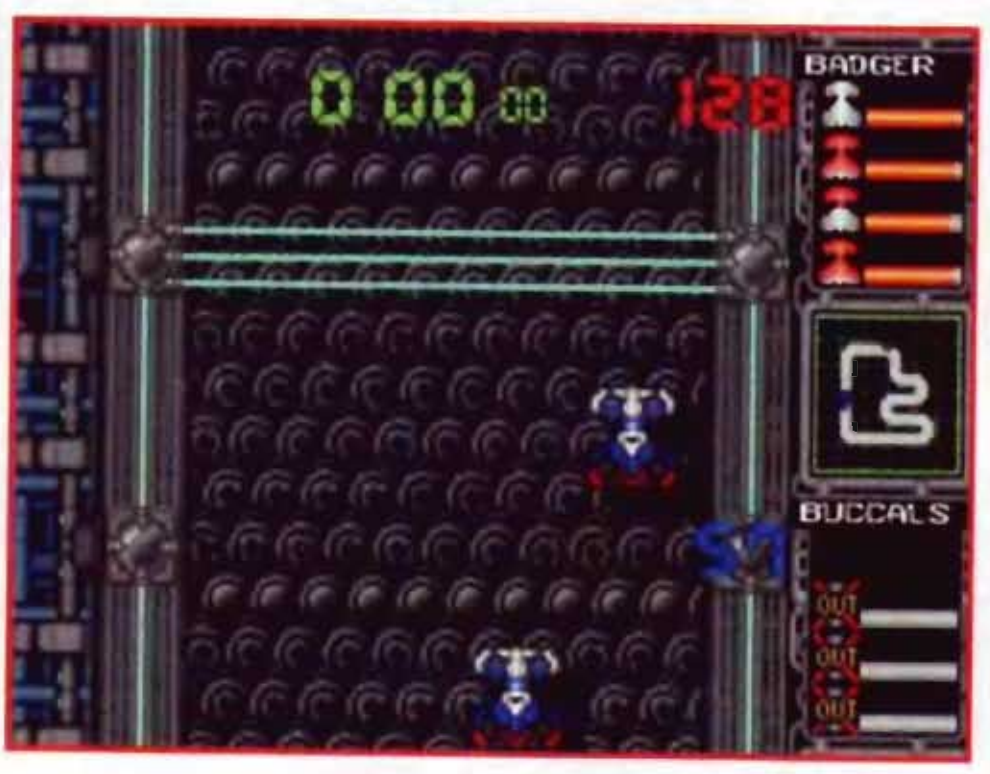
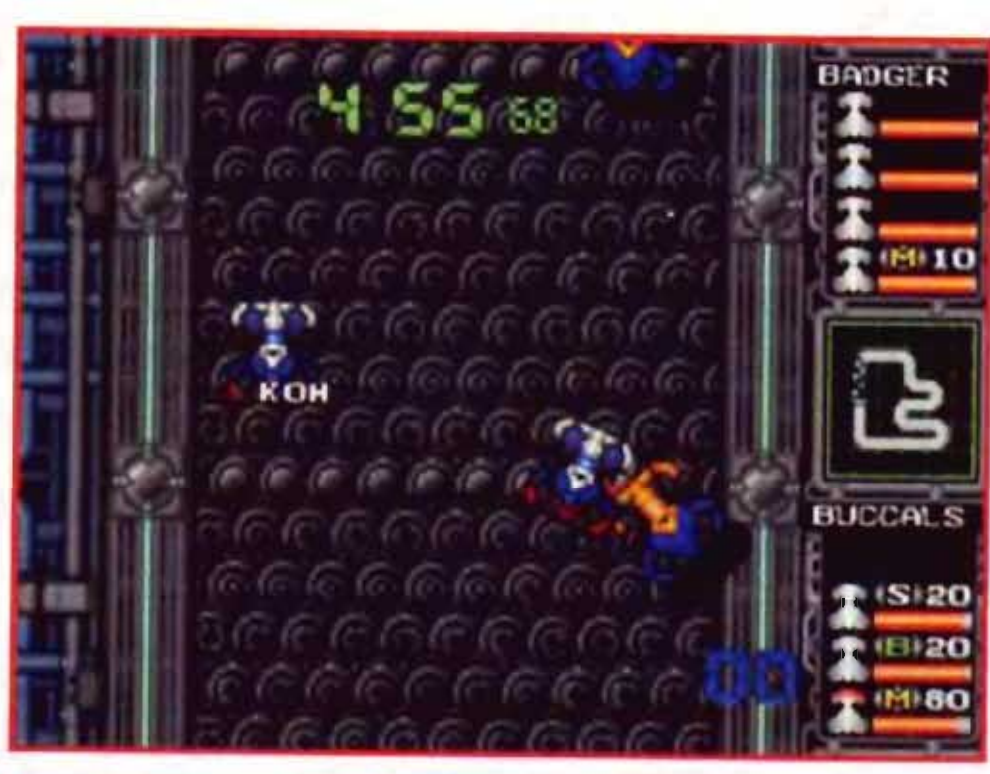
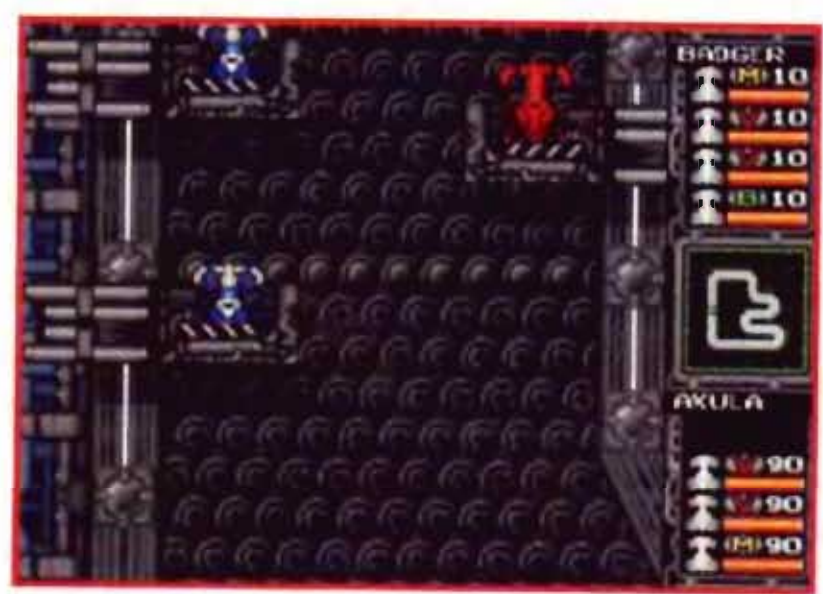
Metal Fangs

Жанр: гонки / боевик

Гонки на тему будущего уже выпущено немало, но, глядя на них, приходишь к выводу, что запустить в игру некую «изюминку» удавалось лишь некоторым разработчикам. Обычно дают тебе что-то типа «пепелаца» (помните, было такое летательное средство передвижения в фильме «Кин-дза-дза») и трассу с немереным количеством преград и противников. По такому принципу построены многие игры, но та игра, с которой я хочу вас познакомить, все же не обычный ширпотреб (естественно, и в ней есть минусы, но для каждого они свои и, наверное, вы их найдете сами). Вот принцип этих гонок. Вас никто не станет сажать внутрь болида, а наблюдать за происходящим вы будете сверху. Что вы, что вы, это еще не изюминка, такое положение камеры стало излюбленным во многих играх (хотя считать его единственно верным нельзя). И сам факт наличия в

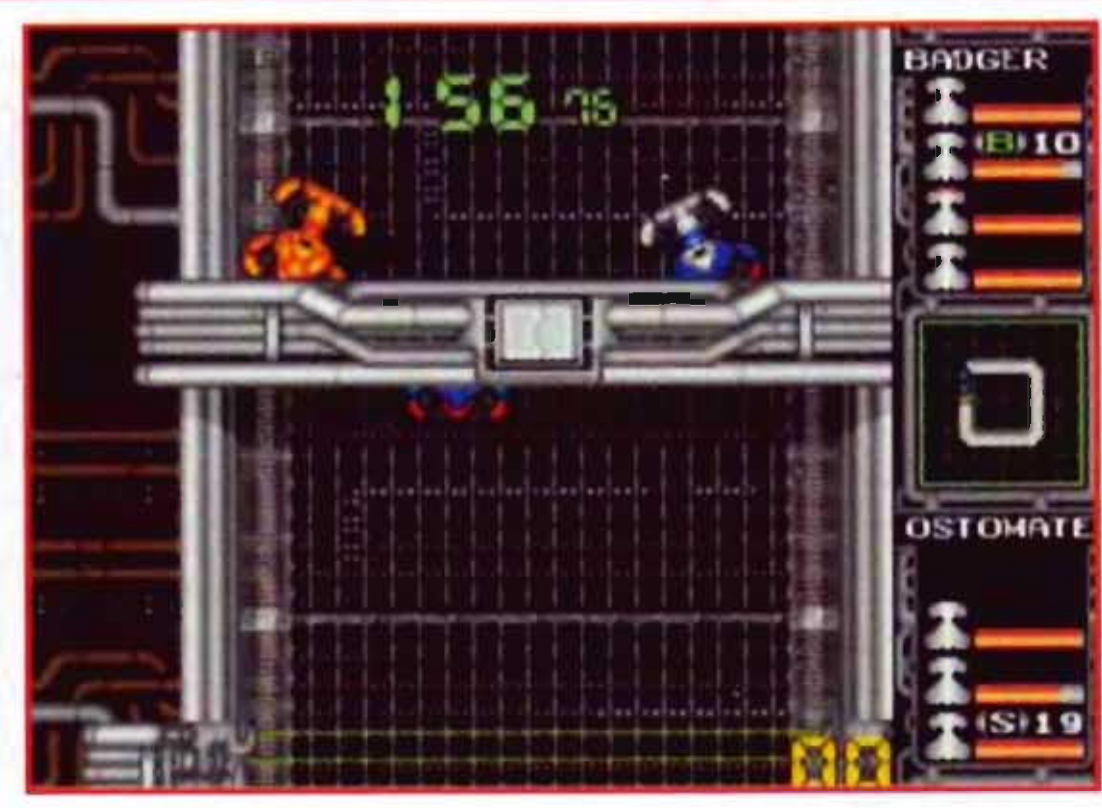
команде четырех пилотов, и то, что при выборе пилота вы можете посмотреть, что он имеет (например, у этого броня третьего уровня, а у другого — интеллект выше, так что выбирайте не только по лицам, но и по способностям), новшеством не является. А вот то, что вы во время гонок спокойно можете переключаться между пилотами, — занятно. И это не единственное нововведение: как вам гонки, в которых вы можете НЕ УПРАВЛЯТЬ болидом? Да, здесь это возможно. Разработчики снабдили автомобили автопилотами. И теперь можно не отвлекаться от стрельбы, проходя повороты, ну разве что не входить в поворот с включенным форсажем. Какие же гонки обходятся без противников?! Никакие, понятно. А вот что с ними можно делать, зависит от конкретных правил. Здесь соперников допускается не только обгонять, но и уничтожать. Это благородное начинание может быть осуществлено

двумя способами: оружием и тараном. Оба имеют свои достоинства и недостатки. Оружием вы наносите ущерб сопернику, сохраняя себя в целости и сохранности. Но оно быстро расходуется, и его на все заезды не хватает (покупка разрешена только перед серией заездов). Большой плюс тарана в том, что он всегда при вас, а минус — что, помимо противника, страдает и ваш болид. Потому советую таранить так, чтобы от вашего удара противника выносило на боковые ограждения трассы. Уловили: у вашей машины страдает одна сторона, а у бедолаги-соперника — две. А еще хорошо использовать таран, если ваш болид оснащен надежной броней... Но не все так тупо, друзья! Новинка, та самая, что позволяет переключать пилотов по ходу гонки, порождает совершенно замечательные тактические возможности. К примеру, ваш болид фактически уже летает на че-





Бонусная игра

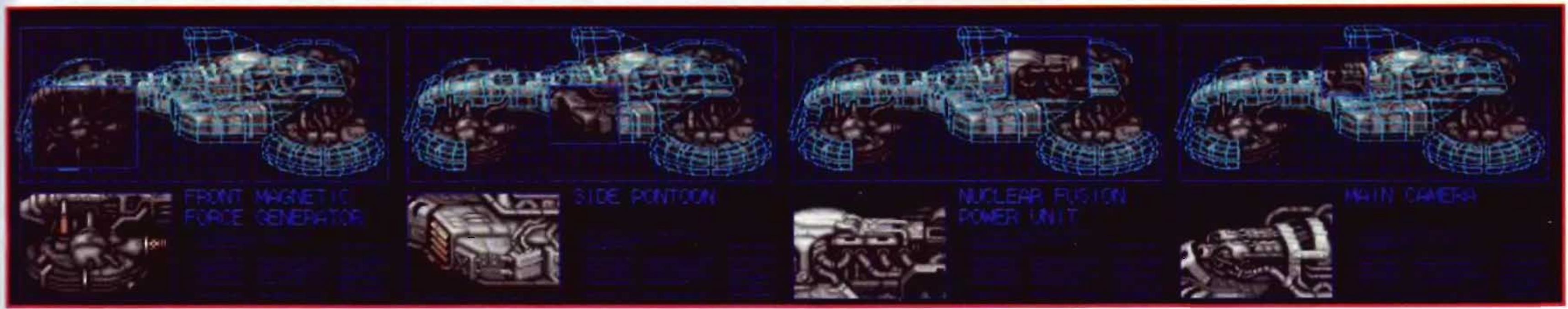


стном слове. Отдайте управление им компьютеру, а себе выберите другой с более полной энергией и продолжайте таранить. Слушайте, а вы еще не забыли, что речь идет не о файтинге, а о гонках? Это хорошо, я сам только что вспомнил. С трудом. Каждая гонка имеет цель. Действительно, если вы куда-то несетесь, то зачем-то. Так вот, в Metal Fangs ваша задача не прийти первым, а прожить дольше, чем противник. А еще вы, наверное, привыкли к тому, что в соревнующихся командах равное число участников. Так здесь и это не так! Для начала вы стартуете полным составом (четыре болида), а вот противник имеет только трех пилотов. Естественно, так вам будет легче победить, но в следующем заезде вы оказываетесь в том же положении, в каком пребывал соперник. Главная цель гонок — накрутить кругов больше, чем соперник. Подсчет кругов сделан так, что каждый болид «вносит» свой пройденный круг в об-

щую копилку. Заезд заканчивается либо по времени, либо с гибелью в полном составе какой-либо из команд. «Жизненные силы» можно восполнять и поддерживать в ремонтных боксах, по принципу работы сильно смахивающих на магазин по продаже техники и запчастей. Но здесь особо не разбежишься, так как кредитов на покупку изначально выдают мало, хорошо если можно будет модернизировать хоть один болид. Но есть способ заработать. После гонок вам предложат сыграть в игру, в которой вы должны угадать правильную карту. В случае успеха сумма вашего денежного сче-

та удваивается. Однако при неудаче можно спустить весь капитал. Так что думайте сами, забрать все, что есть, и тем удовольствоваться, или же попробовать стать чуточку богаче. Риск оправдан тем, что, в принципе, вы можете приобрести очень полезные в этих боевых гонках вещи: броню, более долгий форсаж, лучший интеллект, двигатель и, конечно же, оружие. Были бы бабки! И не забывайте, что каждый болид требует отдельного финансирования. В зависимости от ситуации решайте, делать ли вам четыре средненьких или, скажем, пару супер, а пару машин послабее. И учтите, что от вашего решения в большей степени зависит итоговый успех, ведь соревноваться вам придется с семью командами, которые с каждым разом становятся все сильнее, и чьи болиды оснащены не хуже ваших, а может, и лучше. И еще совет. Не доводите свою команду до одного, последнего, болида — в этом состоянии вы будете лишены возможности переключаться, а значит, ваши действия станут полностью предсказуемыми для противников.

Badger, г.Ставрополь



ЧУЖАЯ РУБРИКА

Привет! Это снова я — Раптор, со своими зверями. После появления AvP2 на PC, а затем и аддона к игре, прошло много времени, и пора бы уже отправиться в новые приключения по миру чужих. Поговорим сегодня о недавно вышедшей на Xbox и PS2 Alien Vs. Predator: Extinction, игре странной и неожиданной. Я приветствую Rogue, автора нижеследующей статьи, но хочу сразу сказать, что мое мнение не совсем совпадает с мнением автора.

Тема для размышления: **«Да, сэр! Есть всех убить, сэр!»**

Многие, не до конца образованные головы, называют стратегиями все подряд, где нужно водить курсором и направлять юниты. Стратегия же это глобальная игра, в которой наравне с руководством войсками стоят такие важные задачи, как управление экономикой, производством, развитие науки и т.д. Стратегия — это управление цивилизацией, империей, или, хотя бы, армиями в ситуации, зависящей от множества глобальных факторов. А RTS есть метод реализации стратегической игры (хотя, я считаю, что настоящие стратегии могут быть только пошаговыми). Есть также варгеймы, их мы трогать не будем, и «тактические игры». Тактика (определение жанра, на самом деле, весьма условное) — это управление каким-то ограниченным контингентом войск, перед которым стоит четкая задача и масса способов ее решения. Так вот, AvP:E — это типичная «тактика», с возможностью собственноручно балансировать состав ваших войск и раздавать команды в режиме паузы. Но реализована игра великолепно. Восхищение так и переполняет душу при виде изометрии, карты-радара и любимых персонажей, которые превратились в юниты и теперь живут своей недолгой жизнью под вашим чутким руководством. Почему я не поэт? Так и хочется прорычать: «Подняв хвосты, мы служим Королеве!» А окончание игры становится прощанием с родным выводком. О, Игра! Возможно кто-нибудь тебя приручит и даст молочка, наденет на тебя шипастый ошейник и поведет на долгую прогулку, держа в руках мышку. Все забудут о тебе через пару недель, но редкие счастливчики (мазохисты, на самом деле) будут травить байки во дворе под хлопьями прошлогоднего снега об интересном сюжете, о захватывающих миссиях и часах прожитого времени среди персонажей, знакомых чуть ли не с пеленок. Но в душе останется пустота, которая сомнет всякое желание, схватив импульсную винтовку, снова ринуться в бой. Что может быть страшней?



«Сейчас погреюсь — и уйду».

Aliens versus Predator: Extinction

Платформа: PlayStation 2, Xbox
Жанр: стратегия
Разработчик: Zono inc.
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: 8 июля 2003 года

Эй, ярые фанаты «Чужих», вы чувствуете, как учащается сердцебиение и закипает в жилах кровь? Думаете, это к дождю? Ха! Эко ваш энтузиазм-то увял. А ну, хватит протирать пятой точкой диваны, потакая собственной лени! Настало время пробудиться от длительной спячки: ИБО ЭТО СВЕРШИЛОСЬ!!!

Событие, с таким трепетом ожидаемое нами, фанатами великих вселенных Aliens, Predator и Aliens versus Predator, возымело место быть! Дамы и господа, братья и сестры, прошу любить, а быть может, даже и жаловать: Aliens versus Predator: Extinction, вышедший этим летом на PS2 и Xbox. На этот раз перед нами не какой-нибудь посредственный add-on, наподобие AvP:Primal Hunt, а полноценная игра, причем сделанная в столь не характерном для консолей жанре Real Time Strategy (RTS).

Появившееся 8 июля в Европе продолжение популярнейшей и столь горячо нами любимой серии о вечном противостоянии людей, чужих и яутдзя (yautja — так себя именуют представители расы хищников) ознаменовало начало новой войны, гораздо масштабнее всех предыдущих, грозящей, подобно стремительному цунами, буквально с головой захлестнуть все три расы. Короче говоря, танцуют все!!! И, как бы банально это ни звучало, «в живых остаться должен только один»!!!

Причина начала военных действий или «О проблеме межрасового взаимонепонимания на отдельно взятой планете»

(из дневника неизвестного ксеноморфа)

Денек сегодня выдался — ну просто полный абзац! Мы всем Ульем дружно проснулись под кукареканье наших аквариумных рыбащеров, приняли горячую ванну в лавовом потоке и отправились вспахивать бескрайние поля, которые совсем недавно дошли до нужной кондиции плодородия. И тут... Бум! Хрясть! Бах! Прямо посреди поля приземляется звездолет с Земли. Мы, ясен пень, все офонарели, глядя на сие загадочное явление. Нет, вы только не подумайте, что чужие темные и звездолетов отродясь не видели. Видели, как же, даже летали. Но ведь не каждый же день к тебе такая бандурина прямо в огород садится!!! Пока мы пялились, люк в звездолете открылся и оттуда ка-а-к десантники повалили! Выбежали, значит, и на нас тоже уставились. У-у-у, страшные они, скажу я вам: глаза навывкате, нос ботинком, уши что твои лопухи (да и вообще, сам факт наличия глаз, носа и ушей уже отвратителен). Наши-то не все людей живьем видели и от созерцания такого ужаса в страхе орать начали. И тут же заверещали и десантники (интересно, они-то с чего?), причем такую октаву взяли, что рыбо-

ящеры из аквариумов повывлезали, заслушались (им-то такое кукареканье удовольствие доставляет). В общем, голосили мы дружно минут пять, а когда первый межкультурный шок прошел, люди вдруг повытаскивали свои стволы и открыли, ни с того ни с сего, беспорядочную пальбу. Поскольку у нас на тот момент в руках, кроме тяпок и лопат, ничего не было, пришлось спешно ретироваться в Улей. Это было лишь началом: не успели мы собрать народное ополчение, дабы пойти и вломить этим облезлым мартышкам за их наглое вторжение, как появились ОНИ. Нет, не кариозные монстры, хуже. К нам пожаловали яутдзя, охотнички придурковатые. Нет, я так и знал, что стоит где-нибудь запахнуть порохом и человеческим потом, как обязательно появятся эти волосатые дятлы и окончательно испортят нам посевную. Они, видите ли, думают, что вся планета — это, типа, как место для большого сафари. Ну, если ЭТО сафари, то я — волнистый попугайчик! Но ничего-ничего. Где наша не пропадала. Вломим и тем, и этим. Отстоим родную LV-742, не отдадим в руки супостатов! Будут они у нас еще носки свои жевать, слезами заливаясь. Вот увидите. Честное ксеноморфское!

Это называется «После нас хоть потоп!»



как перед начальной заставкой в Dracula: Resurrection, что на PSone. Звук один и тот же, я проверял. На озвучку непосредственно юнитов тоже особо не расщедрились. Вместо того чтобы шипеть, ксеноморфы почему-то рычат аки подстреленные львы (ну не издаем мы таких звуков!), десантники начинают сразу раздражать тупым повторением своего службистского «Yes, sir!», а постоянное щелканье хищников, пусть и правильно воспроизведенное, может запросто довести до нервного тика.

Какая-либо концептуальная песня или мелодия на тему тоже отсутствует, что, как вы сами понимаете, не есть зер гут. Да что песен, здесь и заставок-то почти нет. Всего лишь одна начальная, которая вообще не несет никакой смысловой нагрузки. Как следствие, сюжет лишился присущей серии эпичности. А жаль. И наконец, гвоздь программы, который даже самых стойких может повергнуть в ужас. Знаете, сколько игра занимает на карточке памяти? Держитесь за стул — 2075 Kb (две тысячи — если кто не поверил цифрам). Причем причина подобной прожорливости для меня до сих пор остается загадкой. Да, сейвиться можно в любом месте, ну и что с того? Помнится, Kessen II занимала всего 131 Kb, и это с учетом того, что возможных слотов для записи там было в два раза больше, чем в AvP:Extinction.

А теперь о хорошем. Вот уж чего AvP:E не занимать — так это оригинальности. Разработчикам из Zono удалось очень-но конкретно перелопатить концепцию RTS и сотворить нечто действительно новое. Начнем с того, что привычная схема развития/строительства отсутствует как факт. Действие сосредоточено исключительно на боевой части с использованием тактических преимуществ каждой из трех рас. Это отнюдь не значит, что в начале миссии вам будут давать в распоряжение небольшой отряд, потеря коего приведет к необратимому «гамоверу». Напротив, ряды ваших войск можно (и нужно) пополнять; другое дело, что для этого вовсе не требуется строить всякие там базы, бараки, ангары и тэда, и тэпа.



М-да, весь мир — столовая, а чужие в ней десантниками хрустят.

Zono inc. «Must die» или «Fforever»?

Коль скоро мое мнение касательно игры патологически не может быть объективным, я, дабы излишне не увлечься расписыванием ее достоинств, хотел бы сразу перечислить ее недостатки, коих здесь, мягко говоря, немало. Интересно, наступит ли еще время, когда новый Aliens vs. Predator будет не просто средненьким продуктом, сделанным под известным тайтлом, но и по-настоящему хитовой игрой, как первый AvP в далеком 1999 г.? Одним из самых вопиющих недостатков Extinction заключается в техническом исполнении. Помнится, товарищи из Zono вещали в интервью о том, насколько хорошо движок игры «F-spike» справляется с открытыми пространствами. Жаль только, что по итоговому продукту это мало заметно. Если сцены баталий и могут похвастаться масштабностью (надо отдать должное разработчикам — вполне в духе серии) и какими-никакими спецэффектами, то, в общем и целом, картинка блеклая и невыразительная. Местность страдает тотальным отсутствием детализации. Модели юнитов сделаны, в принципе, добротнo, но и им бы не помешала лишняя сотня полигонов. Вода и лава отвратительны. Теней нет вообще, и камерой вокруг оси вращать почему-то нельзя. Хорошо хоть, что все юниты превосходно анимированы, да и отсутствие избыточных графических красот обеспечивает плавность движений, какая бы свалка ни творилась на экране.



Встретившись с хищниками, очень легко потерять голову... В буквальном смысле.

О музыкальном сопровождении, судя по всему, тоже почти забыли. Согласитесь, по одной (!) мелодии на каждую расу — это как-то несерьезно (а может, это их гимны?) Причем, играя за чужих, вы частенько будете слышать замогильное завывание,

Королева
в действии.
Ее Величество
сегодня не в духе.



У людей, например, ключевой фигурой в вопросе привлечения новых рекрутов служит CommTech. Этот шустрый товарищ, помимо замечательной способности мигать желтой пимпочкой на рации, обладает навыком вызывать подкрепление с основного корабля десантников, апгрейтить ваши войска и чинить атмосферные генераторы. Не менее ценными могут оказаться синтетик, поскольку только он может тащить на своем могучем хребте переносные пулеметы (sentry guns), и медик. Все остальное предназначено исключительно для ведения войны: обычные десантники, смартганнеры, снайперы, огнеметчики, мобильные костюмы (типа Alice из AvP2) и все такое прочее.

У яутдзя функцию CommTech выполняет некий замысловатый агрегат под таинственным названием Shrine («Святыня»), похожий на... а бог его знает, на что он похож. С помощью этого хитроумного девайса вы можете призывать охотников из других кланов, проводить апгрейды и восстанавливать запасы энергии. Юниты, хоть и различаются по своим характеристикам, все предназначены для выполнения одной цели: сносу голов ваших противников. Ну и, конечно, самыми живучими, трудноистребимыми, хитрыми и пронырливыми остаются ксеноморфы (а вы думали, что человек — венец эволюции? С радостью опровергну это ваше заблуждение). Для счастливой жизни нашему брату нужна лишь Ее Величество, которая будет откладывать яйца. Если Королеву, паче чаяния, прихлопнут (а прихлопнуть даму, от смачных оплеух которой враги отлетают на пол-экрана, согласитесь, задача не из легких), то вам лишь надо командовать какому-нибудь преторианцу (praetorian) эволюционировать в новую «мамашу». У вас не осталось преторианцев? Не беда, тогда превращаем обычное яйцо в «praetorian egg», выводим из него преторианца, бежим в чисто поле, сигаем на мирно пасущуюся там коровку/овечку и... командуем новорожденному эволюционировать в Королеву. В недостатке солдат тоже проблем не будет, ибо каждый вражеский юнит — потенци-



Дипломатические переговоры. Стороны обмениваются мнениями.

альный хозяин-носитель чужого. Только прихлопите тушку врага к кладке яиц и — вуаля. Просто, как лузгать семечки. Естественно, вид чужого зависит от того, кто был хозяином-носителем. Так, из крупного рогатого скота появляются drones, из мелкого — runners, из людей вылезают воины, а из яутдзя — predaliens. Надо сказать, подобный процесс освоения различных сторон выбранной вами расы не может не привлекать своей непохожестью на все то, что доселе встречалось нам в других RTS.

Окончательный диагноз

Честно говоря, не люблю подводить итоги. Складывается ощущение, что ты выносишь игре какой-то приговор и ставишь на ней клеймо, с которым ей придется существовать в дальнейшем. Тем более трудно это делать мне, как закоренелому фанату серии. Да и, собственно говоря, не только мне. Люди на всевозможных форумах до сих пор не могут прийти к взаимному согласию относительно оценки игры, несмотря на достаточно большое количество просто-таки непростительных недостатков. Некоторые, повздыхав о ее огромном, но нереализованном



Разработчики потрудились на славу, выдумывая новые виды чужих. Ravager выглядит очень эффектно.

потенциале, ставят 7 из 10. Другие же, капризно морща нос, отказываются давать больше двойки. Я, в принципе, вполне понимаю и тех, и тех. Если судить объективно, то AvP:E вряд ли можно назвать действительно качественной игрой. Однако многие предпочитают просто закрывать глаза на все ляпы и ошибки разработчиков, самозабвенно тыча пальцем в увлекательный игровой процесс и интересную систему развития.

И знаете, что сделаю я? Я назову Extinction гениальным творением. Я поставлю ей наивысший балл и возведу в ранг «must have» для всех фанатов «Чужих». А все потому, что это, знаете ли, чертовски здорово снова видеть на экране надпись «Alien versus Predator», снова слышать трели импульсных винтовок и ощущать прилив адреналина только оттого, что ты еще раз можешь погрузиться в незабываемую атмосферу этой потрясающей вселенной. И если «ксеномания» — это болезнь, то пусть в мире будет больше ею заболевших. А что касается Extinction, то помните, что, насколько бы несовершенна она ни была, это не просто диск с игрой. Это еще одна страница истории о вечном противостоянии трех непримиримых врагов. Еще одна страница летописи чужих и хищников, в котором людям отводится роль лишь случайных гостей. А уж переворачивать эту страницу сразу или задержаться на ней несколько дольше, это уже каждый решит сам. Удачной всем охоты: mei'hswei!!!



С вами был знаток ксеноморфов и чужой до мозга и костей Rogue earth-hive@hotmail.ru

Лавка Дракона

продажа игр, видеоприставок и аксессуаров к ним по почте

«Лавка Дракона» размещается в Интернете по адресу www.gdragon.ru и полна игр, видеоприставок и аксессуаров к ним.

1 Как найти интересующий Вас товар и узнать его цену?

Три способа

1. Посмотреть по прайс-листу.

Для получения прайс-листа отправьте электронное письмо по адресу w-p@yandex.ru с текстом: «Прошу выслать мне прайс-лист «Лавки Дракона». Прайс-лист будет выслан Вам ответом на Ваше письмо **БЕСПЛАТНО**.

2. Посмотреть на сайте www.gdragon.ru раздел «Лавка Дракона».

3. Позвонить по тел. (095) 209-93-47.

2 Как оплатить выбранный товар?

Два способа

1. Оплатить через Сбербанк (сберкасса). Для этого в удобном Вам отделении Сбербанка (сберкассе) заполните бланк банковского перевода. Деньги поступят на наш счет через 1 — 3 дня. Реквизиты для заполнения бланка приведены ниже.

2. Оплатить через почту. Для этого в удобном Вам почтовом отделении заполните бланк или почтового, или телеграфного перевода. При почтовом переводе деньги поступят на наш счет через 15–30 дней; при телеграфном — через 5–15 дней. Реквизиты для заполнения бланка приведены ниже.

Примечания

а) Срок между выбором товара (см. раздел I) и его оплатой (см. раздел II) должен быть не более 3-х дней.

б) При оплате через Сбербанк с Вас банк дополнительно возьмет 3% от стоимости товара за перевод денег.

в) При оплате почтовым переводом с Вас почта дополнительно возьмет около 10% от стоимости товара за перевод денег.

г) При оплате телеграфным переводом с Вас почта дополнительно возьмет около 10% от стоимости товара за перевод денег плюс 10 — 20 руб за телеграмму.

3 Как сообщить нам, что Вы оплатили товар и куда мы его должны выслать?

Два способа

1. Написать письмо по e-mail по адресу w-p@yandex.ru. В письме сообщите свой полный и точный почтовый адрес (с индексом), Вашу фамилию, имя и отчество; наименование товара; сумму платежа; номер и дату квитанции об оплате.

2. Позвонить по тел. (095) 209-93-47 и сообщить те же сведения, что и в п.1.

Примечание

Срок между оплатой товара (см. раздел 2) и сообщением о его оплате (см. раздел 3) должен быть не более 4-х дней.

4 Как получить оплаченный товар?

В течение 3-х дней с момента прихода денег на наш счет мы вышлем по указанному Вами адресу товар. (Если у Вас есть e-mail, то мы сообщим Вам об отправке). Когда товар к Вам придет, с почты Вам домой (в почтовый ящик) принесут извещение. С извещением и паспортом Вы должны пойти на почту и получить товар.

Примечания

а) Срок доставки товара почтой в зависимости от региона, по нашему опыту, колеблется от 10 до 30 дней.

б) При получении товара на почте Вы не должны будете что-либо платить.

Реквизиты для заполнения бланков банковского, почтового или телеграфного переводов

ООО «КАМОТО». Юр. адрес: 113186

Москва, ул. Нагорная, д.15, корп.8

ИНН 7727100522

КПП 772701001

р/с 407 028 101 0017 0000 496

в ДО «Велозаводское отд.»

ОАО «МИНБ» г.Москва

корп/с 301 018 103 0000 0000 600

БИК 044525600

ОКОНХ 87100

ОКПО 42888896

Адрес ДО «Велозаводское отд.»:

109280 г.Москва, ул.Велозаводская, д.6

Конкурс 1 секрет — 1 картридж называет очередных победителей!

- 1) Александр Дронин, п.Шаблыкино, Орловская обл. Приз — **The Simpsons. Bart vs the Space Mutants**
- 2) Илья Никонов, г.Оренбург. Приз — **Terminator 2: The Arcade Game**
- 3) Павел Леонов, г.Смоленск. Приз — **Duke Nukem 3D**
- 4) Legolas, г.Анапа. Приз — **Shinig Force 2**
- 5) Amica, г.Москва. Приз — **Монополия**
- 6) Greyman, г.Москва. Приз — **Jungle Strike**
- 7) А.В.Михайлов, г.Алексин. Приз — **Asterix and the Power of Gods**
- 8) Вадим Перминов, г.Магнитогорск. Приз — **Zero Tolerance**
- 9) Key Door, г.Щелково, Московская обл. Приз — **Terminator 2: Judgement Day**
- 10) Лена, г.Липецк. Приз — **Ecco the Dolphin**


Конкурс 1 секрет — 1 картридж продолжается и напоминает условия!

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

«1 секрет — 1 картридж». Список игр вы можете посмотреть в 61-м номере

«Великого Дракона» на 3-ей странице, а еще более полный — в «Коллекции

«Крутого Геймера» № 11». **Призовой картридж вы выбираете сами**

(из тех, что указаны в 61-м номере на 3-й странице или в «Коллекции «Крутого Геймера» № 11» со значком )

Для активных участников конкурса будут выделены дополнительные призы — видеоприставки!

В письме рядом с секретом напишите название игры, которую вы хотели бы получить в качестве приза. На конверте обязательно **напишите: «1 секрет — 1 картридж»** и укажите свой точный адрес и фамилию. **ОТРЕЖЬТЕ КОНТРОЛЬНЫЙ КУПОН** (уголок внизу страницы) и **ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЛОЖИТЕ ЕГО В КОНВЕРТ С ПИСЬМОМ.**

1 секрет — 1 картридж



НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation 2 PlayStation Dreamcast

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Здравствуй, мои друзья и коллеги-геймеры! Я бы хотел, чтобы рубрика «Нет проблем» обратила внимание на проблему, которая, увы, еще как есть и более чем насущна. Речь идет о поломке, явно преждевременной, джойстиков, карт памяти и портов у PSone и PS2. Впрочем, сходная ситуация и с Dreamcast.

Все мы любим играть на пару с другом. Для этого вы идете в магазин, покупаете дополнительный джойстик, проверяете — вроде бы работает. Проходит месяц, а то и пара недель всего, а новенький джойстик после недолгого пользования начинает потихоньку «сыпаться» у вас в руках. И гарантия (если она была), как назло, уже кончилась. Знакомая ситуация? И ведь вы покупали в магазине, а не на рынке, и не пытались сэкономить червонец. Что с этим делать? А вот что! Чтобы вы не попадали в будущем в похожие ситуации, я расскажу вам, как отличить фирменный аксессуар от «левого».

Сначала разговор пойдет об обеих PlayStation.

1) На «левых» джойстиках при нажатии различных кнопок плохо срабатывает «резина». Поэтому в игре, чтобы добиться какого-нибудь действия, приходится очень часто нажимать одну и ту же кнопку, что постепенно выводит ее из строя. Советую при проверке джойстика сразу оценивать, велико ли ваше усилие, заставляющее персонаж выстрелить или подпрыгнуть. И если, чтобы герой оторвался от земли, требуется трехкратное нажатие с силой, способной вколотить гвоздь в доску, сразу отказывайтесь от приобретения этого джойстика.

2) Как правило, на «левых» джойстиках символы (треугольник, квадрат, кружок и крестик) просто нарисованы (и со временем стираются). На фирменных пультах эти знаки выгравированы на кнопках. В глаза сходу это не бросается, но присмотритесь при покупке, и вы увидите, каким способом произведено нанесение символов в приобретаемом вами джойстике.

3) У фирменных Dual Shock аналоговые ручки покрыты резиной, а у «левых» они пластмассовые. Разница легко чувствуется на ощупь.

4) У фирменных пультов провода всегда длинные, а у «левых», чаще всего, короткие.

5) Не всегда принимайте за правду то, что написано сзади на джойстике. Если вы увидели надпись «Made in Japan», то это, скорее всего, подделка. Япония делает пульта только для собственного рынка, для всего остального мира их производят в Китае по лицензии Sony. Именно эти джойстики мы и получаем при покупке видеоприставки. Они-то и работают, как раз, очень долго. Конечно, если кому-то нужны исключительно японские джойстики, то заказывайте их на японских сайтах.



6) От «левых» пультов управления часто сгорают порты у обеих консолей от Sony. Чаще всего это происходит из-за того, что в нарушение инструкции джойстик начинают вытаскивать при включенной приставке из одного гнезда и вставлять его в другое. С фирменным такое проделывать, конечно, тоже нежелательно, но порты и у меня, и у моих друзей это как-то выдерживали.

7) Кстати! Порты находятся на плате, внутри приставки. В каждом из гнезд для пульта управления есть по три порта. Это сделано для того, чтобы в случае выхода из строя одного порта, ему



на смену можно было бы просто подключить резервный. Потому, если в мастерской с вас пытаются содрать деньги за встраивание нового порта в приставку, знайте, что вас просто пытаются «раскрутить на бабки».

8) С картами памяти немного проще. Фирменные (от Sony) карточки на PSone всегда выходили только с 15 блоками. Если блоков больше, то либо это продукт от другой компании, либо «левота». Лучше иметь несколько карточек памяти по 15 блоков, будет меньше проблем.

К примеру, возьмем карту на 120 блоков. При полном заполнении 15-ти, вы не сможете переключиться на свободные блоки. Придется стирать большую часть сохранений.

Однако не стоит обольщаться, думая, что если купили карту памяти на 15 блоков, то она, непременно, фирменная! «Левые» Memory Card также продаются с 15 блоками, но обычно отличаются от фирменных плохой пластмассой и легко стирающейся надписью. Однако, замечу, что, как правило, работают «левые» карты нормально. Карты памяти для PS2 пока что в продаже только фирменные. И если вы увидите Memory Card другого, не черного, цвета и с большим количеством мегабайтов (16), то это, скорее всего, тоже фирменная продукция, только от других производителей — Mad Catz, Pelican и др. С ними проблем пока не возникало.

Настал черед Dreamcast.

Отличить фирменный джойстик от «левого» очень легко.

1) По внешнему виду. Пластмасса, из которой изготавливаются «левые» джойстики, очень грубая. Достаточно



НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation 2 PlayStation Dreamcast

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

потереть пальцем по поверхности фирменного и «левого» джойстика, и вы сами заметите разницу. 2) На фирменных пультах шифты нажимаются плавно, безо всякого напряжения, так как к кнопкам приделаны магниты. При нажатии на шифты эти магниты соприкасаются с другими магнитиками, другой направленности (+/-). У «левых» — шифты работают при помощи пружин. Приходится очень резко нажимать кнопку, что создает неудобство в управлении.

Фирменная Memory Card для Dreamcast всегда с 1 Mb памяти, а «левые» продаются с 2 и 4 Mb. Но пугаться не надо, работают они нормально.

Напоследок хочется сказать, что каждый сам решает, что ему покупать, и в этой заметке я не советую, а только обрисовываю реальную картину рынка наиболее популярных аксессуаров. Лишь помните: «Скупой платит дважды!»
Котетсу, г. Москва



PlayStation

Uprising-X

Пароли уровней:

2. ← ← ↑ ▲ ▲ X □ ○;
3. ↓ ↓ □ ▲ ↓ ▲ ↓ ▲;
4. ○ ○ ○ X X ↓ X ○;
5. → → ▲ □ ▲ ← → ▲;
6. ↑ ↓ ▲ □ X ○ ← ←;
7. ▲ □ ← ← → ↑ ↓ ○;
8. ▲ ▲ □ ○ ↑ ↑ □ ○;
9. ← ← → ↑ ↑ □ □ ○;
10. X X ← X □ □ ▲ X;
11. □ ▲ ▲ □ ↑ ↑ → ↑;
12. ↓ ↓ → □ X X □ X.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Чтобы сыграть за разработчиков, на титульном экране зажмите L1 и нажмите → □ □ ▲ → → ○ ▲. Затем в режиме «Create a skater» введите одно из имен разработчиков, например: MICK WEST, CONNOR JEWETT. Всегда полная спецшкала. На паузе зажмите L1 и нажмите X ▲ ○ ○ → ← ▲ □.

Turbo Mode (скорость увеличивается на 25%). На паузе зажмите L1 и нажмите ↓ □ ▲ → → ○ ↓ □ ▲ → → ○. Blood Mode. На паузе зажмите L1 и нажмите → → □ ▲.

Rei Fox, г.Москва

Quake II

Режим бога. На паузе нажмите: L2 L2 R1 R2 R1 L2.

Макманнус, г.Улан-Удэ

NBA Hangtime

Коды вводятся на экране Tonight Matchup. Суперскорость — 552; Отмена силовой борьбы — 048; Полная энергия — 802; Быстрый пас — 120; Бесконечное Turbo — 461.

Leon Kennedy, г.Москва

Street Sk8er

Коды вводятся в главном меню. Если код введен верно, услышите «Yeah!» → ○ □ ← □ ○ L1 R1 — открыть все ворота и доступ к зеркальным трассам: → → R1 R2 ← ← L1 L2 — все доски.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Driver 2

Секретная машина в Гаване. Езжайте на запад в конец города. Около въезда в туннель с западной стороны есть узенькая дорожка, проехав по которой вы попадете к закрытым воротам площадки, откуда сверните на юг. Между деревьями (будьте внимательны) есть малозаметный рычаг, подойдите к нему и нажмите ▲. Ворота откроются. Дорога приведет вас к подземелью, поблуждав по которому вы найдете самый маленький автомобиль в игре.

Legolas, г.Анапа

Final Fantasy Chronicles

Быстрый возврат в главное меню — L1+L2+R1+R2+START+SELECT.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

LMA Manager 2001

Введите в качестве имени. LUCYSTREAK — победа в каждой игре. FILTHYRICU — 500 млн.

Кирилл Порхунов, г.Видное, Московская обл.

Micro Maniacs

В дополнение к кодам, приведенным в номере 52. Войдите на экран опций и выберите Secret Options. Зажмите SELECT и нажмите:

- X ▲ □ X ← X □ □ ○ ← ○ ↑ ▲ — бесконечные Power Up's;
- ↑ ← ▲ → ▲ ○ ▲ □ ↑ ▲ ← — медленный компьютерный противник;
- ↓ ↑ □ ▲ ○ ▲ → ▲ — режим танка (выстрел — R2);
- ▲ (x7) — зеркальный режим.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Rascal

Выбор уровня или комнаты. В качестве пароля введите HOUSE. Теперь в любой момент, нажав R1, можно выбрать уровень, а нажав R2 — комнату.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

T'ai Fu: Wrath of the Tiger

Во время игры наберите R2 ▲ R2 ▲ ○ X □. Теперь (тоже во время игры) можете ввести следующие коды:

- R2 ▲ R2 ← → ○ — полное здоровье;
- R2 ▲ R2 ← → R1 — непобедимость;
- R2 ▲ R2 ← → R2 — режим Stealth;
- R2 ▲ R2 ← → ↑ — большие враги;
- R2 ▲ R2 ← → ↓ — маленькие враги;
- R2 ▲ R2 ← → → — враги в крови;
- R2 ▲ R2 ← → X — бесконечные жизни;
- R2 ▲ R2 ← → ▲ — все стили.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

3Xtreme

Чтобы получить доступ ко всем трассам, на экране кодов введите ХХУТО.

Leon Kennedy, г.Москва

Space Hulk

Режим хитростей. В комнате Anpex с двумя дверями, зажав L1, нажмите X □ → X ↓ X □ → □.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Kitchen Pank

На паузе со второго джойстика введите: ↑ ↑ ↓ ↓ □ ○ □ ○ L1 R1 — восстановить энергию.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Jackie Chan's Stuntmaster

Открыть минифильм — ← → R1 ○ □ ▲ ▲.

Axel Stone aka Hungry Wolf, г.Ростов-на-Дону

Skeleton Warriors

Непобедимость. На паузе нажмите ↓ ○ □ □ ↑ X.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

SimCity 2000

На экране «Budget» зажмите ▲ и нажмите L1 L2 L2 R2 R2 R1 R2 R1 — получите беспроцентный кредит (bond).

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

65 ДРАКОН

Н Е Т П Р О Б Л Е М

P L A Y S T A T I O N

61

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

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

Boombots

Режим хитростей. На экране выбора Boombot нажмите четырежды комбинацию $\square \circ \circ$, затем трижды SELECT. Теперь на паузе можно ввести:

$\circ + \square + \triangle$ — возможность убить одним ударом;

$\circ + \square$ — противник теряет 100 единиц здоровья.

Dr.X, р/п Шилово, Рязанская обл.

Star Ixiom

В режиме завоевания у вас могут возникнуть проблемы с обнаружением последнего босса. Если вы победили всех врагов, а игра не кончается, зайдите в гараж и поставьте на свой звездолет особый тип радара (там разберетесь). Вылетайте с ним в космос — босс сразу обнаружится.

Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Crime Killer

Коды миссий: 2. \times (4 раза) \triangle (6 раз); 3. \times (4 раза) \circ (6 раз); 4. \times (10 раз); 5. \times (4 раза) \square (6 раз).

2-я миссия — машина; 3-4-я — мотоцикл; 5-я — самолет.

Smoke МКЗ, г.Москва

Simpsons Wrestling

Доступ к секретным персонажам.

На экране «Press Start» нажмите:

$\circ \leftarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$ L1 — доступ к Moe Szlack;

$\circ \leftarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$ R1 — Bomblebee Man;

$\circ \leftarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$ R2 — Professor Frink;

$\circ \leftarrow \uparrow \leftarrow \downarrow$ L2 — Ned Flanders.

Rei Fox, г.Москва

J-League Winning

Секретная команда: на экране выбора команд, зажав все шифты, нажмите \rightarrow .

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Final Fantasy VII

В самом начале назовите Клауда именем Fujii. У вас будет куча денег, а LV всех героев повысится у всех героев.

Макманнус, г.Улан-Удэ

Iron Man X-O ManOwar

Чтобы оказаться на последнем уровне со всем оружием и полной броней, введите:

для 1-го игрока — C04A770, далее 18 семерок;

для 2-го игрока — C02A77X, далее 18 семерок.

Leon Kennedy, г.Москва

Tony Hawk's Pro Skater 3

В воздухе, если коротко нажимать L1 или R1 (главное, не передерживать), очки будут удваиваться.

Enimem, г.Москва

PlayStation 2

Soldier of Fortune

Режим бога. На титульном экране зажмите L1+L2+R1+R2+ \square и нажмите \leftarrow .

Евгений Ерохин, г.Москва

Max Paine

Все оружие. На паузе введите L1 L2 L2 $\triangle \circ \times \square$.

Axel Stone aka Hungry Wolf, г.Ростов-на-Дону

Grand Theft Auto: Vice City

Коды вводятся во время игры.

Получить оружие:

первая категория — R1 R2 L1 R2 $\leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \downarrow$;

вторая категория — R1 R2 L1 R2 $\leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \downarrow \leftarrow$;

третья категория — R1 R2 L1 R2 $\leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow$.

Для прохождения игры больше подходит второй вариант!

Lina Inverse, ред.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Активировать все читы. Выделите пункт «Options» в главном меню. Затем, удерживая L2 + \leftarrow , нажмите $\triangle \square \triangle \circ \triangle$. Бонусные персонажи. Выделите пункт «Options» в главном меню. Затем, удерживая L1 + \leftarrow , нажмите $\triangle \triangle \circ \triangle$. Выбор уровня. Выделите пункт «Options» в главном меню. Затем, удерживая R1 + \rightarrow , нажмите $\triangle \square \triangle \circ \triangle$.

Доступ ко всем видеороликам. Выделите пункт «Options» в главном меню. Затем, удерживая R1 + \leftarrow , нажмите $\triangle \triangle \circ \triangle$.

Evil Girl, г.Новомосковск, Тульская обл.

Aggressive Inline

Активировать все хитрости (Cheats). В качестве кода введите на Cheat-экране: PLZ D O M E.

Evil Girl, г.Новомосковск, Тульская обл.

Medal of Honor: Frontline

На паузе введите: \square L1 \circ R1 \triangle L2 SELECT R2 — бессмертие.

Этот и другие коды действуют только на один уровень.

Lina Inverse, ред.

Oni

Мастер-код. В игре нажмите SELECT, подсветите Help, затем нажмите L2 L1 L2 $\square \circ \square$. Теперь можно вводить следующие коды:

L3 R3 L3 \circ — неограниченное здоровье;

L2 L2 L1 L3 — неограниченный боезапас;

$\circ \circ \circ$ R3 — обоймы с баллистическими зарядами;

L3 R3 $\circ \square$ — способность убивать с одного удара;

L3 R3 L2 L1 — пропуск уровня;

L3 R3 $\square \circ$ — маленькие персонажи;

R3 $\square \circ$ L3 — гигантские персонажи;

START $\square \circ$ START — большие головы.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Rayman 2: Revolution

Меню хитростей. Войдите в любую карту, кроме первой, затем зайдите на экран опций. Выберите пункт Sound, подсветите Mute и, удерживая L1+R1, нажмите L2 R2 L2 R2 L2 R2.

Evil Girl, г.Новомосковск, Тульская обл.

Spy Hunter

Мини-игра. Начните новую игру, выберите агента, укажите на новый слот, введя OGSPY как имя. Если все сделано верно, имя исчезнет с экрана и прозвучит звуковой сигнал.

Evil Girl, г.Новомосковск, Тульская обл.

Sky Odyssey

Все самолеты. На экране выбора модели самолета нажмите $\square \circ$ L1 R2 SELECT.

Все миссии. На экране выбора миссии нажмите $\times \triangle$ R1 R2 L2.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Star Trek: Voyager Elite Force

Коды вводятся на паузе.

Полная амуниция —

зажать R1+R2 и нажать SELECT.

Бесконечная амуниция — зажать

L1+L2+R1+R2+ \square и нажать SELECT.

Режим бога — зажать

L1+L2+R1+R2+R3 и нажать SELECT.

Евгений Ерохин, г.Москва

State of Emergency

Все оружие. На паузе зажать L2 и нажать $\square \square \square$.

Евгений Ерохин, г.Москва

Tenchu 3: Wrath of Heaven

Все персонажи: на экране с заставкой введите L1 R2 L2 R2 $\rightarrow \leftarrow$ L3 R3.

Все миссии: на экране выбора миссий введите L1 R1 L2 R2 $\rightarrow \square$ L3 R3.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.



Men in Black 2: Alien Escape

Коды вводятся на экране «Press Start».

Неуязвимость — $\rightarrow X R1 \Delta \uparrow L2 X \leftarrow L1 O X R2$;

Все оружие — $\uparrow \downarrow X \square R1 \Delta \Delta \leftarrow O L1 L1 \rightarrow$;

Выбор уровня — $R2 \Delta \leftarrow O \square L2 \leftarrow \uparrow X \downarrow L2 \square$;

Тренировочные уровни — $\square \uparrow L2 \leftarrow \Delta X R2 O \rightarrow R1 \square O$;

Данные об агентах — $\uparrow \downarrow O R2 \leftarrow L2 \rightarrow X R2 \square \uparrow R1$;

Данные о пришельцах — $\square L1 O L2 \downarrow \Delta R1 \rightarrow X \leftarrow R2 \Delta$.

Rei Fox, г. Москва

Spider-Man: The Movie

Все коды необходимо вводить в меню Specials. В подтверждение того, что нужный чит активирован, вы услышите смех Зеленого Гоблина.

ARACHNID — получить доступ ко всем уровням, комбо-приемам, а также ко всем видеороликам и арту в галерее.

ORGANICWEBBING — неограниченный запас паутины.

KOALA — получить доступ ко всем приемам.

IMIARMAS — получить доступ ко всем уровням.

ROMITAS — пропустить уровень.

HEADEXPLODY — дополнительные тренировочные уровни.

SERUM — играть за ученого.

REALHERO — играть за полицейского.

CAPTAINSTACEY — играть за пилота вертолета (Captain Stacey).

KNUCKLES — играть за противника (Skulls Gang Thug).

STICKYRICE — играть за противника (Uncle Ben's Killer).

THUGSRUS — играть за противника (Shocker's Thug).

DODGETHIS — атаки в стиле The Matrix.

FREAKOUT — костюм Гоблина.

SPIDERBYTE — уменьшенный Spider-Man.

GOESTOYOURHEAD — большие ноги и голова у героя.

JOELSPEANUTS — большие головы у противников.

UNDERTHEMASK — вид от первого лица.

Evil Girl, г.Новомосковск, Тульская обл.

Sunny Garcia Surfing

Открыть всех спортсменов.

На титульном экране зажмите L1+R1 и нажмите $\leftarrow O \uparrow \rightarrow O \leftarrow \leftarrow$.

Евгений Ерохин, г. Москва

Wakeboarding Unleashed

Открыть все прыжки.

В главном меню быстро нажмите R1 L1 L2 R2 R1 L1 L2 R2 R1 L1 L2 R2 R1 L1 L2 R2.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Tenchu 3: Wrath of Heaven

Восстановление здоровья. На паузе нажмите $\uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \square \square \square$.

Все предметы: на экране выбора предметов, удерживая R1 и L1, введите $\uparrow \square \square \leftarrow \square \square \downarrow \square \square \rightarrow \square \square$.

Lina Inverse, ред.

The Lord of the Rings: The Two Towers

Все коды вводятся на паузе при зажатых L1+L2+R1+R2.

Звуковой сигнал должен подтвердить правильность ввода.

Приобрести умения 2 уровня — $O \rightarrow O \rightarrow$.

Приобрести умения 4 уровня — $\Delta \uparrow \Delta \uparrow$.

Приобрести умения 6 уровня — $\square \leftarrow \square \leftarrow$.

Приобрести умения 8 уровня — $X X \downarrow \downarrow$.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Fatality.

Shang Tsung — $\uparrow \downarrow \uparrow \downarrow \Delta$

Bo'Rai Cho — $\leftarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow O$

Quan Chi — $\leftarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow X$

Li Mei — $\rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow O$

Scorpion — $\leftarrow \leftarrow \downarrow \leftarrow O$

Sonya — $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \Delta$

Johnny Cage — $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \Delta$

Mavado — $\leftarrow \leftarrow \uparrow \uparrow \square$

Sub Zero — $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow X$

Drahmin — $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow X$

Blind Kenshin — $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow X$

Frost — $\rightarrow \leftarrow \uparrow \downarrow \square$

Hsu Hao — $\rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \Delta$

Jax — $\downarrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \Delta$

Kano — $\rightarrow \uparrow \uparrow \downarrow \square$

Nitara — $\uparrow \uparrow \rightarrow \square$

Kitana — $\downarrow \uparrow \rightarrow \rightarrow \Delta$

Kung Lao — $\downarrow \uparrow \leftarrow X$

Cyrax — $\rightarrow \rightarrow \uparrow \Delta$

Reptile — $\uparrow \uparrow \uparrow \downarrow X$

Raiden — $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow X$

Антон Личман, г. Краснодар

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Silent Hill 3

Чтобы одеть героиню в новый костюм, нужно, по меньшей мере, раз пройти всю игру. Тогда вы получите доступ к опции Extra Costume. И теперь сможете ввести один из следующих паролей (соблюдая строчные и заглавные буквы):

HappyBirthDay; I_Love_You;

TOUCH_MY_HEART; LightToFuture;

SH3_Wrestlarn; 01_03_08_11_12;

PrinssessHeart.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Stuntman

Имя fella (с соблюдением строчных и заглавных букв), введенное в меню «New Game», даст вам возможность посмотреть все трейлеры в меню «Filmography». Введите spiDER или ChUmP (соблюдая строчные и заглавные буквы) в качестве своего имени в меню «New Game» и вперед — куча машин вас ждет.

Evil Girl, г.Новомосковск, Тульская обл.

Grand Theft Auto: Vice City

Приколы.

1. В подвале особняка Томми Верчетти можно найти оружие, которое заново появляется спустя 6-8 минут после того, как вы его подберете.

2. По мере прохождения игры в гостинице Ocean View будут появляться различные вещи: от статуэтки с героиней до фотографии эротического содержания.

3. Посмотрите на здание, расположенное напротив клуба «Малибу», в период с 23:00 до 0:00. Вы увидите то, что обычно рисуют на заборах.

4. Ночью взлетите на самолете и покачайте крыльями: луна будет повторять ваши движения.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Star Wars:

Racer Revenge — Racer 2

Трудный режим. В главном меню зажмите все шифты и нажмите Δ . Открыть все трассы. В главном меню зажмите все шифты и нажмите $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow O \square O \square$.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Ape Escape 2

Чтобы сыграть за Спайка, вы должны отыскать всех 297 обезьян и завершить игру. Затем в главном меню выберите пункт New Game и нажмите L1+START.

Sretchkin, г. Южно-Сахалинск

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

Dreamcast

Army Men Sarge's Heroes 2

Введите в качестве пароля:
JHNNBRZ — бесконечное здоровье и все оружие;
BTTLN — все персонажи;
SPRHR — играть за супергероя;
DNSR — играть за динозавра.
*Rez aka Киселев Михаил,
г. Губкинский, Тюменская обл.*

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

На экране выбора персонажей нажмите:
← ← → L ← → → R R L — открыть всех бойцов;
← → ↑ ↓ R L — большие перчатки;
← ← ↓ ↑ ↓ → → R(x19) L — высокая скорость.
*Rez aka Киселев Михаил,
г. Губкинский, Тюменская обл.*

Blue Stinger

Все оружие. На экране опций зажмите R+L и нажмите Y B ← → B Y.
Rez aka Киселев Михаил, г. Губкинский, Тюменская обл.

Ducati World Racing Challenge

Много денег. Введите в качестве имени GREEDYGIT.
Хороший байк. Введите в качестве имени TODDMCARTOR.
*Rez aka Киселев Михаил,
г. Губкинский, Тюменская обл.*

Jet Set Radio

Играть за D.G.K. Выберите Pirahna и, пока идет танец, нажмите A Y X B Y.
*Rez aka Киселев Михаил,
г. Губкинский, Тюменская обл.*

**ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ,
НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ**

Sega Rally 2

Чтобы сменить частоту кадров, в главном меню нажмите:
↑ A ↓ ↓ ← → B B ↓ — 60 кадров в секунду;
↑ A ↓ ↓ ← → B B ↑ — 30 кадров в секунду.
*Dr. X, п. Шилово,
Рязанская обл.*

Pop'n Music 2

Секретная песня (Hidden Lounge Song): на титульном экране нажмите ← ↑ ← ↑ ← ↑ Y START.
*Dr. X, п. Шилово,
Рязанская обл.*

MegaDrive

Valis 3

В конце секретной зоны, попасть в которую можно при наличии армлета, вы можете обнаружить либо один, либо два мерцающих кружка. Это телепорты. Если вам предстоит выбирать, идите в правый. Он приведет вас к ATM — арбалету с бесконечным запасом стрел со взрывающимися накопниками. А вот левый просто выкинет вас на берег без этого самого арбалета. Но учтите, что правый, нужный вам, телепорт появляется только в том случае, если ни один из пустых сундуков этой зоны не разбит. Поэтому лучше вообще сундуки не трогать.
Greyman, г. Москва

Beavis and Butt-Head

На уровне Burger World возникает проблема входа в здание местного «Макдональдса», так как его дверь закрыта на кодовый замок. Обычно авторы секретов здесь рассказывают, как обойти это препятствие. Я же просто назову код: 28884323.
*Key Door, г. Щелково,
Московская обл.*

Beavis and Butt-Head

Пополнять энергию можно, не только поедая гамбургеры, остающиеся от врагов, но и иными способами. Например, взорвите бомбу замедленного действия в любом туалете — гамбургер появится на месте унитаза. Или на локации Turbo Mail 2000 с помощью дубинки Баттхеда сбивайте катящиеся тележки.
*Александр Дронин,
п. Шаблыкино, Орловская обл.*

Pocahontas

При получении духа выдры не спешите прыгать с горы. Нырните за выдрой и сверните влево — там вы обнаружите талисман.
Лена, г. Липецк

Populous II: Two Tribes

Коды (вводить в опциях во время игры): EXPERIMENT — максимум опыта; WIBBLE — вся магия (а не все звуковые эффекты игры, как предположили в №32).
Terrible Wolf, г. Москва

Mickey Mania

Как в пятом сюжете (Mickey and the Banstalk) попасть в бонус. Когда вы спасетесь, убежав от злой паучихи, и войдете в сад с летающими в небе бабочками, сделайте следующее. Аккуратно поднимитесь вверх, не убивая бабочек, и подойдите к гуляющему взад-вперед жуку (которого тоже не трогайте). Взгляните вверх и чуть правее увидите небольшой рычажок. Теперь ваша задача прыгнуть на жука так, чтобы, отпружинив от его спины, оказаться на одном уровне с рычажком. В этот момент выстрелите в него шариком. Рычаг переключится. Теперь пойдите влево и, прыгая по бабочкам, взберитесь на платформу, на которой, кроме жизни и восполнителей энергии (звезд), теперь есть и вход в бонус.
Amica, г. Москва

Pirates of Dark Water (русская версия)

Пароль на полный меч Рена: БЯИММГУ.
Огненный Лис, ред.

The Simpsons. Bart Vs. the Space Mutants

Быстрый переход к концу уровня. На первом этапе купите в первом магазине дверной ключ, вернитесь к трехэтажному дому, что находится справа от бара Мо, в меню выберите ключ, подойдите к двери и нажмите ↑+C.
Вадим Перминов, г. Магнитогорск

Sonic 3D Blast

На этапе «Rasty Ruin Zone. Act 1» (2-й этап) Соник появляется у входа с двумя колоннами. Встаньте лицом ко входу и сделайте «разбег на месте» (зажав на некоторое время кнопку B, а затем отпустив). Вы вкатитесь в помещение, а когда выкатитесь оттуда, прозвучит мелодия и у вас появится еще одна жизнь.
А.В. Михайлов, г. Алексин

Ultimate Mortal Kombat 3

Хочу поправить клуб «Super Game Zone», (см. ВД 61). Третий приз это Random Prize, то есть случайный выбор противника. А девятый призовой бой — против Noob Saibot, classic Sub-Zero, classic Smoke, Ermak и Mileena.
Legolas, г. Анапа

Zero Tolerance (русская версия)

Пароли.
161 этаж — ЭАВ7/й0тя
151 этаж — УВргЛьЛкГ
Подвал 1 — Якш84ьЛмП
Подвал 11 — Х*Ги7КДпТ
*Илья Никонов, п. Первомайский,
Оренбургская обл.*

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

The Lost Vikings

С помощью комбинации MODE+B вы можете передавать предметы от одного викинга другому. Учтите, что при «передаче» викинги должны стоять рядом.

Павел Леонов, г. Смоленск

Mortal Kombat

Прикол. Если Fatality Джонни Кейджа (→ → → A) провести в конце арены так, чтобы голова противника укатилась за границу экрана, она выкатится... с противоположной стороны.

Legolas, г. Анапа

Mortal Kombat 2

Отрубить голову замороженному. Трюк требует точного расчета времени, а главное, быстроты. Выберите Шанг Цунга и под конец финального раунда превратитесь в Саб-Зиро (→ ↓ → X). После надписи «Finish Him» нажмите → → ↓ Z. Затем превратитесь в Кунг Лао (← ↓ ← Z), отпрыгните в конец экрана, зажмите A, нажмите ← ← → и отпустите A.

Legolas, г. Анапа

Stargate

Выбор уровня. На паузе нажмите A+B+C, затем START. Теперь вы сможете выбрать любой уровень и этап (секцию).

А.В. Михайлов, г. Алексин

GAME BOY ADVANCE

Final Fight One

На высоком уровне сложности после победы над 2000 противников открывается секретное меню Extra Options с возможностью выбора уровня, турбо-удара и выставления 9 жизней.

Огненный Лис, ред.

Harry Potter & The Secret Chamber

Хотите не только бродить по школе, но и учиться? Для этого подсоедините GBA к GameGube, и появится новая опция — учеба.

Фадеев Даниил aka inkvizitor

Super Mario Advance 4

1. В третьем мире, в режиме карты, бродят черепахи. Если встретиться с ними и победить, то получите приз — молот, позволяющий разбивать камни и открывать секретные проходы. Но не используйте молот в этом мире, а сохраните до следующего, четвертого. Там есть магазин Тоада (черепахи ярко-красного цвета). Примените молот, чтобы разбить камень и открыть проход к этому магазину, там вы сможете получить уникальные вещи.
2. За каждые 80 тысяч очков вы получаете право сыграть в секретную игру. Но ее еще нужно найти. Для этого в режиме карты подойдите к появившейся там не приметной фигурке и нажмите A — это и есть вход в игру.

Фадеев Даниил aka inkvizitor.

Pokemon Sapphire

Почти с каждым побежденным тренером можно подраться повторно и даже несколько раз.

После битвы с тренером на некоторое время займите себя делом: полечите покемонов (в Покемоноцентре), поговорите с персонажами, что ошиваются рядом с центром, немного походите и возвращайтесь к ранее побежденному вами тренеру. С вероятностью 80% вы сможете опять с ним подраться. За победу вы получите деньги и много опыта, но не думайте, что тренер стоял и, ничего не делая, просто ждал вас! Все его покемоны повысили свой уровень на три, некоторые выучили новые атаки, а некоторые эволюционировали (так легко заполнить Покедекс).

Фадеев Даниил aka inkvizitor

Адреса для писем:

117454 Москва а/я 21 000 «КАМОТО»

или w-p@yandex.ru, editor@gdragon.ru

Телефон: (095) 209-9347

Для оформления подписки на журнал «ВД» напишите по любому из этих адресов или позвоните по телефону.

The Simpsons: Night of the Living Treehouse of Horror

Пароли:

2. JTWKYTQBBKW; 3. WSQLSWRBNRF;
4. BXPGCIFYJWB; 5. WSQJLTQFYWK;
6. NPKYGBKTFWQ; 7. XQRFJWRBTWP.
Skiler (бывший Sanya), г. Красноярск

GAME BOY

Daedalian Opus

Выбор уровня. Пароль — ZEAL.
Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

The Lone Ranger

В Карсон-сити зайдите в тир (первое здание на пути) и заплатите 10 баксов. Если собьете все 18 бутылок, получите 40 долларов чистыми — легкий заработок!

Jane L., Москва

Crystallis

Телепортация. Нажмите A+B на первом джойстике, затем A на втором.

X-man, г. Москва

Super Condola

Чтобы менять этапы, нужно в названии найти надпись AREA1 и, нажимая джойстик вверх и вниз, менять номера этапов. Всего их восемь.

Александр Калинин, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Black Bass Fishing

Дайте игроку имя HBMAX, и он поймает больше рыбы.

Jane L., г. Москва

Dusty Diamond's All-Star Softball

Пароли.

Победа над школьниками — XYRjv12XYnB0kT ZHIPkNxJhjYWypT
Победа еще и над островитянами — RmjnyYrdbwR9wR IKbPnN3ZzhZPvnG
Jane L., Москва

8 бит

Kid Icarus

Суперпароль PAKING PAKING PAKING PAKING выводит на уровень 3-4 с тысячей сердец и бесконечными снадобьями.

Jane L., Москва

Soccer Fight 2

Пароли на разные финальные игры: 050 77F 4C5E; BBE 058 11EF; CC4 5F9 0930; AA3 509 16F1; 873 1F4 E30E; F38 B49 15F4.

Дмитрий Адамчук, г. Москва, Wanderer, п. Тикси Саха-Якутия

65 ДРАКОН

Н Е Т П Р О Б Л Е М

MD / GBA / GB / 8 bit

65

1. Leon (Resident Evil 2, PSone) (4) (3)
2. Jack Wade (Headhunter, DC) (3) (2)
3. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSone) (1) (13)
4. Dante (Devil May Cry, PS2) (-) (1)
5. Scorpion (Mortal Kombat Deadly Alliance, PS2) (7) (2)
6. Cloud (Final Fantasy VII, PSone) (2) (2)
7. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSone) (-) (1)
8. Lara Croft (все Tomb Raider) (-) (1)
9. Hwoarang (Tekken 3, PSone) (5) (2)
10. Raiden (Metal Gear Solid 2, PS2) (-) (1)

Хит-парад героев игр

1. Metal Gear Solid (PSone) на титрах (1) (2)
2. Quake II (PSone) вся игра (2) (2)
3. Headhunter (DC) вся игра (4) (2)
4. Heavy Metal (DC) вся игра (-) (1)
5. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2) вся игра (-) (1)
6. Twisted Metal (PSone) вся игра (-) (1)
7. Driver 2 (PSone) на титрах (9) (3)
8. Wild Arms (PSone) на заставке (-) (1)
9. Lunar SSSC (PSone) песня Луны на корабле (-) (1)
10. Crazy Taxi 2 (DC) вся игра (-) (1)

Музыкальный парад

ХИТ ПАРАД

Уважаемые читатели! Напоминаем, что означают цифры в скобках, идущие за названиями игр в хит-парадах. Первое число — место, которое данная игра заняла в предыдущем хит-параде. Второе — в скольких хит-парадах ПОДРЯД присутствовала данная игра. Напоминаем также, что все хит-парады составляются исключительно ПО ПИСЬМАМ ЧИТАТЕЛЕЙ. Присылайте в редакцию свои лучшие десятки игр, любимым персонажем, мелодий из игр. Присылайте также свои оценки качества работы фирм-переводчиков/издателей русских версий игр для любых платформ — как для видеоприставок, так и для персональных компьютеров. Адрес для писем: 117454 Москва а/я 21 Журнал «Великий Дракон». Наши электронные адреса: editor@gdragon.ru; w-p@yandex.ru.

Игровые приставки, картриджи и диски. Аксессуары. Торговый центр «Новогиреево», магазин «Игрушки для детей», 2-й этаж. Метро «Новогиреево».

Хит-парад фирм переводчиков / издателей русских версий

1. Soft Club (2) (7)
2. Vector (3) (5)
3. RGR Studio (1) (7)
4. Kudos (4) (2)
5. New Game (5) (4)

1. Dune 2 (1) (30)
2. Comix Zone (5) (7)
3. Mortal Kombat 2 (-) (1)
4. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (2)
5. Shining Force II (3) (2)
6. Phantasy Star IV (7) (7)
7. Mutant League Hockey (-) (1)
8. Phantasy Star II (-) (1)
9. Road Rash 2 (-) (1)
10. Earthworm Jim 2 (-) (1)

16-битные приставки типа MegaDrive 2

1. Castlevania: Harmony of Dissonance (4) (2)
2. Golden Sun (-) (1)
3. The Lord of the Rings: The Two Towers (-) (1)
4. Love Hina Advance (-) (1)
5. Wario Land 4 (-) (1)
6. Metroid Fusion (3) (3)
7. Silent Hill (-) (1)
8. Monsters, Inc (6) (5)
9. Super Mario Advance 3 (7) (5)
10. Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (8) (3)

32-битная приставка Game Boy Advance

1. Final Fantasy VII (1) (2)
2. Final Fantasy VIII (6) (4)
3. Metal Gear Solid (5) (2)
4. Tekken 3 (2) (2)
5. Resident Evil 3 (3) (13)
6. Driver 2 (4) (2)
7. Chrono Cross (-) (1)
8. FIFA 2003 (-) (1)
9. Mortal Kombat 4 (-) (1)
10. Silent Hill (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Shenmue II (2) (2)
2. Headhunter (1) (2)
3. Grandia II (4) (6)
4. Quake 3: Arena (7) (9)
5. Resident Evil Code: Veronica (3) (2)
6. Mortal Kombat Gold (-) (1)
7. Unreal Tournament (10) (9)
8. Soul Calibur (-) (1)
9. Skies of Arcadia (5) (3)
10. Phantasy Star Online Ver 2.0 (-) (1)

128-битная приставка Dreamcast

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (1) (5)
2. Final Fantasy X (2) (5)
3. Grand Theft Auto: Vice City (4) (5)
4. Devil May Cry (8) (2)
5. The Lord of the Rings: The Two Towers (3) (5)
6. Silent Hill 2 (-) (1)
7. Mortal Kombat 5: Deadly Alliance (-) (1)
8. Medal of Honor: Frontline (-) (1)
9. Kingdom Hearts (5) (2)
10. Silent Hill 3 (-) (1)

128-битная приставка Sony PlayStation 2

Hi, анимешники и анимешницы! Вас приветствует Ангел Тьмы — Welialit. Ты талантлив, рисуешь мангу или пишешь фанфики, являешься фэном «Утены» и «CLAMP» — ну, круто ты попал... или попала! Теперь ты не можешь не написать мне! 123458 Москва, ул. Твардовского, д.6, к.2, кв.35. Dark Lady Hotaru.

La-li-ho, otaku! Если ты обожаешь CLAMP и J-Rock и хочешь найти надежного друга, — это ко мне! С нетерпением жду писем. 119634 Москва, ул. Шолохова, д.7, кв.408. Тел. (095) 732-42-05. Shuichi-san.

Геймеры и геймерши! Смело пишите письма в клуб «Alien Soldiers 3!» У вас проблемы с играми на 8 bit, MD, PSX, GBA, PS2, PC? Окажем вам поддержку! Анонимность гарантируется. Любите рисовать, сочинять стихи и анекдоты, слушаете «Offspring», «Любэ»? Или просто ищите друзей (7-17 лет)? Пишите по следующему адресу: 1) Antonam Sergeevam (15 лет) A-Soldier, Klaipedas iela 88, DZ.50, LV-3416 Liepaja Latvija-Latvia. 2) Jevgenijam Ivanovam (15 лет) Alien 3, Siguldas iela 23, DZ.7 LV-3416 Liepaja Latvija-Latvia. P.S. Будем рады каждому и каждой... помочь!!!

Продаю картриджи для Mega Drive (МК, UMK3, Dune 2, Street Racer, Prince of Persia), а также видеокассету «Аниматрица». Куплю диски для PSX. Тел. в Москве (095) 185-95-78. Филипп.

Привет! Ты увлекаешься anime, Sailor Moon, RPG, AD&D, вообще, ролевыми играми, или ты — поклонник(ца) Толкиена, а может быть, Перумова, обожаешь фэнтези и мангу, или ты все это ненавидишь — мне все равно! В общем, чем бы ты ни увлекался(лась), я был бы рад получить от тебя письмо. 143980 Московская обл., г. Железнодорожный, ул. Советская, д.34, кв.12. Паша.

Меняю Game Boy Pocket (в хорошем состоянии) + 5 картриджей + блок питания + плюс подсветка с увеличением дисплея + 2 джойстика + все шнуры и Dendy (в хорошем состоянии) со всеми шнурами, блоком питания, джойстиком, световым пистолетом и двумя картриджами на (Super Nintendo со всеми проводами, блоком питания, с двумя джойстиками и 8-10 картриджами), или на (Sega Nomad), или на (PlayStation («Голую»), или на (Nintendo 64 с 1 джойстиком и 1 картриджем), или на (3DO со всеми шнурами, 1 джойстиком и диском). Все должно быть в хорошем состоянии. Возможна оплата в зависимости от приставки. 676271 Амурская обл., Тындинский р-н, г. Соловьевск, ул. Ключевая, д.10а, кв.2. Тел. 34-1-13. Чабас Василий

Продаю игры для Dendy и Mega Drive, а также книжки с секретами для них. Москвичи, пишите: 117628 Москва, ул. Старобитцевская, д.21, к.1, кв.18. Евдокимов Борис.

Продаю Dreamcast с двумя джойстиками, картой памяти (800 блоков), всеми шнурами и 15 дисками (все в рабочем состоянии, без дефектов) за 3700 руб. 630008 г. Новосибирск, ул. Далидовича, д.16. Братчиков Иван.

Konnichi-wa всем юным (и не очень) революционерам! Фанаты anime и «S.K.Utena», поздравляем вас с открытием нового фан-клуба «Революция»! Если ты любишь перемены, свободу, справедливость и, конечно же, anime, твой путь лежит в «Революцию»! 654027 г. Новокузнецк, пр. Курако, д.20, кв.30. E-mail tia666@yandex.ru. Утена и Сиори.

Куплю диски для Dreamcast: Vigilante 8, Grand Theft Auto 2 (английские версии). Куплю фильмы для просмотра на Dreamcast: «Война», «Кукушка», «Блейд 2», «Олигарх». Продаю два каталога игр для Dreamcast. Адрес: 141002 Московская обл., г. Мытищи, ул. Матросова, д.1а, кв.14. Зворыкин Михаил.

Анимешник и РПГшник по имени Ди хочет познакомиться с девушкой, которая любит аниме, мангу, RPG. Живу на этом свете 16 лет. Жду писем! 106275 Москва, пр. Буденного, д.27, кв.69. Ди ака Патрик.

Niha! Эльфы, мадзоку, ангелы, драконы и люди. Если вы любите аниме, мангу, J-Pop и J-Rock, Толкина и все, связанное с магией... Ага, значит есть такие! Ну что же вы сидите? Скорее берите перо, бумагу и пишите мне. Будем фанатеть вместе! 121200 г. Москва, МИД РФ, Посольство России в Индии. Tasuki aka Valgaav (Кулакова Лерочка) e-mail tasuki100@inbox.ru. Привет всему fan-club'у «Дзэн»!

Подгорный народ, эльфы, хоббиты, орки, где вы? Не могу больше жить в одиночестве, ишу вас! 140100 Московская обл., г. Раменское, д.22, кв.82. Эльора Арилвен.

Меняю PSX с одним джойстиком, одной картой памяти и одним диском на PS2 со входом для «Взломщика кодов» с моей доплатой (не более 4500 руб.). Пишите мне все (особенно девушки), кому нравится играть, слушать хорошую музыку (всякую), быть в курсе новостей индустрии развлечений. Предпочтения: спорт, стратегии. Болею за CSKA! 103055 Москва, Угловой пер., д.26, кв.12. Денис. 22 года.

Продам (поменяю с доплатой на PS2) Dreamcast со всеми шнурами, с тремя картами памяти (6Mb + VMU), с виброустройством, с 60 дисками, клавиатурой. Окажу помощь в подключении к Интернету и покажу, как играть через Интернет (в Unreal, Quake III и т.д.). Цена 5000 руб. Тел. (095) 716-33-68. Артур.

Мы знаем, что ты любишь аниме и мангу. Не теряй времени даром, пиши нам! Мы станем твоими друзьями! 308000 г. Белгород, ул. Победы, д.83, кв.310. Неко или Yuki. Привет Kominari и Belldandy!

Продаю недорого Game Boy в хорошем состоянии с аксессуарами и 8-ю картриджами. Обращаться (желательно москвичам и жителям Подмосковья) по адресу: 143980 Московская обл., г. Железнодорожный, ул. Новая, д.11, кв.37 или по тел. 8-926-263-86-56. Павел.

O-hayo всем! Существа Lucius Malfoy и Severus Snape были бы очень рады познакомиться с поклонниками anime, fantasy и, разумеется, найти своего Темного Лорда Волдеморта и Упивающихся Смертью. А если найдется для нас и Римус Люпин, будет совсем замечательно. Ждем писем по адресу: 107564 Москва, ул. Миллионная, д.1, к.1, кв.128 — Lucius Malfoy. 124575 Москва, г. Зеленоград, корп.1007, кв.79 — Severus Snape.

Hi, I'm Axel Stone. Вы любите мангу, аниме? Слушаете рок типа U-2, Kiss, Offspring? Играете на PSone, DC, MD, PC? Если хоть одно совпало — пишите. Отвечу 200%. 344010 г. Ростов-на-Дону, ул. Филимоновская, д.156, кв.66. Axel Stone (всегда ждущий писем). P.S. Куплю недорого следующие файтинги: Street Fighter Zero 3 (DC), Marvel Vs. Capcom 1,2 (DC), Rival Schools (PSone), SNK Vs. Capcom 1,2 (DC).

Konnichi wa! Я — начинающий анимешник и заядлый геймер. Мне 16 лет, играю на PS2. Очень хочу познакомиться с девушкой (желательно из Москвы), разделяющей мои интересы. Тел. (095) 365-50-62. Leon.

Уважаемые геймеры! Продаю приставку Sega Magistr Drive (компактную и со встроенным Mega Key) с набором кабелей и всеми нужными device'ами. Полгода (почти новая). За 500 руб. И распро- продаю коллекцию хитовых игр. Таких, как: Phantasy Star II, III, IV, Shadow Run, Soleil, Wrestlemania AG, Super Hydride, Cadash и др. за 200 — 150 руб. (с рабочими сейвами). Адрес: 360024 г. Нальчик, ул. Кабардинская, д.208, кв.201. Тел. 96-37-19. Сергей.

Молодой геймер (15 лет), увлекающийся играми на PSone, DC и PS2, хотел бы переписываться с классными веселыми девчонками от 15 до 18 лет. 115304 Москва, ул. Ереванская, д.10, к.1, кв.35. Ерохин Евгений.

Куплю игры на русском языке для PSX: Wild Arms, Lunar: Silver Star Story, Star Ocean: Second Story, Grandia, Rhapsody 2. Прохождения игр Final Fantasy I, II, V, VI, Jade Cocoon, Wild Arms 2. Тел. (095) 962-14-89. Антон.

Пацаны и девчонки! Все, кто любит файтинги, стратегии и авиасимуляторы на PSX, пишите! 450015 г. Уфа, а/я 27. Дима.

Передаю привет Валере-Head'у и Ориону. С днем рождения, пацаны! Мама и папа, я вас люблю. Ждите Серебряный Кристалл, крепко, крепко целую. Тоже жди Джастин, ДМБ-2004, весна.

Привет всем! Мне бы очень хотелось познакомиться с людьми, которые увлекаются файтингами и имеющими собственное мнение по поводу статей ВД, посвященных файтингам. Мой адрес: 115569 Москва ул. Шипиловская, д.8, кв.42. Сергей. Кто не стесняется, может позвонить (095) 343-91-78.

Konnichi-wa!!! Меня зовут Александр, мне 19 лет. Я увлекаюсь anime, в особенности м/с Sailor Moon. Пишите мне по адресу: 670034 г. Улан-Удэ б-р Пушкина, д.23, кв.108. Привет Miri!!!

Всем большое konnichi-wa! Меня зовут Лагуна, и я обожаю Utena, Ghost in the Shell, Fushigi, серию Final Fantasy, группу Night Wish. Очень хотелось бы переписываться с теми, кому все это тоже не безразлично. Адрес: 670000 Бурятия, г. Улан-Удэ, ул. Борсоева, д.13, кв.22.

Урукхай, фэнтезисты, и konnichi-wa, анимешники! Вас приветствует Макманус. Если вам нравится сериал LEXX, группы HIM, Night Wish, Apocalyptic, то нам есть о чем потолковать. Адрес: 670013 Бурятия, г. Улан-Удэ, ул. Ключевская, д.43, кв.78.

Продаю картриджи для MD (МК, UMK3, Dune 2, Prince of Persia, Street Racer и т.д.), джойстик для PSX, а также кассетный плеер AiWA модель HS-RX518 в металлическом корпусе с экранчиком, пультом. Работает от одной батарейки и аккумулятора (продаю вместе с зарядкой). Все в отличном состоянии. Цена договорная. Тел. (095) 185-95-78. Филипп.

Konnichi-wa, анимешники и фэнтезисты! Я — Тэль, большая поклонница аниме, к тому же киноманка. Ищу единомышленников. Есть инфо о многих секретах. 344023 г. Ростов-на-Дону, ул. Нансена, д.437, кв.101.

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Жизнь геймера — чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не вешалось. Laser, г. Москва

Tokimeki Memorial — ученье — свет, а неученье — тьма, а тьма — друг молодежи.

Tokimeki Memorial — любовь творит чудеса. Потом «чудеса» вырастают и требуют денег на дискотеку.

Mortal Kombat — а по ночам скелет Лю Канга долго смотрел на Луну и вспоминал о том незабываемом поцелуе, который подарила ему Китана.

Beavis and Butt-head — я не такой дурак, как ты выглядишь.

Resident Evil — Вэскер не злопамятный, сделает зло — забудет.

Dream Master — кто рано встает, тому весь день спать хочется.

PaRappa the Rapper — симулятор Децла.

Twisted Metal — ничто так не портит чело, как попадание.

Capcom Vs. Marvel 2 — «Фабрика звезд» отдыхает.

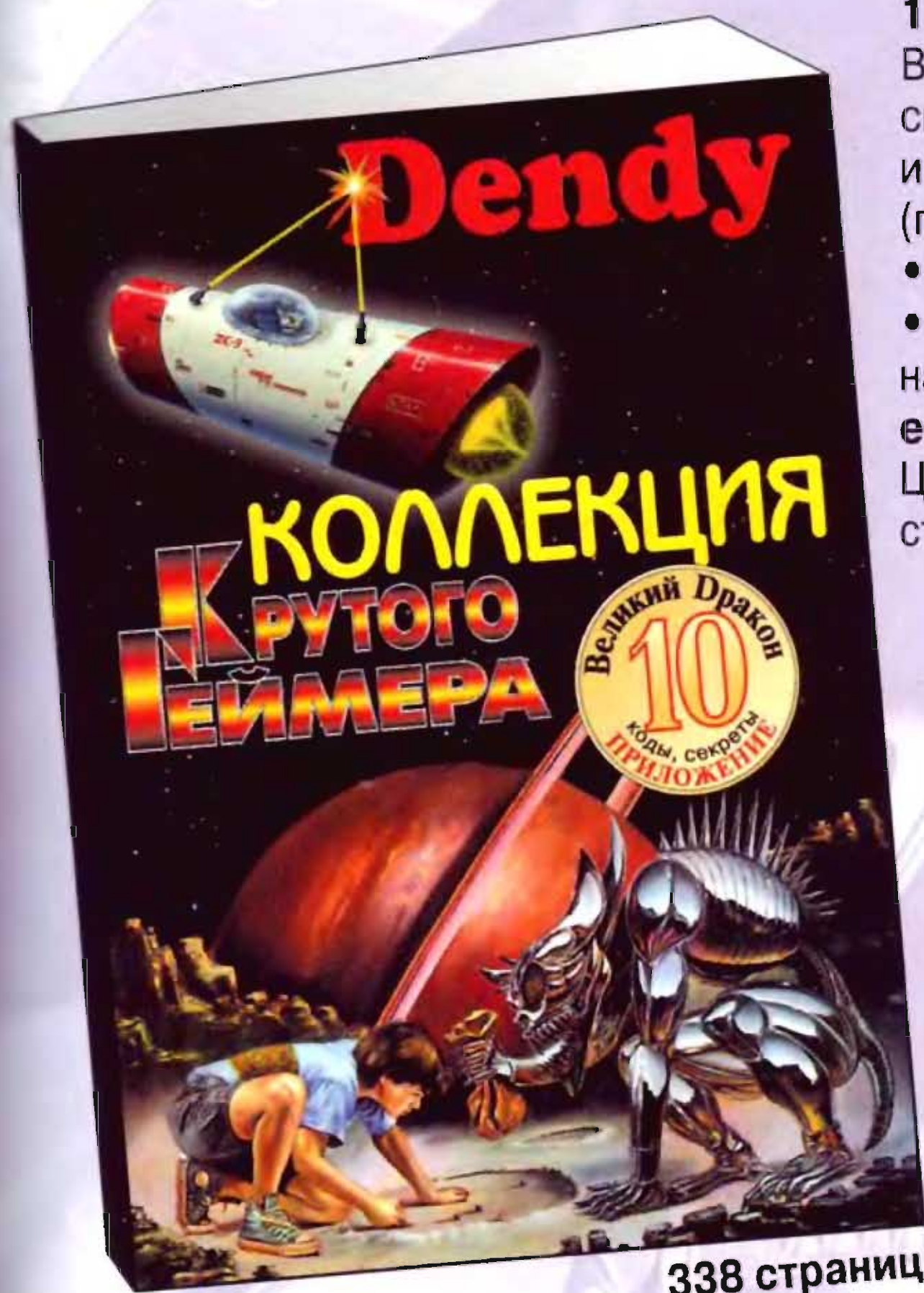
Ultimate Mortal Kombat 3 — ниндзя бьют разные: черные, белые, красные.

Hogs of War — их колбасит.

Fighting Force — «Имею отдаленные материалы: цепи, дубинки, кастеты. По Вашему заказу отдалаем клиента на месте.

Джастин, п. Троицкое, Сахалинская обл.

Коллекция «Крутого Геймера» №10



338 страниц

В «Коллекцию» включены **385 игр** для видеоприставок типа Dendy, причем таких, которые вы и сейчас можете купить в магазинах и на радиорынках Москвы.

Книга поможет, в первую очередь, тем геймерам, которые только начинают свой путь, хотят определить свои пристрастия к тем или иным игровым жанрам и пробуют свои «игровые» силы на 8-битной NES (она же Денди). Но и опытным игрокам книга будет полезна в выборе и прохождении игры.

Чтобы упростить поиск на прилавках нужной игры, в «Коллекции» приводятся альтернативные названия и список альтернативных игр, то есть игр, отличающихся друг от друга какой-нибудь деталью, но в целом остающихся одной и той же игрой.

В связи с увеличением на рынке числа обучающих клавиатурных приставок в отдельный раздел собраны игры, идущие ТОЛЬКО на них. Но напоминаем, что и во все прочие игры, о которых рассказано в этой книге, также можно играть на клавиатурных приставках.

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

- прислав письмо или открытку (лучше — открытку) с заказом на наш адрес: **117454 Москва а/я 21, 000 КАМОТО**. В письме (открытке) обязательно укажите свой точный и полный домашний адрес и фамилию, имя и отчества получателя (получатель должен иметь паспорт);
 - позвонив по телефону (095) **209-93-47**;
 - прислав заказ по электронной почте на адрес **w-p@yandex.ru** или **editor@gdragon.ru**.
- Цена одной книги **90 руб.** (включая стоимость пересылки)



Коллекция «Крутого Геймера» №11



578 страниц

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

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

НОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА



ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

Каждый номер журнала располагается на отдельном фирменном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45 или 46) и **ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЗАКАЗЫВАЕТЕ ИМЕННО ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ** (чтобы не было ошибки).

Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из четырех способов:

1. Оформить заказ на нашем сайте **www.gdragon.ru**, выбрав раздел «Заказ журнала» (и **ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЗАВ, что Вы заказываете именно ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ**).
2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: **117454 Москва а/я 21, 000 КАМОТО**.
3. Позвонить по телефону (095) **209-93-47**.
4. Заказать по e-mail **w-p@yandex.ru**.

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

Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Высылаем по почте номера:

27, 28 – по **50** руб. за номер

41, 42, 43, с 47 по 54 – по **55** руб. за номер

с 55 по 64 – по **60** руб. за номер

На открытке или конверте сделайте пометку «Дракон-почтой»



ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:

209-93-47

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



Номера с 22 по 26, с 28 по 41, 44, 45, 46
высылаются в виде электронных копий
на CD для персонального
компьютера по цене
90 руб. за номер.



Высылаем по почте КОЛЛЕКЦИЮ КРУТОГО ГЕЙМЕРА
№10 (385 игр для Dendy. 338 страниц). Цена 90 руб.
№11 (397 игр для Sega. 578 страниц). Цена 90 руб.

