

MAGIC  
EXCLUSIVE

ALPH  
VOID  
FACE 2  
ENEMY



PRIVATEER 2

STAR  
BLADE

TOTAL  
ECLIPSE

BATTLETECH

Atlant

# ЮНИОР

10

Издательский  
дом

ПРИЛОЖЕНИЕ К "КОМПЬЮТЕР PRICE"

1997

отсканировал kerlik для сайта [www.old-games.ru](http://www.old-games.ru)

**ИГРЫ ДЛЯ:**

**IBM PC**

**DENDY**

**SEGA**

**PANASONIC 3DO**

**SONY P.S.**

**НОВИНКИ VIDEO**

**ВИДЕООБЗОР**

**КОМПЬЮТЕРНАЯ  
ФАНТАСТИКА**



Наименование товара	Цена		Фирма	Телефон
	розничная	оптовая		
<b>ВИДЕОКАССЕТЫ</b>				
Лицензионные в/к (отечественные и зарубежные фильмы, программы)		от 16.200	Континент СП	186-50-25
<b>игровые приставки</b>				
Игровая приставка DENDY UNIOR II	-	85.000	ТДП	252-64-44
Игровая приставка SUBOR B235	-	82.000	ТДП	252-64-44
Игровая приставка SUBOR BBG-1	-	150.000	ТДП	252-64-44
Игровая приставка SEGA MD-2	-	255.000	ТДП	252-64-44
Игровая приставка SONY Play Station/PAL	1.511.000	-	AnTam	235-60-67; 524-35-44
Игровая приставка SEGA SATURN	1.770.000	-	AnTam	235-60-67; 524-35-44
Игровая приставка SONY Play Station/NTSC	1.888.000	-	AnTam	235-60-67; 524-35-44
Игровая приставка Nintendo 64	2.124.000	-	AnTam	235-60-67; 524-35-44
Катриджи "SEGA, DENDY"		от 12.500	ТДП	252-64-44
CD игровые	от 250.000		AnTam	235-60-67; 524-35-44
Игровая приставка SONY Play Station Multi		1.600.000	ТДП	252-64-44
Игровая приставка SONY Play Station/NTSC	доступная		ч/п	964-05-00
Игровая приставка SONY Play Station/PAI	доступная		ч/п	964-05-00
Игровая приставка SONY Play Station/NTSC (MOD SHIP)	доступная		ч/п	964-05-00
Диски для SONY Play Station	от 60.000	от 23.000	ч/п	964-05-00

## содержание

### Игры для IBM PC

Privateer 2: The Darkening	4
Angel Devoid: Face of the enemy	18
KKnD (Krush, Kill and Destroy)	22
САГА BATTLETECH	24
War Wind	30
Battle Mage	32

### Игры для Dendy

Doudle Dribble33	
DOUBLE DRAGON 3	33
Best of the Best	34
World Cup Soccer	35
Soccer	35

### Игры для Sega

The lost vikings	36
NBA JAM	37
TRUE LIES	38
Mutant League Hocrey	39
Nigel Mansell's Racing	40
Bug 41	
Cyborg justice	42

### Игры для 3DO

TOTAL ECLIPSE	43
GRIDDERS	47

### Игры для SONY P.S.

TWISTED METAL	51
KILEAK	54
ZERO DIVIDE	60

Новинки Video	66
Видеообзор	70
Компьютерная фантастика	72

## Хит-парад PC игр (Санкт-Петербург)

- 1.Red alert
- 2.Diablo
- 3.Warcraft 2
- 4.Quake
- 5.Cyberia 2
- 6.Master of Orion
- 7.The need for speed
- 8.Full throttle
- 9.Lords of the realm

Также кроме лучшей компьютерной игры вы можете сообщить свой самый любимый игровой жанр (например, космические симуляторы или квест).

Для создания игрового клуба нужны ваши идеи и предложения. Звоните на наш пейджер и делитесь с нами своими самыми сокровенными замыслами

## Хит-парад PC игр на Zapage

1. Blood
2. POD
3. Carmageddon
4. Test Drive: Off Road
5. Winter Race
6. Crush Deluxe
7. MDK
8. Red Neck Ramage
9. Rebel Moon
10. Street Racer

Подпишись на "Юниор"  
Наш индекс: 31471

## ПРОКАТ ПРОДАЖА

КАРТРИДЖЕЙ

SEGA

Низкие цены

постоянное обновление

М Нарвская



CD для 3DO

Огромный  
выбор

ассортимента  
ДК им. Горького  
магазин "Нарва"

# У

## УНИВЕРМАГ "НАРВСКИЙ"

### SEGA

### SONY P.S. SUBOR

### GOLD STAR 3DO

Приставки, диски, картриджи, аксессуары  
Обучающие приставки

### БОЛЬШОЙ ВЫБОР

 Доступные цены

Ленинский пр. д.124, д.128.



В конце восьмидесятых профессиональным компьютером для работы дома считался Синклер. По сравнению с Микрошей, официально именовавшимся "персональным компьютером", возможности Синклера были практически безграничными. Если Микроша, как это указывалось в документации, обучал основам информатики и нотной грамотности, запоминал любую информацию, редактировал текстовые материалы и сочинял музыку, то Синклер делал все это гораздо лучше и качественнее, а игры напоминали телевизионные мультфильмы. С появлением 8-ми битных Dendy пользователь

превратился просто в геймера – ведь владелиц игровой приставки уже не имел ни одной возможности, какие ему предоставлял хотя бы тот же Микроша (запоминать любую информацию или редактировать тексты).

Лидеры популярности среди телевизионных приставок для домашнего пользования менялись, этот процесс продолжается и сейчас. Sega Megadrive в последнее время приобрела множество новых приверженцев, снова слышится уже ставшая крылатой фраза: "игры Sega – почти как телевизионные мультфильмы".

Большой объем рекламы телевизионных приставок Sega, SPS и др. говорит о том, что покупателя уже вряд ли поразит 8-ми или 16-ти битными чудесами. Склады и прилавки магазинов забиты приставками, которые нужно продать. Естественно, предпочтительнее самая дорогостоящая реклама, чем непроданный товар. К кому следующему перейдет звание самой массовой игровой приставки – к Panasonic 3DO, Super Nintendo? Все ли дело в качестве игр и уровне графического исполнения? Очевидно, что геймер рано или поздно снова уступит свое место пользователю. Не обязательно каждый владелец домашнего компьютера будет превосходно разбираться в программировании, достаточно того, что в его распоряжении окажется длинный список разнообразных возможностей. Явный кандидат на данную роль – ЭВМ РС, но все же появление персоналки в каждой квартире – явление не самого ближайшего будущего. Panasonic 3DO по своей природе чисто игровая платформа, а Синклер устарел, и вот тут повзрослевший геймер оказывается на распутье.

Помочь в нелегком деле принятия выбора сможет наше издание, на страницах которого представлены все заслуживающие внимания типы игровых платформ.

Вадим Федосеев



# Privateer 2: The Darkening

(*"Privateer 2: Помемнение"*)

Origin Systems



Создатель миров Origin, не решаясь выпустить "Wing Commander V", в то же самое время пожелал как-то использовать накопленный программистский, сценический и сюжетный потенциал. Так появился "Privateer 2: The Darkening", нечто вроде еще одной странички из жизни людей космического боевого будущего в стиле Wing Commander.

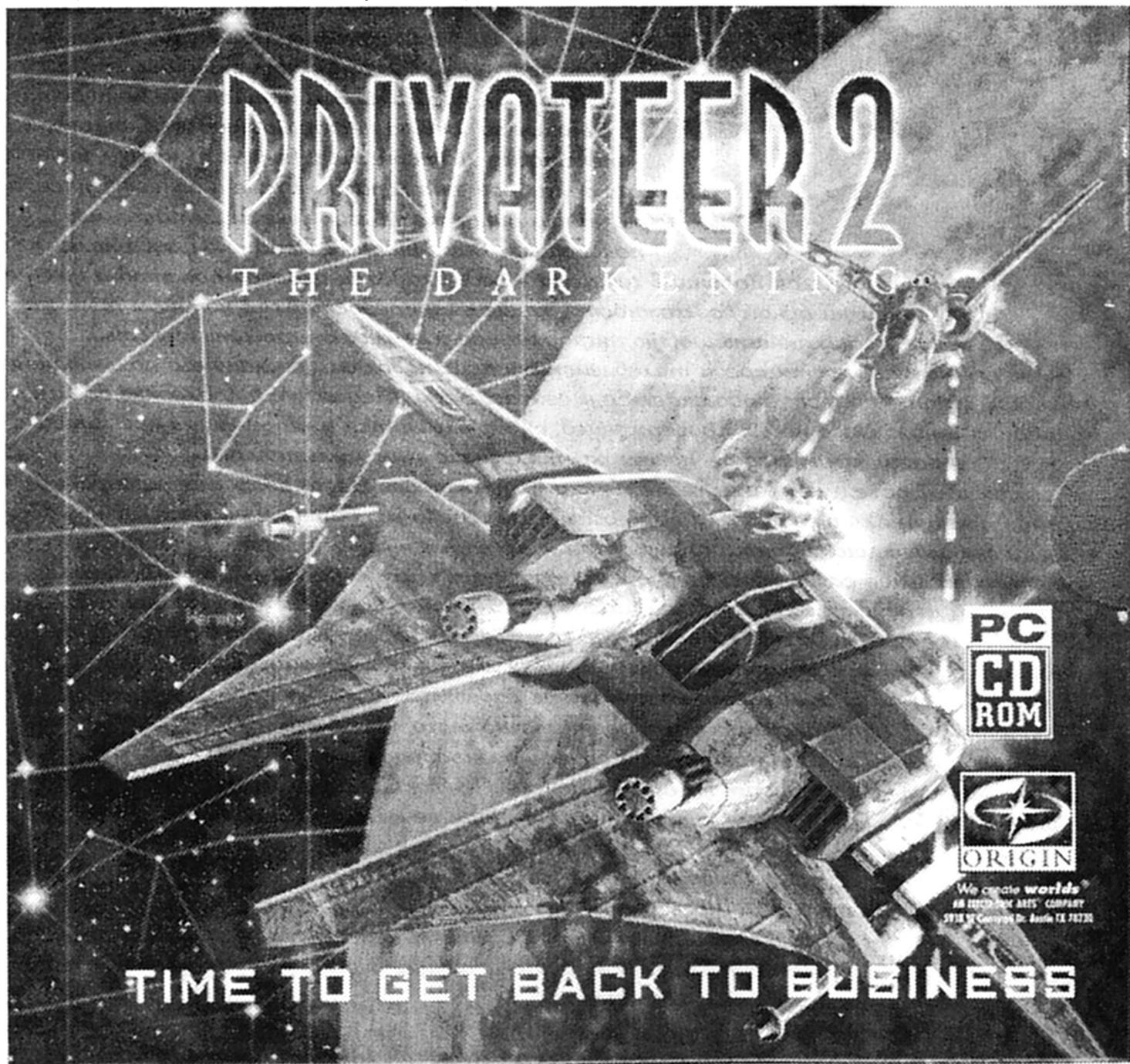
Среди геймеров есть такие, кого не вдохновляют так называемые FMV игры, то есть программы, использующие видео. Конечно, тоску этих фэнов по прошлому господству компьютерных человечков можно понять, но если бы FMV игры вдруг исчезли, мир игровых продуктов потерял бы очень много.

Как раз в "Privateer 2: The Darkening" все построено точ-

но как в видеофильме, то есть "The Darkening" — это одновременно интерактивный видеофильм/космический симулятор. По сравнению с программами эпохи до FMV это качественный скачок вперед. Чего больше — игры или фильма? Или игры в фильме? Три лазерных диска вполне вмещают и то и другое.

Умело смонтированное видео дополняет не менее качественное звуковое сопровождение. Впечатляет и сам ввод пользователя в игру в виде наплывающего города будущего. Сразу же создается ощущение приключения, погружения в фантастический мир. То есть "The Darkening" "берет за жабры" с первых же мгновений загрузки.

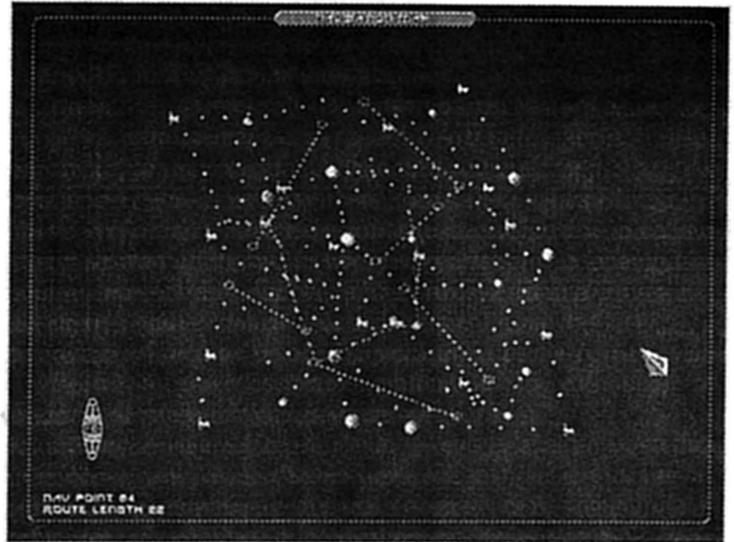
Стоит сказать и об игре снимавшихся в программе ак-



**Лучшие цены  
на  
лицензионные  
игры**

Галерная, 55,  
т. 325-87-26  
Большой пр. ПС, 15,  
т. 232-04-82  
Пл. Стачек,  
т. 186-66-19

**А  
АЯКЕ**



теров. Их голоса, речь, интонация, а в особенности мимика отличаются профессионализмом, то есть очередной мир, созданный Origin, дешевой штамповкой точно не назовешь.

К некоторым живым людям можно подойти в режиме натурального видеофильма, задать вопросы и даже произвести определенное впечатление. По сравнению с играми жанра квест (adventure), которые позволяют геймеру проделать нечто подобное, возможности, заложенные в "Privateer 2: The Darkening", на несколько порядков выше. Личное

участие в формировании видеофильма — это ли не подсознательное стремление любого человека, выросшего на культурной обыденности телевизора? Таким вот образом геймер



формирует дальнейшее развитие сюжета программы.

Реализм грандиозной космической саги, эпопеи о покорении человечеством звездных миров усиливается продуманностью и детальностью городов будущего, модной одеждой и будничной суетой различных аппаратов. Такие видеоролики о фантастическом будущем можно смотреть просто как фильм.

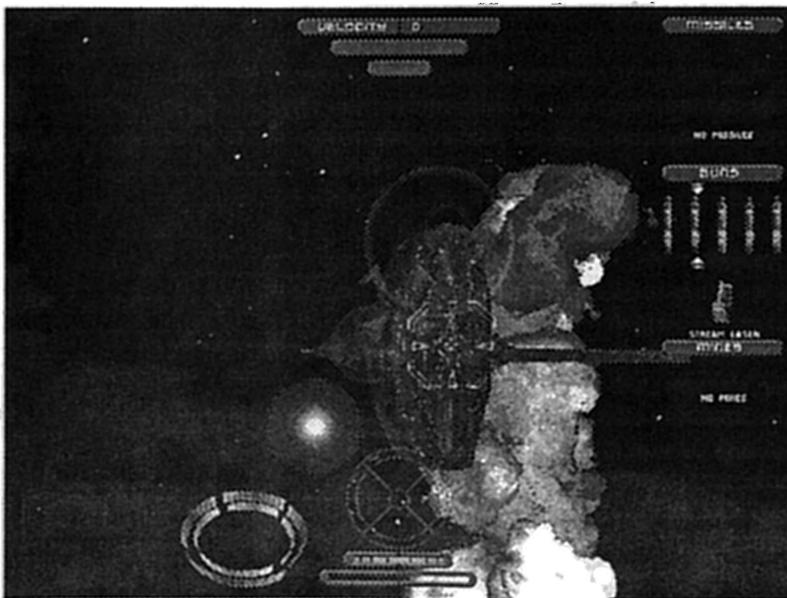
В авиа, космических и прочих симуляторах за одной успешно выполненной миссией следует вторая, потом третья, словно у пилота в перерывах между заданиями совсем нет никакой другой жизни. В "Privateer 2: The Darkening" герой передвигается по городу, при этом создается ощущение существования огромного мира, в котором живут, трудятся и сражаются тысячи человеческих существ.

Герой не только смотрит на мир будущего со стороны. Ему приходится пользоваться и техникой будущего и информационными полувиртуальными системами для того, чтобы узнать горячие новости или приобрести корабль помощнее. Пользователь управляет героем, "ходит" им по различным значимым местам города будущего, его окружают реальные люди, некоторые из которых не прочь наброситься с ножом, также нужно следить за тем, чтобы не брякнуть что-нибудь не то, а если все же это произойдет, нужно быстро исправлять положение. Обратиться, поговорить можно с разными людьми. В результате беседы появляются возможные варианты ответа, выбирая которые, можно направлять разговор в нужное русло.

Как в космосе, так и на базе вам предоставляется практически полная свобода действий. Тут герою "Privateer 2: The Darkening" даже не позавидуешь — и за-

формировать дальнейшее развитие сюжета программы. Реализм грандиозной космической саги, эпопеи о покорении человечеством звездных миров усиливается продуманностью и детальностью городов будущего, модной одеждой и будничной суетой различных аппаратов. Такие видеоролики о фантастическом будущем можно смотреть просто как фильм.

В авиа, космических и прочих симуляторах за одной успешно выполненной миссией следует вторая, потом третья, словно у пилота в перерывах между заданиями совсем нет никакой другой жизни. В "Privateer 2: The Darkening" герой передвигается по городу, при этом создается ощущение существования огромного мира, в котором живут, трудятся и сражаются тысячи человеческих существ.



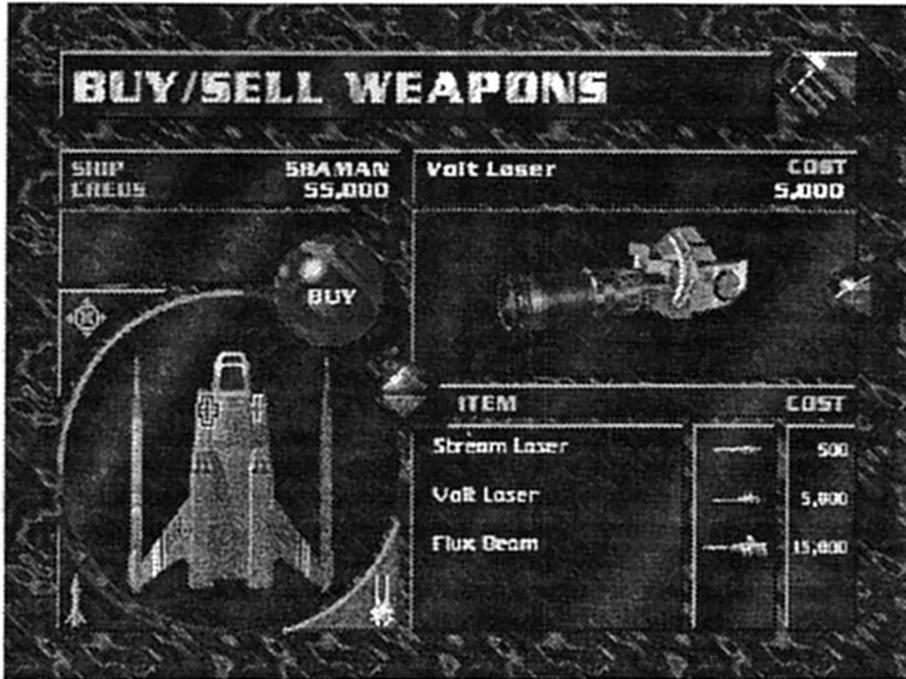
водить нужные зна-комства, и зарабаты-вать деньги и выжи-вать в холодной пусто-те космоса вашему персонажу придется одному (все-таки в слаженной группе пов-станцев из "Rebel As-sault" было как-то ве-селее).

Стопроцентное полноэкранное видео идет, как и в Wing Commander'e, не всю игру. После вылета в космос его сменяют потрясающие изобра-жения космической техники, достоверные виды планет, удиви-тельно реалистичные космические объекты, созданные руками разумных су-ществ.

После того как герой покидает планету, чувство хотя бы минимальной безопасности пропадает, зато появляется дру-гое — ощущение тотальной войны, в которой ты всего лишь беззащитный солдат в тонкой скорлупке космического ко-рабля, окруженный десятками алчных кровожадных врагов. Эта необъявленная война продолжалась слишком долго и поэтому она смогла взрастить в людях ненависть друг к дру-гу (стоит вспомнить маньяка с ножом в руке из бара, кото-рый бросается на тебя, наверное, только потому, что ему не понравилась твоя прическа). И поэтому, когда вас от-правляют в космос, создается впечатление, что героя буд-то бы провожают всего лишь в аптеку.

Космические сражения и сам космос вокруг выдержи-ны в лучших традициях фильма "Звездные войны". "Privateer 2: The Darkening" — это стопроцентный космический си-мулятор. Вид дается из кабины, внутри которой пилот мо-жет воспользоваться множеством различных вспомога-тельных устройств, а наружу из брони торчат стволы различных видов смертоносного оружия. Дается полный экран окру-жающего пространства. На лобовое стекло проецируются данные об основных боевых и жизнеобеспечиваю-щих системах и сами вражеские корабли, которые появляются не в самый первый момент, а вполне могу-т прилететь на об-ратном пути, когда расслабившийся пи-лот возвращается на базу.

По мере увеличе-ния счета в банке у вас появится возможность полетать на разных видах космических истребителей, начиная с дешевых моделей и заканчивая мощными



неуязвимыми кораб-лями. Но чтобы по-чувствовать себя за подобным суперстар-файтером уверенно, для начала нужно потренироваться в управлении простей-шим истребителем, который, несмотря на кажущуюся непод-вижность, мчится по курсу на космических скоростях.

Еще одно прият-ное отличие от обыч-ных видеофильмов, не выдающих 3D sound, наличие стере-озвучания в игре. По-добный момент, осо-бенно во время бит-вы, создает ощущение пространства, что помогает лучше ориентироваться и играть с большим удовольствием.

### Посадка на планету/стыковка со станциями

Не волнуйтесь, таких проблем, какие были в начале карье-ры у пилотов в программе Roger (Elite), в Privateer 2 не возникнет. Стыковка и приземление выполняются в авто-матическом режиме. Старт также протекает совершенно незаметно и безболезненно для пилота, чей удел — косми-ческие сражения, а не вождение космической техники. Как только геймер выбирает режим leave, он сразу же оказыва-ется в космосе на своем корабле, готовом к полету и веде-нию боевых действий.

Чтобы сообщить планетарному или станционному кон-тролю о том, что вы собираетесь посадить звездолет, на-жмите клавишу C. Затем летите непосредственно к плане-те или станции до тех пор, пока название цели не появится в специальном окошечке. Несмотря на чарующую красоту атмосферного слоя, не приближайтесь к нему слишком близко, иначе ваш звездолет горящим факелом упадет на поверхность.

### Кабина управ-ления

Точно по центру сверху расположена полоска скорости, прямо под ней шкала реактивной тяги, еще ниже индикатор прыжка. А под всеми этими шкалами нахо-дится квадратик при-тягивающего луча. Снизу в центре в виде паутины представле-на сетка радара, а под ней диапазон ра-дара.

Цель фиксирует-ся сканирующей рам-



кой в центре экрана, данные о которой проецируются в левый нижний угол под табличкой "target". Правее этой таблички выдается информация о защитных полях и броне противника, с помощью которой можно определить, сколько еще враг сможет протянуть. Аналогичная информация о собственном корабле симметрично представлена с правой стороны. Еще правее отражается степень повреждений различных систем звездолета пользователя. Рядом с прицелом размещается индикатор ускорения.

В правом верхнем углу высвечиваются символические изображения ракет, а под ними — пушки. В левом верхнем углу находится окошко коммуникационной связи, правее которого расположены четыре окошка со следующими функциями. Первое — специальная военная штука под названием "blindfire"; второе — аннигилятор. Третье и четвертое — приемник сигнала SOS и внутриигровой e-mail.

По другую сторону шкалы скорости расположены еще четыре окошка, которые отображают следующие функции. Первое — сигнальный фильтр против внутриигровых вирусов. Второе — заражающий луч. Третье — переадресовка ракеты назад, а четвертое — искривитель полей.

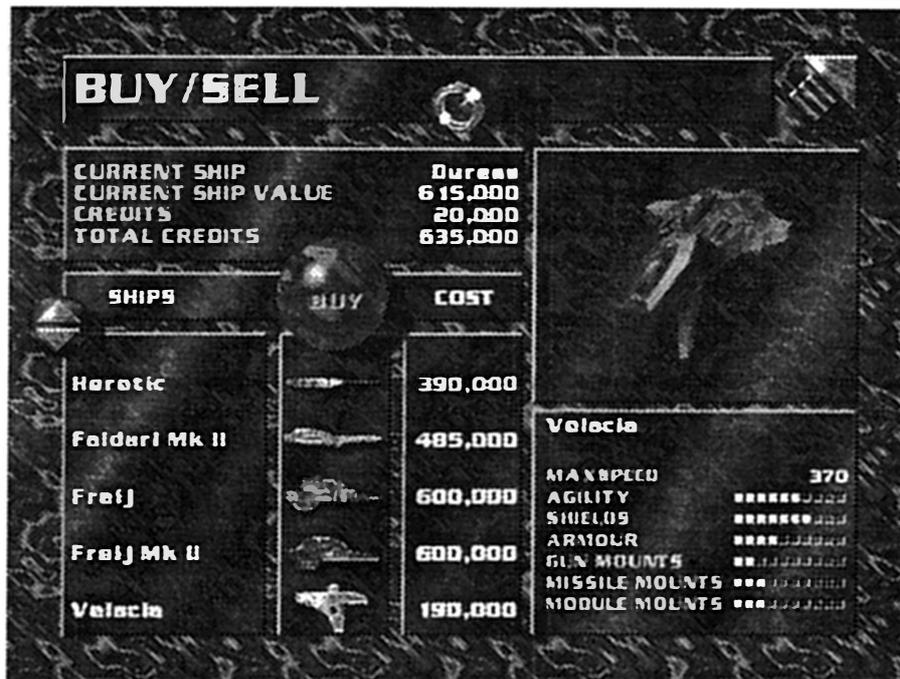
Следует помнить также о том, что не все функции доступны пилоту одновременно, причем часть из них вообще будет отсутствовать до тех пор, пока пользователь не установит соответствующие системы на свой звездолет.

### Перемещение в космическом пространстве

Как и любой настоящий симулятор, звездолет в "Privateer 2: The Darkening" управляется подобно обыкновенной летающей технике. Ручка назад — это подъем, ручка вперед — это полет вниз. Влево и вправо соответствуют своим значениям. Перемещение в пространстве, то есть управление скоростью контролируется ручкой газа на джойстике или кнопками на клавиатуре:

<+> — увеличение скорости

<-> — уменьшение

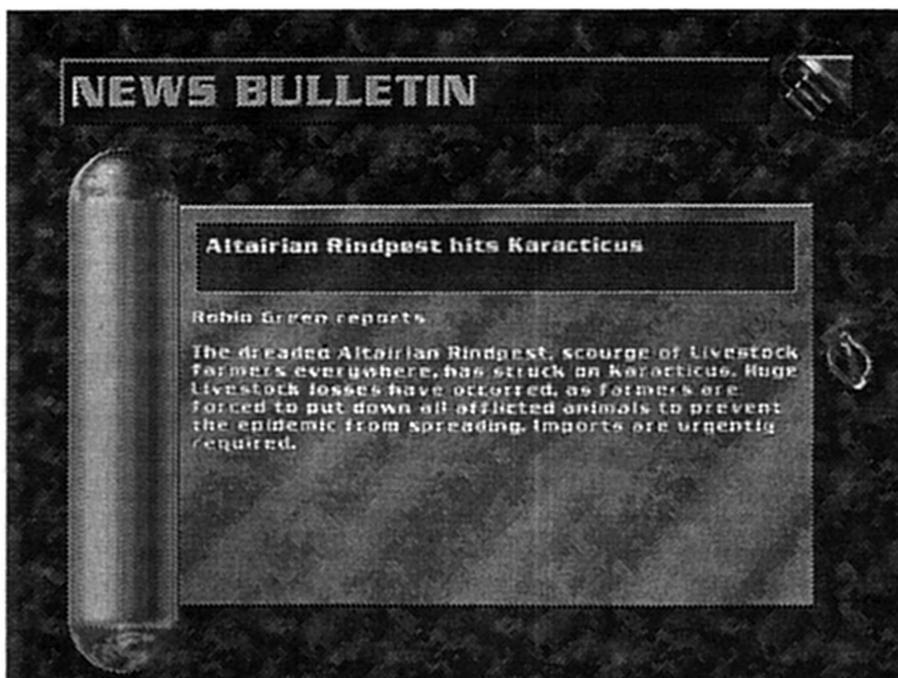


обычный кнопочный джойстик, джойстик с throttle (газ) или мышь. После калибровки джойстика клавиши <+> и <-> позволяют определить мертвую зону манипулятора.

Кнопка табуляции отвечает за реактивную тягу. Использование этого полезного устройства позволяет значительно увеличить скорость, но помните о том, что топливо не вечно и не забывайте следить за соответствующим индикатором. Заправка топливом осуществляется в автоматическом режиме каждый раз, когда вы приземляетесь на планету или стыкуетесь со станцией.

И, конечно же, самое чарующее в мире космического будущего — это перемещение между звезд. Между различными точками космоса можно перемещаться с помощью специального прыжкового устройства. Если на участке нет планеты или станции, это место отмечено специальным космическим буйком. Чтобы переместиться из одного участка космоса в другой, необходимо активировать прыжковое устройство. Это производится нажатием кнопки <J>. Окошко прыжка на контрольном экране загорится зеленым, когда звездолет будет готов к перелету. Перед этим необходимо не забыть указать на навигационной карте конечную точку перемещения. Также

не забывайте о том, что в момент подготовки к прыжку ваш звездолет будет совершенно беззащитным, поэтому не стоит прыгать, пока в районе еще остались какие-либо враги. Если же вы все же решились уклониться от битвы, вам нужно увести корабль на расстояние не меньше чем 3600 стандартных единиц.



Навигационная карта

Во время полета





последнего кредита на товары и таким образом вряд ли сможете воспользоваться воротами прыжка. Если же у вас хватает денег, то прочертить свой маршрут, включив в него ворота прыжка, совсем не составит труда. Это можно сделать следующим образом:

- Выберите первые ворота прыжка на навигационной карте как финальную точку вашего путешествия.

- Летите к выбранным воротам прыжка и пройдите через них, направив нос корабля точно в центр кольца.

- Причитающаяся за проход сумма будет снята с вашего счета. Не пытайтесь обмануть таможеню — если у вас не будет двухсот кредитов, вас просто не телепортируют.

- После того как вы переместитесь, вызовите снова навигационную карту и обозначьте окончательную точку вашего путешествия.

### Сражения в космосе

Важный прибор контроля за ситуацией космического боя — это радар. Он работает в двух режимах — трехмерном и двухмерном. Переключение между двумя этими режимами осуществляется сочетанием клавиш <Alt-R>.

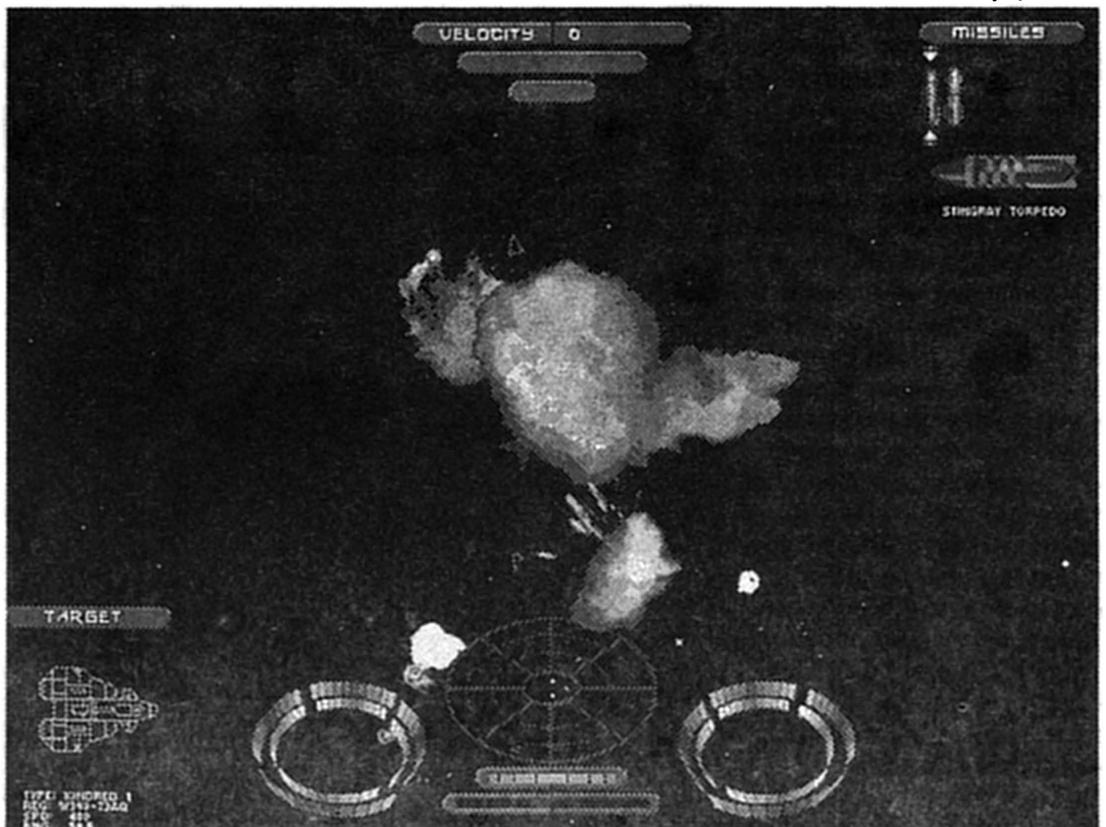
У системы радара имеются свои цветовые обозначения объектов, находящихся в космическом пространстве. Красным отмечаются пираты и объекты, не подлежащие классификации, а значит несущие компонент неизвестности. Зеленый цвет присваивается военным кораблям. Синий — это нейтральные, в основном частные грузовые звездолеты. Желтым отмечаются ракеты, обломки пород и прочие предметы того же характера. Серым цветом выделяются навигационные буи

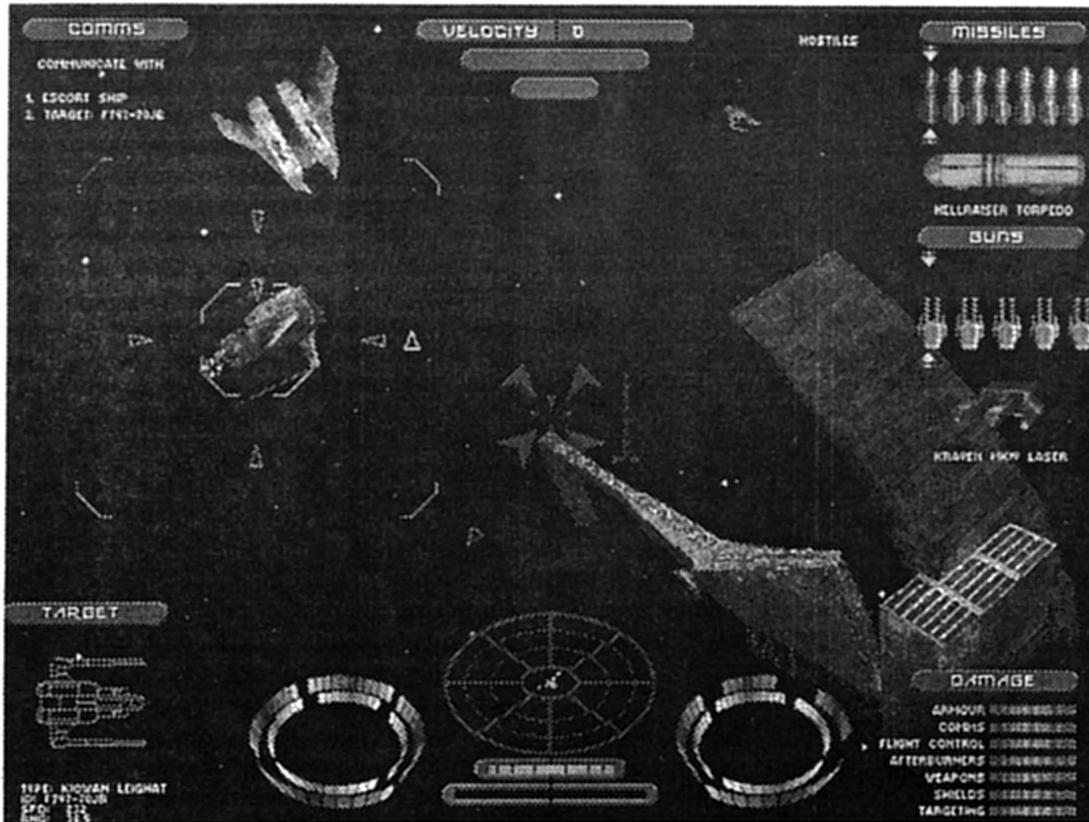


карты. Если объект отображается просто в виде точки, это означает, что он находится с вами в одной плоскости. Другие же объекты представлены в виде точек с линиями. Если линия идет из точки вверх, это означает, что объект находится выше вас и наоборот. Чем длиннее эта линия, тем дальше объект от вас в данный момент. И чем ближе точка к центру эллипса радара, тем ближе объект к вам. Чтобы добраться до какого-либо из предметов, высвеченных на радаре, маневрируйте в космосе так, чтобы в итоге объект попал в центр эллипса радара.

Для тех пилотов, у кого не совсем хорошо с пространственным мышлением, разработана двухмерная карта радара. Это круг, в котором перемещение объектов дается в четырех направлениях. Низ здесь это также низ, а верх — это верх. Но тут следует еще учитывать, в каком — внешнем или внутреннем — кольце находится цель. Круг разделен на шесть секторов. Все объекты, попадающие в один из секторов внешнего кольца, находятся позади вас. А все объекты из внутренне-

го кольца находятся позади вас. А все объекты из внутренне-





Горячие клавиши для определения целей:

- <A> перемещение между целями наугад
- <Z> перемещение между целями от ближней к дальней
- <Q> выделение объекта, который располагается в центре экрана (или наиболее близок к этой точке)
- <W> выделение ближайшего неприятеля
- <S> выделение ближайшего приятеля

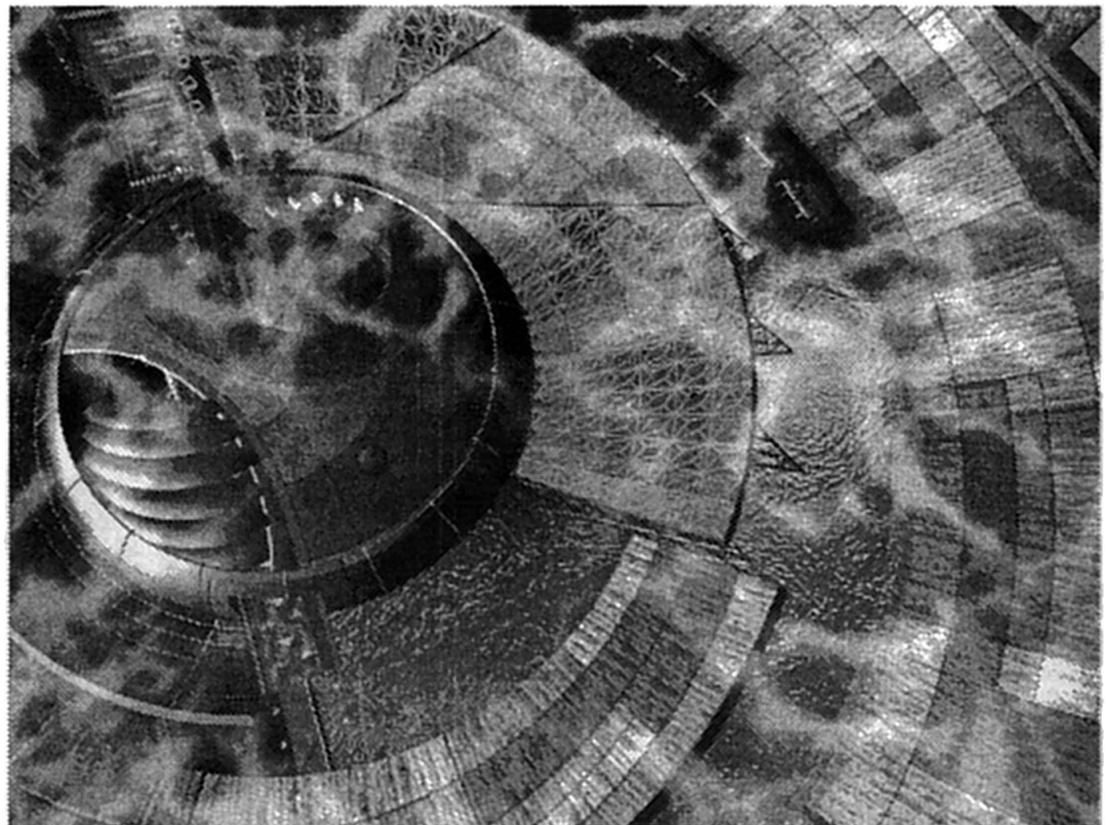
Выделенная цель фиксируется специальной меткой. Когда объект выходит за пределы экрана, появляется маленькая стрелка, которая указывает, какое направление выбрать, чтобы вернуть цель в поле зрения. Когда указатели окрашиваются красным цветом, это означает, что цель находится в при-

го кольца располагаются в космосе выше вас. Ну а то, что попало в самый центр, прямехонько плывет под прицельный залп ваших лазеров.

Помните о том, что дальность прощупывания космоса регулируется вручную. Если индикатор радара целиком светится оранжевым, это означает, что он работает в режиме максимальной дальности. Если же оранжевым светится только часть индикатора, это говорит о том, что отображается только ближний космос. Дальность прощупывания регулируется кнопкой <E>.

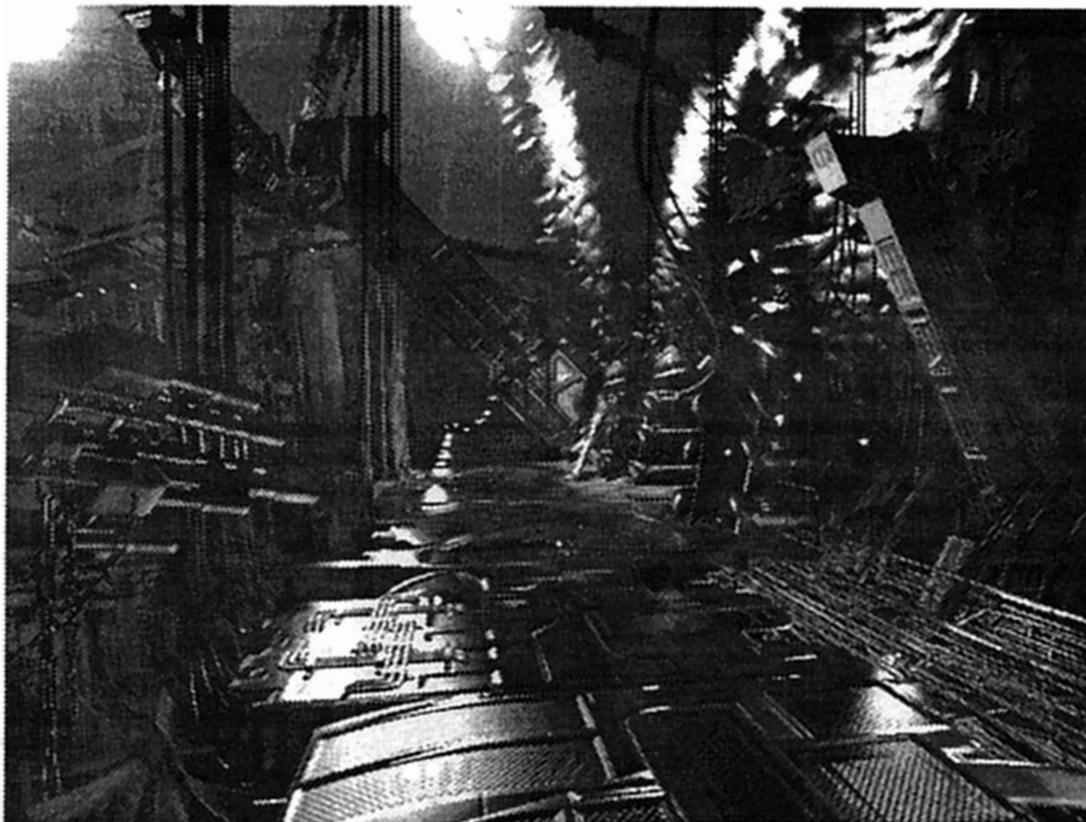
### Обозначение цели

Чтобы получить информацию по обнаруженному в космосе объекту, связаться с ним или расстрелять, его надо выделить. Понятно, что последние два действия с планетами или станциями произвести нельзя (хотя в "Звездных войнах" легко взрывались целые планеты, а в пятидесятикилобайтной игре "Roger" ("Elite") можно было пострелять по станции и затем набрать металлума от взорванных полицейских звездолетов). Связь с планетами и станциями активируется автоматически, как только вы приближаетесь к ним на близкое расстояние (под близким расстоянием подразумевается не настолько близкое к планете, чтобы сгореть в верхних атмосферных слоях).



целе лазера и желтым, если этого не произошло.

Выбрать цель можно кнопкой <A>. В результате в левом нижнем углу появится специальное информационное окно по целям. В этом окне сообщается информация по типу цели, регистрационный ID (не всегда), а также скорость и дальность в отношении вашего корабля. Убрать это информационное окно по целям можно только закрыв его. Это осуществляется кнопками <Alt-T>. Тем не менее, к этому "крайнему" средству особой нужды прибегать нет, так как информация лишней не бывает. Объект окружен линией того цвета, который соответствует его характеристике (см. выше



защитных полей жертвы, а желтое внутреннее — броню. Защитное поле и броня не одинаковы по всем окружностям. Поэтому нужно методично стрелять по одному борту корабля или по его хвосту или корме. Таким образом, защита и броня будут пробиты быстрее. Вспышки отражают каждое успешное попадание.

### Использование пушек

Все звездолеты имеют две или даже больше пушек. Можно ли это назвать недостатком или нет, но как только пилот нажимает на спусковой курок, абсолютно все пушки начинают палить. Этот режим называется "full guns". Если такой расход кажется пользователю экономически неэффективным (орудия нагреваются), то кнопкой <F>

цветовые обозначения системы радара).

Цели также можно идентифицировать для использования в будущем. Для этого необходимо произвести следующие действия:

- Выделить объект
- Нажать <Shift> и любое число от <0> до <9>
- Если цель все еще находится на этом свете или не побил рекорд скорости по удиранию от вас, нажмите цифру, которую вы ей определили. <Shift> использовать на этот раз не нужно.

### Выравнивание скорости

После обнаружения искомой цели можно выравнивать скорость по отношению к ней. Для этого нажмите <X> и тогда если ваш противник будет двигаться быстрее, бортовой компьютер увеличит скорость до требуемого показателя. Реактивные двигатели в расчет не принимаются, поэтому нужно обязательно делать на них поправку.

### Индикатор брони и защитных полей противника

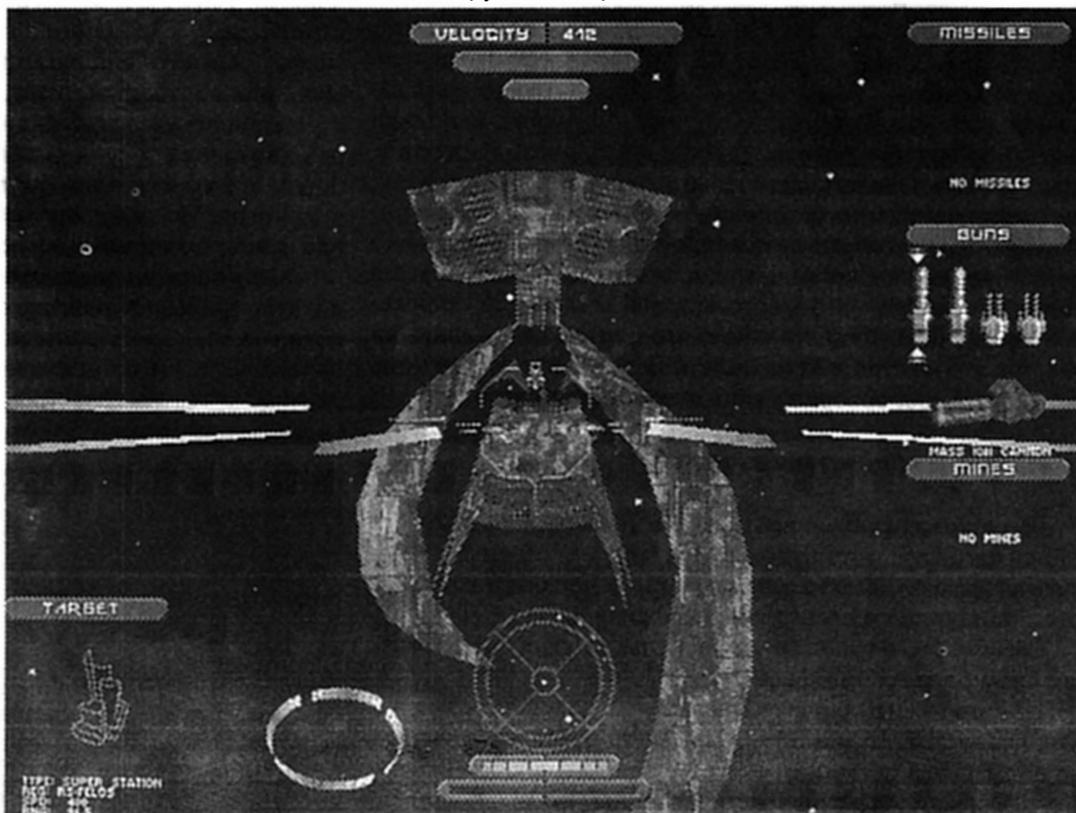
Когда вы производите огневой залп по цели, слева от радара появляется специальный индикатор состояния. Схематичное изображение звездолета окружено двумя разноцветными кольцами. Синее внешнее кольцо показывает уровень оставшихся

его можно отключить. Все из имеющихся пушек отражаются в менюшке GUNS, причем активные в данный момент пушки выделены красным цветом. Остальные окрашены в серый цвет.

Выборочное включение и отключение некоторых пушек можно произвести следующим образом:

<G> Высвечивание менюшки GUNS

<H> Переход от пушки к пушке внутри менюшки. Две маленькие стрелочки над и под пушкой показывают, что это орудие в данный момент выделено. Одновременно с этим название и увеличенное изображение пушки высвечиваются под оружейным рядом.

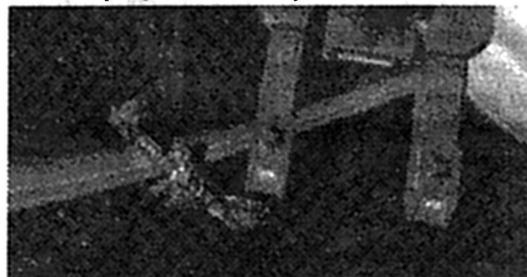




<N> Эта кнопка включает и выключает выделенную пушку. Рабочая пушка окрашена в красный цвет.

Менюшка GUNS закрывается сама собой через несколько секунд после того, как пилот прекратит работать с ней или если будет вызвана какая-нибудь другая менюшка. Но стрелять из пушек можно даже при закрытой менюшке GUNS.

Пушки стреляют сгустками электромагнитной энергии и так они устроены, что лучше всего бить в самый центр



жертвы, чтобы побыстрее ее поразить. В вашем бортовом компьютере есть такое полезное устройство, как поисково-наводящая система. Она автоматически учитывает скорость цели, ее удаленность и направление перемещения. Тут же высчитывается некая гипотетическая точка, в которой будет звездолет противника, когда него достигнет заряд. После этого система помечает это место встречи маленькой оранжевой звездочкой. Единственное, что система не делает за вас, так это не стреляет по цели. Сделайте это сами и цель распадется фейерверком металлических брызгов.

### Нагрев и охлаждение орудий

Чрезмерная увлеченность пальбой приведет к тому, что пушки нагреются, что будет препятствовать стрельбе. Следите за индикатором нагрева лазеров и не позволяйте черточке доползти до своего крайнего значения.

Помимо этого существуют несколько способов избежать проблем с нагревом орудий.

- Купите специальную охлаждающую насадку для ваших лазеров. В результате они станут стрелять значительно дольше без риска нагрева.

- Используйте пушку под названием mass ion саппоп.

Она не стреляет электромагнитными пучками, а соответственно не нагревается.

- Воспользуйтесь специальным секретным кодом, который будет приведен в конце этого материала.

Применение космических мин и ловушек

### Мины

Космические мины состоят из специальных пакетов, содержащих десять единиц этого опасного оружия. Космические мины плавают в пространстве и разрушают все, что входит с ними в контакт. К сожалению, они неразборчивы в выборе цели и может так случиться, что на них первыми нарветесь вы сами или ваши друзья.

### Ловушки

В специальных пакетах содержится пятнадцать ловушек. Они используются для отвода выпущенных по вам ракет. Выпустите ловушку и она уведет ракету от вашего корабля. Они эффективно работают против любых типов ракет. Когда вы нажимаете <Backspace>, специальный лончер выбрасывает в космос мину или ловушку. Вы можете это делать до тех пор, пока магазин лончера не опустошится или не будет выбран другой лончер.

<B> Эта клавиша активирует минно/ловушечный индикатор

<H> Данной кнопкой можно перемещаться между лончерами. Активный в текущий момент лончер выделяется стрелками и окрашивается в красный цвет. Здесь также можно получить информацию о том, что сейчас выбрано, мина или ловушка, а также, сколько всего их осталось.

Минно/ловушечный индикатор закрывается сам собой через несколько секунд после того, как пилот прекратит работать с ним или если будет вызван какой-нибудь другой индикатор. Но запускать мины или ловушки можно даже при закрытом индикационном окне.

Очень полезен для своевременного запуска ловушки индикатор фиксирования ракеты. Как только этот индикатор появляется, немедленно запускайте ловушку, прежде чем ракета не будет потеряна для ваших следящих систем.

### Использование ракет



Иконка "missiles" выводит на экран информацию обо всех ракетах, загруженных на ваш звездолет. Выделенная в данный момент ракета отмечена красным цветом, остальные окрашены в серый цвет. Как только вы нажимаете <Enter>, выделенная ракета отправляется к своей цели. Таким об-

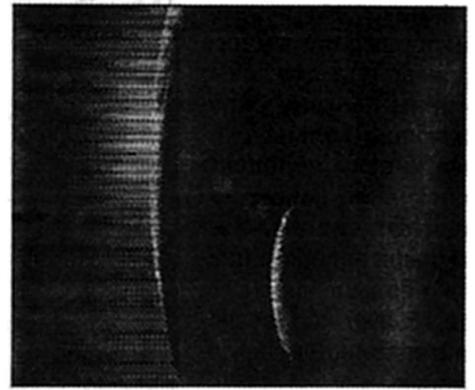


разом, вы можете подготовить ракету, обладающую конкретными поражающими свойствами, кроме того, вы можете произвести залп из нескольких ракет, которые с вероятностью девяносто девять процентов разнесут звездолет противника на атомы. Иконка "missiles" работает по тому же принципу, что и все остальные оружейные менюшки.

- <M> Открытие/закрытие менюшки "missiles"
- <H> Переход от ракеты к ракете внутри меню
- <N> Выбор/отключение конкретной ракеты
- <Enter> Запуск ракеты

Перед запуском ракеты убедитесь, что цель находится

в центре вашего прицела. Таким образом, ракеты не пронесутся мимо своей жертвы. Чтобы произвести залп из нескольких ракет, нужно только кнопкой <N> выделить одновременно несколько ракет. В этом случае вы произведете ракетный залп.



Иконка ракет закрывается автоматически через несколько секунд, чтобы не закрывать обзор космического пространства. Также она исчезает, если вы открываете какую-либо другую иконку. Стрелять ракетами можно даже при закрытом меню.

Перед запуском ракет держите свою цель в поле обнаружения ваших бортовых систем. Как только бортовой компьютер произведет вычисление траектории полета и подготовится к залпу, он выведет сообщение "missile lock". После этого можно стрелять.

### Возможные повреждения

Иконка, отображающая состояние ваших защитных полей и брони появляется справа от радара. Она работает по тому же принципу, что и аналогичная иконка по защите про-



тивника. На экране изображение вашего звездолета окрашено синим цветом. Окружающие кольца схематически передают состояние ваших защитных систем. Чем меньше зеленого цвета и больше красного, тем ближе ваш звездолет к полному уничтожению.

<D> Этой клавишей можно вызвать на экран иконку, отражающую степень полученных вами повреждений. При отсутствии в ней необходимости, иконка закрывается сама.

Чтобы поменьше думать о возможных повреждениях и не прикидывать постоянно, удастся ли дотянуть до дока чтобы подремонтироваться, надо купить ремонтных дроидов. Эти полезные автоматические устройства смогут ремонтировать ваш звездолет прямо во время полета.

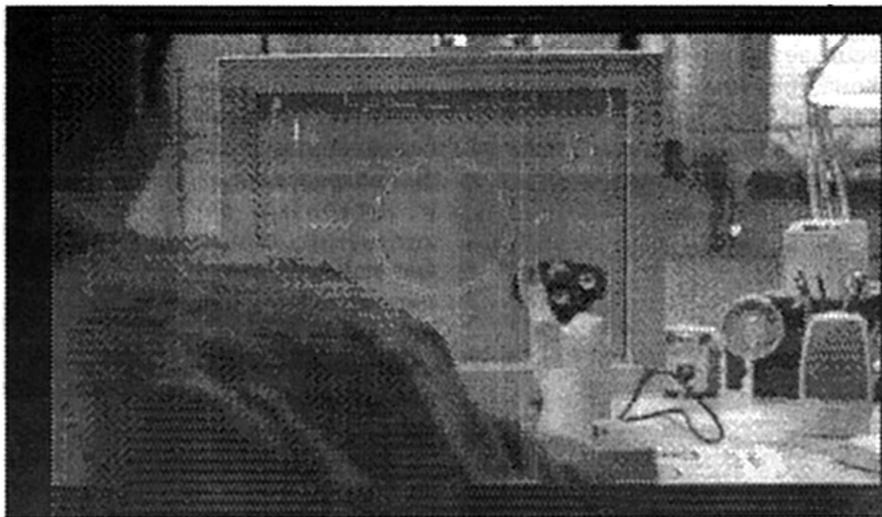
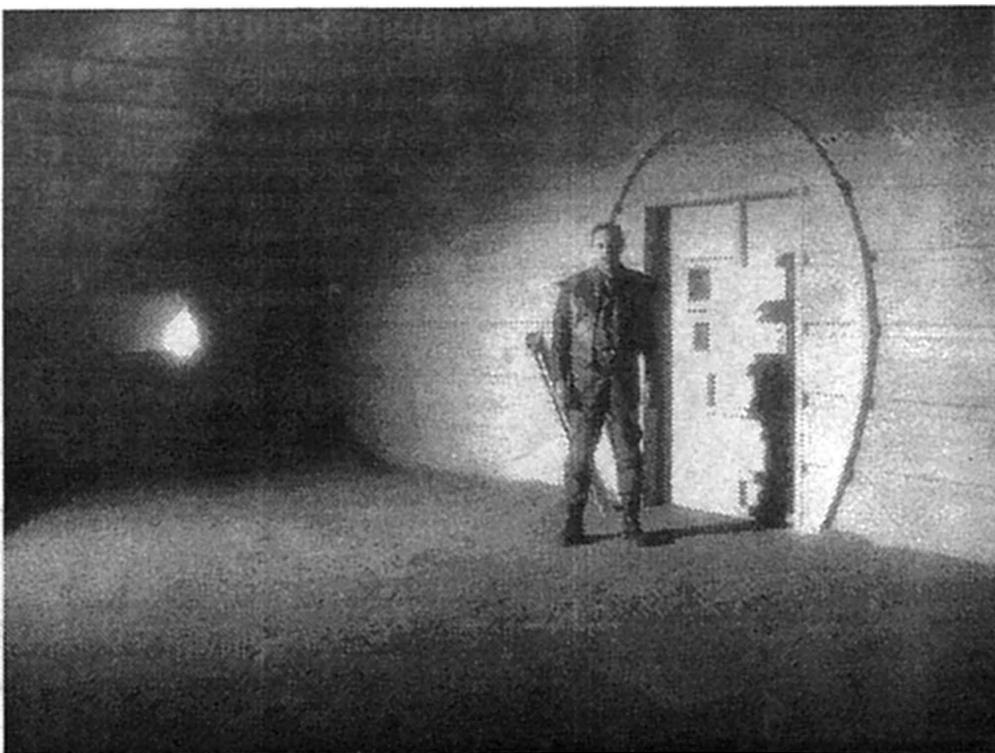
### Космическая связь

Из рубки корабля можно перевести переговоры. Космическое радио очень полезная вещь, так как оно позволяет вам общаться с другими такими же космическими скитальцами. Вы можете отдавать приказы и задавать вопросы своим союзникам, запрашивать разрешение на посадку и стыковку, говорить разные гадости своим противникам и так далее.

<C> Эта клавиша активирует устройство космической связи

Перед вами появится список всех объектов, находящихся в данный момент в пределах досягаемости вашего передатчика. Это могут быть враги, друзья, просто грузовые

звездолеты космических торговцев или планета или станция, если вы находитесь непосредственно в ее близи. Если вы в течение нескольких секунд не выберете объект переговоров, меню автоматически закроется. Объекты, с которыми можно вступить в разговоры, представлены в нумерационном порядке от единицы до девяти. Если так случилось, что объект, с которым вы хотите поговорить по какой-то причине



отсутствует в списке, попробуйте найти его сами, перемещаясь с помощью кнопки <A> между целями. Если же вы подлетели к планете или станции, а они не появляются в списке, это означает, что вам нужно подлететь еще чуть чуть ближе.

### Вспомогательные устройства, доступные человеку будущего

#### Электронный дневник

Эта система содержит различные пометки, а также информацию по текущему заданию. Она подключена к бортовому навигационному компьютеру и вашему паду.

<Alt-D> Открытие электронного дневника

Затем внутри можно листать страницы вперед и назад. В разделе "credit" содержится информация по сумме имеющихся у вас кредиток, по статусу вашего звездолета, состоянию бортового оборудования и груза. В разделе rating можно узнать кое что о себе, а конкретнее — насколько хорошим пилотом вы являетесь. Уровень мастерства отмечается следующими званиями: green, apprentice, average и так далее. Number of kills — это некий эквивалент зарубкам на рубье, ведущий подсчет отправленных вами на тот свет противников.

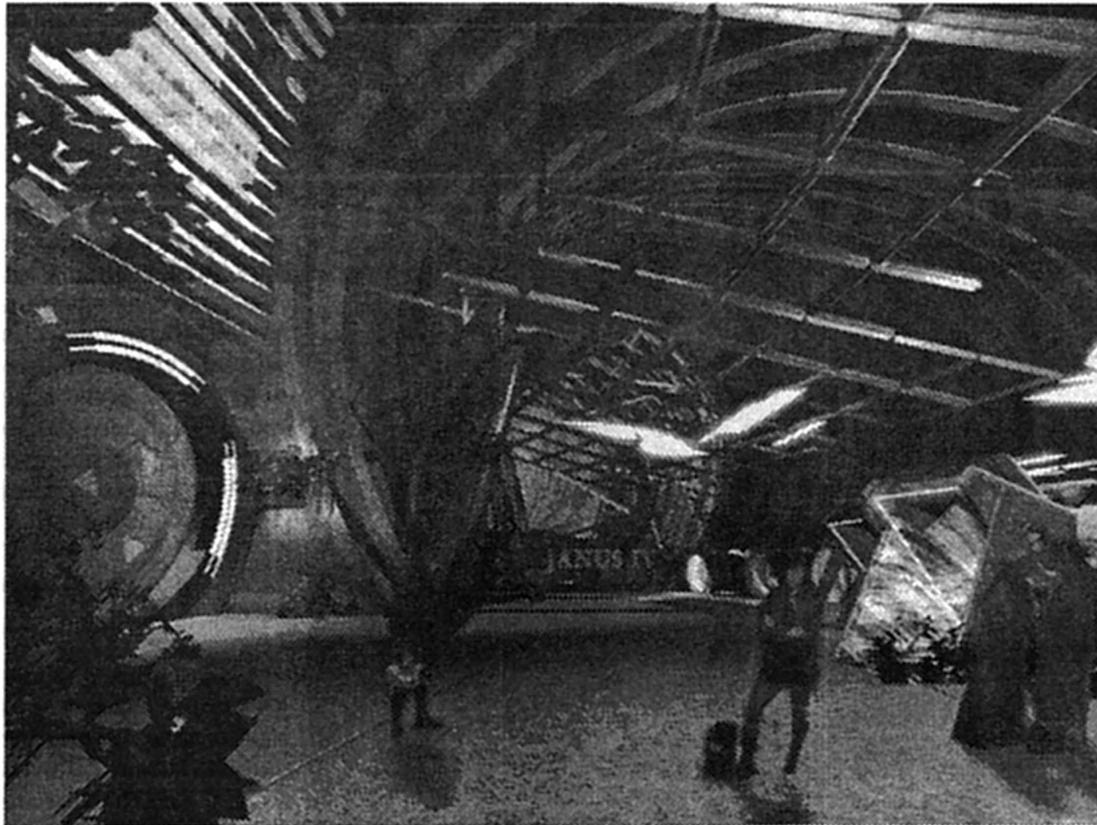
#### E-mail

Во время полета вы получаете пересланные по электронной почте сообщения, которые содержат информацию по текущей миссии и другую важную информацию. Любая важная информация будет автоматически переслана в ваш

электронный дневник. Как только вы получаете электронное сообщение, иконка e-mail сигнализирует вам условным образом. После этого вы можете ознакомиться с полученным сообщением

<Yes/No> Таким образом вы проявляете реакцию на полученное сообщение. Правда, не каждая e-mail нуждается в вашем ответе.

<Exit> Выход из этого режима



### СОС ресивер (приемник условного сигнала "спасите наши души")

Если ваш ресивер СОС работает, вы в любой момент можете получить сигнал бедствия от кого угодно, терпящего в данный момент аварию в космосе. Спасательные операции дело благородное и довольно часто вы получаете за свои героические бескорыстные поступки награду. При включенном ресивере иконка СОС появляется сверху экрана.

<O> Включение/выключение ресивера СОС

### Притягивающее поле

Иногда бывает полезным подобрать в космосе то, что плохо лежит. Для этой цели служит притягивающее поле, способное затянуть в приемный отсек все, что находится в пределах его досягаемости. Стандартный излучатель притягивающего поля способен захватывать относительно маленькие объекты. Такими объектами могут стать спасательный под, живое существо или грузовой контейнер. Все эти вещи оказываются в вашем приемном отсеке. Иконка притягивающего поля появляется после установки на ваш звездолет соответствующего устройства.

Как управлять излучателем притягивающего поля:

<A> Выделение объекта, который вы хотите засосать. Необходимо приблизиться к нему как можно ближе

<[> Сброс скорости до нуля

<T> Затягивание объекта  
<Y> Этой клавишей можно освободиться от барахла, не представляющего для вас интереса. Например, можно представить, как удивлен будет инопланетный космонавт, когда после долгожданного спасения его выбросят обратно в космос.

### Blindfire

Это дополнительное устройство сделает вас грозным противником. Благодаря ему вы сможете еще эффективнее истреблять своих врагов. Правда, доступен он только военным пилотам. Иконка появляется после установки устройства на борт.

### Аннигилятор (Nuke'em)

Это устройство, подобно ядерному взрыву, уничтожает все в определенном радиусе действия. Наибольшая разрушительная мощь приходится на эпицентр взрыва и рассеивается по мере удаления.

Аннигилятор смонтирован вместе с темпоральным ускорителем, устройством, которое сразу же после залпа переносит вас во времени в будущее, в то время, когда взрывная волна уже потрясла космическое пространство. Вы проявитесь в космическом пространстве в том же месте, застрахованным от любых повреждений. Однако ваша темпоральная машинка не такая мощная, чтобы одновременно переместить во времени находящихся поблизости союзников. Так что делайте соответствующие выводы, если хотите, чтобы ваши друзья остались целы.

<A> Сначала выберите цель для поражения и проманеврируйте так, чтобы объект попал в прицел.

<Alt-S> Выброс бомбы с включенным детонатором.

Заряды поставляются на борт также как и любое другое оборудование. Их также можно "включить" с помощью специальных кодов, которые приводятся ниже. Иконка появляется после покупки аннигилятора.

### Binary Sickness Emitter





С помощью этого устройства вы можете заражать вирусами компьютерные системы ваших противников (что также могут сделать и с вами). Запущенный вами вирус работает над бортовым компьютером так, что звездолет противника будет совершенно незащищен до тех пор, пока владельцы корабля не найдут способ справиться с компьютерной инфекцией. Но к тому времени вы дюжину раз сможете разнести противника на составляющие.

<Alt-B> Запуск вируса в бортовой компьютер противника.

Устройство заряжено на четыре запуска вирусной информации. После этого его нужно перезаряжать специальными модулями.

### Сигнальный фильтр

Это полезное устройство предоставляет вам частичную защиту от пересылаемых на ваш корабль вирусных кодов, мин и заражающих сигналов. Поскольку и в будущем вирусологи продолжают заниматься своим черным ремеслом, нет никакой гарантии, что в один прекрасный день вы не будете заражены вирусом, против которого еще не написано противоядия. Тем не менее, наличие сигнального фильтра предохранит вас, по крайней мере, от вероятности погибнуть от простейшего вируса. Купить фильтр можно также как и любое другое устройство. После покупки появляется соответствующая иконка и с этого момента сигнальный фильтр начинает работать автоматически.

### Return to sender

Эта система, работающая по принципу "пас обратно", способна в половине случаев из ста перехватить выпущенную по вам ракету и направить ее на того, кто выпустил ее по вам. Иконка появляется сама, как только ваши следящие системы зафиксируют приближение к звездолету вражеской ракеты. После приобретения устройства оно будет автоматически отводить, по крайней мере пытаться, раке-

ты от вашего звездолета.

К сожалению, не все в этом мире покупается за деньги и достать такое хитрое устройство можно только на стороне. Ищитеторговца подпольным товаром или заведите себе влиятельного друга, который сможет предоставить вам такое устройство в результате своего расположения. А как добиться расположения — это уже область психологии.

### Искривляющие поля

Такие поля действуют эффективно против любых видов оружия. Но защита может быть получена только на десять секунд и заряд работает только один раз, после

чего нужно выложить кругленькую сумму за новый. Устройство искривления полей пока тоже нельзя купить на официальном рынке, но опытные образцы уже проходят тестирование. Если вы проживете достаточно долго (скажем, еще пару месяцев), то вы можете дождаться того момента, когда любое цивилизованное существо Галактики сможет законным способом приобрести генератор искривляющего поля для того, чтобы отстаивать свою свободу и имущество.

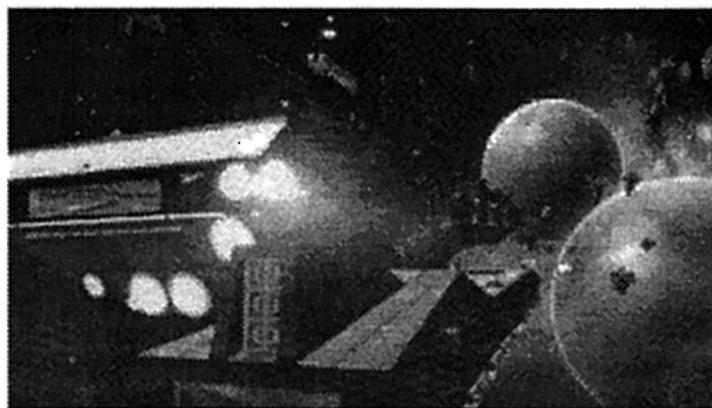
<Alt-W> Запуск генератора искривляющего поля

### Помощь по клавишам

Если у вас по какой-то причине не оказалось под рукой этого руководства, вы сможете узнать об управляющих кнопках игры, нажав <Alt-H>. Список команд и клавиш появится на экране. Используя режим вперед/назад, вы сможете найти интересующую вас команду, а через Exit покинуть меню помощи.

### Экран опций

Различные конфигурационно-настроечные операции можно выполнить прямо из игры (например, откалибровать



джойстик и так далее).

<Alt-O> Вызов экрана опций

Опции, которые в данный момент активированы, яркие, остальные темные. Чтобы активировать функцию, надо щелкнуть по квадратику, соответствующему команде.

Во время полета можно переустановить следующие значения:

High detail level — на медленных машинах за счет снижения уровня детализации можно ускорить игру

Joystick flight control — выбор джойстика без ручки газа как управляющего манипулятора

Joystick/throttle control — выбор джойстика со встроенной ручкой газа

Mouse flight control — управляющим манипулятором становится мышь

Flight model orientation — по умолчанию вы управляете звездолетом как нормальной летной техникой, то есть наклон рукоятки назад приводит к тому, что корабль летит вверх. При отключении этого режима наклон джойстика вверх будет означать подъем корабля вверх.

### Коды:

Во время полета наберите:

1. <Alt-N> для получения навигационного экрана
2. затем <F>
3. и после этого что-нибудь из приведенного ниже:

- NO TALENT — непобедимость
- REP ME UP — восстановление оружия и защитных полей

- PETY PETY — топливо для реактивных двигателей
- CHILL OUT — охлаждение лазера
- NAPALM — аннигилятор

4. Выполнив нужные действия, нажмите ввод

Коды будут действовать, пока не сядете на планету. После этого можно подлатчить деньжата. Для этого запустите свой верный шестнадцатиричный хак и измените в сохраненном файле байты по следующим адресам:

0000003A: 80 80 05

0000013A: 80 80 05

По обоим адресам нужно установить одинаковые показатели и к вашим услугам будет самый мощный и самый дорогостоящий корабль.

### PRIVATEER 2: The darkening



(Origin)

#### ПЛЮСЫ:

Сверхсюжет в основе - межпланетная торговля и космические бои

#### МИНУСЫ:

Отсутствие полной свободы передвижения на планетах/станциях



# Angel Devoid: Face of the enemy

(“Пагший Ангел: Лицо врага”)

Mindscape



Если геймер, запуская программу, становится пилотом космического корабля, его привычный ряд ощущений не изменяется: рубка звездолета, к примеру, ассоциируется в подсознании с кабиной обыкновенного автомобиля.

Заставить геймера вжиться в образ, помочь принять, а не только освоить специфические законы невероятного быта мира будущего может не каждая программа. С подобной трудной задачей с успехом справляются игры “Angel Devoid: Face of the enemy” и “Johnny Mnemonic”.

Творения великих мастеров, в данном случае Уильяма Гибсона, находят вторую жизнь в версиях для компьютера. Даже больше, в варианте “Johnny Mnemonic” для CD-ROM сюжетное действие просто выиграло, став интерактивным. Зритель перестал чувствовать себя в безопасности темного зала кинотеатра, лично соприкоснувшись с мрачной безысходностью жанра, именуемого киберпанк триллер. С энергичным и впечатляющим интерактивным фильмом/игрой “Johnny Mnemonic” мы знакомили в одном из последних номеров, а сейчас настало время рассказать о другом хите — “Angel Devoid: Face of the enemy”.



Представьте, что вы перенеслись в самый центр города типа Нью-Йорка, то есть целиком состоящего из небоскребов, забитого самой современной техникой и напичканного рекламой. Такое понятие, как гуманность, забыто всеми, так как никому друг до друга нет дела. Напоминает Джонни Мнемоника, не так ли? Все верно, Angel Devoid: Face of the enemy — это еще одна игра, выполненная в стиле кибер-панк.

Действие происходит в городе Нео-Сити спустя некоторое время после жестокого подавления мятежа горняков на Марсе. Вспомните фильм “Возвращение воспоминаний” со Шварценеггером. В картине мутанты/горняки победили, в “Angel Devoid: Face of the enemy” этого не произошло. Некий эквивалент героя Шварценеггера, выступающий в игре под именем Эйнджел Девойд, сумел избежать смерти и покинуть Марс. На Земле лидеру повстанцев удалось ассимилироваться и даже подняться по ступеням социальной лестницы до должности начальника полиции. Но все это только прикрытие. Эйнджел Девойд, как и герой Арнольда Шварценеггера, не может забыть Марс. Эти исчезающие воспоминания и толкают

Девойда на действия, совершенно несвойственные добропорядочному гражданину.

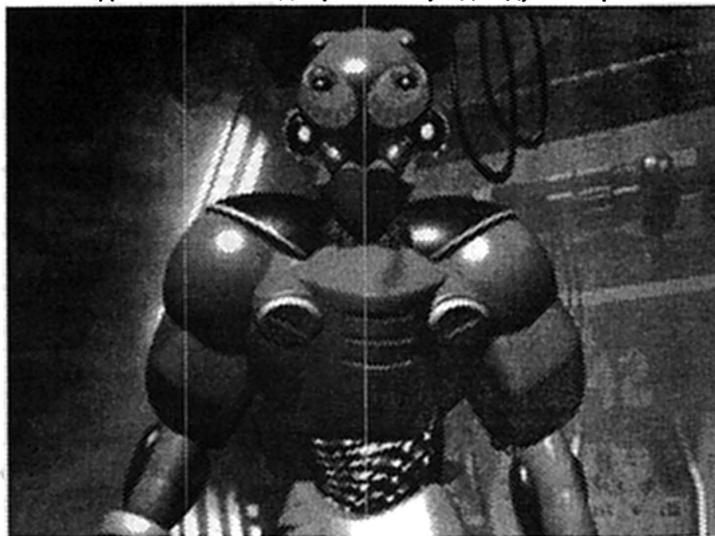
Однако в отличие от героя Шварценеггера из “Возвращения воспоминаний”, Эйнджел Девойд в “Angel Devoid: Face of the enemy” оказывается совсем не положительным и даже не главным героем. Главным героем в игре выступает полицейский Джейк Харт, которому по приказу Девойда сделали пластическую операцию. Теперь у бедняги копа “лицо врага”, внешность Эйнджела Девойда, за поимку которого объявлена награда. Харт вынужден прятаться от всего мира.

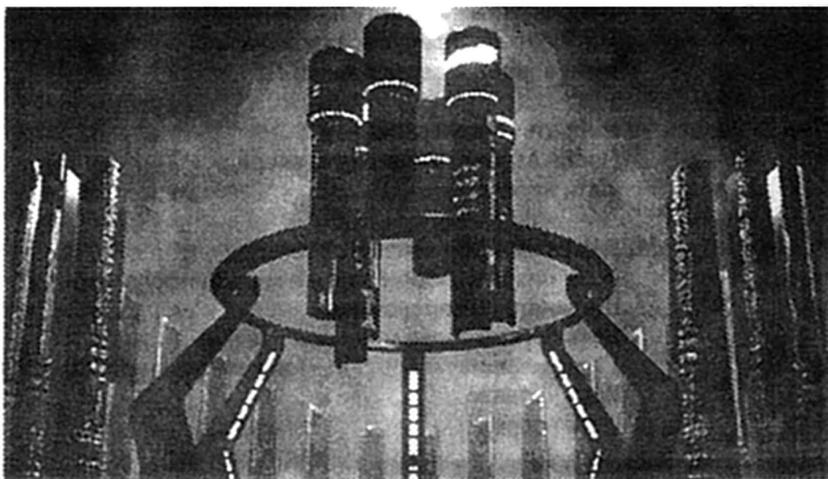
Общее впечатление от игры остается очень хорошим. Отлично смонтированный фильм целиком погружает пользователя в мир будущего, в игре много крови, много альтернативных вариантов дальнейшего развития сюжета (значительная часть которых, правда, показывает только то, что происходит с героем при выборе неправильной линии поведения). Итак, “Angel Devoid: Face of the enemy” доставит истинное наслаждение, а чтобы некоторые трудности во время прохождения не испортили приятную картину от игры, ниже приводится полное пошаговое прохождение программы.

## Прохождение

### БОЛЬНИЦА

Идите налево, подберите вашу одежду и выпрыгивайте





- Расстреляйте робота
- Войдите в грузовик
- Щелкнуть на двери
- Щелкнуть на карте, чтобы получить ее
- Покиньте грузовик

Если сначала вы столкнулись здесь с одиночным роботом, вам придется дождаться прибытия грузовика. Если грузовик прибывает сначала, делать это вам уже не придется.

- Идти налево

#### КАЗИНО

- Идти направо и войти в казино
- Идти налево к "Виртуальной реальности" для забавы.

через окно.

- Щелкните по лестнице, чтобы спуститься вниз.

#### ПЕРЕУЛОК

- Щелкнуть на чуваке, чтобы поговорить с ним
- Щелкнуть вперед, Лоррейн поговорит с вами и даст оружие.

#### БАР СЕЛИНЫ

- Идти вперед к бару Селины.
- Выбрать "Дьявола".
- Получить оружие, подготовить его к стрельбе, и застрелить незнакомку после того, как Джейк осмотрит карту, которую она дала ему.

- Идти в заднюю часть бара и налево, к мужскому туалету.
- Примите к сведению номер на стене.
- Покиньте бар

#### УЛИЦЫ

- Идти налево
- Идти вперед
- В этом месте появится кто-то один из перечисленных ниже объектов:
  - 1) Робот
  - 2) Грузовик с роботом внутри.

Если это только один робот, быстро расстреляйте его.

Если это грузовик с роботом, который выйдет, чтобы поприветствовать вас, выполните следующие действия:



- Идти вперед к Тiх столу.
- Исследовать стол, используя режим просмотра через лупу.
- Щелкнуть на столе, чтобы изучить правила о Тiх
- Вставить PEDI карту (Селина дала вам это) в щель карты.
- Максимизировать ставку для забавы
- Прокатите 4 раза.
- Мистер Дигит тогда прервет вас и даст адрес.

#### ПЕРЕУЛОК

- Идти направо
- Идти направо
- Застрелите чувака в переулке.
- Подберите карту, которую он выронил.

#### ПОДЗЕМКА

- Идти к транзиту Нео-Сити
- Пройти в дверь
- Вставить Карту Подземки (от чувака из переулка) в щель карты.
- Ждите
- Идти направо
- Идти налево

#### БАР DEATH 7

- Идти направо и войти в бар
  - После получения спиртных напитков, выберите "Нормальный" при разговоре с Джетт.

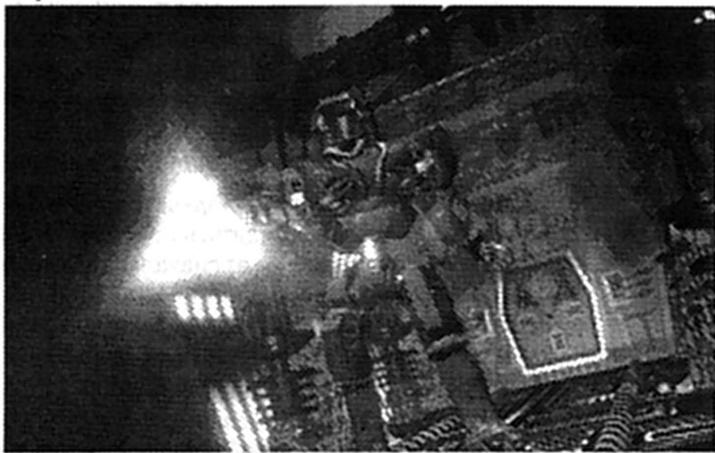
Джетт тогда вручит вам гранату, чтобы обезвредить ее за 5 секунд. Возможная комбинация приведена ниже. Правда, скорее всего, в этом месте в игру встроен генератор случайных чисел, так что вам лучше сохраниться перед входом в бар. Вам удастся выполнить примерно три-четыре операции прежде, чем вы умрете.

<1, 2, 3> <3, 2, 1> <2, 1, 3>

<1, 3, 2> <3, 1, 2> <2, 3, 1>

После того как вы обезвредили гранату, Джетт дает вам чип-карту.





- Покиньте бар
- Идти вперед
- Идти вперед

#### UNDERGROUND

- Идти вперед, затем вниз.
- Щелкнуть на прожекторе.
- Идти назад (направо)
- Идти налево к решетке. Появятся кибернетические собаки. Используйте оружие, чтобы убить их.

- Идти налево
- Идти вперед
- Идти вперед

Наберите этот код на клавиатуре: "6974947" (со стены ванной), затем вставьте чип-карту в специальный слот.

- Идти направо
- Выберите "Ангельский", когда женщина прервет вас.
- Щелкнуть на телевизоре для забавы (дважды)
- Идти назад
- Получить черную коробку из внутреннего рефрижератора.
- Идти назад
- Идти направо
- Идти вперед
- Поднимитесь по лестнице
- Идти налево

#### КИБЕРЦЕРКОВЬ

- Идти налево, чтобы войти в кибернетическую церковь
- Идти направо и следовать за преподобным Голдом.
- Идти назад, этот путь приведет к выходу из церкви.
- Идти налево
- Идти вперед

#### МАГАЗИН МИСТЕРА ДИГИТА

- Идти направо в магазин господина Дигита.
- Идти вперед и войти в магазин.
- Дать мистеру Дигиту все три чипа из черной коробки из рефрижератора.

Также дайте ему карточку из грузовика.

- Идти направо на выход

Вы будете окружены врагами.

- Идти вперед в лабиринт
- Идти налево
- Идти направо

- Используйте чип-карту на двери
- Идти налево, придет такси
- Идти вперед и сесть в такси.

- Выбрать "Ангельский"
- После взрыва быстро идти вперед
- Идти налево

#### МЕДИЦИНСКАЯ КЛИНИКА

- Идти направо, чтобы войти в медицинскую клинику
- Щелкнуть по справочнику
- Дать регистратору медицинский чип
- Дать медицинский чип доктору (вы покинете клинику)
- Идти направо
- Идти вперед

- Идти направо

#### ХРАНИЛИЩЕ

- Идти вперед в хранилище
- Идти направо
- Идти вперед
- Щелкнуть на коробке Death 7
- Идти направо
- Щелкнуть на двери
- Передайте чип Death 7.
- Выбрать "Ангельский".
- Идти назад и уходите прочь
- Идти направо
- Нажмите кнопку подъемника

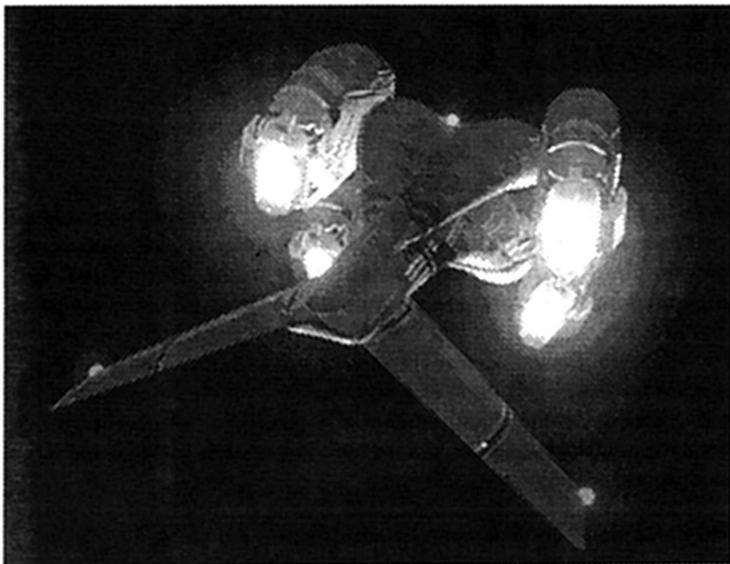


- Тут же стреляйте по первому роботу
- Идти вперед
- Идти вперед
- Нажмите красную кнопку на костюме
- Получите карту
- Идти налево. Исследуйте картины
- Идти направо
- Идти назад к выходу
- Идти вперед
- Идти назад
- Идти налево
- Идти вперед
- Идти налево

#### МУЗЕЙ

- Идти направо и войти в музей
- Идти вперед к подъемнику
- Идти направо и осмотреть клавиатуру управления
- Нажать "2", и затем "ввод"





- Появятся два клона. Застрелите их.
- Идти вперед
- Появятся два клона. Застрелите их.
- Идти вперед
- Появятся два клона. Застрелите их.
- Идти вперед

Теперь вы перед выбором трех вариантов дальнейшего развития событий:

- Застрелите Эйнджела Девойда.
- Идите к шаттлу и покиньте Нео-Сити.
- Не делайте ничего.

Каждый вариант покажет вам оригинальное, свое собственное окончание игры

**Поздравляю. Вы выиграли "Angel Devoid: Face of the enemy"**

- (Для развлечения нажмите "666", затем "ввод")

### ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ГАЛЕРЕЯ

- Идти вперед / направо к блондинке
- Идти налево
- Идти назад
- Идти вперед
- Идти направо. Осмотрите клавиатуру управления
- Нажмите "1", и затем "ввод"

- Идти вперед
- Идти вперед к выходу из музея

- Идти налево
- Идти направо
- Идти направо
- Идти вперед
- Вставить Медицинскую Информационную Телефонную карту в телефон
- Быстро идти к велосипеду
- Использовать карту мистера Дигита на щели карты велосипеда

### МИСТЕР ДИГИТ (снова)

- Идти вперед в магазин господина Дигита
- Щелкнуть направо, чтобы покинуть магазин
- Идти налево

### КОЛЛЕКТОРЫ

- Щелкнуть на люке, чтобы войти в коллектор
- Подобрать прожектор
- Идти назад
- Идти к двери
- Вставить карту из хранилища в щель карты
- Подготовить оружие

### Angel Devoid: Face of the enemy



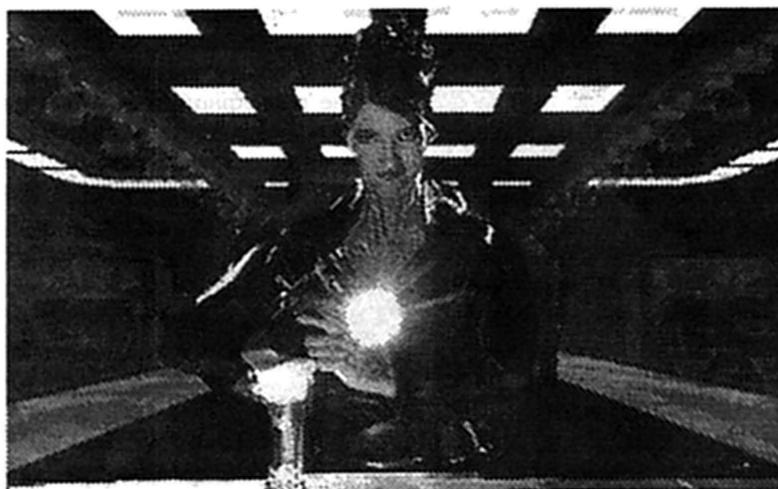
(Mindscape)

#### ПЛЮСЫ:

Острый сюжет, захватывающее действие, превосходные съемки

#### МИНУСЫ:

Некоторая прямолинейность сюжета. Желательна большая интерактивность



**Кое-что, что может понадобиться в любой момент**

1) Если ваш PDA вспыхивает, щелкните на нем. Большинство информации бесполезно, но все-таки целиком ее игнорировать нельзя.

2) Сохраняйте вашу игру часто!

Материал подготовил  
Владимир Стасеев



# KKnD (Krush, Kill and Destroy)

## (Electronic Arts)



Игра относится к жанру стратегии в реальном времени. Игра KKnD разработанная Beam Software распространяется издателем, фирмой Electronic Arts.

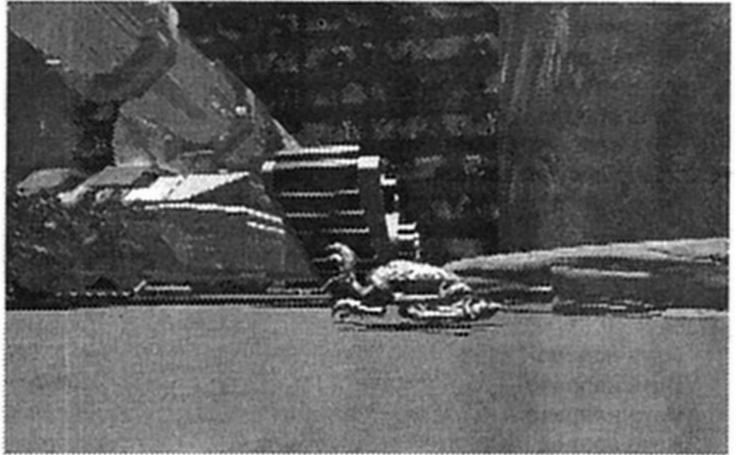
Стратегии в реальном времени давно занимают первые места в Хит-парадах игр, каждая новая разработка привлекает к себе множество внимательных взглядов, вспомнить хотя бы такие хиты, как Warcraft и Command & Conquer.

KKnD соединила в себе самые перспективные достижения предыдущих Хитов. Начнем с графики. Тут безраздельно властвует Warcraft, причем второй, т.к. KKnD тоже использует SVGA графику, а это говорит само за себя! Взгляните на прилагаемые к статье картинки, и Вы все поймете сами. Нельзя не согласиться, что все сооружения и конструкции смотрятся про-



сто потрясающе. Это достигается за счет того, что они были нарисованы от руки профессиональнейшими художниками, к тому же, почти ни одно сооружение не остается статичным на его территории постоянно ведутся какие-либо работы, выбрасываются отходы, горят огни и т.п. Но графика определяется не только конструкциями. Наряду с ними есть еще и ипi'ы, которые также тщательно и качественно проработаны. Я не знаю, сколько точно фаз движения, к примеру, у боевого слона с лазерными пушками, но то, что движется он абсолютно естественно это факт.

За счет широких возможностей SVGA разработчики сумели сделать всех ипi'ов достаточно крупными и хорошо детализированными (т.е. прорисованы даже достаточно мелкие детали). Территория также производит самые лучшие впечатления: приятные ландшафты, отлично достигнут эффект неровности поверхности (зачастую забываешь, что экран монитора не рельефный, а все-таки плоский). В общем, чего тут говорить Beam Software постарались сделать все возможное, чтобы их игрушки не разочаровывали нас в смысле графиче-



ческого исполнения и KKnD еще одно тому подтверждение. Поэтому давайте закончим петь дифирамбы графике и перейдем к другим важным вещам, которые уже напрямую относятся к стратегии. Поговорим об интерфейсе. По части интерфейса, KKnD куда больше похож на C&C, нежели на Warcraft, больше того, разработчики сумели сделать еще пару очень приятных мелочей, которые, несомненно, порадуют опытных геймеров. При строительстве ипi'ов можно сразу заказать их количество, через некоторое время у ворот казарм будут переминаясь с ноги на ногу заказанное количество воинов. Вообще, C&C оказал очень заметное влияние на KKnD. Даже сооружения и постройки по своему стилю и функциональным возможностям смахивают на постройки C&C.

В KKnD выясняют отношения две расы, представляющие из себя полные противоположности, обе расы находятся в страшной конфронтации и готовы драться до последнего вздоха. Причиной разногласий стало «черное золото», которое так необходимо обоим. Расы абсолютно непохожи друг на друга, причем принципиально отличается не только физиология, но и психология. Насколько близки к природе и органике первые (я так и назвал их — «органики»), настолько технократичны и полностью автоматизированы вторые (технари). Но соотношение военных сил тщательно и кропотливо сбалансировано в чем-то наделены преимуществами органики, а где-то в более выигрышном положении оказываются технари.



На некоторых этапах присутствуют... не знаю даже как их точно обозвать, «секреты», что ли? Выглядит это примерно следующим образом. Запускаете какой-нибудь скоростной транспорт (машинку или всадника) для разведывания территории. Вдруг Ваш скаут находит, к примеру, небольшую металлическую площадку. Как только верноподданный приблизится к ней, то неожиданно включатся спрятанные механические системы, площадка придет в движение, раскроются створки и... перед Вами будет здоровенный сияющий хромом робот, который, кстати, сразу же доверится Вам как великому полководцу, т.е. будет сражаться на Вашей стороне.

Нельзя не рассказать про компьютерный интеллект, или, проще говоря, AI. В первый раз я ненароком поглядывал на корпус компьютера и думал: «как же туда человек-то уместился?». Честное слово, первоначально впечатление такое, что Вы играете против реального живого человека. В чем это выражено? Во-первых, войска противника идут большими группировками (не то, что в Dune II — по одному танку или ракетнице, зато, правда, лезут они каждую минуту...), но завидев, что Ваши укрепления грозно оцетинились, зададут стрекоча (!). Во-вторых, после того, как атака

была сорвана противник изо всех сил постарается найти брешь в Ваших укреплениях и проскочить где-нибудь под носом. Но и это еще не все. Упиты, несмотря на беззаветную преданность Вам, имеют чувство собственного достоинства и плюс некоторый интеллект! Если Вы отдадите приказ отступить, то упит не бросится тут же слепо выполнять приказ он достреляет боекомплект в противника, развернется и, отстреливаясь от докучающих врагов, отправится в место назначения. Или еще такой пример. Представьте себе мощный гарнизон с множеством разнообразных подразделений. Теперь вообразите невозможное — он ваш. Далее, вновь напрягите воображение: неожиданно выползает вражеская армада, подъезжает на безопасное расстояние, секунду оценивает ситуацию и... бросается в

бегство, от греха подальше. Вы уже собираетесь облегченно вздохнуть, но не тут-то было! Хорошая треть Вашего гарнизона отправляется в преследование! Но длится оно не долго — заметив, что численность врага все же превосходит Ваши собственные, преследователи убираются восвояси. Согласитесь это впечатляет!

**ЛУЧШЕЕ В МИРЕ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР  
НА IBM PC CD-ROM**

**AUDIO, VIDEO**

*Обмен, прокат, продажа*

ДК им. Горького  
вещевая ярмарка м. Нарвская  
ДК "Ленсовета"  
вещевая ярмарка м. Петроградская  
Будапештская 11, торговый центр

Системные требования:  
Pentium 60, 16 MB RAM,  
2-х CD-ROM, SVGA, DOS

Данная статья предоставлена  
Компьютерным Клубом «ВИРТУС»  
Измайловский пр. 8., офис 1.  
тел: 251-28-82



KKnD



(Electronic Arts)

ПЛЮСЫ:

Великолепная SVGA графика, плавный скроулинг, на высоком уровне AI (искусственный интеллект). Режим Multiplayer

МИНУСЫ:

Нет выбора уровня сложности, нет регулировки времени, мало слотов для запоминания

# САГА BATTLETECH



Какими будут войны далекого будущего, какая техника выйдет на поля сражений спустя столетия?

Уже в наши дни оружие массового уничтожения приобре-



ла невиданную мощь, современная сухопутная техника на поле боя просто обречена. Ракеты и кумулятивные снаряды, не говоря уж о боеприпасах объемного взрыва или тактических атомных боеприпасах легко и непринужденно превращают танки и бронетранспортеры в груды оплавленного металла. Вечное соревнова-

ние брони и снаряда пока что выигрывает снаряд.

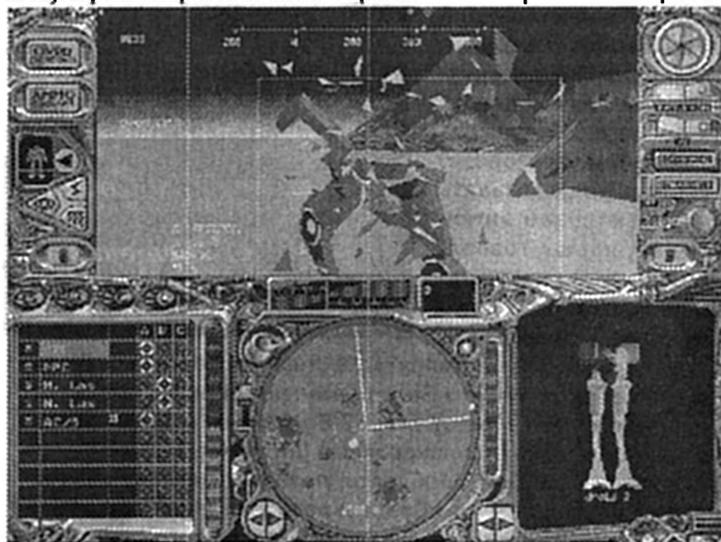
Скорее всего самым грозным средством ведения сухопутной войны станут боевые роботы. Стальные гиганты, способные растаптывать целые города, испепелять технику противника яростным огнем боевых лазеров, обрушивать на вра-



жеские позиции смертоносные ливни самонаводящихся ракет, машины смерти, обладающие невиданным, невозможным разрушительным потенциалом - именно такой основная военная техника будущего.

Пока что нет даже экспериментальных образцов подобных боевых машин, но они уже успели

прочно обосноваться на страницах фантастических романов, в кинематографе (достаточно вспомнить имперскую технику из "Звездных войн"), и конечно же, они не могли не привлечь внимание разработчиков компьютерных игр. Так что вы уже сейчас можете принять участие в войнах грядущего. Самой популярной серией компьютерных имитаторов боевых робо-



тов вне всякого сомнения является MechWarrior фирмы Activision. С чего же началась история этой серии?

В основу этой серии легла, как ни странно серия настольных игр - BattleTech фирмы FASA. Настольный имитатор робота? - удивитесь вы. Нет, не имитатор конечно, а стратегическая игра в которой вы выступали в роли командира отряда боевых машин. Игра была продумана до мелочей - каждый робот обладал набором характеристик, массой самых разнообразных видов оружия, каждое из которых также обладало своей разрушительной силой, скорострельностью, точностью. В бою вам приходилось учитывать особенности рельефа, вероятность попадания и множество других факторов, влияющих на исход поединка. Как и всякая популярная игра BattleTech постепенно оброс дополнениями и продолжениями. Появились новые модели боевых роботов, новые вида оружия для старых боевых роботов, а к роботам прибавились еще и аэро-космические истребители, обычные танки, дехота (пехотинцы в мире BattleTech - это боевые ро-

# ФАНТОМ



## ТРЕБУЮТСЯ АВТОРЫ!

материалов о компьютерных играх  
**IBM, SEGA 16, SuperNintendo  
 3DO, SONY Playstation, SEGA Saturn**  
 для работы в новых проектах команды «ФАНТОМ»

**тел. 528 45 44**

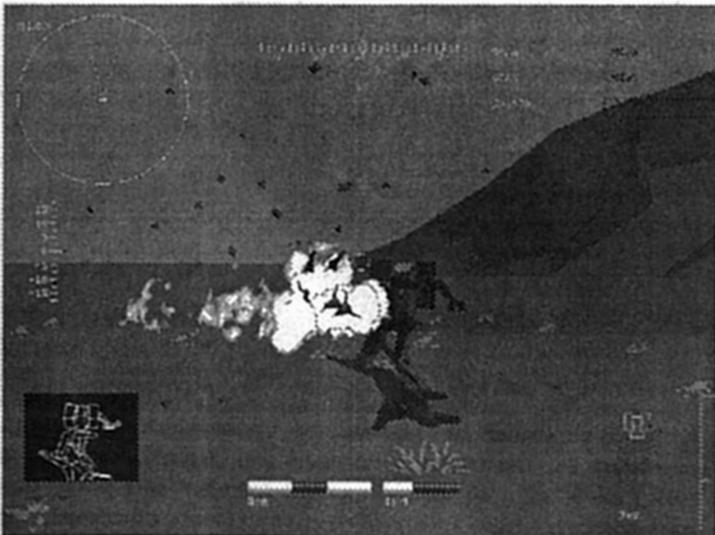
Спрашивайте в книжных магазинах города  
 «Энциклопедия лучших игр для IBM PC», выпуск 1  
 с боевым роботом на мягкой обложке. СКОРО выпуск 2!

Наш WWW-site: <http://www-win.convey.ru/ent/game.ru.html>  
 Наш E-mail: [phantom@pop.convey.ru](mailto:phantom@pop.convey.ru)

боты в миниатюре - громилы, закованные в тяжелые бронированные скафандры). Чтобы игроки не запутались во всем этом многообразии военной техники, появились и альбомы с красочными рисунками, проекциями, тактико-техническими характеристиками.

Конечно же и у создателей сериала, и у игроков не мог не возникнуть вопрос - а что же, собственно говоря, происходит в мире игры, что же не поделили пилоты громадных боевых машин и во имя чего они с таким усердием устилают оплавленными обломками поверхности далеких планет. Кратких вступительных слов в инструкциях по играм стало уже недостаточно и BattleTech стал основой обширной серии фантастических романов, действие которых происходит в этой игровой вселенной. Большая часть книг этой серии уже переведена на русский язык (серия "Боевые роботы" издательства "Армада").

Для тех, кто по каким-то причинам еще не читал этих книг, расскажем вкратце о чем же там идет речь. Итак, челове-



чество ринулось осваивать просторы Галактики, и вскоре возникло единое государство, состоящее из освоенных человечеством миров, входящих в так называемую Внутреннюю Сферу - Звездная Лига. Но Звездная Лига просуществовала всего несколько столетий и распалась на несколько враждующих государств - Домов. Начались Войны Наследия - попытки объединить распавшуюся империю под властью одного из Домов. После распада единого государства многие технологические секреты были утрачены и космические корабли представляли слишком большую ценность, чтобы превращать их в облака раскаленного газа в ходе звездных сраже-

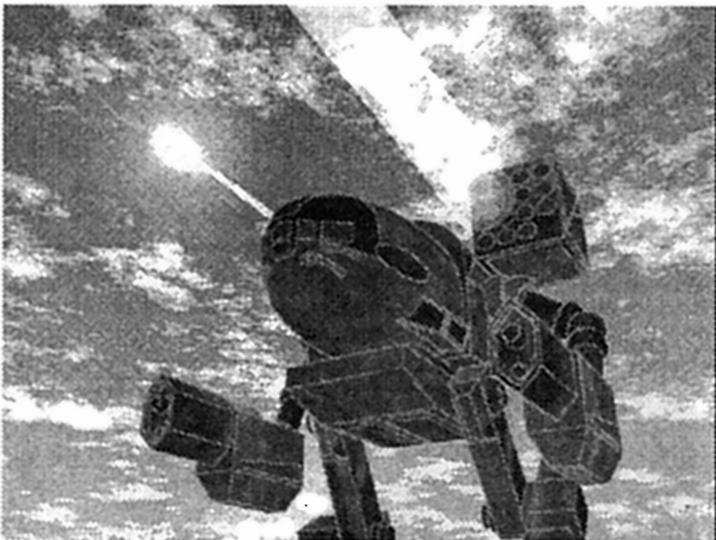
ний. Поэтому основные битвы разгорались не на просторах космоса, а на поверхности планет, и основным средством ведения войны стали боевые роботы. Пилоты этих машин стали элитой армий воюющих сторон - новым дворянством, новыми рыцарями со своим кодексом чести, своими правилами ведения войны.

Войны Наследия лишь истощили воюющие миры, ни одна из сторон не получила решающего преимущества, но зато возникла прослойка профессиональных воинов, не способных жить вне поля битвы. Часть таких вот прирожденных солдат покинула пределы Внутренней Сфе-



ры и основала Кланов - насквозь военизированные государства с четкой кастовой системой, чем то очень напоминающие средневековые рыцарские ордена. Как легко догадаться, высшей кастой в кланах являются именно пилоты боевых машин. Цель Кланов - вернуться во Внутреннюю Сферу и покорить ее, впрочем общая цель ничуть не мешает им постоянно сражаться друг с другом.

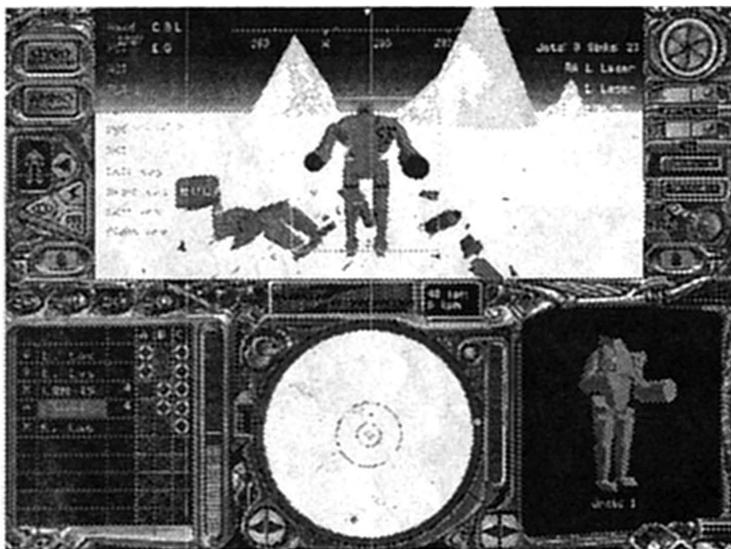
Конечно же, вселенная BattleTech вскоре стала доступна



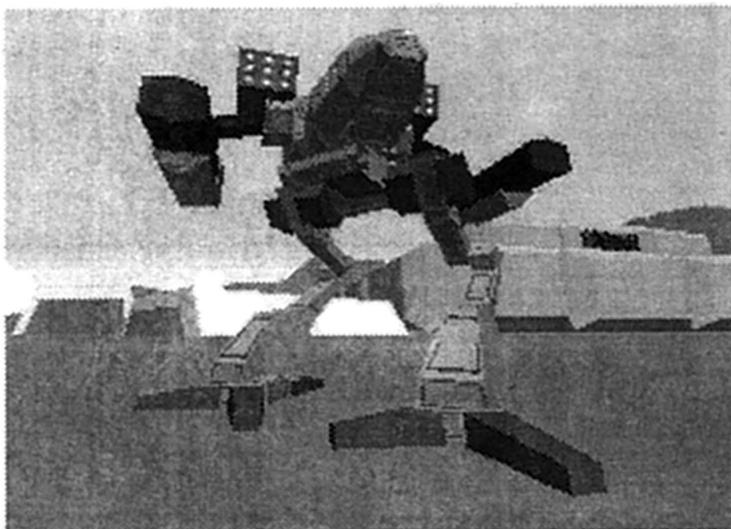


и любителям компьютерных игр. Первая игра, которая так и называлась BattleTech появилась во второй половине восьмидесятых годов и представляла собой смесь ролевика и стратегии. Затем появился первый MechWarrior фирмы Activision - первый полноценный имитатор боевого робота. Теперь уже лично вы могли принять посильное участие в Войнах Наследия, стать представителем воинской элиты

далекого будущего, увидеть поле битвы не в виде листа раскрашенного картона, а взглянуть на него из кабины огромной боевой машины. Модели роботов были взяты из классического BattleTech, управление выглядело вполне правдоподобным, насколько это вообще возможно для несуществующего пока вида техники. Сам игровой процесс - по-

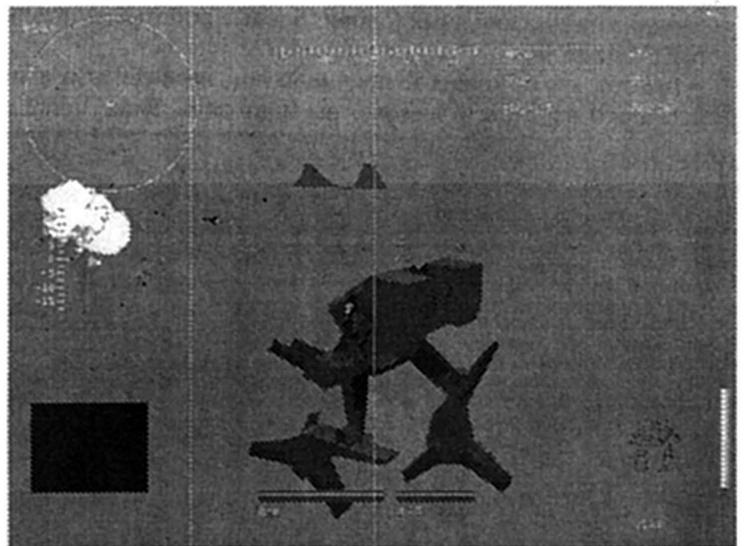


динки на просторах далеких заставлял надолго забыть обо всем. Конечно в наши дни векторная EGA-графика этой игры смотрится уже более чем неказисто, но в те времена эта игра была настоящим суперхитом. Законы рынка неумолимы, они гласят - не один суперхит не должен оставаться без продолжения. Но фирма Activision не слишком трепетно относилась к этим незыблемым законам и, мягко говоря, не слишком спешила с выпуском второй части. Но, тем не менее, все те кому не терпелось еще раз оказаться в кабине



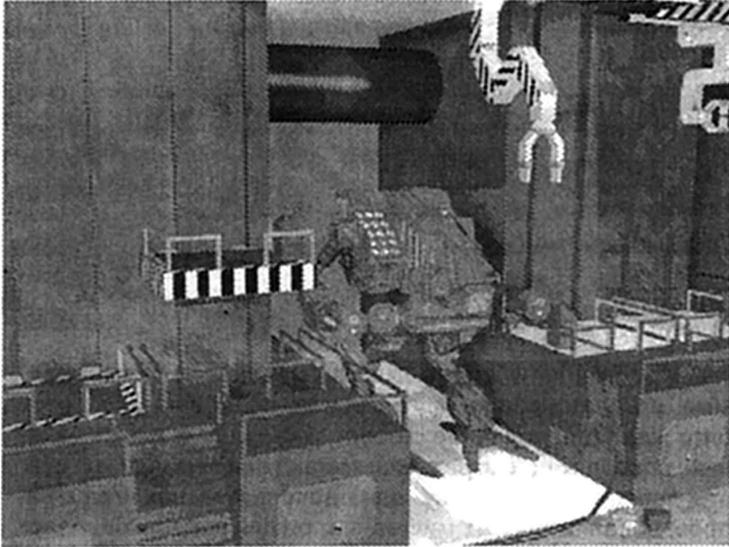
боевого робота не теряли надежды на появление новой игры. Действительно - всякому ожиданию рано или поздно приходит конец - MechWarrior 2 появился в конце лета 1995 года. Игра не только полностью оправдала самые смелые надежды фанатов первой части, но и сумела привлечь самое пристальное внимание тех, кто и слыхом не слыхивал ни о первом MechWarrior, ни о BattleTech вообще, став одной из самых популярных игр 95 года.

Действие игры разворачивается уже не во время войн Наследия, а в эпоху Кланов. В игре вам предстояло пройти долгий путь от кадета, только только прошедшего суровую подготовку к профессии пилота боевого робота (а подготовка воинов кланов была очень суровой - слабым не место в кабине боевой машины) до хана -опытного воина, в жарких схватках завоевавшего право руководить Кланом. Основная



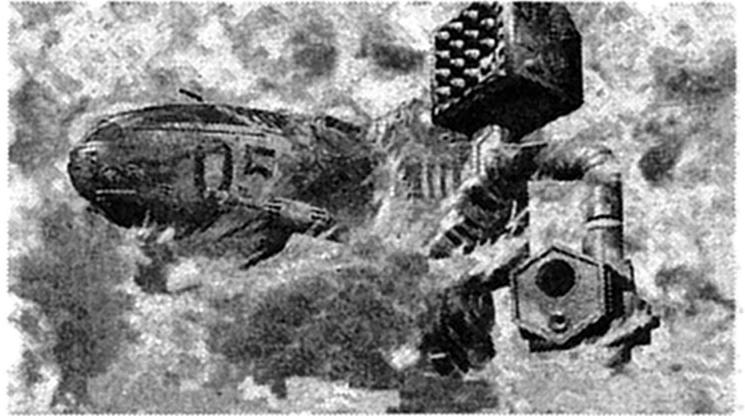
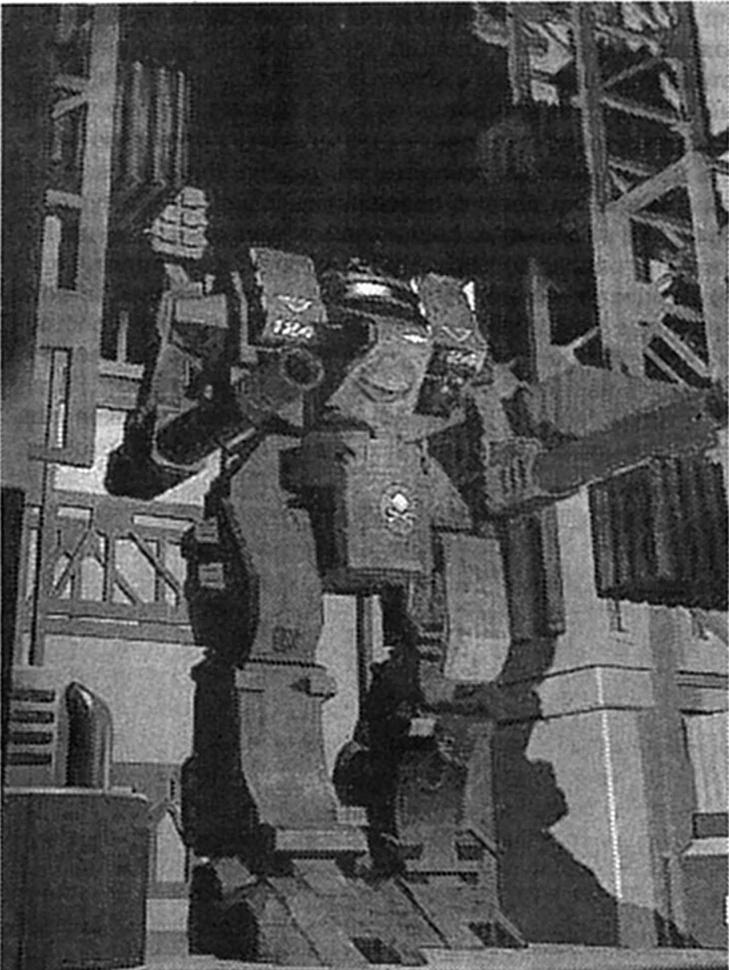
причина успеха игры - мало с чем сравнимый эффект присутствия, вы как будто действительно оказывались внутри гигантской машины. Вы полностью вживались в роль воина далекого будущего - жили и умирали вместе со своим героем. Быстрый и плавный трехмерный синтез создавал превосходную иллюзию движения, правда ради этого пришлось пожертвовать красочностью и детальностью пейзажей - ландшафты в игре выглядят несколько однообразно, но зато вражеские роботы смотрятся просто превосходно (в бою лучше все таки не любоваться красотами пейзажа, а наводить прицел на ближайшего вражеского робота). Не зная того, что вы находитесь в своей комнате и сидите за своим компьютером, вы ощущали тяжелую поступь стального гиганта, жар перегретого реактора. Превосходное звуковое оформление только усиливало реализм игры -вы слушали тяжелые шаги

вашей машины, команды, выстрелы и все это складывалась в чарующую музыку боя. Какое наслаждение испытываешь глядя, как кувыркаются в воздухе оторванные куски брони вражеской машины, как враг исчезает в во вспышке взрыва рванувшего реактора. Ну а когда вражеские ракеты выбивают барабанную дробь на вашей брони, в корпус вонзаются лазерные лучи, иногда становится просто не по себе - кажет-



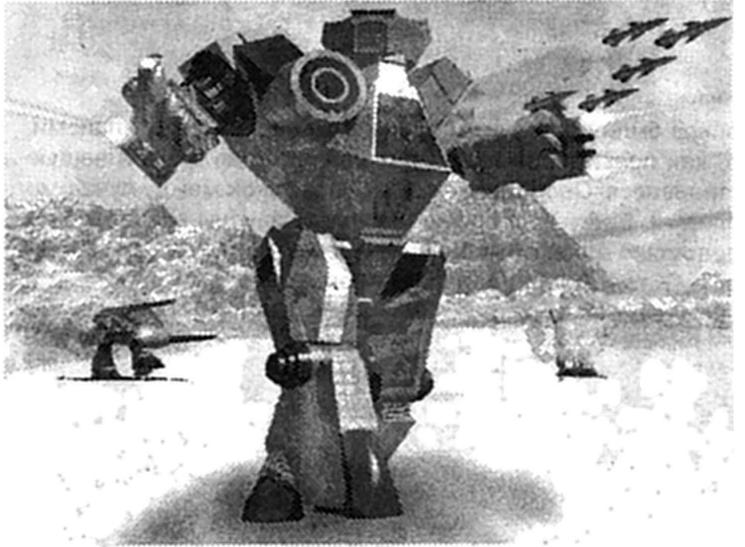
ся что очередной залп пронзит монитор и размажет вас по стенкам комнаты.

Выбор тактики боя зависел от выбора модели робота и оружия - одни машины обладают малым весом и слабым вооружением, но зато более маневренны и проворны, другие наоборот представляют собой тяжелые неповоротливые громады, способные нести на борту целые батареи ракет и лазеров. Вам приходилось принимать мгновенные решения - когда выпустить самонаводящиеся ракеты чтобы они не



попали в белый свет как в копеечку, когда подойти к противнику вплотную и открыть огонь из автоматических пушек. Управление отличалось простотой и удобством - хоть клавиш, как во всяком имитаторе, задействовано достаточно много, непосредственно во время боя, когда все зависит от скорости реакции, вам понадобится клавиш немногим больше чем в любой трехмерной аркаде. В игре конечно можно найти кое-какие изыскания - например совершенно непонятно почему самонаводящиеся ракеты эффективны только на дистанции до одного километра, когда для современных зенитных ракетных комплексов и семьдесят пять километров не помеха. Но это вообще то вопросы не к Activision, а к FASA, придумавшей оружие для этой игры.

Надо воздать должное фирме Activision - новые пополне-



ния саги MechWarrior выходят с завидной регулярностью.

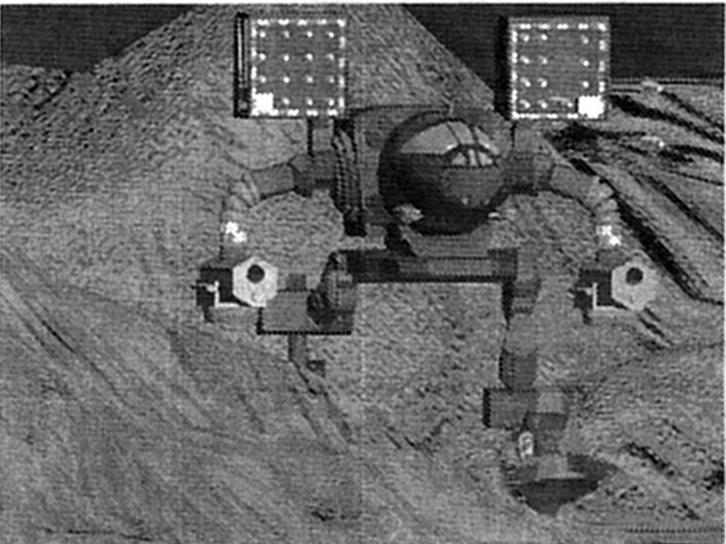
Ghost Bear Legacy - представляет собой набор дополнительных миссий и добавляет в игру еще один клан - клан Призрачного медведя.

Коварные враги из клана Волка нагло украли генетический материал - гены великих воинов (семьи в обычном понимании этого слова в Кланах не было - гены наиболее выдающихся воинов использовались для искусственного создания новых солдат, которые наследовали качества своих прославленных предков). Гены

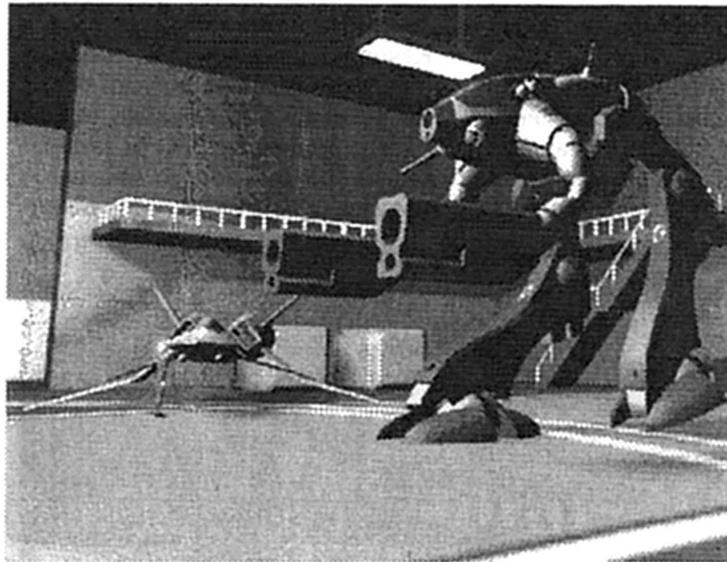




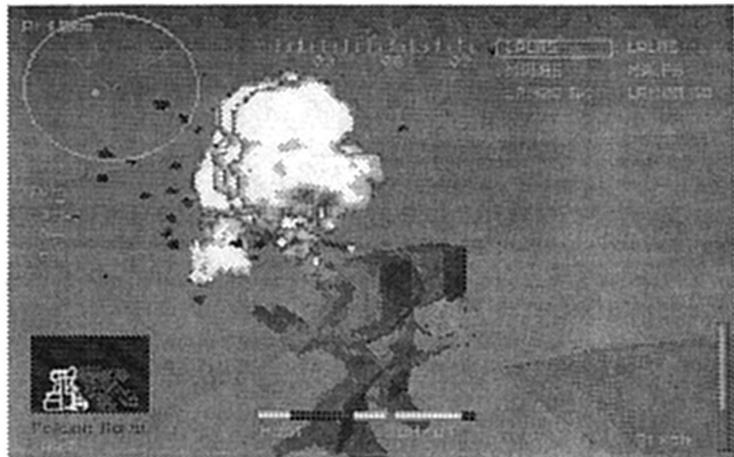
воинов были постоянным предметом спора между кланами, но, как правило, за право обладания столь ценной вещью устраивался Спор Благородных - поединок между лучшими воинами. Враги вероломно нарушили законы кланов и Вам предстояло отомстить обидчику и вернуть клану его собственность. Каждый клан обладает своими боевыми роботами и



клан Призрачного медведя не исключение - в игре появились новая техника. Помимо Клана Волка вашими соперниками являются еще и Синдикат Драконов и наемники, у которых также свой набор боевой техники. Изменился и искусственный интеллект противников - они уже не ломаются в лобовую атаку, не стремятся из всех сил попасть ваши залпы. Враги теперь умело маневрируют на поле боя, прикрывая друг друга. Но и вам могут оказать куда более весомую помощь ваши братья по оружию - от взаимодействия с напарниками в игре зависит очень многое.



В MechWarrior II была только демонстрация сетевого режима, рассчитанная на двух игроков, но не заставило себя долго ждать полноценное сетевое расширение к игре - Net-mech, позволяющее играть уже команда на команду - по сути дела перед вами была еще одна дополнительная игра с набором дополнительных миссий - арен для поединков. Азарт сетевых сражений между стальными гигантами трудно предается словами - ведь вражескими роботами управляет не туповатый компьютер, а живые люди, способные извлекать уроки из поражений. В сетевой игре полностью раскрываются достоинства и недостатки роботов и оружия - каждый может найти себе машину полностью соответствующую своей излюбленной тактике. Кому то больше по душе расстреливать противника издалека самонаводящимися ракетами, кто-то любит использовать прыжковые ускорители для того, чтобы сбивать противника с толку, а кто-то предпочитает ближний бой, сойдясь с противником практически вплотную. Вы можете сражаться и клан на клан (команда на команду) и устраивать мясорубки в которых каждый сам за себя. Богатый выбор арен для поединков определяет богатый выбор различных видов тактики - на одних аренах просто не обойтись без прыжковых ускорителей, другие представляют собой фактически ровную поверхность. Сражения могут разгораться и в городах, и среди холмов, и на дне каньонов. Вы можете играть не только за пилотов боевых роботов, но и за пехотинцев-элементалов, но выжить "царице полей" в этой игре более чем проблематично - хоть элементал и в состоянии нанести роботу серьезные повреждения, но скорее всего на него наступят и не заметят, что тут что-то было. Разве что опытный воин играющий против зеленых новичков еще имеет кое-какие шансы облачившись в тяжелый пехотный скафандр.



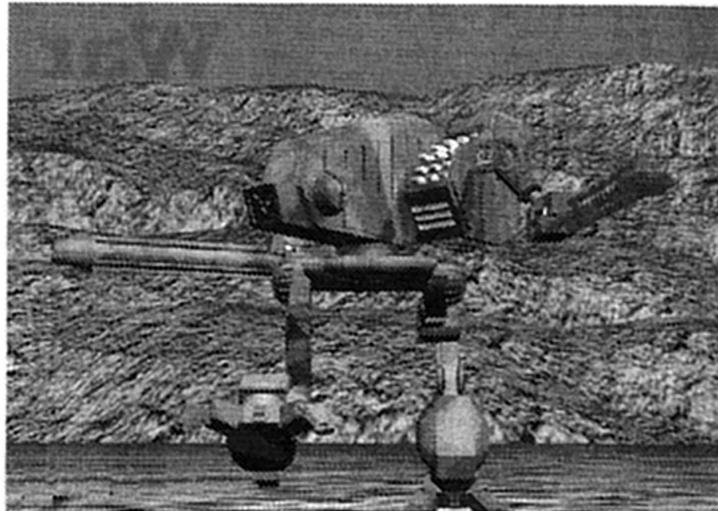
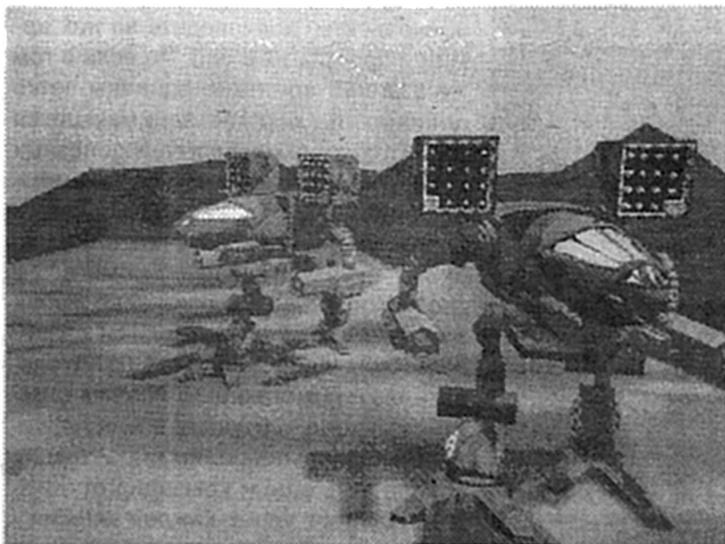


Помимо взаимоистребления вы должны еще и выполнять миссии - захватывать вражеские флаги, уничтожать города и базы и наоборот - не давать противнику уничтожить свои стратегически важные объекты. Хотя на практике редко кто увлекается выполнением этих миссий, предпочитая этому занятию поиск и уничтожение противника. С таким жаром осуждают пилоты боевых машин итоги сетевых сражений - "Ну как я тебя - всадил ракетный залп прямо в кабину, тебя небось просто по стенкам размазало", "А я тебе руки оторвал с расстояния в один километр!".

Помимо соединения через локальную сеть, кабель и модем, игра поддерживала еще соединение через Internet (используя Kali) - теперь вы могли доказать всему миру, что русские боевые роботы - лучшие боевые роботы в мире.

Последняя новинка серии - MechWarrior 2: Mercenaries вышла в конце лета прошлого года. Назвать игру просто набором дополнительных миссий сложно - по сути дела это самостоятельная игра - по сути дела полноценная третья часть серии. Во первых изменилось графическое оформление серии - лучше прорисованы текстуры, покрывающие поверхности, лучше нарисованы и анимированы сражающиеся боевые роботы, появились отсветы на броне и на стенах при выстрелах из оружия. Ну а во-вторых вы уже играете не за воинов одного из враждующих кланов, а за наемников, готовых за деньги выполнить любое задание. Наемники хоть и воюют в первую очередь для того, чтобы улучшить материальное положение, но, тем не менее, и у них есть свой строгий кодекс чести - деньги деньгами, а в бою ты должен прикрыть товарища, ты не должен уничтожать беззащитных мирных жителей или убивать пленных.

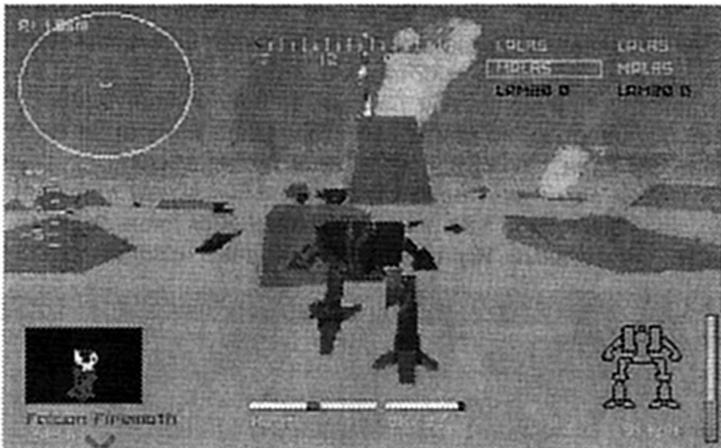
Отряд наемников нарушающий правила и обязательства очень скоро станет отверженным - в лучшем случае его никто не наймет, в худшем попросту постараются стереть с лица той планеты, на которой его обнаружат. Так что репутация порой стоит дороже денег. Отрядам наемников, верно слу-



жащим одному из враждующих Домов или Кланов, наниматели могут подарить целую планету, которая станет их домом.

В этой игре вы можете взять на себя роль воина-одиночки, а можете стать во главе отряда. В последнем случае вам придется заботиться о полковой казне, найме новых солдат, планировании боевых действий - на ваши плечи ложится бремя ответственности за ваших подчиненных. Как легко догадаться, в игре появились новые боевые роботы, в частности сверхтяжелые гиганты, весом до ста тонн, и новые виды оружия.

Игра поддерживает и сетевой режим - к вашим услугам множество арен для поединков, широчайший ассортимент боевых роботов - старые клановские роботы, боевые машины наемников, каждый сможет найти себе машину по душе, не говоря уж о сохранившейся возможности играть за пехо-



тинца-элементаля.

Наборы арен также отличаются разнообразием - есть арены представляющие собой специальные закрытые помещения для боев, в которых игра превращается в некое подобие Doom. Есть арена - кусок плоскогорья, и вашей задачей будет не только обрушивать огонь на противника, но и не свалиться вниз, свалитесь - не помогут никакие прыжковые ускорители. Есть и уже привычные по NetMech - города, базы, каньоны, холмы, ночные кратеры. Как всегда, вы должны еще и выполнять миссии, которые, как всегда, никто не выполняет, предпочитая разносить вдребезги роботов врага (лишь на некоторых аренах, специально предназначенных для поединков, ваша задача сводится именно к уничтожению противника, а не к поиску каких-то там флагов или защите каких-то там баз). Будем надеяться что Mercenaries далеко не последняя новинка в серии и нас ждут новые битвы на просторах игровой вселенной BattleTech.

Материал предоставил Сергей Водолев

Юниор № 10

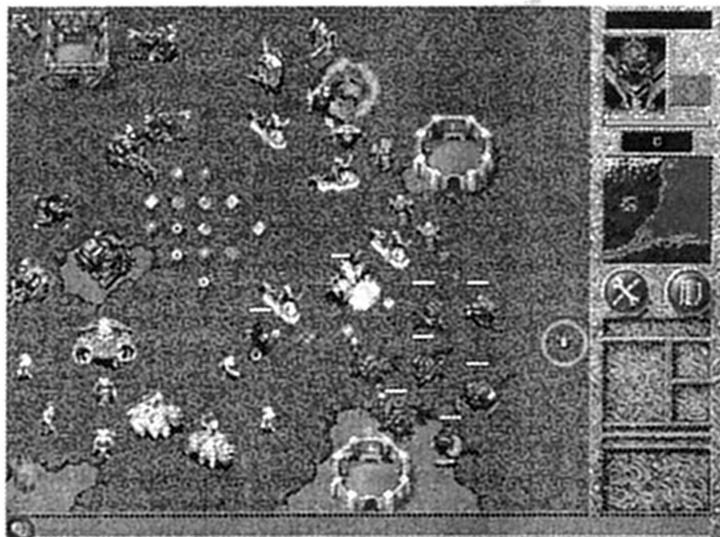
# War Wind



“Ветер войны” - чему же может быть посвящена игра с таким названием, как не войне. Но вас ждет не совсем обычная война - война на просторах фантастического мира, населенного причудливыми расами. Впрочем причудливость причудливостью, но обитатели этого мира похожи на нас в главном - они, так же как и мы, не могут не воевать.

Перед вами еще одна стратегия в реальном времени, созданная фирмой SSI, ранее занимавшейся лишь пошаговыми стратегиями. Игра, которую западные игровые журна-

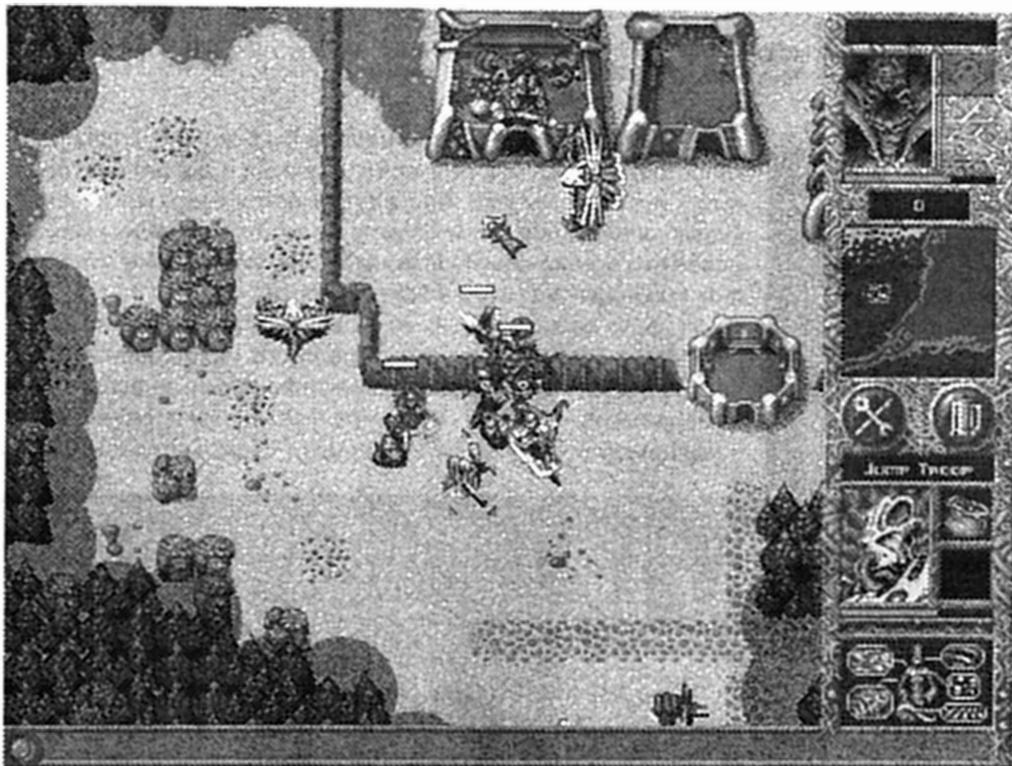
лы именовали Warcraft-killer (Убийцей Warcraft 2). Убийцы этого суперхита из WarWind все-таки не получилось, но игра тем не менее вышла достаточно интересной и заслуживающей внимания. Итак, вам предстоит принять участие в межэтническом конфликте между четырьмя расами, населяющими далекий экзотический мир. Раса Фа’Рунов является основателем могущественной Империи, подчинившей себе другие народы. Но благосостояние Империи держится на труде Еггр - расы прирожденных инженеров и рабочих. Порядок на просторах Империи поддерживают Облиноксы - потомственные профессиональные воины. Империи до сих не подчинилась раса Шамма Ли, владеющая древними магическими секретами и периодически вступающая в войны с Империей. И все шло своим чередом до тех пока недовольные своим положением Еггры не подняли восстание. Восстание заставило и Облиноксов задуматься над тем стоит ли



и дальше воевать во славу Фа’Рунов. Ну а Шамма Ли надеются, что начавшаяся заварушка ослабит ненавистную им Империю. Одним словом на просторах этого далекого мира вспыхивает настоящая мировая война и вы можете принять в ней участие, встав на сторону любой из четырех враждующих рас.

Создатели внесли много изменений в классическую концепцию стратегий в реальном времени. Конечно основная суть осталась неизменной - вы должны добывать ресурсы, строить военные объекты, производить на них армии и бросать их в бой. Но если в том же Warcraft воинские единицы четко делились на рабочих, занимающихся строительством и добычей полезных ресурсов и всех остальных, занимающихся войной, то в Warwind вы можете вооружить рабочего, обучить его воинскому искусству и превратить его в грозного воина. А у расы Еггр любой из воинов может заниматься строительством (представьте себе двухголового огра помогающего пеолам строить туан-холл - ситуация в Warcraft совершенно невообразимая). У ваших воинов есть еще и командир от которого зависит успех каждой миссии - если вы не уберегли командира, мис-





сия провалена. К тому же ваши воины могут заходить внутрь построек, как своих так и вражеских - внутри вражеских построек они могут спрятаться или даже спереть там что-нибудь ценное (например при игре за Еггров есть миссия в которой вы должны украсть у Фа'Рунов ящики с оружием). К тому же

прятаться от гнева врага вы можете не только внутри построек, но вы можете заставить вашего воина выглядеть неотличимо от воина противника, конечно такая же возможность есть и врага, единственный способ бороться с такими "перевертышами" - тщательно запоминать где и сколько у вас находится войск. Врага можно не только

убить, но и взять под контроль и заставить временно воевать за себя. К тому же ваши воины не начинают автоматически стрельбу по противнику, как только он окажется в пределах досягаемости, а терпеливо ждут вашего приказа атаковать. Постройки не обязательно возводить до конца - даже недостроенное здание уже начинает выдавать продукцию. Помимо врагов вам могут встретиться и просто хищные животные, иногда агрессивные, обожающие охотиться за рабочими, собирающими ресурсы, а иногда никого не трогающие, если их не трогать.

### Warwind



(SSI)

#### ПЛЮСЫ:

Великолепная SVGA графика, нестандартный подход к жанру

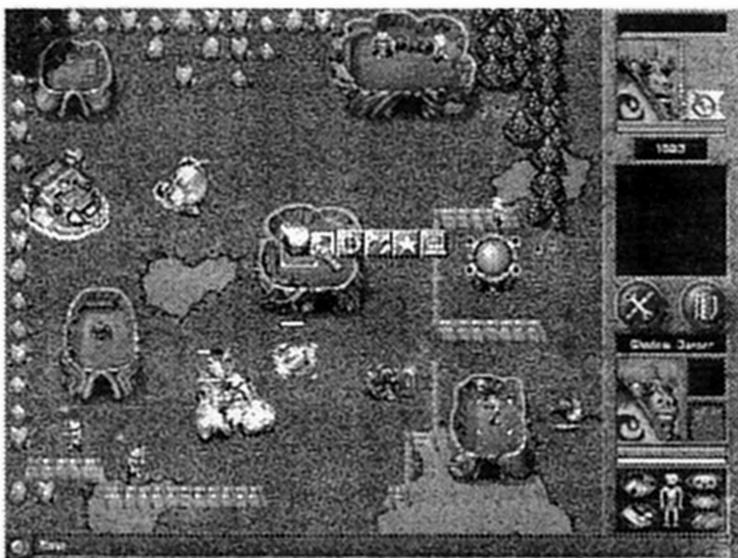
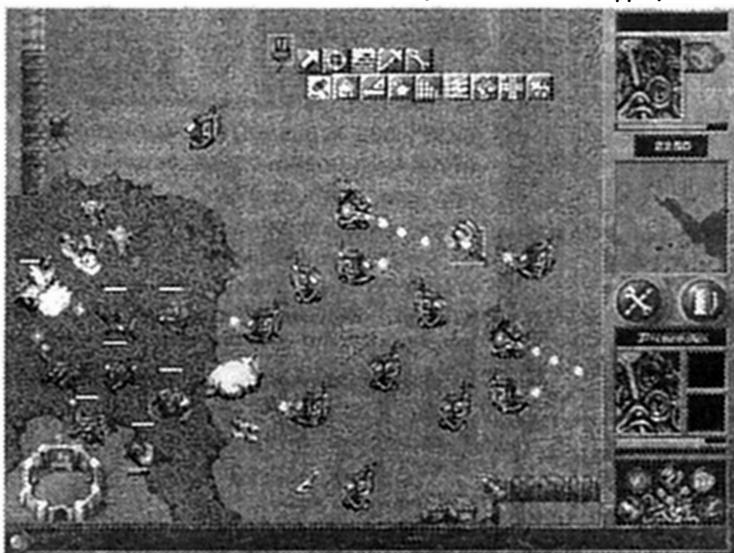
#### МИНУСЫ:

Излишне перегруженная концепция, невозможность играть по-человечески.

- сетевые сражения намного интереснее битв с компьютером.

К недостаткам игры можно отнести излишне усложненную для стратегий в реальном времени концепцию - семь потов сойдет, пока вы превратите работягу в воина, вам придется не раз хвататься за сердце, когда жизнь командира окажется под угрозой - особенно в самом конце миссии. Совсем недавно появилась русифицированная версия игры, в которой переведено буквально все - и интерфейс, и текст заставок и брифингов, и закадровая речь. Конечно играть лучше именно в русифицированную версию - вы потратите намного меньше времени, разбираясь что именно нужно делать в этой игре.

Материал предоставил Сергей Водолеев



# Battle Mage



Создателей этой игры также вдохновила карточная игра Magic The Gathering, о которой мы рассказали выше. Вам придется взять на себя роль могущественного мага, способного повелевать стихиями, вызывать из огненных глубин преисподней ужасающих демонов и отравительных монстров,

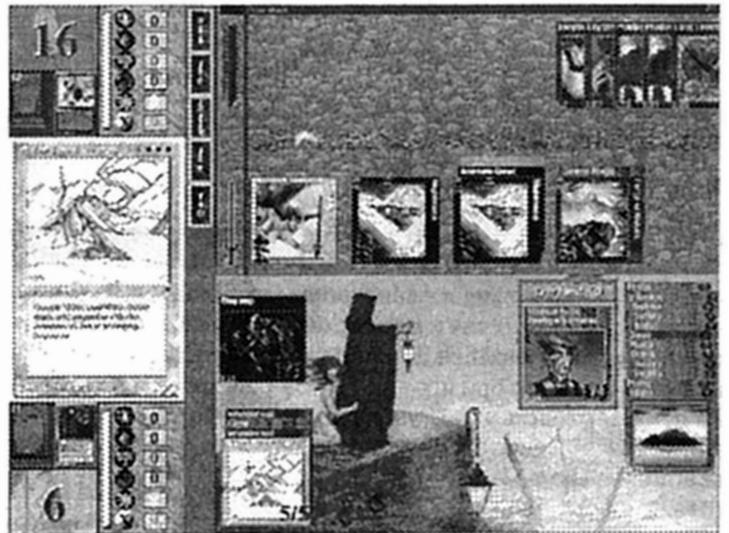


обрушивать на голову противников, например, огненные дожди, устраивать бури и землетрясения, оживлять мертвых, одним словом легко и непринужденно делать то, что и не снилось простым смертным. Конечно баловаться подобными вещами умеете не только вы (если бы вы были единственным магом в мире, вы бы быстро объелись своим всемогуществом, уничтожение городов и народов или, наоборот, раз-

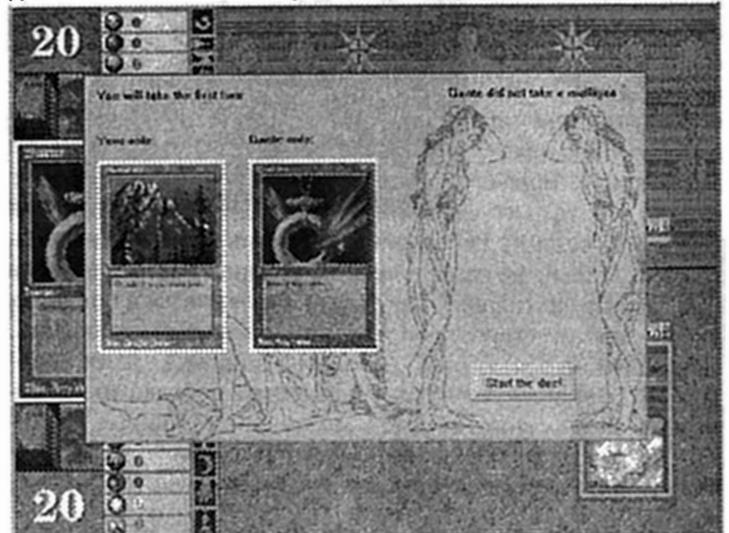


личные благодеяния быстро набили бы оскомину), вам противостоят противники не менее (а иногда и более) искусные в искусстве магии. Вас ждут ожесточенные магические битвы, аналога которым сложно подыскать в нашем мире - разве что ограниченный ядерный конфликт вполне сопоставим по своему размаху и зрелищности.

Игра по своей концепции очень напоминает классическую Magic The Gathering - вам предстоит накапливать магические ресурсы и пользоваться заклинаниями, но есть и одно немаловажное отличие - игра идет в реальном времени, если в карточной Magic The Gathering и в ее компьютерном вари-



анте у вас есть время не спеша обдумать свой ответ на действия противника, здесь решения нужно принимать мгновенно - враг ждать не будет. Подобное нововведение делает игру более интересной. К тому же в игре очень сильны элементы стратегии - уничтожение соперника не является для вас самоцелью, вы должны уничтожить его для того чтобы завладеть его землями. К тому же Battle Mage поддерживает сете-



вой режим - чем отличается поединок с живым опытным магом от поединка с туповатым компьютером, наверное объяснять не надо.

Происходящие в игре драматические события иллюстрируются впечатляющими статичными заставками и не менее впечатляющими трехмерными роликами.

Материал предоставил Сергей Водолев

# Спорт за компьютером — хорошая возможность накачать мышцы

В большинстве своем компьютерные игры делают на экране возможным то, что в жизни вряд ли возможно или же нереально совсем. Например, можно прыгнуть с трамплина и поуправлять звездолетом.

В некотором роде спорт — это наркотик. Активная игра позволяет встряхнуться, почувствовать стимулирующее воздействие адреналина в крови. Но именно этот, один из наиболее приятных моментов в компьютерной спортивной игре отсутствует. Поэтому спорт за игровой приставкой выступает в роли бледной копии истинного своего подобия. Тем не менее спортивные программы интересны просто как игра, а также как возможность тщательно продумать и разработать тактику и стратегию.

## Double Dribble



Огромная толпа болельщиков, словно широкая полноводная река, катится по дороге к спортивному комплексу. Вокруг возвышаются величественные здания и известные по всему миру архитектурные ансамбли американского города Нью-Йорка. "Double Dribble!" — на устах каждого болельщика. Перед их взорами медленно проплывает огромный дирижабль, в пассажирской корзине которого находятся участники чемпионата. Затем воздушные шары выносятся вверх огромный американский флаг. Так начинается большой баскетбольный праздник в "Double Dribble" на восьмибитных игровых приставках.

Кнопка select выводит на экран таблицу с требующими установками данными:

- время от пяти, десяти, двадцати или тридцати минут.
- выбор города/названия команды.
- выбор и установка цвета.

Ввод данных подтверждается броском мяча в соответствующее кольцо — кнопка A. Перемещение между пунк-



тами меню осуществляется стрелками вверх и вниз. Бросок в кольцо, соответствующее надписи end, означает начало игры.

Вбрасывание производится в средней зоне, общее время игры делится на четыре периода, каждая команда состоит из пяти игроков. Стрелки управления осуществляют контроль над перемещением по полю только лишь одного игрока. Задействованная с каким-либо курсором кнопка означает пас конкретному игроку. Бросок по кольцу выполняется кнопкой B.

Приблизившись вплотную к кольцу или выполняя бросок, происходит техническое увеличение области корзины на экране для детального фиксирования конкретного момента игры. После двух периодов у игроков перерыв для отдыха, а для зрителей в это время выступают с танцами американские девушки.

Правила, которые необходимо усвоить для ведения правильной игры:

- Выйдя со своей половины поля, передавать пас назад в свою часть не рекомендуется — переход мяча другой команде.

- Если игрок одной из команд сбил кого-нибудь на поле, судьей назначаются штрафные.

- Если мяч оказывается за линией поля, то он переходит к другой команде. А за черной чертой — трехочковые броски.

Капитан победившей команды награждается медалью и получает кубок чемпиона.

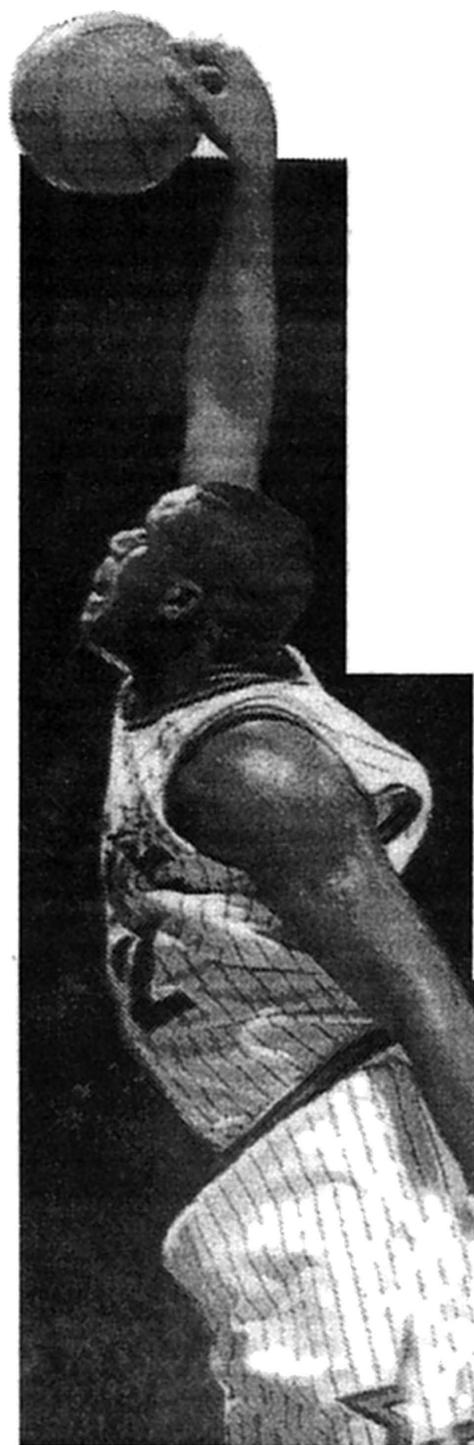
## DOUBLE DRAGON 3

Двое физически крепких парней, Билли и Джимми, прошли хорошую школу кулачных боев и в совершенстве овладели техникой контактного боя. К Double Dragon III они уже имеют на своем счету две уничтоженные банды. Во второй серии этого леденящего кровь сериала

Джимми и Билли уничтожили вдвоем группу негодяев, похитивших возлюбленную одного из друзей. Они побывали в горах, на заводе, а под конец отыскали секретную базу подонков, которую сравняли с землей. Ведь у них была благородная цель — спасти плененную девушку. И вот, пос-

ле кратковременного отдыха, парням внив предстоит заняться наведением порядка — на этот раз в мировых масштабах. Первой страной в длинном списке мест становятся Соединенные Штаты.

Стрелки направлений перемещают Джимми и Билли в нужную сторону. Однако три раза подряд нажатая стрелка влево или вправо заставляет парней перейти на бег. Нажатые одновременно кнопки turbo A и B — это смертоубийственная вертушка. Аналогичная операция с обычными кнопками A и B — это





прыжок. Поочередно нажатые "влево" (вправо), турбо В, турбо А — это сальто. Кнопка В — удар ногой, кнопка А — удар рукой. Сальто, выполненное вблизи противника — это бросок соперника через себя.

В нижней части экрана дан уровень энергии. Под ним — тип применяемого в данный момент оружия. Его можно пополнять, отнимая у врагов. Это ножи и дубины. Кнопка select в процессе игры способна переключать два режима: bare hands (драка руками и ногами) и punchkicks — нунчаки. Нунчаки следует поберечь, так как ими можно ударить лишь пять раз.

При игре вдвоем врагов становится больше, но появляется возможность выручать друг друга. Когда громилы заняты избиванием одного, второй может подойти сзади и провести без помех хороший удар.

Первая миссия — Соединенные Штаты.

Боевые действия — а точнее драка — начинаются в обычной, ничем не примечательной комнате. После того, как Джимми и Билли убьют всего одного бандита, следует подойти к сидящему на полу человеку с вытянутой рукой. Он сообщит очень ценную информацию. В этой комнате найдут свою смерть еще несколько врагов, после чего Джимми и Билли продолжат свою "работу" на улице. Им предстоит убить всего лишь всех встретившихся панков, после чего войти в лифт.

Драка на втором этаже оказалась тяжелой не только из-за хорошей физической подготовки людей противника. Приходилось все время следить за тем, чтобы враги не скинули вниз, на землю. В этом случае игра тут же завершается. Самый главный плохой американец — это двухметровый переросток в прикиде металлиста. С его уничтожением чистка в Соединенных Штатах заканчивается.

Вторая миссия — Чайна (она же Китай).

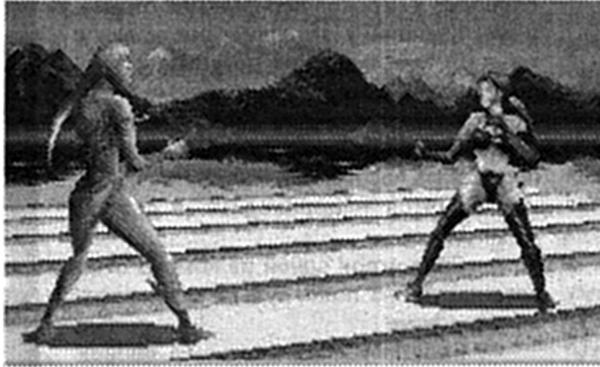
Джимми и Билли идут по лесу. Со всех сторон, из-за кустов, из-за стволов деревьев лезут враги. Билли и Джимми с удивлением узнают в некоторых старых знакомцев — с ними они уже боролись в Штатах. Парни решили совместить полезное с приятным — уничтожение противника с прогулкой вдоль

Великой Китайской Стены. В деревянном доме для Билли и Джимми готовится большой сюрприз: то, что они любят больше всего — им предстоит немало подражаться. Последним друзья убивают мастера по кун-фу, одетшего просторное кимоно в качестве талисмана.

Третья миссия — Япония.

В этом раунде игроку предоставляется возможность управлять сразу двумя людьми. Первый — это Джимми или Билли. Второй — тот, с кем уже сражались в Чайне.

Из расположенной за забором пагоды совершают нападения ниндзя, одетые в желтые и синие костюмы. На вооружении у них находятся мечи и звездочки. Билли и Джимми убивают всех защитников и заходят в пагоду. Даже после гибели охранного персонала продолжают действовать опасные ловушки: из пола неожиданно выскакивают заостренные бамбуковые палки. Билли и Джимми были очень удивлены, когда на втором



этаже обнаружили новых живых врагов. Ребята дрались в полсилы, экономя энергию для поединка с главным ниндзя.

Четвертая миссия — Италия.

В столице античного мира оказались возрожденными древние гладиаторские бои. Здесь также имеется возможность управлять сразу двумя людьми. Бой с гладиаторами оказался очень тяжелым. Только громадным напряжением воли Билли и Джимми смогли мобилизовать себя для решающего поединка с гладиатором огромного роста. И это все было только начало: перед парнями лежал



весь целый мир.

Программ, созданных в стиле единоборств, бесчисленное множество на любой игровой платформе. Они различаются уровнем требований к знанию спецприемов, наличием "кровавых" спецэффектов и местом проведения турнира. Как правило, игры-драки делятся на те, в которых нужно куда-то длительное время идти и убивать всех по дороге и на те, которые проходят в специально выбранном месте, например, на заброшенном заводе. Программа "Best of the Best" — это вполне цивилизованный мордобой на совершенно нормальной арене, без всякой экзотики. Главное в этой программе — знать особенности всех ударов и помнить спецприемы.



## Best of the Best

Best of the Best — так назывались лучшие из лучших, вышедшие в финал чемпионата мира по карате.

Игра представляет из себя несколько боев на ринге, во время которых боец должен задействовать как можно больше известных ему приемов карате. Победитель награждается почетными кубками.

Перед началом схватки необходимо установить в меню удовлетворяющие показатели:

PAD VS NES — выбор количества игровых, а также занимаемой позиции на ринге — слева или справа.

GRADING — очки победителей и полученные ими кубки.

SELECT HITS — выбор ударов.

NAME — кнопками вверх и вниз вводится имя игрока.

NEXT — выбор противников, отличающихся друг от друга уровнем мастерства.

PREVIEWS — просмотр матча — играет компьютер.

TRAINING — подготовительная тренировка-разминка в спортивном зале.

MATCH — начало самого матча.

Каждый матч состоит из пяти раундов. Раунд длится ровно одну минуту. В верхней части экрана в виде желтых кружечков показаны инди-

каторы энергии игрока и противника. Над полосой энергетического показателя стоит имя бойца.

Небольшой инструктаж перед матчем для того, чтобы освежить в памяти игрока приемы контактного боя, которыми он, конечно же, и так владеет в совершенстве.

Удары для стоящего справа борца:

“стрелка вправо” — перемещение борца внутри ринга назад.

“стрелка влево” — перемещение борца внутри ринга вперед.

“стрелка вниз” — защита лица.

“стрелка вверх” — удар ногой с разворота.

Кнопка “B” и “стрелка вниз”, нажатые поочередно — удар рукой снизу вверх.

Кнопка “B” и “стрелка вверх”, нажатые поочередно — удар ногой в бок противника.

Кнопка “B” и “стрелка влево”, нажатые поочередно — удар ногой с разворота по ногам противника.

Кнопка “B” и “стрелка вправо”, нажатые поочередно — удар ногой сбоку по ногам противника.

“стрелка влево” и “стрелка вниз” — удар ногой вверх.

“стрелка вверх” и “стрелка вправо” — удар рукой с разворота.

“стрелка вправо” и “стрелка вниз” — прямой удар рукой.

“стрелка влево” и “стрелка вверх” — удар ногой с разворота в прыжке.

Кнопка “B” вместе с “стрелка вверх” и “стрелка вправо”, нажатые поочередно — удар ногой по лицу противника.

Кнопка “B” вместе с “стрелка вниз” и “стрелка влево”, нажатые поочередно — удар рукой с приседанием.

Кнопка “B” вместе с “стрелка вправо” и “стрелка вниз”, нажатые поочередно — удар рукой с левого бока — крюк.

Кнопка “B” вместе с “стрелка влево” и “стрелка вверх”, нажатые поочередно — удар рукой с правого бока.

Удары для борца, занимающего



левую позицию на ринге:

“стрелка вверх” — удар с разворота ногой.

“стрелка вниз” — защита лица.

Кнопка “B” и “стрелка вниз”, нажатые поочередно — удар рукой снизу вверх.

Кнопка “B” и “стрелка вверх”, нажатые поочередно — удар ногой в бок противника.

Кнопка “B” и “стрелка вправо”, нажатые поочередно — удар ногой с разворота по ногам противника.

Кнопка “B” и “стрелка влево”, нажатые поочередно — удар ногой сбоку по ногам противника.

“стрелка вниз” и “стрелка вправо” — удар ногой вверх.

“стрелка влево” и “стрелка вверх” — удар рукой с разворота.

“стрелка влево” и “стрелка вниз” — прямой удар рукой.

“стрелка вверх” и “стрелка вправо” — удар ногой с разворота в прыжке.

Кнопка “B” вместе с “стрелка влево” и “стрелка вверх”, нажатые поочередно — удар ногой по лицу противника.

Кнопка “B” вместе с “стрелка вниз” и “стрелка вправо”, нажатые поочередно — удар рукой с приседанием.

Кнопка “B” вместе с “стрелка вправо” и “стрелка вверх”, нажатые поочередно — удар рукой с левого бока — крюк.

Кнопка “B” вместе с “стрелка влево” и “стрелка вниз”, нажатые поочередно — удар рукой с правого бока — крюк.

## World Cup Soccer

Игра World Cup Soccer воспроизводит на экране мировой чемпионат по футболу в Италии. Играть можно как одному, так и вдвоем; тем не менее на каждого игрока ляжет управление целой футбольной командой.

На экран выводится список шестнадцати команд из шестнадцати стран мира. Стрелки управления осуществляют выбор нужной. В отличие от второго игрока компьютер сам выбирает себе команду. Кнопка start — это начало игры. Управление, контроль и осмотр всего футбольного поля ведется с высоты птичьего полета.

Каждый из двух таймов длится тридцать минут. Разыграв мяч, инициатива переходит к одному из игроков, который выделяется из общей массы перемещающимися над ним стрелками. Кнопка B — это накидной удар, а кнопка A служит для передачи паса кому-нибудь из своих и не только.

Постоянно применяются на практике вбрасывание из-за боковой, угловой удар, удар от ворот.

После победы над компьютером следующая команда автоматически начинает играть значительно лучше. Для того, чтобы выиграть золотой кубок и заво-



евать звание чемпиона мира, необходимо победить пятнадцать команд.

Режим CONTINUE позволяет начинать игру не самого начала, а на любом ее временном участке, вплоть до финального матча:

```
F L M J M E B C A
H L M J M E B C A
G D F J M E O C I
I D F J M E O C I
K D P J M E K K K
K D H J N E C K G
A D F H M I I C G
C F A D F I E K G
J N A D I I I J G
B B N N A I K B O
C B G F I I A J G
J J P F I I M D O
```

## Soccer

Перед началом футбольных матчей в игре Soccer необходимо установить параметры: выбрать команду, определить сложность (skill level от одного до пяти) и временной интервал (пятнадцать, тридцать и сорок пять минут). Существует возможность попасть в команды таких стран мира, как США, Англия, Франция, Германия, Бразилия, Япония и Испания.

Игра Soccer рассчитана на действительно разбирающегося в футболе человека. Недаром предоставляется возможность управлять любым игроком из своей команды: необходимо постоянно рассчитывать комбинации, учитывать расположение игроков, отмечать выигрышные и проигрышные позиции, знать время, когда в одиночку прорываться к воротам, а когда отдать пас другому игроку, который в этот момент находится без “прикрытия”.

Контроль за положением дел на поле и управление осуществляется как бы со зрительских трибун. Ведомый футболист имеет у себя над головой цифру один или два в зависимости от числа играющих — возможна игра как с компьютером, так и с партнером.

Кнопка B — переход управления на другого игрока. Эта же кнопка при остановке служит для подачи паса, а кнопка A — удар по мячу.

# the Lost vikings.

Вот такая история приключилась однажды. Жили-были в одной деревне три скандинавских Ивана - три великана Балеог, Олаф и Эрик. Днем они занимались хозяйством, а по ночам, как водится, спали. В одну очень темную ночь над деревней завис странный предмет и буквально "засосал" внутрь мирно посапывающих во сне викингов. Когда они очнулись было уже поздно. Викинги оказались в плену у злодея Томатора на его космическом корабле. Здесь и начинаются путешествия потерянных викингов к свободе, в которых поучаствуешь и ты, едва возьмешь в руки джойстик.

Что приятно отличает эту игру от платформенных приключений, так это элемент головолом-



**Каждый из героев обладает своими особенностями:**

- 1. Эрик** (кличка "Быстрый") - 19 лет, рост 172 см, вес 75 кг. Благодаря своей молодости очень проворен, высоко прыгает и имеет крепкую голову, которая позволяет ему пробивать стену и бодать рогатым шлемом противников. Рекомендуется использовать его как разведчика.
- 2. Олаф** (кличка "Непробиваемый") - 23 года, рост 188 см, вес 175 кг. Всегда имеет при себе огромный щит, которым прикрывает себя и своих товарищей. Может спрыгнуть с большой высоты без вреда для здоровья.
- 3. Балеог** (кличка "Мастер поединка") - 25 лет, рост 188 см, вес 99 кг. Имеет сварливый характер и склонен к вспышкам гнева, что делает встречу с ним опасной для любого живого существа. Владеет в совершенстве луком и мечом.

ки. Управлять викингами надо в определенном порядке, иначе не удастся удачно выполнить задание. После нескольких пройденных этапов ты вместе с викингами провалишься во временную дыру и попадешь в следующий мир. В игре более 40 уровней. Пройдя все, ты сможешь "пощупать лицо" своего похитителя и показать ему, где раки зимуют. Ну а после победы, ты встретишься со своей родной деревней и устроишь такой крутой рок-концерт, что на него соберутся все окрестные жители.

Роман

## Пароли некоторых уровней:

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 22. JLLY | 29. V8TR | 36. WRHR |
| 23. RUTS | 30. NFL8 | 37. PDDY |
| 24. BTRY | 31. WKYY | 38. TRPD |
| 25. JNKR | 32. CMBO | 39. TFFF |
| 26. CBLT | 33. 8BLL | 40. FRGT |
| 27. HOPP | 34. FRDR | 41. 4RN4 |
| 28. SNRT | 35. FNTM | 42. MSTR |

Неограниченная энергия:

для Eric - FF908 - F0006  
 для Baleog - FF909 - 10006  
 для Olaf - FF909 - 30006



**BacktemBon** - игра коллективная. NBA JAM тоже. Можно, конечно, играть одному, но вдвоём гораздо интереснее. А четвером - просто чума. Идея гениальная и простая. Зачем отвлекаться на площадке всех игроков и мучительно выискивать среди маленьких фигурок, кто же владеет мячом. Напоминает ленивый рой пчёл, объевшихся мёда. Скучно и неинтересно. То ли дело взять от каждой команды по два самых крутых игрока, сделать их большими, плавно двигающимися и похожими на реальных звёзд, а главное, довести до совершенства вколачивание мяча в корзину сверху. Такие пируэты являются изюминкой любого матча, а называются они **ДЖЕМ**. О джемах снимают фильмы, делают видеоклипы, пишут книги, и, естественно, создают видеоигры. Каких только джемов здесь нет: спереди, сбоку, с поворотом, в кувырке, с поворотом, согнувшись и прогнувшись. Но самое интересное: никогда не знаешь, какой именно джем выполнит твой игрок. В этом и заключается, на мой взгляд, один секрет этой игры: ты одновременно и игрок и зритель. Закончил атаку и наслаждайся творением рук человеческих - сумасшедшей красоты бросок с комментарием, вспышками фотоаппаратов и ликующими зрителями, битком набившимися в зал. Ежели играть особо классно и забить пару мячей подряд, то в награду получишь возможность пробить красивейший бросок. Мяч становится золотым и оставляет за собой длинный огненный след. А уж если удастся разбить баскетбольный щит, осколки рассыпаются по всей площадке - только собирай! Комментатор просто брызжет слюной - эмоций. На каждое маломальски значимое событие на площадке у него есть коронная фраза. Провёл красивый бросок - он кричит "Gvendolen", как бабочка, мол, порхает. Забил трёхочковый, так и говорит "Tree". Когда кого-то с мячом оставили без присмотра, предупреждает: "Wide open" - открыт. Особо эффектный джем он сопровождает малопонят-

# NBA JAM

ным уху кличем "Bum shakalaka". Когда слов не осталось, то он издаёт совсем уж дикий вопль "Ууууу!!". Одним словом, всячески нагнетает страсти на площадке. Второй секрет игры заключается в полном отсутствии правил. Правильно: кому они нужны, пережитки прошлого. Толкайся на площадке что есть силы, нечего им с мячом под твоей корзиной делать. Так ведь даже интереснее. Представляешь, можно играть за любую команду из Национальной Баскетбольной Ассоциации. Когда на экране перед игрой будут идти длинные заставки, не дергайся. Они сообщают о том, что всё



сделано легально, и соответствующие инстанции одобрили выход сего шедевра. Итак, перед тобой 27 команд, по два игрока в каждой. Каждый Игрок охарактеризован по нескольким параметрам: умение забивать трёхочковые, подборы, перехваты, прыгучесть. В соответствии с этим выбери себе любимую команду. Советую обязательно взять "дальнобойщика". Перед этим в опциях можно построить игру так, чтобы ты играл только за одного баскетболиста (TAG OFF) или за двоих, управляя тем, который владеет мячом (TAG ON). По пять уровней сложности и скорости игры. Настраиваются и кнопки управления, но советую в центре оставить "Turbo".

"Turbo" - самая главная кнопка в этой игре. Годится для всех слу-

чаев жизни и действует в комбинации с другими кнопками. В идеале её хорошо бы вообще не отпускать весь матч. Но есть одно но - показатель "Turbo", который быстро убывает, и надо ждать, пока он восстановится. Надо тебе ускориться - жми "Turbo", и все соперники позади. Хочешь бросить "трёхочковый", не забудь про "Turbo". Перехватить мяч в игре гораздо легче с использованием заветной кнопки, а толкнуть соперника без нее уж вовсе невозможно (Pass + Turbo). О тактике игры. Лучше всего, получив мяч, совершить проход по правому краю. Добежав примерно до трёхочковой линии, рвануть к центру между двух игроков и сразу "джелить". Когда дела обстоят плохо, нужно чаще применять трёхочковые броски. Время от времени имеет смысл делать дальние броски. Последние 10 секунд четверти самые трудные. В этот момент желательно иметь запас минимум 8-10 очков. Противник начинает прессинговать по всему полю, пытаешься перехватить мяч. Надо сказать, что ему это часто удаётся. В таком случае надо сразу после ввода мяча врубать "Turbo" и уходить в бок, обегая противников по краю площадки. Чтобы стать большим Чемпионом необходимо победить все команды, тогда тебе вручат Золотой Кубок Победителя.

## Некоторые секреты:

1. Усиление защиты: На экране "Tonights-up" нажми любую кнопку 5 раз. Нажав в пятый раз, удерживай кнопку до появления на экране спортивной площадки.

2. Быстрая и атакующая игра: На экране "Tonights-up" нажми любую кнопку тринадцать раз. Нажми и удерживай кнопки "B" и "C" до появления на экране спортивной площадки.

3. Неограниченное ускорение игры: На экране "Tonights-up" нажми любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживай кнопку до начала игры.

Роман



# TRUE LIES

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Добро пожаловать в сектор Омега - последнюю мировую линию обороны от терроризма "Большой специалист по продаже компьютеров". Хари Таскер и его друг Альберт Гибсон только прикидываются скромными служащими. Они живут двойной жизнью секретных агентов. Если ты видел одноименный фильм Джеймса Камерона, то можешь быть уверен, здесь все, как в настоящем кино.

Террористы из Алого Джихада во главе с Абу Азизом похитили у доверчивых казахов из бывшей советской республики ядерные боеголовки. С помощью этого чудовищного оружия они хотят получить контроль над миром. Тут и наступает твой черед прикинуться самим Арнольдом и заставить террористов есть грязь в исправительно-трудовых колониях. Все эпизоды игры полностью повторяет фильм, поэтому ты начнешь истребительный рейд прямо на вечеринке в особняке преступников. Далее предстоит долгий путь, пролегающий по складам супермаркетов, парку, метро, и другим не менее живописным местам. Кроме уровней, где надо бегать и превращать в холодные трупы, есть полет на палубном штурмовике Харриер. Ну это просто бойня, поэтому, видимо игра имеет возрастные ограничения.

Оружие секретных агентов представлено в следующем ассортименте:

**Пистолет** - стреляет одиночными выстрелами на любое расстояние, запас патронов неограничен, нужно лишь сменить обойму.

**Узи** - популярнейший в мире автомат.

**Винчестер** - отличное оружие для ближнего боя.

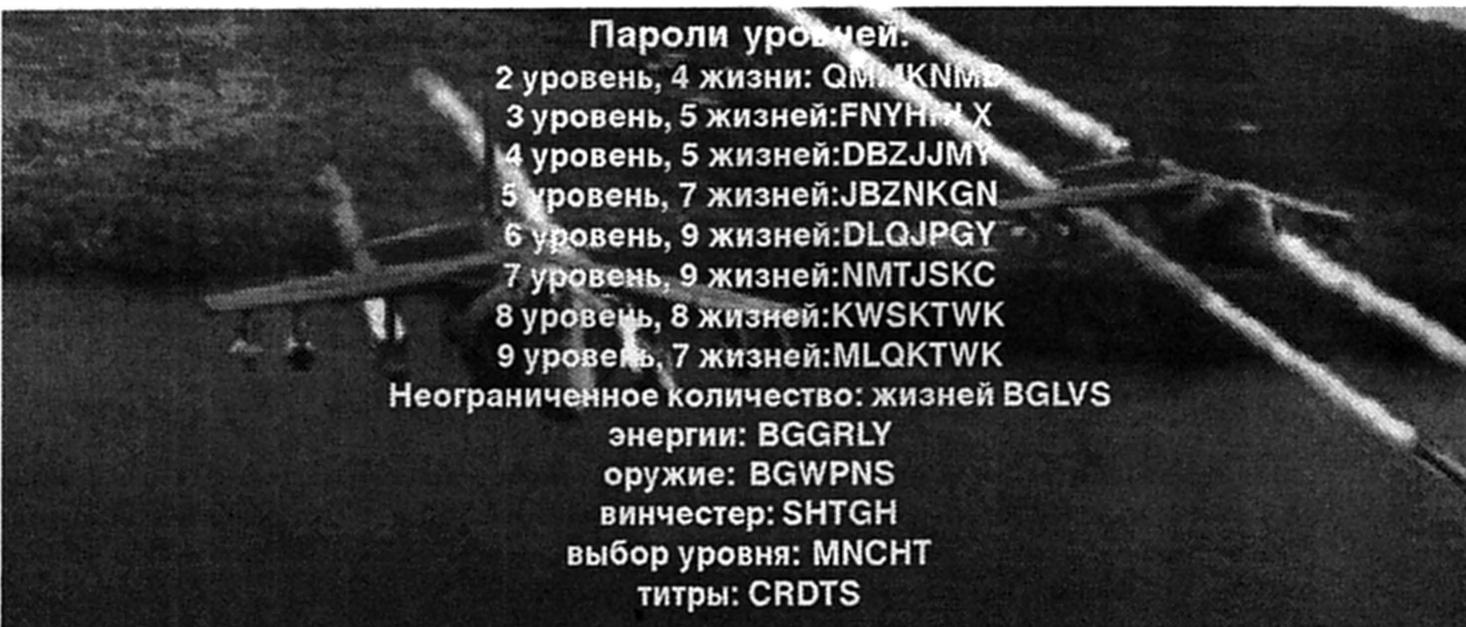
**Граната** - взрывается через несколько секунд после броска.

Кроме этого, можно найти аптечку для поправки здоровья или жизнь для улучшения настроения играющего. Не забывайте канистры с горючей смесью для огнемета. Не будешь следовать этому совету - останешься с "шашкой против танка" (с пистолетом против босса). Тут даже накаченные мышцы не помогут. На каждом уровне есть свое конкретное задание. О нем сообщает Альберт Гибсон - твой напарник. Также в продолжение миссий он дает тебе советы или возмущается, если убьешь кого-нибудь из мирного населения.

Чаще используй боковые перестрелки для ухода от прямых выстрелов. Катайся по земле, если представится такая возможность. Это очень эффективный прием для ухода от вражеских пуль и в борьбе с боссами. Если во время такого кувырка нажать кнопку выстрела, то Шварц будет стрелять с колена. Одним словом, игрушка классная. Со времен "Солдат Фортуны" подобного шедевра не было. Отличная графика впечатляет и вдохновляет. Звуковые эффекты выполнены на 5 с плюсом. Оружие грохает как положено, слышен даже визг пуль срикошетивших от стен, выкрики погибающих врагов более чем убедительны.

9 огромных уровней, 5 видов оружия, заставки из оригинального фильма между миссиями, удобная система паролей. Джойстик в руки и почувствуй себя Шварцнегером.

Роман



# Mutant League Hockey

Пародии в мире компьютерных игр, особенно на видеоприставках, не распространены. По-видимому, объяснить это можно, во-первых, большой стоимостью разработки каждой отдельной игрушки, а во-вторых, тем, что видеоигры пока еще мало кем причисляются к искусству. Однако некоторые элементы здорового стеба и издевательства все же присутствуют. Причем, как правило, издеваются авторы популярных игр сами над собой. Объясняется это просто. У фирмы - разработчика имеется все необходимое, чтобы изготовить качественную пародию на свой продукт. У нее есть исходный код, все нужные фоновые картинки, фигуры персонажей, и, кроме того, торговая марка. Все это использовала известная фирма Electronic Arts, разрабатывая свою хоккейно-мутантскую игру. Берется "скелет" известной игры NHL. В ней уже запрограммированы основы нормального хоккея - от количества игроков и размера площадки до правил игры. Часть этих вещей (особенно правила) оттуда вынимаются. Затем придумываются новые персонажи для хоккеистов - ими становятся дикие монстры - мутанты, скелеты и некие механические колесные существа с клюшками. Придумывается также названия команд. Затем из знаменитой игры "Road Rash" берется вооружения - бензопилы, топоры, цепи и т. д. Наконец, немного видеоизменяются хоккейные площадки - теперь на них есть проруби, иногда сюда падают бомбы, под льдом носятся туда сюда акулы плавники. Получается безумный вариант хоккея. "Здравствуйте, дорогие любители спорта, мы ведем нашу трансляцию со стадиона "Мерзлая земля". Сегодня встречаются команды "Мерзкая отрыжка" и "Кровавые уродцы". Главный судья матча вбрасывает шайбу. Игра началась. Нападающий "Кровавых уродцев" с третьим номером мощным ударом клюшки на первой секунде матча сносит голову защитнику "Мерзкая отрыжка". Судья не свистит - его купили задолго до начала встречи. Однако, похоже, команда "Мерзкой отрыжки"



с этим мириться не хочет - и вся пятёрка игроков бросается на арбитра и разрывает его на части. Вот это начало встречи. Хотите принять участие в подобном поединке - вперед. Забудьте вперед правила. Главное здесь - вовремя звездануть соперника по шапке. В вашем распоряжении не только богатый выбор всевозможных инструментов для ликвидации противника, но еще и набор специальных тактических приемов - вы можете купить

или уничтожить судью, натравить всю свою команду на вратаря соперников, привязать к шайбе небольшой заряд динамита и послать ее в сторону чужих ворот и многое другое. Игра имеет 5 степеней грубости. Если на первой, то она еще напоминает обычный хоккей, то на пятой главное цель - забить гол, а всем соперникам повыбивать клыки и переломать ребра. Некоторые остаются дрейфовать подо льдом, провалившись туда через прорубь за воротами. Некоторые остаются лежать на льду с проломленным черепом. Некоторые подрываются на подброшенных зрителями минах, и потом рабочие стадиона соскребают их остатки с потолка. В общем я люблю нормальный хоккей от Electronic Arts, и его "мутировавшая" версия мне тоже очень понравилась. Знаете, когда ничего не получается по хорошему, выдергивается картридж, вставляете другой и играем по своим правилам. И никакой судья вам ничего не скажет по поводу грубой игры, а то сам нарвется на грубость.

Играя на самом грубом уровне, можете забыть про хоккей. Деритесь много и обильно. Даже если вы безнадежно проигрываете, при любой степени, тоже начинайте драться. Есть шанс, что в какой-то момент вам объявят, что соперники сдались ввиду недостатка живых игроков. С другой стороны, не забывайте, что играете в хоть и в мутировавший, но все же хоккей. И здесь тоже можно забить гол, главное, надо много и быстро пасовать, иначе вас разорвут в клочья.

## Некоторые коды:

1. SLAMMERS vs. SLAYERS	CHL111111Y
2. RAZORS vs. SLAYERS	1CK111111H
3. VULGARS vs. DRAGONS	4CK111111L

## Пароли встреч в матчах PLAY OFFS и MOSTER CUP

1. LIARS vs SLAYERS (Play offs)	PBXTTYPKSPQ7B
2. TROLS vs. BOTS (M.C.C)	GVSLBN3J884XG
3. THINGS vs. SLAMMERS (M.C.C)	BCYgCMW7DNX8F

Сделайте любимую игру первой в хит-параде! "Юниор" продолжает публиковать рейтинги, в которые входит десятка самых популярных игр. Сообщите о своей игре-хите, позвонив на наш пейджер

**325-25-55 абонент 467**

Принявшие участие в составлении хит-парада смогут стать членами нового игрового клуба. А это: розыгрыши, сетевые чемпионаты и другие мероприятия.

Звоните на наш пейджер ежедневно с 18 до 22 часов.

Сообщите название своей игры, имя и телефон для обратной связи.

**Сделай свою игру хитом!**

## ПРОКАТ ОБМЕН

КАРТРИДЖЕЙ И ДИСКОВ

**Dendy**

**SEGA 3DO**

Раскодирование SONY Play Station.

Ремонт любых видеоигр, ТВ, BM и IBM PC

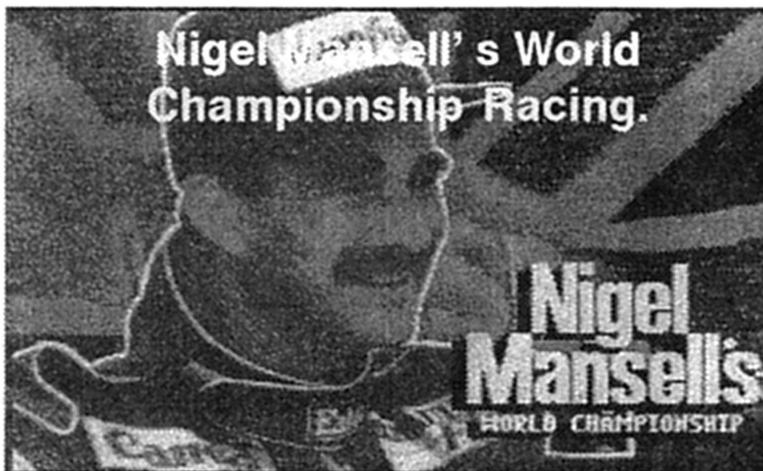
Гарантия 3 месяца.

ул. Белоостровская 28,

м. "Черная речка".

ТОО "Севиан", тел. 242-22-10



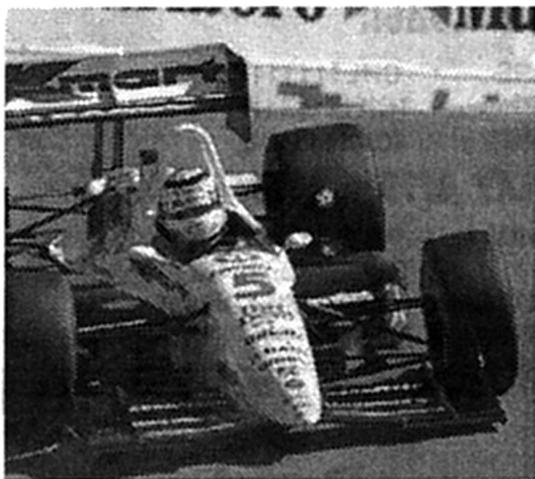


Все компьютерные игры на тему автогонок "Формулы -1" делятся на два типа: симуляторы и аркады. В симуляторах вы управляете машиной из ее кабины, на экране видите руль и приборную доску, дизайн трассы и события на ней максимально приближены к действительности. Вам ни в коем случае нельзя никуда врезаться. Иногда приходится заезжать в боксы для смены резины. При

немного неправильном управлении машину заносит. В полном виде гонка длится часа два, за которые вам надо проехать шестьдесят кругов. К концу гонки на трассе остается не больше пятнадцати машин. Таковы симуляторы. В аркадных играх все иначе. Как правило, во время гонки вы смотрите на свою машину сзади. Все аварии приводят лишь к потере времени и худшем случае, почему-то к износу колес. Ваша машина оборудована автоматической коробкой передач, поэтому вам надо только жать на газ. Гонка длится не больше пяти - семи кругов. Далеко не всегда перед ней проходят квалификационные заезды, да и те бывают ненастоящие - проехал один круг и баста. Но больше всего лично меня в аркадных гонках веселят расставленные по бокам трассы и на особо опасных виражах телеграфные столбы. Европа, как ни как, люди, понимаешь, телефоном пользуются. Вот, представьте себе, едет, например, Дэймон Хилл, и в своей манере последних гонок решает вылететь с трассы и выбить оттуда с собой Шумахера. А на повороте стоит бетонный столб. Трах-бах!!!

Но обе машины быстро разварачиваются и возвращаются на трассу, как ни в чем не бывало. Лишь опытный игрок заметит, что у них на восемь процентов износились покрышки. Такова "F-1" от Найджела Мэнселла; никаких аварий. Автоматическая коробка передач. Газуй и рули.

Однако не думайте, что тут все так просто и вам с первого раза удастся всех обогнать. Не обольщайтесь даже тогда, когда вы выьетесь в лидеры после первого круга. На ближайшем повороте может появиться столб в который вы укладываетесь с точностью до миллимет-



времени. А если вы все же превзошли самого себя и выиграли все гонки, попробуйте выиграть на сложном уровне, выключите автоматическую коробку передач и попробуйте проехать без нее. Это поверьте, не так просто. А если к тому же пойдет дождь и вам придется менять резину на колесах и думать, какой наклон установить на заднее антикрыло. Тут уж не обойтись без совета экс-чемпиона мира, Мэнселл действительно дает советы. Вы можете проехать любую трассу в тренировочном заезде, и Найджел будет перед каждым поворотом сообщать вам рекомендуемую скорость его прохождения. Кроме того, он расскажет вам о трассе вообще и о ее хитростях в частности. В конце тренировки вам сообщат, насколько точно вы выполняли советы мастера.

Будете много врезаться - вам все -таки придется заехать в бокс и безнадежно потерять время. Маловероятно, что нечто подобное произойдет, если вы будете ездить в самом легком режиме игры, однако же если выберете уровень профессионала, то шанс есть. Наконец, в игре очень важно правило "тише едешь дальше будешь". Я сперва не слушал Мэнселла с его советами относительно скорости на поворотах - ну зачем тормозить до 150 миль в час, когда можно ехать все 199? Однако потом понял, что Мэнселл в своих советах учитывает не только возможность прохождения конкретного поворота, но и сохранение вашей машине нужной траектории для прохождения следующего с оптимальной скоростью. Слушайтесь мастера. Удивляет недостаток возможностей в игре. Тут всего два уровня сложности. Вы не можете изменить количество кругов в гонке, погодные условия и количество машин. Все машины в гонке почему-то одинаковые кроме вашей.

Наконец, очень страшен звук тормозов, больше напоминающий жужжание бытовой электрической дрели.

Но в остальном игра представляет собой неплохую аркаду для любого игрока. Стоит покупать ее, если вы хотите настоящих гонок "F-1 Найджела Мэнселла" - для тех, кому просто хочется отдохнуть за чашкой кофе, требующим хорошей реакции.



"Bug!" - трехмерная игра, дебютировавшая на PC. Прибавьте к обычной двухмерной игре третье измерение - и вы получите "Bug!" - последняя хитовая новинка для Sega.

Главный герой - несмотря на то, что он букашка, является незаурядной личностью. Он должен спасти своих друзей - насекомых от участи быть съеденными на ланч. Вы должны провести Багса через 6 различных Островных Королевств, преодолеть паутину Черной Вдовы и т. п.

Вообще - то "Bug!" - это одна из неглупых игрушек для детей "младшего и среднего школьного возраста". К сожалению таких игр весьма немного. Правда дети старше 15 лет находят эту игру увлекательной и смешной не более 5 минут, дальше она становится все же несколько монотонной. "Bug!" смотрится, конечно сногшибательно, хотя вряд ли она привнесла, что-то новое в подобный жанр. По-видимому, становиться уже обычным - перенести игру на новую платформу - и вроде, как появилась еще одна новая игрушка. И не всегда такие опыты удачны. Например, играя в "Bug!" иной раз забываешь, что игрушка трехмерная, движения часто ограничены вперед - назад. Просматривая рецензии на "Bug!", обнаруживаешь, что некоторых рецензентов раздражают остроты, которые появляются в виде комментариев, поэтому иногда встречаешь эпитет "бесцеремонная". Все же это игрушка не для "взрослого", да и не у всех чувство

юмора на одной стадии развития.

Если вы во время игры все же зашли в тупик, поверните Жука вокруг, так что бы он лицом был к вам. Это позволит ему (вам ?) видеть большую часть площади на которой он находится.



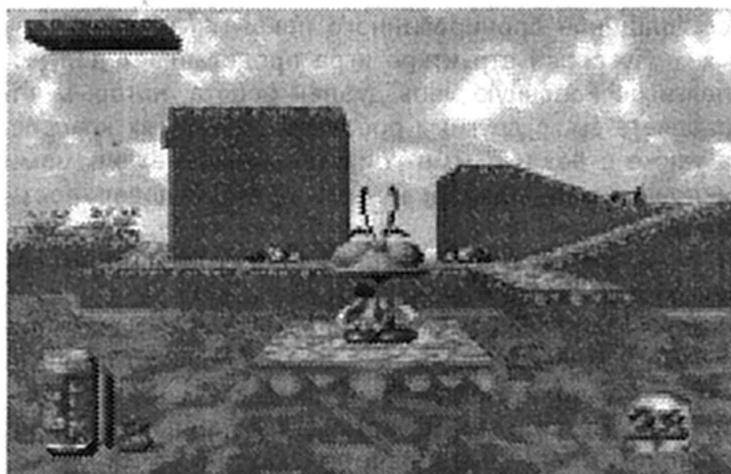
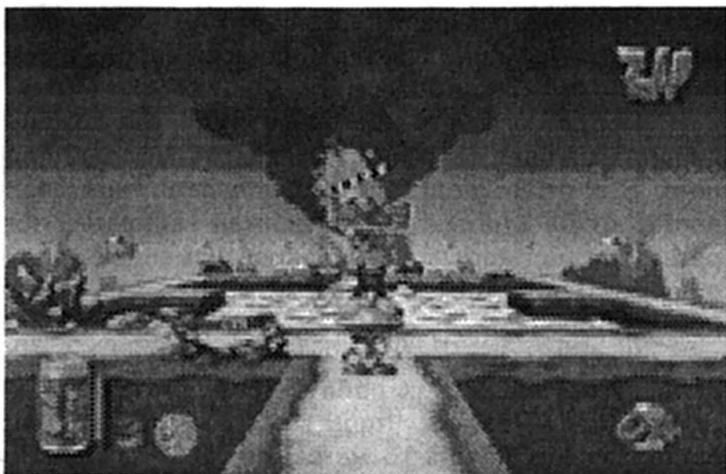
В Рептилии, сцена 1, вы должны на маленькой платформе направиться к паре змей в сомбреро, далее вы пересекаете большую Яму Ящериц,

с любезной вывеской, "Берегись, Яма Ящериц", и на той же платформе, которая кстати очень быстро летает, и , главное, туда, куда вам надо, попробуйте раздавить одну из змей. Ну вот и все, вы можете перейти на уровень вверх, через Звездный Шар.

В сцене 3, в конце Кварии, попробуйте найти немного энергии, и направляйся к Серому Крабу. Смело прыгай на него, кусок его внезапно отломится и полетит вправо. Прокатись на нем до уступа. Передти несколько секунд, прыгни влево - и еще один уровень пройден и обретено 3 сердца.

Переходя со второго уровня выше в сцене 2 , в Барбии, поднимайтесь с помощью двух эскалаторов, которыми вы должны воспользоваться в два приема. Становитесь на первый эскалатор и когда он начнет двигаться - спрыгивайте вправо. Вы должны приземлиться на платформу , которая перенесет вас на уровень выше.

Когда вы доберетесь в Арахнию, в сцене 1, про-





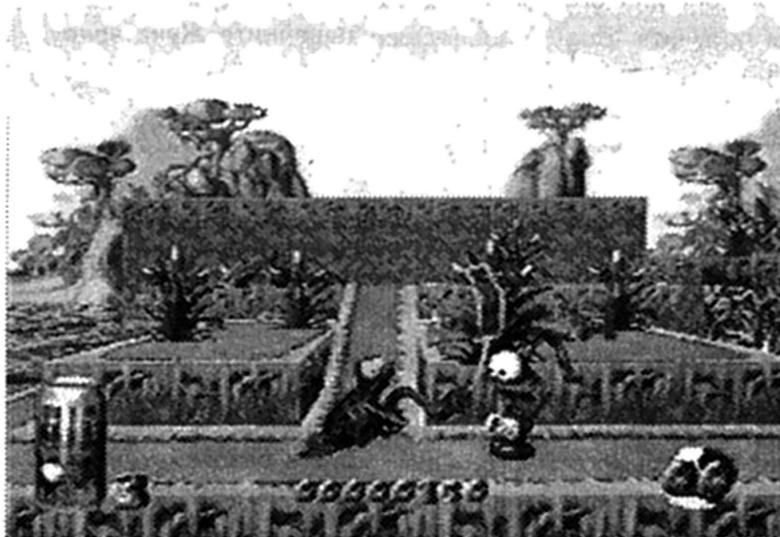
ходя ряд пауков -крестовиков, дойдите до перекрестка. Тут Баг и должен выбрать - идти прямо или направо. Иди прямо до тех пор, пока не дойдешь до ямы с пауками - крестовиками. Попробуй его убить и прыгай вниз, в яму. Пройдись немного назад и снова прыгай вниз. Ты приземлишься удачно и получишь сердце, монетки, несколько кристалликов сахара.

В Барбии, сцена 1, найди три эскалатора, стань на третий эскалатор и повернись лицом к стене. Повернись налево, нажми "Налево" на D-образ-



но кнопке , и ты можешь прогуляться между стенами в прекрасное место с 4 сосульками и кристалликами сахара. Используй сосульку, чтобы отталкиваться, взбираясь вверх по эскалатору. Не забудь посмотреть направо, чтобы найти монетку.

Когда Баг побеждает врага он начнет... накаляться. В эти секунды он абсолютно непобедимый. Используй это свойство, чтобы выбраться из неприятных ситуаций.



## Cyborg justice

Битвы роботов-терминаторов — футуристические прогнозы развития боевой техники

В сникавшем популярность российском фантастическом мультфильме "Тайна третьей планеты" герои высаживаются на одном из миров, населенном лишь роботами. Игровая программа "Cyborg justice", созданная для телевизионной приставки Sega MegaDrive, позволяет пользователю самому перенестись на одну из таких планет, где правят законы беспощадного стального кулака, а нормы морали определяют толщину бронированного покрытия корпуса.

По своей структуре игра представляет долгую, почти бесконечную цепь дуэлей робота, которым управляете вы, с другими роботами различных классов, а также с бездушными убийственными механизмами и ловушками, разбросанными по всей поверхности планеты.

В самом начале игроку предоставляется возможность самому сконструировать робота. Следует выбрать оптимальный тип корпуса - не слишком тяжелый и громоздкий, и не очень легкий, который не сможет хорошо противостоять каскаду ударов противника. Не стоит также останавливать свой выбор на слишком специализированных моделях нижних ко-

нечностей.

Среди длинного перечня рук есть и стальной кулак и руки -лезвия, конечности со вмонтированным дулом лазера и вращающимся сверлом. Можно также отстреливать руку ракетным залпом.

Прежде чем отправиться в путешествие, вам предстоит серия нелегких боев на арене смерти. Тем не менее это послужит для "необстрелянного" киборга хорошей тренировкой. Это бои без всякой жалости к противнику. У вражеского киборга можно оторвать руку или разорвать его самого на части, протаранить корпусом или швырнуть со всей силой на землю.

После того, как все враги были уничтожены, киборг начинает свое путешествие по мертвой планете. В пути его подстерегают всевозможные опасности, кроме этого игрок не должен забывать смотреть себе под ноги - неожиданное изменение рельефа местности может привести к тому, что киборг рухнет в пропасть.

В программе поведения встречающихся в процессе игры вражеских роботов содержится только одна команда-убивать. Чтобы выжить и победить, вам остается лишь делать то же самое.

# TOTAL ECLIPSE

Жанр: космический шутер  
 Издатель: Crystal Dynamics  
 Разработчик: Crystal Dynamics  
 Год выпуска: 1994  
 Графика: анимация  
 Вид в игре: позади корабля  
 Знание английского: не обязательно  
 Сложность: не сложная  
 Количество уровней: 5  
 Количество игроков: 1  
 Количество CD в игре: 1  
 Необходимые аксессуары: стандартный комплект.

**Легенда игры:** жестокая раса инопланетян, именующих себя Драк-Саи, единственной целью которых является уничтожение всего живого, угрожает взорвать Солнце при помощи новейших достижений своей военной техники. Ваша задача - с боями прорваться через пять планет, на каждой из которых вас будут ожидать новые испытания, и защитить Землю от Драк-Саи. Конечно, вы ни на что не способны с голыми руками... В вашем распоряжении будет замечательный космический корабль FireWing. Итак, отправляйтесь в бой, чтобы на Земле не наступило полное затмение.

## Основные стратегии вашего поведения

**Управление:** войдя в меню игры, вы можете сделать выбор между четырьмя режимами: Simulation A, Simulation B, Arcade A и Arcade B. По умолчанию установлен режим Simulation A (мы также рекомендуем вам играть именно в нем). Назначение кнопок следующее: Вперед - FireWing летит вниз; Назад - FireWing летит вверх; Влево и Вправо - FireWing поворачивает налево или направо; с помощью L и R вы сможете выполнять перевороты; X приводит в действие специальные системы вооружения; A - это ускорение; B - огонь; C - тормоза; P - пауза в игре.

Системы корабля FireWing сконструированы по бескомпромиссному принципу: со щитом или на щите. Ваши энергетические запасы постоянно истощаются, причем даже в том случае, если вам удастся уйти из зоны обстрела. Для того, чтобы иметь достаточно топлива, вам необходимо уничтожать врагов. За некоторых из них вы будете получать большие объемы энергии, поэтому для начала неплохо выяснить, кто из ваших противников является наиболее "доходным".

Стрельба из корабель-

ных орудий FireWing может вестись с тремя различными уровнями мощности. Каждый раз, когда вы находите пиктограмму с изображением того вида оружия, которым вы уже пользуетесь, его уровень мощности возрастет на единицу. Третий уровень соответствует максимальной мощности. Лишиться того или иного уровня вы можете лишь в случае собственной гибели.

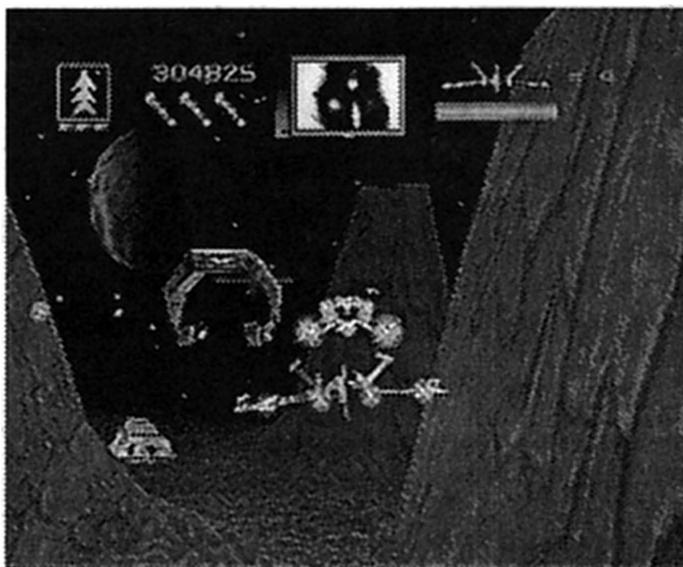
Определите, какие виды оружия лучше всего подходят для борьбы с теми или иными противниками (и, соответственно, на определенных уровнях игры) и старайтесь пользоваться ими как можно чаще, чтобы уровень их мощности достиг максимальной отметки.

Плазменная бомба (кнопка X) способна уничтожить все, что в данный момент находится на экране. Конструкция FireWing позволяет взять на борт лишь три такие бомбы, поэтому не расходуйте их попусту.

В некоторых ситуациях плазменная бомба в буквальном смысле этого слова может спасти вашу жизнь. Если вы чувствуете, что ваши минуты сочтены, сбрасывайте ее на головы своих противников без лишних раздумий. Она не только уничтожит всех неприятелей, которые находятся в поле вашего зрения, но и значительно повысит энергетический потенциал корабля. Если у вас на борту находятся три плазменные бомбы и вы собираетесь подобрать пиктограмму с ее изображением, одну из бомб перед этим необходимо сбросить.

Набрав 1.000.000 очков, вы получаете дополнительный FireWing. За каждые 5.000.000 очков вам причитается дополнительная жизнь. Безусловно, чем больше очков вы наберете, тем больше шансов на то, что игра завершится в вашу пользу. За каждую бочку, которую вы выполните в воздухе, вам начисляется по 10.000 очков, а за каждую сбитую вражескую цель - 25.000.

Для перелетов через тунне-



ли вам необходимо в совершенстве овладеть управлением FireWing, прежде всего тормозами и акселератором. Здесь главное - правильно рассчитать время.

• Не забывайте время от времени бросать взгляд на сетку радара, которая значительно расширяет возможности бокового обзора - это поможет вам пореже врезаться в стены. Кроме этого, на сетке радара вы сможете видеть пиктограммы с изображением различных типов оружия, которые иногда оказываются спрятанными в каньонах.

• Никогда не оставайтесь на одном и том же месте слишком долго. Приучите себя во время полета по прямой траектории как бы невзначай нажимать Влево и Вправо, чтобы FireWing немного отклонялся от своего курса. При этом немного возрастает вероятность того, что вражеский огонь придется мимо цели.

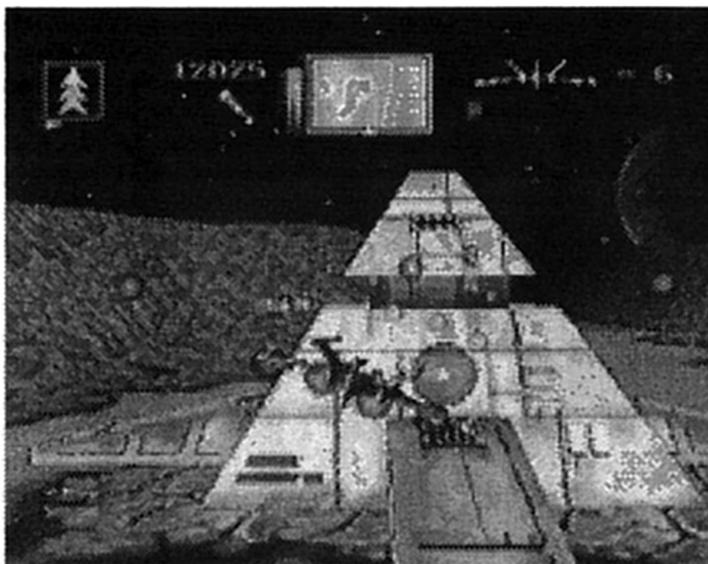
### Аквиос Мейджор

• Первые четыре раунда игры совсем несложные. Воспользуйтесь этим, чтобы в тонкостях изучить управление FireWing'ом. Выберите себе оружие и доведите уровень его мощности до максимальной отметки, готовясь к схватке с первым противником, которая предстоит вам в конце четвертого раунда.

• Расстреливайте как можно большее количество ракет. За них вам причитаются призовые очки.

• Во время третьего раунда вам будет необходимо пролететь через кольца высшего пилотажа. Держитесь левой стороны - это поможет вам преодолеть все пять колец одно за другим. На данном этапе это совсем несложно и, кроме того, принесет вам столь необходимые очки.

• Как только в конце четвертого раунда на вашем горизонте появится противник (Посейдон), выберите из своего арсенала бластер Звездный страж (Stellar Guard); он находится в крайнем правом углу. По сравнению с вашими будущими противниками Посейдон - просто букашка, однако с его помощью вы овладеете основными приемами ведения военных действий. Посейдон будет атаковать вас двумя различными способами. Для того, чтобы отразить атаку первого вида, остановитесь прямо напротив него. Как только он откроет огонь, переместитесь налево или направо, чтобы быть подальше от его щупалец. Совершая обманные маневры, постоянно ведите стрельбу. От второй атаки Посейдона труднее уклониться, зато ей можно без труда противостоять. Когда он выстрелит в вас огромной красной волновой бомбой, просто оставайтесь на месте и открывайте огонь. Попав под



массированный обстрел, волновая бомба прекратит свое существование, не долетев до своей цели. Ни в коем случае не меняйте положение корабля, поскольку это значительно повысит его уязвимость. Два удара щупалец - и от FireWing'a останется одно воспоминание. Не забывайте время от времени снижаться и бомбить зеленые камеры энерговосстановления. В том случае, если все ваши усилия не увенчаются успехом, сбрасывайте плазменные бомбы.

### Магма Прайм

• На этом этапе игры вашей целью являются Киборг-лаборатории. Постарайтесь взорвать как можно больше лабораторий, поскольку призовые очки в последствии окажутся для вас совсем лишними.

• Во время первого раунда вашего пребывания на Магма Прайм вы должны пролететь сквозь все пять колец высшего пилотажа. Они обязательно бросятся вам в глаза, а преодолеть их не составит большого труда.

• По мере вашего продвижения по Магма Прайм ваши противники будут становиться все более и более изощренными. Обратите внимание на то, как каждый из них ведет стрельбу. Некоторые из них будут пытаться расстрелять вас в упор, в то время как другие будут просто-напросто вести неприцельный огонь в вашем направлении. Красные снаряды очень опасны - из-за них FireWing может лишиться значительной доли своего энергетического потенциала.

• К концу четвертого раунда, когда вам предстоит сразиться с новым противником (Вулканом), энергетический уровень вашего оружия должен равняться по меньшей мере двум. Вулкан - это огромная живая гора, которая обрушится на вас смертоносный шквал огня. Слева и справа от Вулкана находятся камеры энерговосстановления. Ни в коем случае не сбрасывайте на Вулкан плазменные бомбы, поскольку они способны разрушить все камеры энерговосстановления. Дождитесь того момента, когда глаза Вулкана нальются кровью, а затем стреляйте прямо в них. Когда глаза снова станут желтыми, разбомбите несколько камер энерговосстановления. Продолжайте действовать аналогичным образом до тех пор, пока Вулкан не отдаст концы.

### Соляриус Центурия

• На Соляриус Центурия вашей целью будет разрушение инопланетных электростанций. Их не очень много и, как правило, они представляют собой плохие мишени для стрельбы, поскольку находятся очень близко к земле. Не пытайтесь ради них ввязываться в разборки с неясным исходом. Поверьте, что в данном случае овчинка выделки не стоит.

• Как только вы начнете облет этой пустынной планеты, вам начнут попадаться новые противники. Эти аппараты, напоминающие земные вертолеты, будут всеми возможными путями уклоняться от ваших пуль. Их легче всего прикончить, подпустив на достаточно близкое расстояние, после чего они устремятся прямо навстречу своей смерти.

• Между вторым и третьим раундом вы окажетесь в туннеле. Летите не спеша и обдумывайте каждый свой маневр. Если FireWing разобьется в одном из туннелей, вам придется повторить свой путь с самого начала туннеля.

• Кондор, с которым вам предстоит сразиться на этой планете, не такой уж и крепкий орешек. Воспользуйтесь бластером Звездный страж и не забывайте перезаряжать его.

Сконцентрируйте весь огонь на противнике, одновременно уклоняясь от его красных снарядов. До тех пор, пока вы продолжаете взрывать электростанции, появляющиеся во время вашей битвы с Кондором то в левой, то в правой части экрана, FireWing способен выдержать несколько прямых попаданий. Воспользуйтесь той же тактикой, что и по отношению к Посейдону.

### Полярис 5

Первая же вещь, которая бросится вам в глаза в самом начале этого уровня - это значительно усложнившаяся обстановка. Только небольшая часть ваших противников будет вести обстрел лишь красными снарядами, причем они не будут не столько целиться в вас, сколько заставлять вас следовать тем или иным курсом. Чтобы разрушить их планы, летите в одном направлении до тех пор, пока они не откроют огонь, а затем немедленно меняйте траекторию полета.

В третьем раунде вам предстоит преодолеть один из двух лабиринтов. Для этого необходимо найти правильный туннель и выбраться из него наружу. В противном случае FireWing разобьется в ближайшем тупике.

В начале третьего раунда выберите крайний левый полетный коридор. Заметив первую развязку, возьмите вправо. На второй и третьей развилках также выберите

правый поворот, затем сверните налево и еще раз направо. И, наконец, на следующей развязке сверните вправо. Это приведет вас в правильный туннель, откуда вы сможете выбраться наружу. После этого в поле вашего зрения окажется еще несколько десятков туннелей. Минуйте их все, за исключением последнего. Он практически такой же, как и тот, в котором вам уже пришлось побывать. Когда вы вновь окажетесь под открытым небом, конец уровня будет уже не за горами.

В конце четвертого раунда вам предстоит сразиться с Коброй. Вновь рекомендуем вам остановиться на бластере-Звездный страж и, как всегда, зарядить его на полную мощность. Кобра атакует вас, применяя комбинированную тактику, в которую включены приемы всех предыдущих противников. Внимательнее всего следите за пурпурными плазменными лучами, поскольку именно они обладают наибольшей разрушительной силой. Не забывайте и о камерах энергоснабжения. Воспользуйтесь плазменными лучами, имеющимися у вас на вооружении - они во многом облегчат вашу задачу.

### Сан Деггер

Пролетая над Сан Деггер, не так-то просто наблюдать за тем, что происходит на земле. Поэтому советуем вам внимательно следить за показаниями радара и сни-

**Волшебный** **WORLD**  
**MAGIC** Мир

**ЛУЧШИЕ** **СЕРВИС**  
**ВЫБОР**  
**ЦЕНЫ**

**Специализированные магазины электронных игр:**

 **Panasonic**  
**3DO**

**SONY** **Play**  
**Station**

 **SEGA**

**CASIO**  
музыкальные инструменты

**Nintendo 64**

 **домашние IBM**  
**КОМПЬЮТЕРЫ**

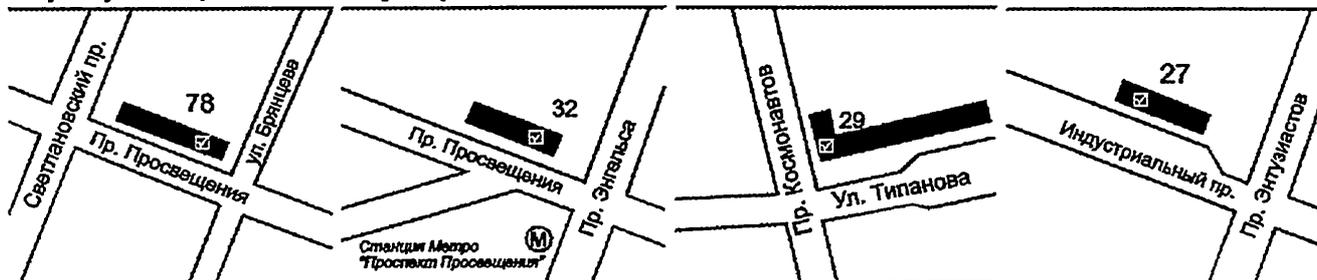
**БОЛЕЕ 1000 ИГР НА КАРТРИДЖАХ И ЛАЗЕРНЫХ ДИСКАХ**

Пр. Просвещения 78

Пр. Просвещения 32

Ул. Типанова 29

Индустриальный пр. 27



жаться в том случае, если дело принимает серьезный оборот.

Во втором раунде вам предстоит преодолеть второй лабиринт. В начале уровня летите мимо первого туннеля и не меняйте направления полета до тех пор, пока вы не достигнете конца воздушного коридора и не будете вынуждены лететь через туннель. Находясь внутри туннеля, перезарядите свое оружие и соберите как можно больше плазменных лучей. Как только FireWing вылетит наружу, перед вами откроется новый туннель, вход в который располагается непосредственно под узким воздушным коридором. Летите над туннелем и сверните влево на первой развязке. Затем, на второй развязке, сверните вправо - это приведет вас в очередной туннель. На выходе из него летите внутрь следующего туннеля, который окажется перед вами. В том случае, если вы его пропустите, вам придется лететь круглым путем, который приведет вас к тому месту, где вы уже побывали.

Четвертый уровень выглядит гораздо более сложным, чем он есть на самом деле. В самом начале летите вдоль правого воздушного коридора. Отправившись в путь, вы можете просто-напросто наблюдать за показаниями ра-

дара и в соответствии с ними менять направление полета. В этом месте пути не следует ставить рекорды скорости - летите так быстро, чтобы успевать реагировать на показания приборов.

Перед тем, как вступить в бой с последним противником, вы должны остановить свой выбор на одном из трех видов оружия. Как всегда, рекомендуем вам бластер Звездный страж. Ваш неприятель будет обстреливать FireWing красными лазерными лучами, двух попаданий которых достаточно, чтобы отправить вас на тот свет. Избежать их попадания можно следующим образом: оставайтесь неподвижным до момента выстрела, затем отлетите немного назад. Сконцентрируйте на противнике весь свой огонь, а когда уровень энергии дойдет до угрожающе низкой отметки, примените плазменные лучи. В том случае, если вам удастся уклониться от вражеского обстрела, вы без труда победите своего неприятеля.

Когда с последним противником будет покончено, вы должны будете пролететь через последний туннель. Он не похож на все остальные из-за спиралевидной конфигурации. Советуем вам лететь на самой низкой скорости и расстреливать металлические шары, благодаря которым повышается энергетический потенциал FireWing'a. Вы все еще

## Сверхсекретные коды

**ВЫБОР УРОВНЯ:** Начните игру, а затем прервите ее с помощью кнопки Р. Войдите в меню и выберите пункт Quit/Preview. Удерживая в нажатом состоянии кнопку X, последовательно нажмите и отпустите кнопки В, L и А. Затем отпустите кнопку X. После этого нажмите и отпустите кнопки В, L, А, В, L, А. В том случае, если вы ничего не перепутали, у вас появится возможность начать игру с любого уровня.

**ЭКРАН ЧЕРЕП:** остановите игру и войдите в меню. Выберите пункт Play Game и нажмите кнопки В, А, С, А, В, А. Теперь одновременно нажмите и отпустите кнопки L и R. И, наконец, дважды нажмите на кнопку X. На экране возникнет изображение черепа. Вам необходимо войти в этот режим, если вы хотите воспользоваться одним из следующих кодов:

**РЕЖИМ СВОБОДНОГО ПОЛЕТА:** выведите на экран изображение черепа и нажмите L, А, В, L, А, В, X, X. В режиме свободного полета вы можете сколь угодно долго обозревать космическое пространство.

**99 КОРАБЛЕЙ:** выведите на экран изображение черепа и нажмите Р. На экране появится большой красный череп. Теперь нажмите А, А, В, В, С, С, L, L, R, R. В том случае, если код введен правильно, вы услышите звуковой сигнал. Вновь нажмите на Р - теперь в вашем распоряжении имеются 99 космических кораблей.

## Секретные коды:

Код выбора уровней:

Войдите в меню Main Menu и выберите пункт меню Quit/Preview.

Нажмите и держите кнопку X.

Нажмите кнопки В, Левый шифт, А.

Отпустите кнопку X.

Нажмите В, Левый шифт, А, В, Левый шифт, А.

## Код Зоны Свободного Полета:

Зона Свободного Полета находится в Ледяном Мире, неограниченной длины и в ней нет противников. Ее можно использовать для отработки летных навыков.

В начале игры, нажмите кнопку Р и вернитесь в меню Options.

Выберите пункт меню Resume Game и введите код: В, А, С, А, В, А, Левый шифт, Левый шифт + Правый шифт, X, X.

Появится экран с изображением маленького черепа. Наберите L, А, В, L, А, В, X, X, X.

Код на 99 жизней: В начале игры, нажмите кнопку Р и вернитесь в меню Options. Выберите пункт меню Resume Game и введите код: В, А, С, А, В, А, L, L + R, X, X.

Появится экран с изображением маленького черепа. Нажмите кнопку Р, появится большой череп. Наберите А, А, В, В, С, С, L, L, R, R, Р.

# GRIDDDERS

Тема: Головоломка

Количество игроков: 1

Разработчик: Tetragon Inc.

Издатель: Tetragon Inc.

Количество уровней: 36

Сложность: выше среднего

Год выпуска: 1996

Знание английского: не обязательно

**Особые достоинства:** Гриддеры - это по-настоящему увлекательная и абсолютно оригинальная по своей идее игра-головоломка.

**Суть игры:** Каждый уровень представляет собой поле размерами 16 на 16. Ваша задача - управлять действиями симпатичного паренька по имени Зак, которому необходимо выбраться наружу, предварительно отыскав определенное количество Ключей-Пирамид. Поиск ключей связан с перемещением огромных движущихся кубов - Гриддеров (вот почему у этой игры такое название). По мере прохождения уровней задача усложняется - на вашем пути появляются новые разновидности Гриддеров, а также самые разнообразные предметы, заставляющие Гриддеров непрерывно перемещаться по полю. Хорошая музыка и мультипликационные сценки не дадут вам заскучать по мере прохождения уровней.

## Основные стратегические ходы

Переходя на очередной уровень, нажимайте на С - вы увидите, как перемещаются Гриддеры и как выглядит все поле целиком. У игроков появляется искушение сразу же начать действовать и решить головоломку, что называется "на лету". Вынуждены вас разочаровать: подобные эксперименты оканчиваются для Зака весьма плачевно.

Как только вы находите кость, к вам подбегает Фидекс. Эта собака-робот подает голос всякий раз, когда Зак проходит мимо определенных клеток поля, которые называются сигнальными клетками. Эти сигнальные клетки имеют двойкий смысл. Во-первых, лай Фидекса может означать, что клетка, на которой стоит Зак или ближайшая к ней, является важной частью решения всей головоломки. Возможно, Заку необходимо заблокировать несколько Гриддеров, которые в противном случае обрушатся ему на голову, или подобрать некий предмет (молниеотвод, телескоп и т.п.), находящийся неподалеку. Во-вторых, если клетки расположены у самого края поля, Фидекс сообщает, в каком именно месте могут появиться Охотники или Воришки. Будьте начеку!

Вы можете отрегулировать масштаб изображения, удерживая кнопку R и нажимая Вперед или Назад - соответственно для увеличения или уменьшения масштаба. При этом срабатывает знаменитое золотое правило - чем хуже графика, тем лучше обзор и наборот.

Гриддеры под названием Бадди ("приятель") - это кубы, на гранях которых изображены улыбающиеся лица. Они будут сопровождать Зака на его пути и всякий раз произносить "Привет!", когда тот будет находиться поблизости. Вы

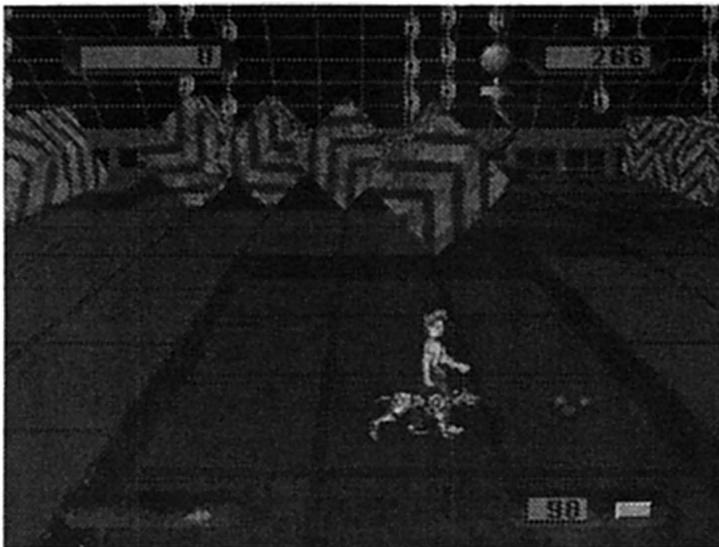
можете использовать эти кубы для блокирования других Гриддеров или для решения головоломок. Однако, далеко не все Бадди остаются столь же дружелюбными. На более высоких уровнях после нескольких переворотов некоторые Бадди превращаются с свою прямую противоположность - Анти-Бадди. Вместо улыбок на их гранях возникают гримасы, они преследуют Зака по всему полю с воинствующим кличем "Хей!", пытаясь подмять его под себя.

Получение приза на призовом уровне возможно только после того, как будут закрыты все белые или подсвеченные клетки поля. Хотя в инструкции к игре сказано прямо противоположное, вы можете воспользоваться в этих целях Гриддерами под названием Дад. Воспользуйтесь всеми кубами, которые вы только сможете найти, закройте необходимые клетки и получайте вождельный приз!

Охотники - это небольшие роботы с ножами в руках, пытающиеся выследить Зака и изрубить его на мелкие кусочки. Охотники появляются на поле в том случае, если Зак провёл на нем слишком много времени, поэтому ваша задача - решить очередную головоломку как можно быстрее. Воришки - это роботы с радаром на головах. Они подбирают все предметы, которые попадают им на пути, и воруют у Зака Ключи-Пирамиды. По возможности все время держитесь от них подальше.

Гриддеры способны перемещаться и падать с небольшой высоты - это не причиняет им никакого вреда. Однако, если Гриддер свалится в высоты большей, чем половина его собственной, он превратится в Дад-куб и даже может немного сплюснуться. Если вы знаете, как этим умело воспользоваться, ваша задача на уровнях 12 и 17 значительно упростится.

Большинство нижних уровней можно пройти различными путями, но по мере их прохождения оказывается, что существует лишь один вариант решения головоломки. Поэтому не удивляйтесь, если ваше собственное решение будет отличаться от предложенного нами.



Уровень 1: Добро пожаловать к Гриддерам

Здесь все настолько просто, что этот уровень и за уровень можно не считать! Дойдите до верхнего правого угла поля, подберите зеленый Ключ-Пирамиду, лежащий на полу и отправляйтесь на север, туда, где мигает клетка, обозначающий выход.

Уровень 2: Антиуровень

Сразу же идите по направлению к нижней границе поля. Затем отсчитайте седьмую клетку от правой границы поля. Оставайтесь там до тех пор, пока вы не заблокируете несколько оранжевых кубов, которые будут катиться вертикально. Они в свою очередь заблокируют синие кубы, которые будут катиться по горизонтали. (Для того, чтобы получить Ключ-Пирамиду, вам необходимо заблокировать синие кубы, на которых изображены зеленые пирамиды.) Оставайтесь на седьмом квадрате до тех пор, пока все синие кубы не окажутся заблокированными, выстроившись в один ряд. Как только вы услышите звук, напоминающий колокольный звон (это означает, что ключ упал на пол), а последний синий блок станет оранжевым, переместитесь на шесть клеток влево и подберите с пола ключ. Это даст вам возможность перейти на следующий уровень.

### Уровень 3: Генераторы-Убийцы

Переместитесь на пять клеток вправо, затем - на две клетки вверх. Заблокируйте оранжевые кубы, катящиеся по горизонтали справа налево. Оранжевые кубы заблокируют кубы-Убийцы (полосатые), которые в свою очередь остановят несколько кубов-Убийц с пирамидами на гранях. Услышав колокольный звон, поднимитесь на одну клетку вверх и найдите Ключ-Пирамиду.

### Уровень 4: В тисках

Прежде всего переместите коричневый Дад (он находится прямо напротив Зака) на одну клетку вверх. Встаньте на ту клетку, где раньше находился Дад, и подтолкните его на одну клетку влево. Теперь вы можете свободно перемещаться по полю. Подтолкните тот же самый Дад на одну клетку вниз. Осторожно подойдите к правой границе поля; там вы увидите желтые кубы, которые будут вертикально катиться вдоль нее. Встаньте на вторую от правой границы поля и десятую от нижней границы поля клетку. Теперь вы можете при помощи желтых кубов заблокировать Генераторов-Убийц, которые перемещаются по горизонтали. Вам нужно дождаться, пока не окажутся заблокированными все шесть Генераторов-Убийц, потому что ключ упадет с верхушки последнего из них.

### Уровень 5: Ключ к разгадке - гвойка

В ту же минуту, когда вы окажетесь на поле, вам станет ясно, что Зак стоит прямо на пути куба-Убийцы. Быстро дойдите до середины поля и поднимите первый из двух Ключей-Пирамид. Переместите ближайший к вам Дад, чтобы заблокировать одного-единственного Генератора-Убийцу, который будет катиться по горизонтали в верхней половине площадки. Будьте внимательны - сначала необходимо заблокировать куб-Убийцу без изображения пирамиды, а уже затем воспользоваться им, остановив движение Генератора-Убийцы.

### Уровень 6: Большая охота (призовой уровень)

Решить головоломку на этом уровне не составит большого труда - вам нужно лишь заблокировать желтый куб-Генератор, перемещающийся по горизонтали вдоль верхней границы поля. Получить приз будет гораздо сложнее - для этого вам нужно закрыть все белые плитки, которыми вымощено поле. Для



начала подойдите к первому Даду (в верхней половине поля) и переместите его на четыре клетки вправо. Теперь столкните второй Дад (он находится посреди поля в нижней половине) на одну клетку вниз. (Теперь оба Дада должны находиться на белых плитках.) Доберитесь до третьего Дада (внизу справа) и столкните его на две клетки вниз. Затем, вернитесь к первому Даду и вытолкните его с той клетки, на которой он стоит, тем самым освободив дорогу заблокированным Генераторам-Убийцам. Прделайте те же действия и со вторым Дадом и найдите безопасную клетку, стоя на которой Зак сможет немного передохнуть. Дождитесь того момента, когда все белые плитки окажутся закрытыми. (В том случае, если вы сначала решите головоломку, а затем получите приз, ваши очки удвоятся.)

### Уровень 7: Окопная война

Воспользуйтесь одним из зеленых Дадов для того, чтобы заблокировать Генератора-Убийцу, который катится по горизонтали параллельно верхней границе поля. Затем толкните другой зеленый Дад по направлению к нижней границе поля, стоя на верхушках кубов-Убийц, скатывающихся в "окоп". В том случае, если Зак стоит на верхушке куба-Убийцы, с ним не случится ничего плохого. Как только вы вместе с Дадов пересечете "окоп", воспользуйтесь им для блокировки Генератора-Убийцы, перемещающегося по горизонтали вдоль нижней границы поля.

### Уровень 8: Все выше, и выше, и выше

Переместите влево зеленый куб, стоящий в середине поля, и установите его в клетке, находящейся как раз справа от левого лифта в верхней части площадки. С помощью левого лифта доберитесь до платформы и столкните стоящий на ней зеленый куб на одну клетку вниз. Спуститесь на лифте вниз и уберите со своего пути первый зеленый куб, стоящий посередине. К тому времени, когда вы закончите выполнять все эти действия, Ключ-Пирамида упадет на правую платформу. Поднимитесь на правом лифте в верхнюю часть поля и подберите ключ.

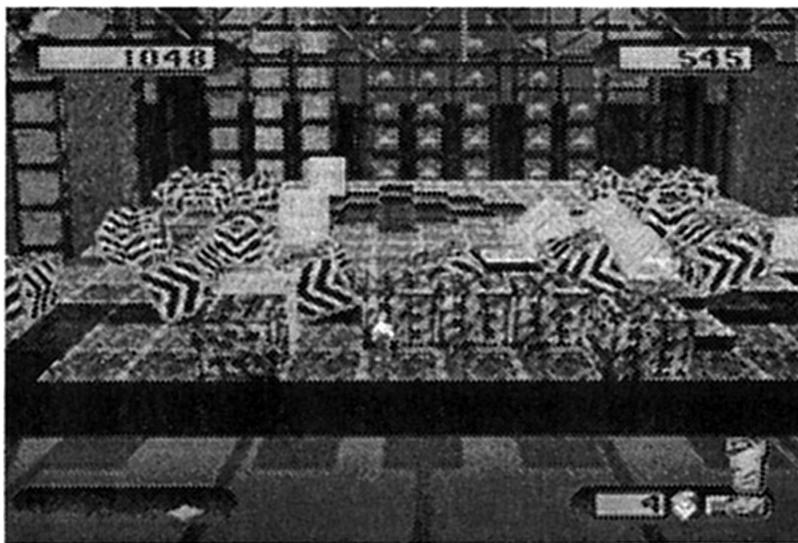
### Уровень 9: Охотник в ловушке

Для начала спуститесь на три клетки вниз, а затем пройдите три клетки вправо. После этого вы окажетесь рядом с зеленым Дадом. С его помощью заблокируйте Генератора-Убийцу, который катится горизонтально вдоль лифтов. Аккуратно переместите Дад на три клетки вправо и на три клетки вверх. До того, как поставить Дад на последнюю клетку, убедитесь в том, что кубы-Убийцы, которых вам необходимо заблокировать, расположены в следующей последовательности: Убийца / Убийца / Генератор-Убийца (с изображением пирамиды). Как только кубы-Убийцы выстроятся именно таким образом, можете смело ставить Дад на пути первого Убийцы. Два остальных вскоре присоединятся к нему. После того, как Генератор-Убийца уронит ключ, уберите Дад с их пути. Быстро хватайте ключ. Теперь вам необходимо воспользоваться той же стратегией для получения второго ключа.

### Уровень 10: Удивительное превращение

На этом уровне в игру впервые вступают Перевертыши. Эти сине-белые блоки размером в одну четверть обычного Гридде-

ра окажутся очень полезными при решении головоломки на более высоких уровнях. На данном этапе они вам не очень-то и нужны. Вот последовательность необходимых действий: передвиньте Перевертыш в верхнюю левую часть поля, переместив его на одну клетку вверх, и займите его место. Дождитесь, пока у вас за спиной не появится розовый куб. Затем переместите Перевертыш, находящийся справа от вас, на одну клетку вправо и встаньте на его место. Стойте неподвижно до тех пор, пока розовый куб не заблокирует Генераторов-Убийц, которые катятся по вертикали. Как только ключ упадет на пол, поднимите его, пройдя на пару клеток вперед. Вернитесь туда, где находился правый Перевертыш, и повторите те же действия. Таким образом вы получите второй ключ.



обходимо самостоятельно создать кубы типа Дад. Для этого подберите с пола предмет под названием Аура (он куполообразный, светло-зеленого цвета) и пройдитесь по полю, стараясь дотронуться им до, как можно большего количества кубов-Убийц.

### Уровень 20

Заблокируйте Генератор-Шестигранник с помощью Бадди и подберите Шестигранный Ключ. Воспользуйтесь им для того, чтобы открыть ворота (они квадратной формы с изображением шестиугольника). Заберитесь на куб Убийцу и с его помощью заблокируйте Генератор-Убийцу. Затем пройдите через одни из шестигранных ворот.

### Уровень 21

Как же добраться до Шестигранного Ключа? Воспользуйтесь дверью-ловушкой. Дойдите до двух дверей-ловушек, вокруг которых перекатываются кубы-Шестигранники. Поставьте Зака на левую из этих дверей. В тот момент, когда Убийца-Шестигранник приблизится вплотную к бедному пареню, отступите на одну клетку влево. Убийца-Шестигранник провалится в открывшуюся ловушку. Теперь вы можете получить Шестигранный Ключ, заблокировав куб-Шестигранник, катящийся следом за Убийцей-Шестигранником.

### Уровень 22

Подтолкните Перевертыша, стоящего в нижней левой части поля, к ближайшему лифту. Как только Перевертыш окажется у лифта, переместите его на три клетки вниз. Быстро столкните Бадди-куб, стоящий в правой части поля, на одну клетку вниз. Не двигайтесь до тех пор, пока не окажутся заблокированными Генераторы-Убийцы. Услышав колокольный звон, спуститесь на одну клетку вниз и возьмите Ключ-Пирамиду.

### Уровень 23

Вам необходимо воспользоваться Перевертышем, находящимся в левом нижнем углу и дверью-ловушкой в верхней части поля. Для того, чтобы получить Шестигранный Ключ, примените ту же стратегию, что и в Уровне 21. Откройте ворота с его помощью и заблокируйте Генератора-Убийцу.

### Уровень 25

Дойдите до нижнего правого угла поля. Установите Перевертыша на расстоянии пять клеток от правой границы и три клетки от нижней границы. Затем переместите Перевертыша на две клетки вправо и одну клетку вверх. Теперь столкните Перевертыша, стоящего в верхней части поля, на пять клеток вниз и на одну клетку влево. И, наконец, дойдите до пятой клетки от левой границы поля и четвертой клетки от нижней границы поля. Подождите, пока синий куб-Пчела, который заблокирован Заком, сам не остановит передвижение Генераторов-Убийц. Перед тем, как подняться с пола Ключ-Пирамиду, убедитесь в том, что все Генераторы заблокированы.

### Уровень 30

Решить эту головоломку будет значительно проще, если вы воспользуетесь телескопами. Имейте в виду, что вы може-

## Уровень 11: Безымянный уровень

Вот теперь для решения головоломки вам действительно нужны Перевертыши. Переместите тот Перевертыш, который находится справа (в верхней половине поля) на одну клетку вправо, шесть клеток вниз и одну клетку вправо. Быстро отойдите, освободив дорогу Генераторам-Убийцам. Видите розовые кубы, которые катятся вертикально сверху вниз? Заблокируйте их таким образом, чтобы они смогли остановить движение Генераторов-Убийц.

## Уровень 12: Демо-зрелище (Призовой уровень)

Пройдите на две клетки вверх и на четыре клетки вправо. Бадди скажет вам "Привет!" и будет неотступно следовать за Заком по полю, куда бы тот ни пошел. Перейдите на ближайшую клетку справа и убедитесь в том, что Бадди следует за вами. Теперь пройдите без остановки вправо еще на два клетки. Обратите внимание на то, что Бадди остановился, поскольку Зак вышел за границы зоны его магнитного притяжения.

С этого момента первые несколько кубов начинают закрывать белые плитки, которыми вымощено поле. Дождитесь появления второго Бадди. Сделайте так, чтобы он проследовал за Заком в сторону верхней левой платформы и заблокировал Убийц, которые встанут на белые плитки. Теперь переместите Перевертыша на три клетки вниз и на четыре клетки вправо. Затем переместите пятнистый зеленый Дад (он находится неподалеку от правой границы поля) на одну клетку вправо и на три клетки на север. Вернитесь к Перевертышу и столкните его еще на одну клетку вправо. Теперь белые плитки у правой границы поля закрыты. (Еще раз обращаем внимание читателя: в инструкции к игре написано, что вы не можете воспользоваться Дадами для того, чтобы закрыть белые плитки и получить приз. На самом деле это не так.)

## Уровень 15

Шестигранные ворота вам не понадобятся. Ключом к разгадке служат два Перевертыша. Важно лишь знать, куда их поставить.

## Уровень 16

Для того, чтобы забраться на верхушки башен и достать оттуда несколько чрезвычайно полезных вещей, вам не-

те передвигать их взад-вперед как и Перевертышей. Кроме того, Фото-Генераторы (кубы, на гранях которых изображена половина пирамиды) могут соединиться друг с другом лишь в том случае, если они столкнутся "лбами", двигаясь в противоположных направлениях.

### Уровень 32

Итак, кто кого? Кто же окажется первым? Вы доберетесь вместе с Заком до Сандры или Охотник доберется до вас? Один из путей решения этой проблемы - поставить на вражеском пути Дад. Естественно, перед этим его необходимо создать. Кроме того, вам понадобится помощь Фидекса. Он подскажет, в каких именно местах на поле могут выска-

чить Охотники и Воришки. Зак решит с вашей помощью свои проблемы, если поставит Дад на ту клетку, рядом с которой залаял Фидекс. Как только вы получите Ключ-Пирамиду или не сможете выбраться наружу вместе с Сандрой, уберите Дад со своего пути. Но до этого необходимо без промедления подобрать с пола предмет под названием Аура, который лежит в верхнем правом углу поля рядом с кубом Анти-Бадди. Аура делает Зака неуязвимым, и он может спокойно дойти до той клетки, где расположен выход. Что бы вы не делали, ни в коем случае не ставьте Дад на клетку, за которой находится выход. Сандра окажется в безопасности, забравшись внутрь Дада, но вам необходимо убедить ее, что Охотник гонится и по ее следам.

## GRIDDERS

(Tetragon Incorporated)

**Код 25 уровня:** Выберите опцию EXIT, затем нажмите и удерживайте кнопку X. Нажмите последовательно L, A, X (т.е., вам нужно отпустить кнопку X, а затем снова ее нажать).

**Переход через уровни:** Выберите опцию EXIT, затем нажмите и удерживайте кнопку X. Нажмите на кнопки R, A, R, A, L, L, A, X. Начните новую игру и нажмите на кнопки R + A (чтобы перепрыгнуть через один уровень), R + B (чтобы перепрыгнуть через пять уровней), R + C (чтобы перепрыгнуть через десять уровней) или R + L (чтобы вернуться на один уровень назад).

**Игра на всех уровнях:** Выберите опцию EXIT, затем нажмите и удерживайте кнопку X. Нажмите на кнопки B, A, R, X. Теперь вы можете играть на любом из уровней.

### Секретные коды

**Код переключения уровней:**

Войдите в экран Options, установите указатель на пункт Exit, нажмите и держите кнопку X.

Нажмите кнопку B, A, Правый шифт. Отпустите кнопку X. Вновь нажмите X. Если все сделано правильно, Findex залает.

Нажмите Левый шифт + A, чтобы попасть на один уровень вверх.

Нажмите Левый шифт + B, чтобы попасть на пять уровней вверх.

Нажмите Левый шифт + C, чтобы попасть на десять уровней вверх.

Нажмите Левый шифт + Правый шифт, чтобы вернуться на предыдущий уровень.

### Код на секретные уровни:

Войдите в экран Options, установите указатель на пункт Exit, нажмите и держите кнопку X.

Нажмите Левый шифт, A. Отпустите кнопку X. Вновь нажмите X. Вражеский голос скажет "Hey!"

25 - й секретный уровень доступен на американской версии игры. На японской версии доступны 12 дополнительных секретных уровней.

### Секретный код:

Войдите в экран Options, установите указатель на пункт Exit, нажмите и держите кнопку X.

Нажмите кнопки R, A, Правый шифт, A, Левый шифт, Левый шифт, A. Отпустите кнопку X. Вновь нажмите ее и Zack скажет "digital"

Нажмите Левый шифт + A, чтобы попасть на один уровень вверх.

Нажмите Левый шифт + B, чтобы попасть на пять уровней вверх.

Нажмите Левый шифт + C, чтобы попасть на десять уровней вверх.

Нажмите Левый шифт + Правый шифт, чтобы вернуться на предыдущий уровень.



# TWISTED METAL

## Основные стратегии вашего поведения

- Откровенно говоря, в Расплавленном металле нет места запутанным стратегическим ходам. Выживание в основном зависит от быстроты ваших реакций. Однако, есть несколько не совсем честных, но эффективных путей к победе на первых нескольких уровнях. Они состоят в том, чтобы прятаться в узких проездах или аллеях, по которым автомобили, управляемые компьютером, могут двигаться лишь с большим трудом. Загнав их в тупик, вы сможете расправиться с ними по очереди.

- Преодолевая самые крутые повороты, пользуйтесь тормозом (X). Эффективно атаковать вражеские машины можно, нажимая на тормоза и одновременно приводя в действие Турбо-эффект (ТРЕУГОЛЬНИК) непосредственно перед поворотом или во время его прохождения.

- Попробуйте пристроиться в хвост одному из противников, приближаясь ровно настолько, чтобы достать его пулеметным и ракетным огнем. Это позволяет вам, по крайней мере на некоторых уровнях, расправиться по очереди со всеми соперниками, отделяясь лишь незначительными повреждениями.

- Чем больше брони несет на себе корпус автомобиля, тем быстрее он "приходит в себя" после попадания термо-ракеты. В том случае, если вы выбрали в качестве очередной мишени машины Хаммерхед или Дарксайд, вообще забудьте о термо-ракетах - они не принесут вам никакой пользы.

- При попадании в машину из многих видов оружия она отрывается от земли. При любой возможности используйте это преимущество и стреляйте в автомобили своих противников в те моменты, когда они наименее устойчивы. Продолжайте вести пулеметный огонь до тех пор, пока не подойдет к концу ваш боекомплект или пока броня вражеской машины не станет дырявой как решето.

- Каждые несколько секунд производите быстрые пулеметные залпы, чтобы очистить трассу от назойливых реферн. Нет ничего плохого и в том, что вы предпочтете давить их колесами своего автомобиля.

- Не забудьте включить зеркало заднего обзора, нажав Вправо и START.

- Если вы чувствуете, что вражеский автомобиль вот-вот протаранит вашу собственную машину, развернитесь и быстро стреляйте, чтобы противник бесславно перекувырнулся над вашей головой. Помните о том, что быстрота реакции в Расплавленном металле - превыше всего.

## Несколько слов о гонщиках ...

- **М-р Гримм.** Отличное сочетание скорости, маневренности и силы. Его секретное оружие - самое мощное во всей игре, а небольшие размеры его машины делают ее весьма непростою мишенью. Уязвимым местом М-ра Гримма является слабая броня, однако он отлично умеет уходить от погони.

- **Свит Туф:** Весьма медлителен, однако исключительно силен и обладает мощным секретным оружием. Его головокружительные развороты на одном колесе позволяют ему отлично уклоняться от самонаводящихся ракет, а обманные маневры без труда сбивают компьютер с толку. В коллективной игре, в особенности на этапе CANAL, он легко может потеряться из виду на общем фоне. Его машину бывает очень трудно разглядеть на расстоянии, особенно если она недвигается.

- **Род Килл:** тоже может быть причислен к самым крутым гонщикам благодаря скорости, отличному умению таранить машины противников и мощной броне, способной выдерживать самые сильные удары. Его секретное оружие, металлический шип, обладает некоторой способностью к самонаведению. Самым слабым местом Рода Килла является маневренность, которую в лучшем случае можно назвать посредственной.

- **Вартхог:** хорошее умение идти на таран, довольно мощная броня и отличное секретное оружие - установка, позволяющая производить запуск трех самонаводящихся ракет одновременно - заметно повышают его рейтинг. Ничего сногшибательного, однако Вартхога безусловно нельзя причислить к категории аутсайдеров.

- **Дарксайд:** краткая характеристика такова - Хаммерхед с более мощной броней. Отлично умеет идти на таран, однако, чего и следовало ожидать от такой машины, посредственная маневренность и слабое секретное оружие. Скорость просто черепашня.

- **Пит Вайпер:** сред-



ленькая машина - ничего выдающегося, однако и никаких откровенно слабых мест. Секретное оружие Пит Вайпера обладает неплохой разрушительной силой и средней скоростью.

- **Хаммерхед:** его машина хорошо показывает себя на небольших трассах, таких как ARENA и CANAL в коллективной игре. Если атаковать ее на открытом месте, она быстро испускает дух под мощными ракетными залпами. Хаммерхед отлично умеет таранить машины своих противников, особенно с помощью секретного оружия, которое срабатывает автоматически в момент тарана. По своей скорости этот автомобиль уступает лишь машине Дарксайда.

- **Фампер:** скорость невысока, легко попадает в ловушки, секретное оружие обладает разрушительной силой (если воспользоваться им как надо и в подходящий момент). В том случае, если вам удастся надолго поймать машину противника в прицел своего огнемета, то ей действительно придется несладко. Самое слабое место Фампера - плохая маневренность, однако мощная броня существенно компенсирует этот недостаток.

- **Еллоу Джекет:** эту машину можно назвать наиболее сбалансированной - никаких особых достоинств, никаких вопиющих недостатков. Не следует выбирать ее, играя с компьютером. Еллоу Джекет гораздо лучше проявляет себя в коллективных гонках.

- **Спектр:** не слишком хороший выбор, прежде всего из-за слабой брони. Секретное оружие, установленное на борту Спектра - установка с системой наведения, снаряды, выпущенные из которой, способны проходить сквозь полы и стены. К сожалению, она оказывается не столь устрашающей, сколь бесполезной. Когда тебе приходится ежесекундно думать о спасении собственной шкуры, не поможет даже водородная бомба.

- **Аутлоу:** секретное оружие, установленное на этой машине, обладает очень небольшим радиусом стрельбы и оказывается наиболее эффективным против любителей таранов. Поскольку секретное оружие стреляет одновременно в нескольких направлениях, одним залпом можно разделаться сразу с несколькими противниками.

- **Кримсон Фьюри:** такая красивая машина явно не была задумана для уничтожения, и это бросается в глаза. Конечно, сидя за рулем такой машины, приятно пускать всем пыль в глаза ее скоростью и формами, однако ее водитель испустит дух, не успев даже произнести "Смотри-ка, ракета!" Секретное оружие Кримсон Фьюри достаточно быстрое, однако ему не хватает разрушительной силы, да и система наведения



барахлит.

## Оружие

- **Катапульта:** Если вы нечаянно совершите наезд на одну из таких штук, приготовьтесь к тому, что ваша машина взмоет в воздух. А затем со всего размаха шлепнется на землю.

- **Огненные ракеты:** Обладают неплохим радиусом стрельбы и некоторой способностью к самонаведению. Разрушительная сила невысока.

- **Термо-ракеты:** Неплохое оружие, позволяющее заморозить машину противника примерно на три секунды.

- **Самонаводящиеся ракеты:** Отличное оружие благодаря повышенной дальности стрельбы и значительной разрушительной силе.

- **Мины:** Разложите на дороге пару-тройку таких штук, и каждого "счастливца", который на них подорвется, потрясет жуткий взрыв.

- **Пятна нефти:** Фактически, не причиняют никакого ущерба, хотя потенциальная разрушительная сила этих пятен высока: въехав в такое нефтяное пятно, машина теряет управление.

- **Супер-мощные ракеты:** Способны причинить машине противника огромный ущерб, однако не оснащены системой наведения.

- **Огнемет:** Установлен в задней части автомобилей. Обладает очень ограниченным радиусом стрельбы и средней разрушительной силой.

- **Реверсивные ракеты:** Также установлены в задней части автомобилей и стреляют против движения. Самонаведение практически равно нулю.

- **Секретное оружие:** На каждом автомобиле установлено уникальное секретное оружие. Как правило, оно обладает максимальной разрушительной силой из всех бортовых систем вооружения той или иной машины.



- **Шпы:** прокалывают шины вашей машины, что отрицательно сказывается на ее ходовых качествах - скорость и маневренность временно падают.

- **Турбо-усилители:** Понятно без слов.

## Трассы

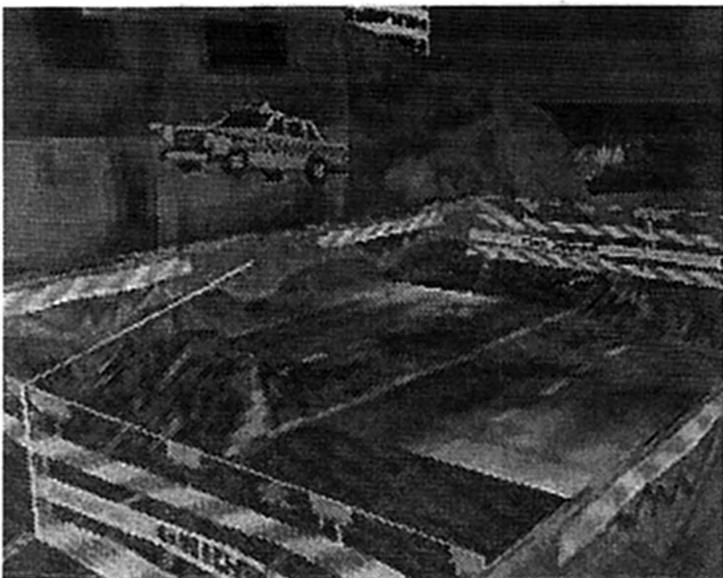
- **ARENA / СТАДИОН:** Единственный совет - постоянно находиться в движении. Нарезайте круги с сумасшедшей скоростью, подбирая с трассы всякие полезные предметы и стараясь не сталкиваться со своими конкурентами. Поскольку вы все время двигаетесь по кругу, спрятаться практически нигде.

- **WAREHOUSE DISTRICT WARFARE: СХВАТКА В ПРОМЗОНЕ:** Поезжайте вслед за остальными машинами, не переставая обстреливать их. Эта тактика срабатывает особенно хорошо, поскольку на данной трассе много открытых протяженных участков, и машины, управляемые компьютером, вынуждены практически все время двигаться по прямой. Соберите как можно больше ракет и пользуйтесь стенами домов в качестве прикрытия.

- **FREEWAY FREE FOR ALL / АВТОСТРАДА "СВОБОДА ДЛЯ ВСЕХ":** На этой трассе вам сослужит хорошую службу умение поддерживать высокую скорость движения. Пользуйтесь тупиками для того, чтобы разворачиваться. Не забудьте затормозить у обочины дороги, что заправить машину горючим. Перед этим постарайтесь прикончить противников одного за другим.

- **RIVER PARK RUMBLE / ГРОЗА НАД РЕКОЙ:** Преодолев стартовую черту, немедленно поезжайте через мост направо. Затем снова сверните направо. По левому борту вы увидите узкий туннель, потолок и стены которого испещрены надписями. Поезжайте в него, не забыв включить зеркало заднего обзора, и разбросайте на своем пути имеющиеся в наличии мины. Прикрыв себя с тыла, вы можете открывать ракетный огонь, уничтожая машины противника одну за другой. Машины, которые будут пытаться обогнать вас сзади, уже будут иметь повреждения, нанесенные им минами, и их будет легко добивать.

- **ASSAULT ON CYBURBIA / ГОРЯЧИЕ ДЕНЬКИ В**



- **КАЙБУРБИИ:** Вновь примените тактику игры в прятки. Поезжайте вперед мимо домов и сверните направо на первом повороте. Вы окажетесь на длинной дороге, с которой затем сможете свернуть на другое шоссе, проложенное через парк. Поезжайте в сторону канала, местонахождение которого можно определить по карте. В каждом "углу" территории гонок находятся возвышенности, на которых складированы боеприпасы. Поднявшись по гранитной набережной канала, вы сможете добраться до платформ-складов. Помимо всего прочего, они - отличная точка обзора. Если у вас есть самонаводящиеся ракеты, вы шутя справитесь со всеми противниками. Проезжая по трассе, внимательно смотрите на дорожные указатели - на них дана информация о том, где хранятся боеприпасы.

- **ROOFTOP COMBAT / ВОЙНА НА КРЫШАХ:** Мы думаем, что нет нужды говорить вам о том, насколько опасны края крыш. И без слов ясно, что от них надо держаться подальше. Хотя это и может занять достаточно много времени, разрушите верхушку пирамиды. Затем поезжайте в развалины, внутрь узкого туннеля. Теперь вы можете применить уже проверенную минную тактику, с помощью которой можно справиться со всеми, включая самого опасного и грозного противника - Минниона. Если ваши боеприпасы подойдут к концу, вернитесь на трассу, пополните их запасы и вновь поезжайте в туннель.

## Секреты игры

- **Коды:** Расплавленный металл буквально напичкан разного рода секретами, доступ к которым возможен при помощи паролей, набирать которые надо на соответствующем экране.

- **Экран "Слава победителю":** ТРЕУГОЛЬНИК, X, ТРЕУГОЛЬНИК, ТРЕУГОЛЬНИК, КРУГ.

- **Смертельная схватка:** КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК, КРУГ, КВАДРАТ, КВАДРАТ.

- **Обзор с вертолета (для трасс Стадион, Война на крышах и Борьба за жизнь):** КРУГ, КРУГ, ТРЕУГОЛЬНИК, X, [ПРОБЕЛ]. Для переключения на вертолетную видеокамеру дважды нажмите на START и **○** во время гонки.

- **Неограниченное количество боеприпасов:** ТРЕУГОЛЬНИК, [ПРОБЕЛ], КВАДРАТ, КРУГ, КРУГ.

- **Неуязвимость:** КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК, X [ПРОБЕЛ], КРУГ.

- **Выбор Минниона:** ТРЕУГОЛЬНИК, X, КРУГ, КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК.

- **Неизвестный код:** ТРЕУГОЛЬНИК, X, ТРЕУГОЛЬНИК, ТРЕУГОЛЬНИК, КРУГ.

- **Коды уровней:** Схватка в промзоне: КРУГ, ТРЕУГОЛЬНИК, КВАДРАТ, КРУГ, КРУГ; Автострада "Свобода для всех": X, КВАДРАТ, КВАДРАТ, КРУГ, ТРЕУГОЛЬНИК; гроза над рекой: X, ТРЕУГОЛЬНИК, КВАДРАТ, КРУГ, КВАДРАТ; горячие деньки в Кайбурбии: X, КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК, ТРЕУГОЛЬНИК, ТРЕУГОЛЬНИК, КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК, X, КРУГ, X; борьба за жизнь (Призовой уровень): КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК, КРУГ, КВАДРАТ, КВАДРАТ.

**Волшебный WORLD**  
**MAGIC Мир™**  
 домашние игровые компьютеры

# KILEAK: The DNA Imperative

## КИЛЕАК: ДНК-МУТАНТЫ

Тема: стрелялка-бродилка  
Издатель: Sony Computer Entertainment

Графика:

Проекция в игре:

Знание английского: не обязательно

Сложность: несложная

Количество уровней в игре: 15

Особые достоинства: замечательная графика, разнообразие противников.

Суть игры: Решив несколько головоломок, победить всех монстров и разделаться с кровожадным Д-ром Кимом, который вознамерился стать новым мессией.

Легенда игры Д-р Ким, сумасшедший ученый, проникся идеей создания новой техно-цивилизации. Им разработана схема генной перестройки молекул ДНК, на основе которых можно генерировать бездушных человеко-роботов. По замыслу Д-ра Кима именно им предстоит стать новыми и полновластными хозяевами Земли, а вам предстоит разрушить его коварные планы.

### Основные стратегии вашего поведения

Воюя с противниками, прислушивайтесь к голосу рассудка. По возможности ведите огонь с безопасного расстояния. Во многих случаях вы можете отступить на такую позицию, с которой можно вести стрельбу с достаточной меткостью, однако ваш противник просто поленится открывать огонь в вашем направлении.

Никогда не упускайте возможности подобрать неиспользованные Ремонтные Карточки. Делайте это даже в том случае, если ваш энергетический уровень упал всего на одну отметку. В начале игры потенциальный ущерб, который может быть вам нанесен, значительно превышает мощность Ремонтных Карточек, которые вы сможете найти. Очень важно постоянно следить за своим энергетическим уровнем.

Приближаясь к закрытой двери, обязательно прислушайтесь к звуковым сигналам и следите за перемещением круговой шкалы локатора, который укажет вам на наличие или отсутствие противников, притаившихся по ту сторону двери. Никогда не открывайте дверь, продолжая двигаться вперед. Вместо этого подойдите к ней поближе, затем отступите назад и откройте дверь в момент своего отступления. Этим вы обезопасите себя от внезапного нападения.

Находясь рядом с

Энергетическим Узлом, экономьте боеприпасы, пользуясь теми видами оружия, которые питаются от Аккумулятора, а не стреляют пулями. Истощив свой энергетический потенциал, вы всегда сможете его восполнить, подключившись к Энергетическому Узлу.



### Вооружение Ружье "Уэльс"

Разрушительная сила: 1  
Использует боеприпасы.

Вы начинаете игру, имея в своем распоряжении именно это ничем не примечательное ружье, которое вполне сгодится для первых нескольких уровней. Из него очень удобно добывать противников, тяжело раненных из более мощного оружия.

### Гранатомет "ERITRO CRION"

Разрушительная сила: 2  
Использует боеприпасы.

Переносной гранатомет, стреляющий пулями с термо-наведением.

### Пулемет "ZAX"

Разрушительная сила: 3

Использует боеприпасы.

МОНТНЫХ

Полуавтоматический пулемет; благодаря скорости стрельбы вы можете приканчивать с его помощью даже самых крутых противников.

### Автомат "ERROSION"

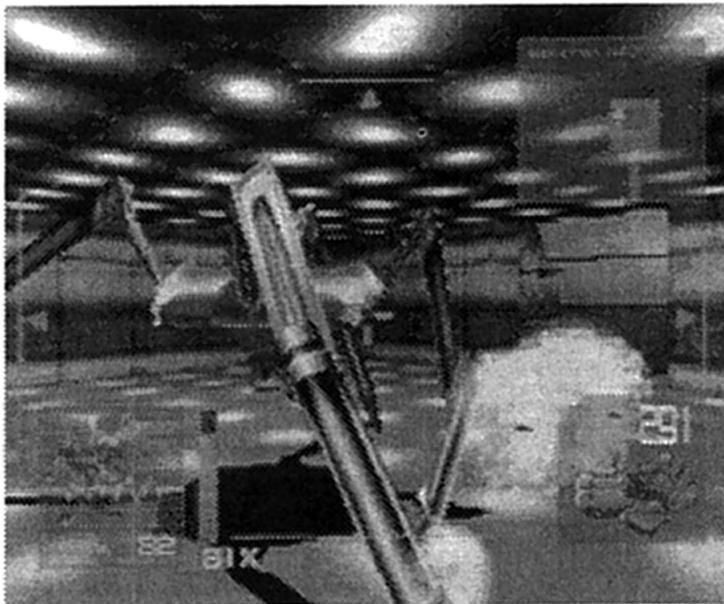
Разрушительная сила: 4  
Использует боеприпасы.

Хотя этот автомат оказывается в вашем распоряжении почти в самом начале игры, толку от него практически никакого, да и боеприпасы постоянно в дефиците.

### Лазерное ружье

Разрушительная сила: 5  
Поглощает энергию.

Также оказывается в вашем распоряжении довольно быстро. Не имеет себе равных, если вы находитесь неподалеку от Энергетического Узла. Во всех прочих случаях рабо-



тает от аккумулятора.

**Огнемёт**

Разрушительная сила: 6  
Поглощает энергию.

Мощное оружие, поглощающее невообразимое количество энергии при каждом выстреле. Пользуйтесь им только в случае крайней в этом нужды или находясь в непосредственной близости от Энергетического Узла.

**GAIA**

Разрушительная сила: 7  
Поглощает энергию.

Разит наповал. Наверное, наше предостережение уже навязло у вас на зубах, но в очередной раз учтите, что пользоваться им можно только в непосредственной близости от Энергетического Узла.

**VEDA**

Разрушительная сила: 8  
Использует боеприпасы.

Да, этому оружию не годятся в подметки все самые крутые ружья, однако, учитывая ограниченность боеприпасов, берегите его для решающей схватки с Д-ром Кимом.

**Уровни**

**B-01**

Первый уровень - просто детская забава. Некоторые противники просто-напросто поленятся атаковать вас, да и настоящие головоломки тоже отсутствуют. Не торопясь прочувствуйте сам дух игры и попрактикуйтесь на самых незадачливых противниках в меткости стрельбы.

Точка А: Подойдите к панели, находящейся в углу комнаты, и нажмите на выключатель, чтобы загорелся свет и открылась дверь.

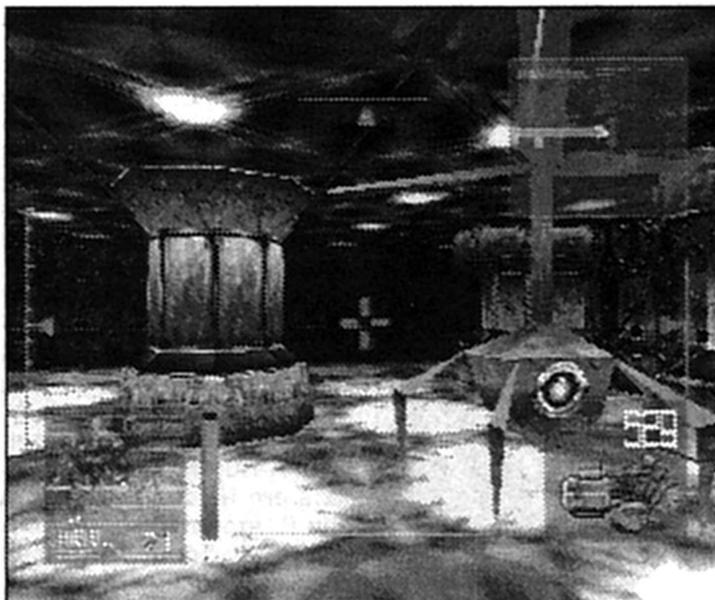
Точка В: Подберите Идентификационную Карточку, лежащую в точке В. По дороге вам навстречу попадет несколько псевдо-головорезов. Разделаться с ними можно какими-то несчастными пятью выстрелами, а они такие слабаки, что даже не будут в вас стрелять. Поэтому разделайтесь с ними как можно быстрее и постарайтесь не тратьте лишние пули.

Точка С: В этой точке находится первый Компьютерный Узел. При помощи Идентификационной Карточки вы получите доступ к карте уровня.

Точка D: В этой зоне находятся шесть комнат, а в них - разные незначительные штучки-дрючки. Ничего особенного, но советуем вам разобраться с ними, чтобы изучить стратегию противника и сохранить энергетический уровень и боеприпасы.

Точка E: В этой комнате находится серьезный противник, однако, если вам удастся прижать его к двери и расстрелять с дальнего расстояния, его пули вас не настигнут. Тут же вы можете подобрать Красную Карточку-Ключ, которая открывает одну из дверей по дороге к Энергетическому Узлу.

Точка F: Подберите Информационную Карточку и пополните свой энергетический потенциал у Энергетического Узла. Затем иди-



те обратно к Компьютерному узлу (точка С) и просмотрите, что именно записано на карточке.

Точка G: В этой комнате притаился самый страшный монстр, обитающий на этом уровне. Победив его, подберите Синюю Карточку-Ключ, которая позволит вам открыть дверь, за которой находится выход. Теперь идите к выходу.

Информационная карточка B-01: Д-р Ким говорит о загадочной пирамиде, секрет которой до сих пор им не разгадан. "Может ли это быть творением пришельцев из другой солнечной системы?" (Ключ к схеме Сумеречной Зоны ...)

**B-02**

На уровне B-02 вы столкнетесь с первой настоящей головоломкой. За исключением ее, B-02 не представляет особых сложностей. Тщательно соберите все предметы, чтобы во всеоружии пробиваться сквозь более высокие уровни.

Точка А: В каждой из этих четырех комнат находятся пронумерованные рычаги: начиная с первого в самой восточной комнате и заканчивая четвертым в самой западной. Каждый из них необходимо повернуть только один раз, а затем запомнить их расположение. Это поможет вам разобраться в головоломке. К сожалению, четвертая комната заперта, поэтому вам придется вернуться к ее двери вновь, когда в ваших руках окажется Желтая Карточка-Ключ.

Точка В: В этой самой комнате и находится первая сложная головоломка. Обязательно подберите Идентификационную Карточку и Информационную Карточку, а затем установите рычаги в следующее положение: 1, 3 - вверх, 2, 4 - вниз. Вы услышите сообщение "Отперто!" подойдите к тому месту, где немного надорваны обои (слева от четырех рычагов). После непродолжительных поисков вы обнаружите потайную комнату, в которой спрятан Автомат "ERROSION".

Точка С: С помощью Идентификационной Карточки получите доступ к карте уровня, а затем, воспользовавшись Компьютерным Узлом, ознакомьтесь с содержанием Идентификационной Карточки.

Точка D: Сделайте небольшую остановку и пополните свой Энергетический потенциал у Энергетического Узла.  
Точка E: Победив монстра, скрывающегося в этой комнате, подберите Желтую Карточку-Ключ. Подняв купол, лежащий в углу, вы обнаружите Лазерное Ружье.

Точка F: Очередной серьезный противник, очередное ценное приобретение. Подберите Синюю Карточку-Ключ, а затем вернитесь к четвертой комнате в Точке А. Вы не только обнаружите в ней четвертый рычаг (хотя теперь в нем нет особой нужды), но и ROM-Бронежилет, с помощью которого вы станете гораздо менее легкой мишенью для своих врагов. Вновь посетите с толком для себя Энергетический Узел и идите к Выходу.

Информационная Карточка B-03: Некая загадочная личность сообщит вам об Автомате "ERROSION", спрятанном в его конторе. "Заполучив эту игрушку, вы сможете покончить с Кимом раз и навсегда!" Жаль, что этот товарищ не подумал о том, что автомат будет у вас в руках задолго до того, как вы

## В-03

В самом начале этого уровня вам предстоит встреча с одним из самых крутых противников; он поджидает вас за первым же поворотом по левую руку. Будьте осторожны. На сцене появятся артиллерийские установки класса "земля-земля", поэтому держитесь от своих врагов как можно дальше и используйте все возможные обманные приемы, чтобы не попасть под обстрел.

Точка А: Дверь, ведущую в эту комнату, нельзя открыть, не нажав вначале на рычаг, расположенный в комнате Точки В.

Точка В: Переведите рычаг в нижнее положение и на всех парах бегите к закрытой двери, поскольку она будет открыта лишь в течение очень непродолжительного времени. По ту сторону двери вы обнаружите два аккумулятора и Идентификационную Карточку. Обратите внимание на то место на стене, где горит зеленая лампочка. Это очень вам пригодится!

Точка С: Довольно неприятное местечко - четыре пушки, по одной в каждом из углов. Вам предстоит скакать взад-вперед как ужу на сковороде и стрелять до тех пор, пока пушки не замолчат. Затем хватайте Красную Карточку-Ключ и бегите в Точку D.

Точка D: Подавив артиллерийский огонь, вставьте Идентификационную Карточку в Компьютерный Узел, чтобы добраться до карты уровня. Вы увидите два параллельных ряда по пять сообщающихся друг с другом комнат в каждом. В шести из этих комнат находятся разноцветные выключатели, напоминающие тот, который был найден в запертой комнате. Продолжайте нажимать на каждый из них до тех пор, пока они не позеленеют. Ваши труды будут вознаграждены: откроется потайная дверь, ведущая к выходу. Наиболее эффективный путь пролегает через точки E - K.

Точки E - J: В каждой из комнат находится выключатель. Нажимайте на них до тех пор, пока они не станут зелеными. Это откроет вам путь к потайной двери.

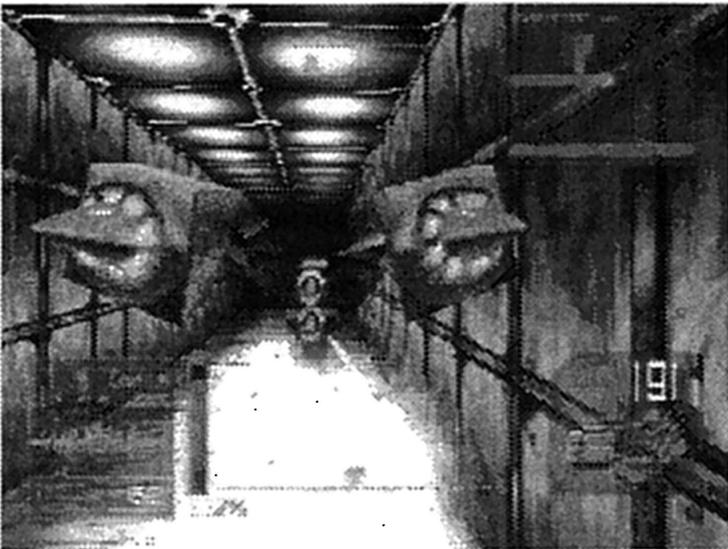
Точка K: Повысив свой энергетический потенциал с помощью Энергетического Узла, идите к Выходу.

Информационная Карточка В-03: на этом уровне карточки нет.

## В-04

Начиная с этого уровня вы сможете вкусить все прелести одновременных атак с пола и с потолка. Для того чтобы посмотреть наверх, нажмите и удерживайте кнопки L1 и R1, а под ноги - L2 и R2. Будьте предельно осторожны!

Точка А: Подберите Желтую Карточку-Ключ. По до-



роге в Точку А внимательно обзоривайте каждую пядь пола, поскольку он буквально усеян коваными шипами. Они не сразу бросаются в глаза. Если вы услышите предупредительный звуковой сигнал, но не увидите поблизости ни одного противника, двигайтесь вперед, соблюдая осторожность. Идите медленно, и вы увидите, как курсор внезапно опустится к полу. Немедленно стреляйте в это место. Над поверхностью пола поднимется и начнет вибрировать подушка с шипами. Продолжайте стрелять до тех пор, пока от шипов останется только мокрое место. Попытка перешагнуть через шипованную подушку заканчивается неминуемой смертью в 99 случаях из ста.

Точка В: Подберите Информационную Карточку и Красную Карточку-Ключ. Как ни странно, в этой комнате нет ни одного достойного противника.

Точка С: Подберите Идентификационную Карточку и идите на юг, в сторону Точки D.

Точка D: По уже известной схеме запишите Идентификационную Карточку и Информационную Карточку в Компьютерный Узел и идите дальше.

Точка E: Подберите Синюю Карточку-Ключ и держите путь в точку F, где вы сможете пополнить свой энергетический потенциал.

Точка F: Заправьтесь у Энергетического узла, а затем держите путь к Выходу.

Информационная Карточка В-04: Опять та же загадочная личность, только на этот раз он препирается с Дором Кимом. "Килеак!? Да вы с ума сошли!" (Если вы думаете, что слово "килеак" означает что-то приятное, вы глубоко заблуждаетесь.)

## В-05

Вас удивляет простота предыдущего уровня? Считайте, что это было затишьем перед бурей. Здесь вам предстоит встретиться с первым из самых крутых противников, да и все прочие препятствия будут все более и более сложными. Желаем удачи!

Точка А: По пути в эту комнату, где вы найдете Идентификационную Карточку, соблюдайте осторожность, особенно приближаясь к первому повороту, потому что за углом притаился один из ваших врагов.

Точка В: Перед тем как тронуться в дальнейший путь, сделайте остановку у Энергетического Узла и пополните запасы энергии.

Точка С: Разделавшись с очередным противником, подберите Информационную Карточку и Зеленую Карточку-Ключ. Теперь идите в точку D, назад к началу уровня.

Точка D: С помощью Компьютерного узла изучите карту уровня и ознакомьтесь с содержимым Информационной Карточки. Вы увидите четыре необычные фигуры, пронумерованные 1, 2, 3 и 4. Постарайтесь лучше их запомнить.

Точка E: В этой комнате вашим взорам предстанут четыре рычага, каждому из которых соответствуют начертанные на полу символы (между прочим, те же самые, что и на Информационной Карточке). Разгадав смысл головоломки, откройте запертую дверь.

Точка F: За дверью находится Огнемёт. Еще раз напоминаем, что во время стрельбы он поглощает невообразимое количество энергии, вполне соответствующее его мощности.

Точка G: Перед тем как войти в эту комнату, доведите свой энергетический потенциал до максимально возможного уровня, поскольку именно в ней расположился первый из основных противников с ужасающим именем ГИДРА-ТАРАН. Несмотря на столь грозную кличку, победить его не составляет труда. Нажмите и удерживайте L или R, чтобы во время стрельбы постоянно находиться в движении. Тогда эта тварь не сможет дотянуться до вас своими мерзкими щупальцами. Обстреливайте его из Ог-

немета до тех пор, пока уровень энергии в аккумуляторе не опустится ниже 40%. После этого прикончите Гидра-Тарана выстрелами из обычного ружья "Уэльс". Освободив Карлоса, подберите Синюю Карточку-Ключ и второй ROM-Бронежилет. Возвращайтесь в Точку В, чтобы восполнить энергетические потери, а затем держите путь к Выходу.

Информационная Карточка В-04: Смысл изображения понятен и без слов.

## В-06

Первый подземный уровень. Мрачные пещеры, кажется, населены призраками. Начиная с этого уровня, возьмите за правило не переходить на следующий, если ваш энергетический уровень опустился ниже 80%, поскольку противники будут далеко не столь глупы, как раньше.

Точка А: В конце этого коридора находится запертая дверь, по обе стороны которой на равном расстоянии друг от друга расположены два рычага. Пройдите через весь коридор и нажмите на правый рычаг, а затем что есть мочи бегите к другому и тоже жмите на него. Не теряя ни секунды, неситесь во весь опор к двери и входите в комнату. Откройте купол, и возьмите Пулемет "Зах".

Точка В: В конце этого короткого тупика лежит Идентификационная Карточка. Хватайте ее и отправляйтесь в обратный путь, к Точке С. По пути вам будут попадаться навстречу разные противные твари. Особенно мерзкая - это некий летающий механизм, который будет обстреливать вас мощными лазерными лучами. Вы можете ранить его десятью-пятнадцатью выстрелами из "Уэльса", а затем прикончить парой-другой залпов из "Зах'а". Не злоупотребляйте более мощным оружием, чтобы сохранить достаточно боеприпасов для решающей схватки.

Точка С: Изучите карту уровня, вставив Идентификационную Карточку в Компьютерный Узел.

Точка D: Приближаясь к этой комнате, соблюдайте осторожность. Где-то поблизости притаились ваши враги. Оказавшись внутри, пополните запасы энергии у Энергетического Узла.

Точка Е: Перед тем как открыть дверь, зарядите свое Лазерное Ружье. Затем начинайте стрелять с сумасшедшей скоростью, оставаясь на месте, чтобы не попасть под ответный огонь. Не останавливайтесь до тех пор, пока ваш противник не испустит дух, а затем подберите Синюю Карточку-Ключ. Уходя из комнаты, не забудьте прихватить ROM-Бронежилет. Вернитесь еще раз в точку D, чтобы перейти на следующий уровень с полным запасом энергии, и держите путь к Выходу.

Информационная Карточка В-06: на этом уровне карточки нет.

## В-07

Оказавшись на этом уровне, сразу же открывайте огонь. Не успеете вы сделать и шага, как на вас набросится нечто вращающееся и утыканное шипами. От вас требуется лишь хладнокровно расстрелять его в упор минимальным числом выстрелов. По правде говоря, пройти седьмой уровень просто: вам нужно лишь медленно двигаться вперед, с умом уничтожая своих противников.

Точка А: Пополните свой энергетический потенциал у первого из двух Энергетических Узлов. Не забудьте опустить рычаг, который находится в углу комнаты.

Точка В: В этой комнате находятся три немаловажных предмета: Идентификационная Карточка, Информационная Карточка и Красная Карточка-Ключ. Для того чтобы вы не очень расслаблялись, на потолке предыдущей комнаты уютно расположились две гадюки, которые будут обстреливать вас шарами пламени. Постарайтесь перебежать через комнату, стреляя вверх. Чем меньше огненных шаров достигнет своей цели, тем лучше. Их разрушительная сила огромна.

Точка С: С помощью Компьютерного Узла ознакомьтесь с содержанием Информационной Карточки и изучите карту уровня.

Точка D: Еще раз пополните свой энергетический потенциал у второго Энергетического Узла. Не забудьте опустить второй рычаг.

Точка Е: К этому моменту обе двери, ведущие в эту комнату, открыты. Берите Огнемёт наперевес и стреляйте в гадюк, повисших на потолке. Поскольку оба Энергетических Узла расположены неподалеку, вы можете не беспокоиться о потере энергии. Подберите Синюю Карточку-Ключ и идите к Выходу.

Информационная Карточка: Д-р Ким, настоящая "вещь в себе", продолжает талдычить о том, как он воспользовался собственными молекулами ДНК для выведения роботов. Теперь он хочет захватить власть над всем миром и стать основателем новой техно-цивилизации.

## В-08

На этом уровне вам будут особенно докучать разного рода животные-мутанты. Как и всегда, важно поддерживать на высоком уровне свой энергетический потенциал. Если к моменту перехода на очередной уровень он окажется слишком низким, советуем вам пройти весь этап от начала до конца заново.

Точка А: Подберите первую из двух Серых Карточек-Ключей.

Точка В: Подберите Информационную Карточку и идите вперед. Следите за тем, чтобы не падал энергетический потенциал!

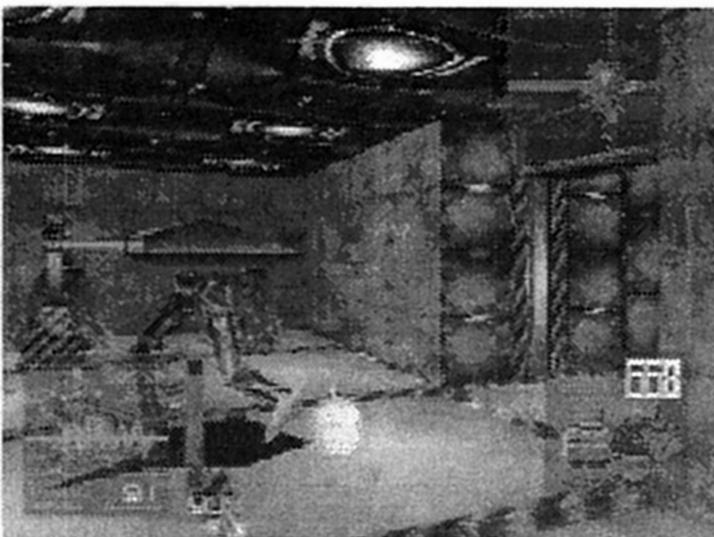
Точка С: Войдите в эту комнату при помощи первой Серой Карточки-Ключа и подзарядитесь у Энергетического Узла.

Точка D: Осторожно пройдите через комнату, чтобы стать счастливым обладателем второй Серой Карточки-Ключа. В случае необходимости, совершите повторную вылазку в сторону Энергетического Узла, а затем держите путь к Точке Е.

Точка Е: в этой комнате вы найдете Идентификационную Карточку.

Точка F: Для того чтобы попасть в эту комнату, воспользуйтесь второй Серой Карточкой-Ключом, а с помощью Компьютерного узла изучите содержимое Информационной Карточки и осмотрите карту уровня.

Точка G: Прорвавшись с боями через эту кошмарную комнату, подберите Синюю Карточку-Ключ и ROM-Бронежилет. В том случае, если ваш энергетический потенциал относительно высок, можете не вступать в бой с овощеобразными монстрами, а просто пробежать мимо, похватать разбросанные по полу сокровища и нестись во весь



опор назад. Затем можете с чистой душой держать путь к Выходу.

Информационная Карточка В-08: В очередной раз вас приветствует ток-шоу Д-ра Кима! Сегодня он поведает вам о Килеаках, первой форме жизни, которой предстоит населить Землю после ядерной зимы.

## В-09

На этом уровне вам встретится отлично подобранная банда монстров. Однако, если вы не будете мчаться вперед очертя голову и подойдете к будущим схваткам с умом стратега, пройти этот уровень не составит для вас большого труда.

Точка А: Повернув направо на первом перекрестке, вы сразу же окажетесь в этой комнате, в которой лежит Идентификационная Карточка.

Точка В: Хотя на данный момент вам совершенно необязательно смотреть на карту уровня, неплохо воспользоваться Компьютерным Узлом и на всякий случай все же взглянуть на нее.

Точка С: Энергетический Узел расположен неподалеку от начала уровня. Подзарядите свои батарейки, и расправьтесь со всеми монстрами при помощи Огнемета; в случае необходимости, вы тут же вновь доведете свой энергетический потенциал до нужного уровня. Даже если вам придется возвращаться к Энергетическому Узлу после каждой схватки с очередным противником, в конце игры эта беготня окупит себя, так как вы сэкономите кучу боеприпасов.

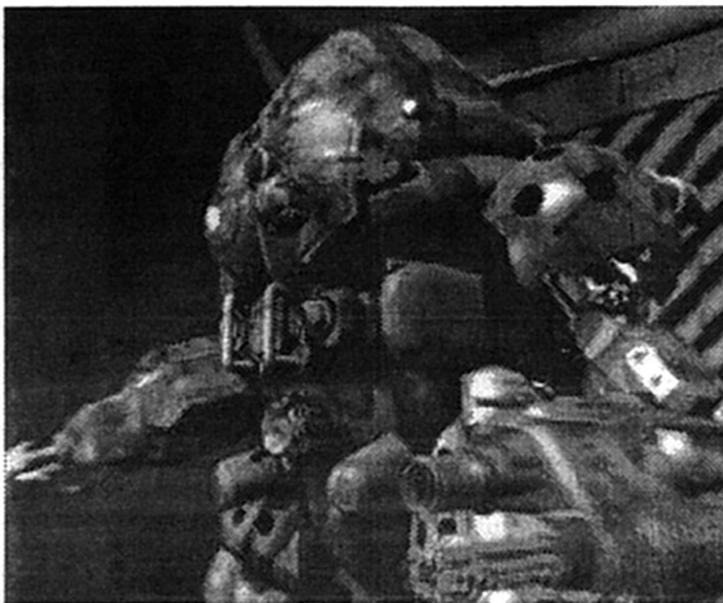
Точка D: подберите Красную Карточку-Ключ. Если у вас нет желания расходовать попусту боекомплект, то, не вступая в бой, бегите к карточке, хватайте ее и мчитесь обратно.

Точка Е: Входя в эту комнату, соблюдайте осторожность. Помимо Информационной Карточки и Синей Карточки-Ключа в ней пригрелись очередные две гадюки, а также монстр "второй категории" - огромных размеров непонятное существо, вмурованное в стену. Разобравшись с всеми этими тварями, вернитесь в точку В, где установлен Компьютерный Узел, и ознакомьтесь с содержанием Информационной Карточки.

Точка F: Хотя вы можете просто перебежать через эту комнату, все-таки лучше немного задержаться и вступить в неравный бой с врагами. Победив их всех и собрав разные полезные вещицы с пола, вы сэкономите по меньшей мере 40 единиц энергии.

Точка G: Ознакомившись с картой, вы уже поняли, что в юго-западной части уровня находятся две закрытые двери, причем каждую из них можно открыть только с западной стороны. Оказавшись в комнате, прикончите всех противников. Под куполом, стоящим в углу, лежит гранатомет "ERITRO CRION" - очень мощное оружие. Теперь можете со спокойной душой идти к выходу, не забыв сделать по пути остановку у Энергетического Узла.

Информационная Карточка В-09: Все тот же незабвенный Д-р Ким! Его эксперимент практически завершен. "С новой ДНК в кармане я превращу весь мир в свою лабораторию!" - напыщенно восклицает он.



## В-10

На этом уровне вас подстерегает новая напасть: крошечные попрыгунчики, похожие на насекомых, которые будут обстреливать вас довольно зловредными пулями. Они выглядят совсем безобидно, хотя в действительности представляют куда большую угрозу, чем ужасный Гидра-Амин. В западной зоне уровня опять будут две закрытые двери, открыть которые можно только с юга.

Точка А: Сразу же бегите сюда, чтобы повысить свой энергетический потенциал у Энергетического Узла.

Точка В: Немного притормозите, чтобы подобрать Идентификационную Карточку.

Точка С: Сверните в этот коридор, чтобы с помощью Компьютерного Узла ознакомиться с картой уровня.

Точка d: Войдя в комнату, хватайте Зеленую Карточку-Ключ. По дороге не забудьте подзаправиться у Энергетического Узла, чтобы с уверенностью смотреть в будущее.

Точка Е: Итак, вы попали в ту самую лабораторию, о которой вам так долго твердили. Здесь вас поджидает отвратительный Гидра-Амин, из зловонного рта которого течет ядовитая слюна. Хватайте Огнемет и стреляйте до тех пор, пока ваш энергетический уровень не упадет ниже 25%. Прикончите гада выстрелами из "Zax'a", для которого у вас должно хватать патронов. Когда вы впервые откроете огонь по Гидра-Амину, он придет в ярость и будет осыпать вас ударами до последнего вдоха. Для того чтобы выжить, вам придется пошевелиться! В награду победитель получит пятый ROM-Бронезилет и Синюю Карточку-Ключ, которая открывает путь к выходу, к которому можно смело идти, подзаправившись у Энергетического Узла.

Информационная Карточка В-10: на этом уровне карточки нет.

## В-11

Дружище, уж если вы добрались до этого уровня, то остаток игры пройти будет совсем просто. Возможно, создатели игры просто обленились, устали фантазировать, или их поджимали сроки, поскольку кроме жутких монстров, вас не ждет ничего сногшибательного.

Точка А: Восстановите свой энергетический потенциал у Энергетического Узла.

Точка В: Дойдите до самого конца коридора (самого длинного во всей игре). Там вы обнаружите комнату, в которой находится множество боеприпасов, а под куполом спрятано наимоощнейшее оружие - "GAIA". По дороге на вас будут набрасываться мерзкие существа, напоминающие летучих мышей, которых лучше всего расстреливать из Огнемета. В том случае, если вы израсходуете слишком много энергии, вернитесь к Энергетическому Узлу. Имейте терпение и не лезьте напролом!

Точка С: Разберитесь с двумя гадюками, присосавшимися к потолку, и подберите Идентификационную Карточку.

Точка D: Воспользовавшись Компьютерным Узлом, изучите карту уровня.

Точка Е: Не спеша расправьтесь с тремя очередными гадюками, а затем хватайте Синюю Карточку-Ключ. Теперь можете держать путь в сторону Выхода. На этот раз вам нет нужды возвращаться к Энергетическому Узлу, поскольку очередной Узел расположен в самом начале следу-

ющего уровня.

Информационная Карточка В-11: на этом уровне карточки нет.

## В-12

На В-12 у вас не будет никаких хлопот, так как вы уже заполучили "GAIA", а до Энергетического Узла - рукой подать.

Точка А: Подзарядитесь у Энергетического узла, который на ваше счастье находится буквально под боком.

Точка В: Пройдя вдоль по этому пустынному коридору, подберите боеприпасы и аккумулятор.

Точка С: У входа в комнату барражирует псевдо-летучая мышь, разделавшись с которой вы сможете войти внутрь и подобрать Идентификационную Карточку.

Точка D: Добро пожаловать к Компьютерному Узлу на лекцию по картографии.

Точка Е: Теперь держите путь в очередную комнату, однако будьте осторожны! Внутри засели четыре пурпурно-красные любительницы висения вниз головой. С первыми двумя можно расправиться при помощи Огнемета. Чтобы прикончить остальных, нужно войти в комнату, поэтому для быстроты лучше воспользоваться "Зах'ом". Затем возьмите Синюю Карточку-Ключ и шестой ROM-Бронежилет. В случае необходимости вернитесь к Энергетическому Узлу, а затем держите путь в сторону Выхода.

Информационная Карточка В-12: на этом уровне карточки нет.

## В-13

На этом уровне вам предстоит чаще, чем обычно, пользоваться огнестрельным оружием, поскольку Энергетический Узел находится довольно далеко от выхода. С большинством монстров расправиться будет совсем легко, и практически все будут оставлять рядом со своими бездыханными телами Ремонтные Карточки.

Точка А: В этой комнате находится Идентификационная Карточка уровня.

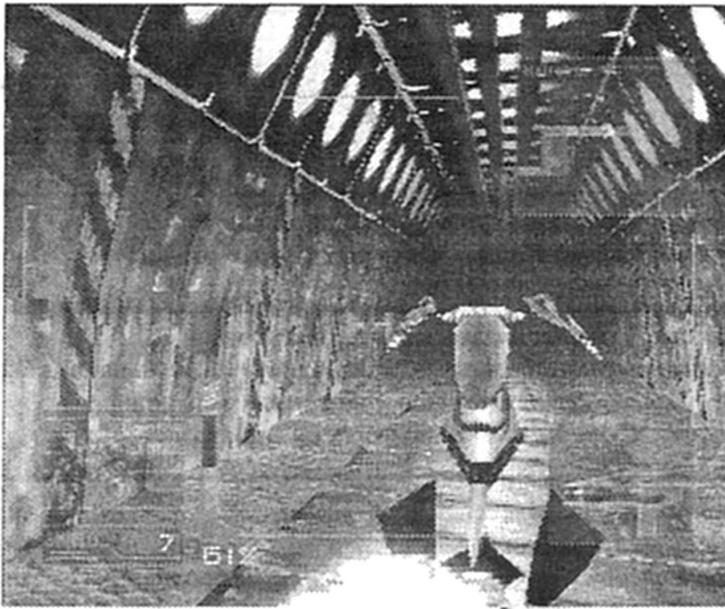
Точка В: подберите Информационную Карточку, с содержанием которой вам предстоит ознакомиться немного позднее.

Точка С: Теперь можете прочитать Информационную Карточку и изучить карту уровня при помощи Компьютерного Узла.

Точка D: Наконец вы добрались до Энергетического Узла! По дороге соблюдайте осторожность. По коридорам с бешеной скоростью носятся маленькие зеленые убудки, которые, к счастью, способны поражать свои цели лишь с небольшого расстояния. (Кроме того, они совершают облет ограниченных пространств.) Для того чтобы разделаться с каждым из них, потребуется чертова куча пуль, однако это куда лучше, чем пытаться просто пробежать мимо. Если такая зеленавка в вас попадает, хлопот не оберешься.

Точка Е: Подберите Синюю Карточку-Ключ, столь неосмотрительно оставленную без присмотра, и бегите к Выходу.

Информационная Карточка В-13: Опять-опять, старый дружище Ким морочит вам голову своим драгоценным Килеаком, который, якобы, не только станет наследником земной цивилизации, но и предтечей новой.



## В-14

Самый мрачный уровень, напоминающий застенки гестапо, с длинными коридорами, на каждом повороте которых вас подстерегают монстры. Еще раз напоминаем два волшебных слова: осмотрительность и стратегия!

Точка А: Идите на север, и в конце тупика вы обнаружите Идентификационную Карточку. По дороге вам будут попадаться груды боеприпасов, однако некоторые из них пока еще невозможно взять (до тех пор, пока вы не обнаружите супер-ружье "VEDA"). Как только оно будет в ваших руках, вернитесь в этот коридор и запаситесь патронами к

нему.

Точка В: с помощью Компьютерного Узла и Идентификационной Карточки изучите карту уровня.

Точка С: Подзарядите батарейки у Энергетического Узла.

Точка D: Прорвавшись с боями вглубь этого тупика, хватайте седьмой и последний ROM-Бронежилет.

Точка Е: В этой тупиковой комнате вам предстоит обнаружить то самое супер-ружье "VEDA".

Точка F: Разделайтесь с двумя разжиревшими хряками и подберите Синюю Карточку-Ключ. Вернитесь в точку А, чтобы подобрать патроны для своего новенького супер-ружья, и идите в сторону Выхода. Если хотите, можете навестить Энергетический Узел.

Информационная Карточка В-14: на этом уровне карточки нет.

## В-15

Итак, последний уровень, и до решающей схватки остается совсем немного времени. Вы должны быть вооружены до зубов. Теперь вам нет смысла экономить боеприпасы, поэтому можете изображать из себя нового Рэмбо и прорываться вперед, навстречу Д-ру Киму!

Точка А: войдите в комнату и подберите Идентификационную Карточку.

Точка В: Идите до упора на юг, и вы окажетесь в комнате с Компьютерным Узлом и сможете осмотреть карту уровня.

Точка С: В последний раз повысьте свой энергетический потенциал у Энергетического Узла.

Точка D: Разделайтесь с четырьмя монстрами и поднимите с пола Синюю Карточку-Ключ.

Точка Е: Наконец-то перед вами предстал сам Д-р Ким! Сначала вы с ужасом будете наблюдать, как он превращается в огромное насекомое, а затем шутя разделаетесь с ним 20-25 выстрелами из супер-ружья "VEDA". Подберите Синюю Карточку-Ключ и идите к самому последнему Выходу. Поздравляем вас! Вы спасли мир. Из последнего видео-эпизода вам предстоит узнать секрет Килеака.

**Волшебный** **WORLD**  
**MAGIC** *Мир* **TM**  
 домашние игровые компьютеры



**Знаше английского: не обязательно**  
**Особые достоинства: необычные действующие лица, каждый из которых сражается при помощи собственного оружия.**  
**Суть игры: победить всех противников.**

**Легенда игры:** В конце двадцатого столетия заявила о своем существовании таинственная библиотека "Экстал Тауэр", в хранилищах которой была собрана сверхсекретная информация обо всех странах мира. Ее создатели угрожали обнародованием государственных секретов, которое должно было состояться через считанные дни. Вскоре после этого правительства всех мировых держав получили странные послания с приглашением посетить "Экстал тауэр" и попытаться в бою с охраняющими ее элитными частями отбить государственные тайны. Это положило начало операции под названием "Нулевой отчет".

беззащитному противнику, находящемуся в воздухе). Для того, что бы атака получилась максимально эффективной, обрушьте на противника еще пару-тройку ударов, после того как он упадет на землю.

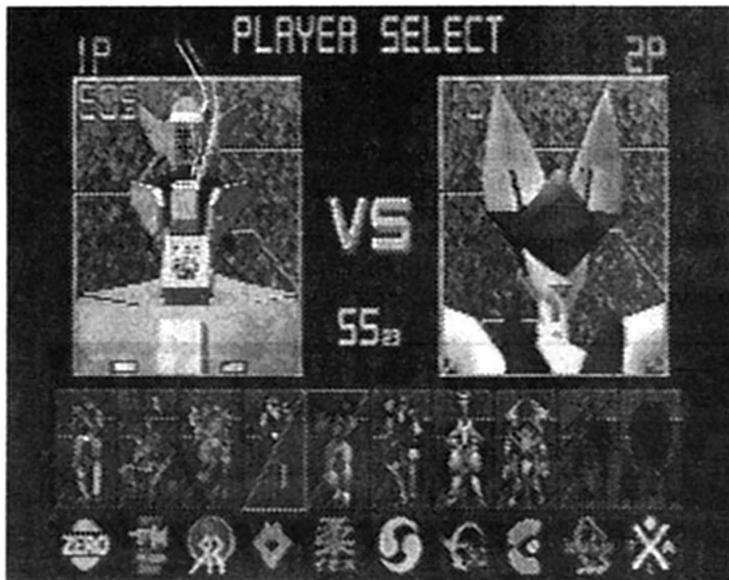


- Следите за состоянием Шкал морального духа (небольшие полосы, расположенные под Шкалами энергетического потенциала). Как только моральный дух борца опускается до нулевой отметки, тот падает, и поднимается снова после того, как шкала немного подзарядится. Старайтесь добивать поверженных противников в те моменты, когда их моральный дух низок. Однако, в том случае, если ваш противник сможет подняться на ноги достаточно быстро, он тут же вас контратакует.

**Основные стратегии вашего победения**

- Попрактикуйтесь в выполнении комбинированных движений. Каждый из действующих лиц имеет в своем арсенале целый ряд таких маневров - несложных и эффективных. Изучите стратегию и тактику своих противников и применяйте жесткие комбинированные движения в те моменты поединков, когда они наиболее уязвимы и беззащитны.
- В Zero Divide разрешены "запрещенные" атакующие маневры (т.е. те, при выполнении которых вы наносите удар

- Для того чтобы воспользоваться некоторыми трюками, описанными в разделе "Секреты игры", вам как правило бывает необходимо победить подряд во всех поединках - задача, которая зачастую оказывается не под силу даже профессионалам. Длятого чтобы облегчить себе жизнь, подключите второй контроллер и нажимайте на START всякий раз, когда вам кажется, что от поражения не уйти. При этом на ринг выходит второй игрок. Победив несуществующего второго игрока, вы возвращаетесь к обычному



поединку и вновь начинаете его с первого раунда.

• Если вы играете в Zero Divide впервые, по умолчанию установлена стандартная конфигурация. Перейдите к экрану опций и измените конфигурацию контроллера (выбрав опцию Key Select) по своему усмотрению, чтобы иметь возможность пользоваться четырьмя верхними кнопками L и R.

### Несколько слов о движениях

• В = Вперед (по направлению к противнику), Н = Назад (в противоположную от противника сторону), ↑ = вверх, ↓ = вниз. Несколько направлений, указанных одно за другим, представляют собой диагональное движение; к примеру, ↑В означает ↑ и Вперед. В том случае, если несколько направлений разделены косой чертой, это соответствует определенному движению джойстика; к примеру, ↑/↓В/В означает, что джойстик необходимо развернуть по направлению ↓-В.

• П = Проникающий удар (Х), Т = Толчок (КРУГ), Б = Блок (ТРЕУГОЛЬНИК, КВАРДАТ). Вы можете присвоить каждой из кнопок другие функции, перейдя к экрану конфигурации.

• Движения перегруппировки выполняются в тот момент, когда вы оказываетесь на земле. Низкие атакующие движения применяются в том случае, если на земле лежит ваш противник.

### Основные движения

• Основными называются движения, которые умеет выполнять каждый персонаж Zero Divide.

### Специальные движения

- Прыжок: Н, Н или В, В.
- Пробежка: В, нажать и удерживать В.
- Отскок в сторону: ↓, ↓, Б или ↑, ↑, Б.

### Движения, выполняемые в том случае, если боец оказался за пределами ринга

- Карбканье на ринг: ↓.

- Запрыгивание на ринг: -.
- Атака со средней линии: ↑.

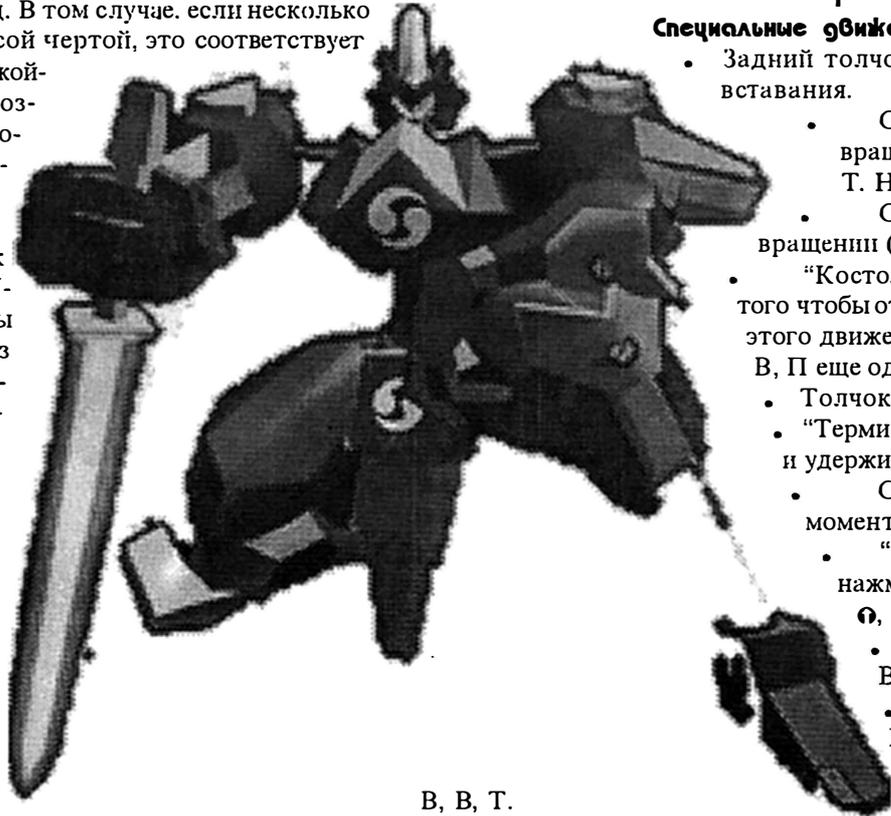
### Движения перегруппировки

- Откат назад: Н. Для того чтобы атаковать, нажмите во время отката на кнопку Т.
- Откат вбок: ↓ + Б. Для того чтобы атаковать, нажмите во время отката на кнопку Т.
- Подъем и толчок со средней линии: ↑ + Т.
- Подъем и низкий толчок: ↓ + Т.
- Подъем: -

## Зеро

### Специальные движения

- Задний толчок: Н + Т в момент вставания.
  - Сдвоенный толчок во вращении (1 вариант): Т, Т, Н, В, Т.
  - Сдвоенный толчок во вращении (2 вариант): Т, Т.
- "Костолом": ↓, В, П. Для того чтобы отменить выполнение этого движения, нажмите на ↓, В, П еще один раз.
- Толчок "Молот": Н, В, Т.
- "Терминатор": П, нажмите и удерживайте ↓, П.
- Средний толчок: Т в момент вставания.
  - "Ударная волна": П, нажмите и удерживайте ↑, П.
  - Удар локтем: В, В, П.
  - Удар коленом: В + Т.
  - Рубящий удар:

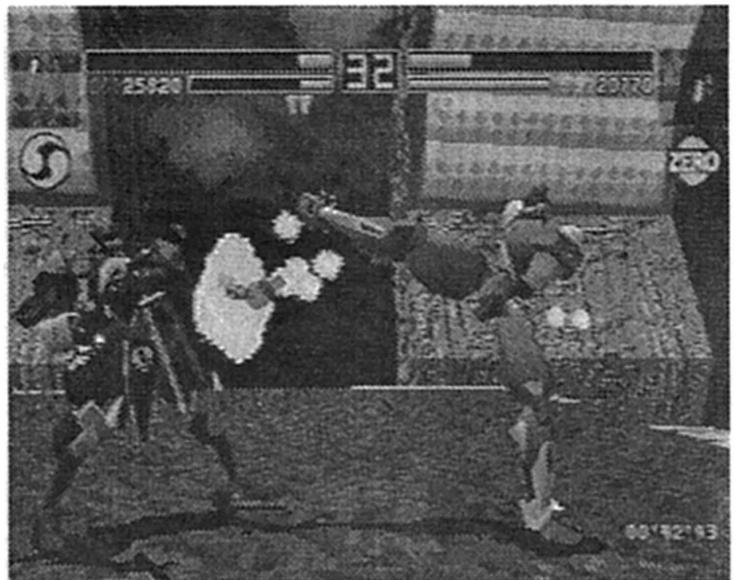
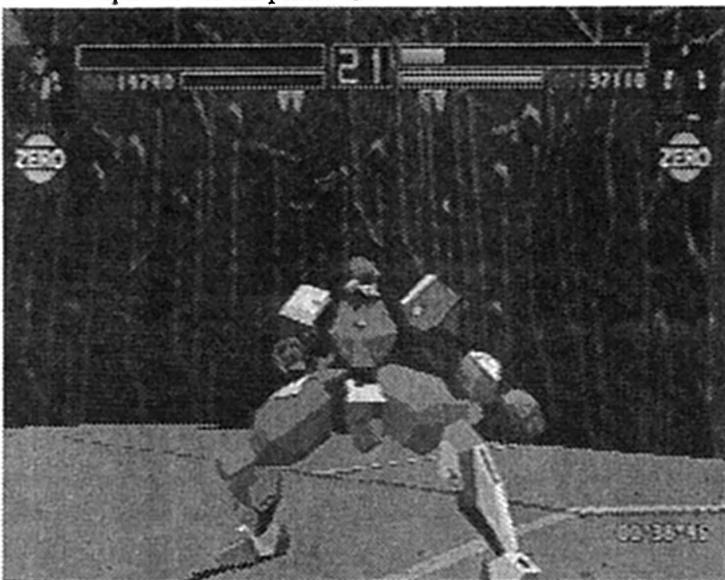


В, В, Т.

- Удар головой: В + П + Т.
- "Восходящее солнце": В + П в момент вставания.
- "Мясник" ↑Н + Т.

### Броски

- "По мозгам": Н, В, В, Б + П.
- "Однорукий бандит": Б + П.
- Реверсивный удар в шею: Б + П в тот момент, когда Зеро находится за спиной своего противника.



**Низкие атакующие движения**

- "Танец на костях": **□ + П.**
- "Золотая шпора": **○ + Т.**
- "Мегатонна": нажмите и удерживайте **□ + П.**

**Комбинированные движения**

- Сдвоенный удар: **П, Т.**
- Супер-удар (1 вариант): **П, П, Т, ○, В, П.**
- Супер-удар (2 вариант): **П, П, Т.**
- "Удушье-1": **П, П, ○ + П, В + П, ○, В, П.**
- "Удушье-2": **В, В, П, В + Т.**
- "Пламя сердца-1": **П, П, П, В + П, ○, В, П.**
- "Пламя сердца-2": **П, П, П, В + П.**
- Толчок во вращении: **П, П, П, П + Т.**

**Тау**

**Специальные движения**

- "Шарабан": **В, ○, Н, Т.**
- Толчок "Четыре ноги": **В, В, П.**
- Боковой толчок: **В, В, Т.**
- Фланговый удар: **○В + П.**
- Боковой дугообразный рубящий удар: **○, ○, В + Т.**
- Прямой удар: **В + П.**
- "Умелый хвост": **Н, ○В + Т.**

**Броски**

- "Игла": **Б + П.**
- Свинг: **Н, ○Н, Н, ○В, В, П + Т.**

**Низкие атакующие движения**

- "Каракатица": **○ + Т.**
- "Бор-машина" (мощная): нажмите и удерживайте **□ + П.**
- Бор-машина (слабая): **□ + П.**

**Комбинированные движения**

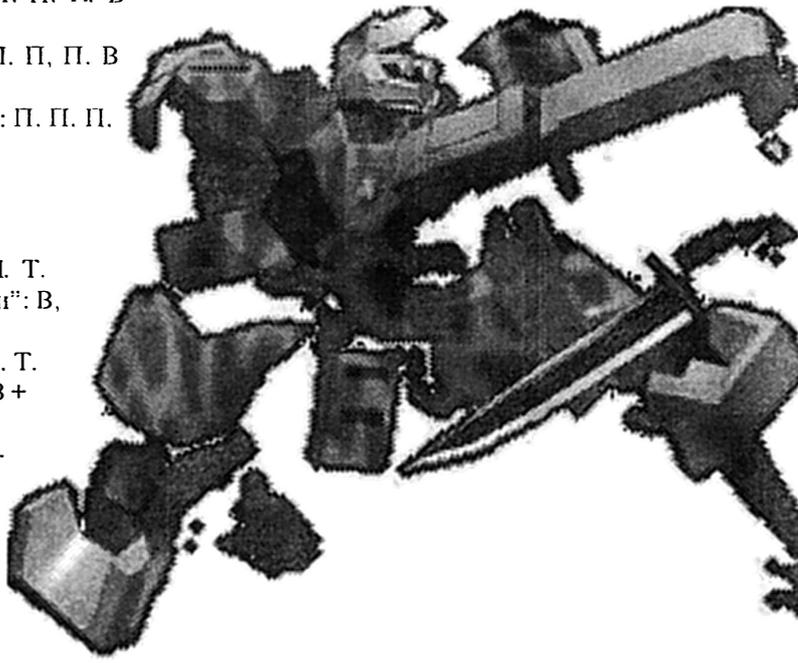
- "Полет дьявола": **В, ○, Н, Т, ○, ○, В + Т.**
- "Пенхо-1": **Т, Н, Т, ○ + П, П.**
- "Пенхо-2": **Т, Н + Т, ○ + П, Т.**
- "Пенхо-3": **Т, Н + Т, В + Т, В + Т.**
- "Мясорубка": **П, П, В + П, В + П.**

- "Вдрезбег-1": **Н, ○В + Т, В + П.**
- "Вдрезбег-2": **Н, ○В + Т, В, В, Т.**
- "Ловушка-1": **П, П, В + П, Т.**
- "Ловушка-2": **П, Т.**

**Вайлд-3**

**Специальные движения**

- "Базука-1": **П + Т.**
- Толчок в падении: **○, В, Т.**
- Удар локтем: **В, Н + П.**



- "Меткий выстрел-1": **○, В, П.**
- "На острие ножа": **○В + П.**
- Толчок в колено: **В + Т.**
- Низкий толчок: **○В + Т.**
- "Меткий выстрел-2": **Н, ○, П.**
- "Базука-2": **В, В, П.**
- Проникающий удар во вращении: **В + П.**
- Свинг: **Н, В, П.**
- Захват: **Н, Н, В + П.**

**Броски**

- "Шаровая молния": **Б + П.**

**Низкие атакующие движения**

- "Миндаль победителя": **○ + Т.**
- Удар в нажиме **и**

голову: **○**, удерживайте **○, П + Т.**

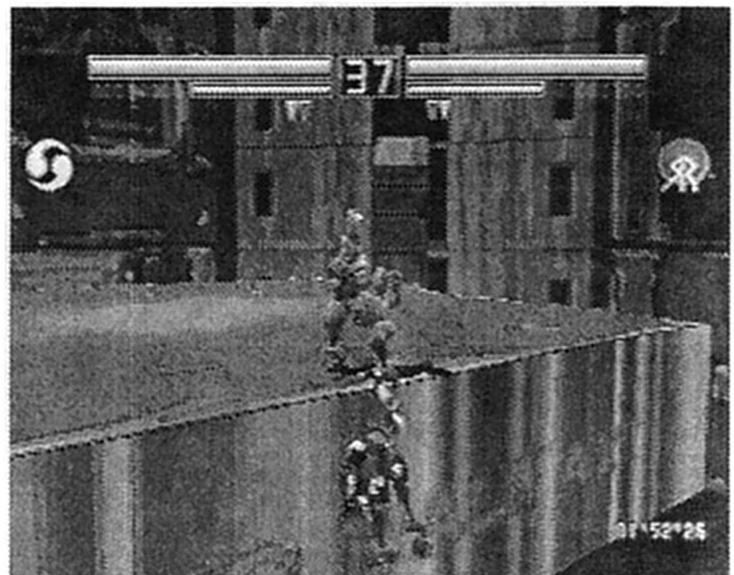
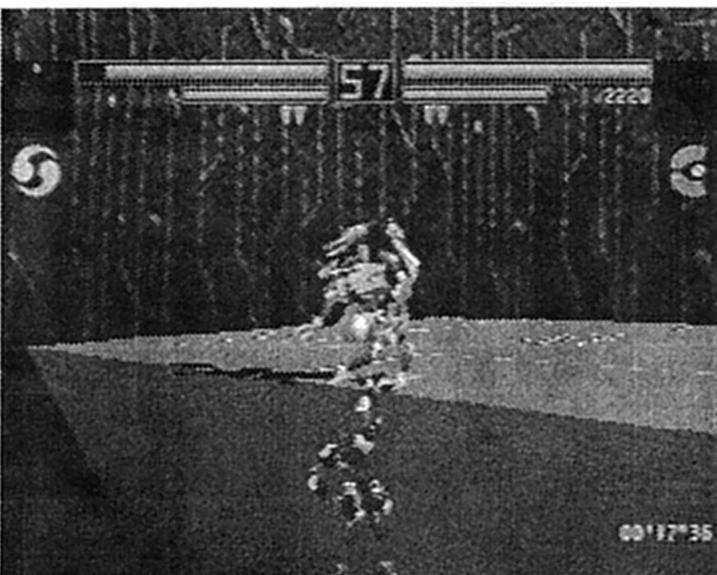
- "Пляска смерти" (слабый вариант): **□ + П.**
- "Пляска смерти" (мощный вариант): нажмите и удерживайте **□ + П.**

**Демблонирующее движение**

- "Золотой ключик": **Н, Б + П.** Позволяет атаковать противника, выставившего высокий блок.

**Комбинированные движения**

- Удар коленом: **○В + П, В + Т.**
- Нокаутирующий удар: **○В + П, В, В, П.**
- Удар во вращении: **В + П, ○В + П.**



- Удар коленом во вращении: В + П, В + Т.
- Сдвоенный удар: П, Т.
- "Бестия-1": П, П, Т, Т.
- "Бестия-2": В + П, П, П.

## Йо

### Специальные движения

- "Серп и молот": Н, О, В + П.
- Рубящий удар: Н, В + Т.
- Низкий толчок: П + Т.
- Высокий толчок: ОВ + Т.
- "Киллер": О, В, П.
- Толчок коленом: В + Т.
- Средний толчок: Т в момент вставания.
- Нокаутирующий удар: В, В, П.
- Прямой удар: В + П.
- Толчок "Стрела": ОВ + Т, Т.
- Стремительный толчок: В, В, Т.
- "Телепортация": ОВ + Б.
- "Пружина": Н + Т.

### Броски

- "Кровавая жатва": Б + П в тот момент, когда Йо находится за спиной противника.
- "Конвой смерти": Б + П.
- "Удавка": В, В, Б + Т.

### Низкие атакующие движения

- "Пляска на костях" (мощный вариант): нажмите и удерживайте П + П.
- "Пляска на костях" (слабый вариант): П + П.
- "Мясорубка": О + П.

### Реверсивный маневр

- "Профи": Н + Б.

### Комбинированные движения

- Сдвоенный удар: П, Т.
- Нокаутирующий удар "Киндо": В + П, Т, Т.
- "Ловушка": В, В, П, В, В, Т.
- "Стремительный меч": В, В, Т, ОВ + Т, Т.
- Дугообразный рубящий удар: В, В, П, П, Т.
- Рубящий удар во вращении: П, П, П + Т, П + Т.
- Толчок во вращении: П, П, Т, Т.
- "Пружина": В, В, Т, Н + Т.

## Эос

### Специальные движения

- Ашизури: ОВ + Т.
- Нака Урадатами: Н + П.

- Оогама: В, В, Т.
- Рикидоу: В, В, П.
- Шита Урадатами: ОВ + П.
- Татамибараша: О, В, Т, ОВ + П.
- Татамигаери: Н + П, В, П.
- Татамигаэши: Н + П, В + П.
- Татамикузуши: В, В, П + Т.
- Татаминун-1: В, В, В, П, П.
- Татаминун-2: В, В, В, П.
- Атамноттоши: В + П, О + П.
- Татамисукуи: О, ОВ, П.
- Ушината: О, В, Т.
- Ува Урадатами: В + П.

### Броски

- Кумагороши: Б + П в тот момент, когда Эос находится за спиной своего противника.
- Онигороши: О + П + Т в тот момент, когда противник находится в положении пригнувшись.
- Сеоннаге: Б + П.
- Санеараи: В, В, ОВ + Т.
- Томоенаге: О + Б + Т.

### Низкие атакующие движения

- Ахо: О + П.
- Каваравари: П + П.
- Оокаваравари: нажмите и удерживайте П + П.

### Деблокирующие движения

- Каратебары: Н, Б + П. Используется против высоких блоков.
- Моротебары: О, ОВ, Б + П. Используется против низких блоков.

### Реверсивные движения

- Каварагатаме: Н + Б. Применяется для отражения высоких проникающих ударов.

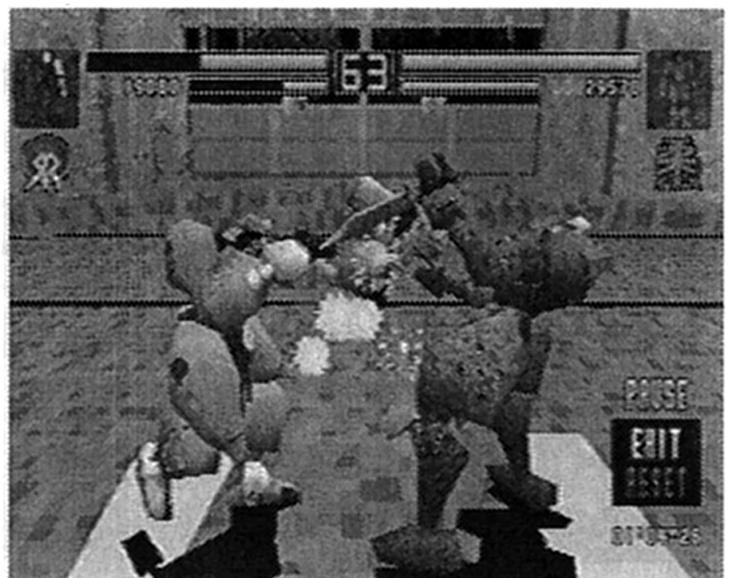
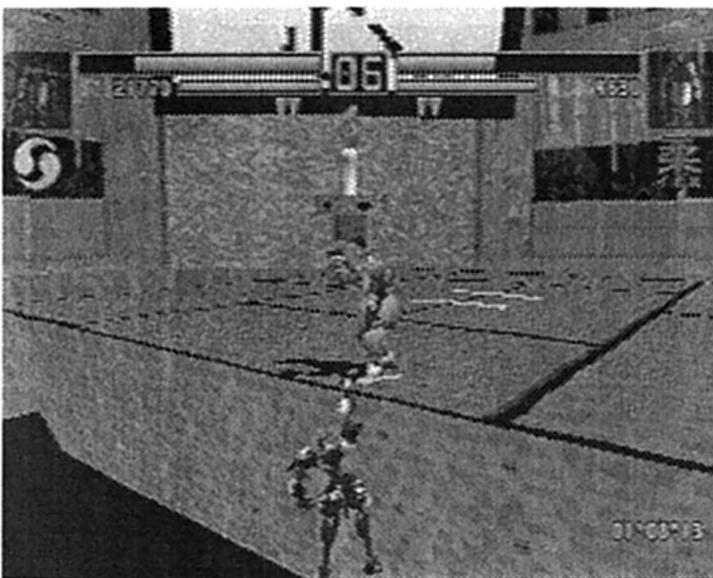
### Комбинированные движения

- Нимаи Датами: П, Т.

## Кузнис

### Специальные движения

- Гансеки: Н, Н, Т.
- Иангири: Н + П.
- Иайзукки: В, В, П.
- Нагарезукки: П в падении.
- Накахагайате: В + Т.
- Ницайшигатагайате: ОВ, Т, Т.
- Нинпо Оодокеи: О, О, О, П + Т, (П + Т девятикратно).
- Нинпо Токейбары-1: О, О, О, П + Т, П + Т, ОВ + П.



## SONY Play Station

- Нинпо Токейбаран-2: **У, У, У, П + Т, (П + Т дважды), УВ + П.**
- Нинпо Токейбаран-3: **У, У, У, П + Т, (П + Т девятикратно), УВ + П.**
- Нинпо Токейхайате-1: **У, У, У, П + Т, П + Т, УВ + Т, Т.**
- Нинпо Токейхайате-2: **У, У, У, П + Т, (П + Т дважды), УВ + Т, Т.**
- Нинпо Токейхайате-3: **У, У, У, П + Т, (П + Т девятикратно), УВ + Т, Т.**
- Нинпо Токейкузуши-1: **У, У, У, П + Т, П + Т, Н + П.**
- Нинпо Токейкузуши-2: **У, У, У, П + Т, (П + Т дважды), Н + П.**
- Нинпо Токейкузуши-3: **У, У, У, П + Т, (П + Т девятикратно), Н + П.**
- Нинпо Токеймари: **У, У, У, П + Т.**
- Нинпо Яшичи: **УВ + Б.**
- Сейбай: **Н, В, П + Т.**
- Шинкуугири: **У, Н, П + Т.**
- Шитахайате: **УВ + Т.**
- Шитаозатоу: **УВ, П.**
- Тобизатоу: **У + П.**
- Йавахайате: **Т, Т.**
- Затоугири Плюс: **В, В, П, П, П.**
- Затоугири: **П, П, П.**
- Затоумаваши: **Н + П, УВ + П.**
- Затоушитахайате: **Н + П, УВ + Т, Т.**

### Броски

- Нинпо Ооканазучи: **Б + П.**
- Нинпо Таруотоши: **Б + П** в тот момент, когда Кугни находится за спиной противника.

### Низкие атакующие движения

- Хайяние (мощный): нажмите и удерживайте **У + П.**
- Хайяние (слабый): **У + П.**

### Деблокирующие движения

- Нинпо Гозогаеши: **У, УВ, Б + П.** Это движение способно нейтрализовать как высокие, так и низкие блоки.

### Комбинированные движения

- Нимайба: **П, Т.**

## Драко

### Специальные движения

- Удар головой: **В + П.**
- "Искра-1": **В, В, П.**
- "Искра-2": **Н, УВ + П.**
- Низкий толчок: **УВ + Т.**
- Средний толчок: **В + Т.**
- Проникающий удар по-монгольски: **Н, В + П.**
- "Взмах": **Н, У, В, Т.**
- "Хребтолом": **В, В, Т.**
- "Пропась": **У + Т.**
- "Погребальный костер": **У + П.**

### Броски

- "Шашлык": **Н, В, Б + П + Т.**
- "Укус дракона": **Б + П.**
- Супер-удар головой: **УВ + П.**

### Низкие атакующие движения

- "Цепь": **У + Т, Т, Т, Т, Т.**
- "Бомба": **У + П + Т.**

### Комбинированные движения

- Сдвоенный удар: **П, Т.**
- Стремительная атака: **П, В, П, П, П, П, У, Т.**
- "Хребтолом": **В, В, Т, Т.**
- Тройной удар: **В + П, Т, П.**

## Нерейд

### Специальные движения

- "На острие клинка": **П + Т.**
- "Мясник": **В + П + Т.**
- "Крутой" толчок: **Н, УВ + Т.**
- "Грязный трюк": **П** в момент вставания.
- "Бор-машина-супер": **В, В, П, В + П.**
- "Бор-машина": **В, В, П.**
- "Прием для дураков": **Н + Т.**
- "Проклятье": **В, У, П + Т.**
- Неблокируемый толчок: **П + Т + Б, Н + Т.**
- Неблокируемый проникающий удар: **П + Т + Б, В + П, Т.**
- "Молот ведьм": **У + Т.**
- "Карающая длань" (дугообразный): **В + П, П + Т.**
- "Карающая длань": **В + П.**
- Низкий рубящий удар (дугообразный): **УВ + П, П + Т.**
- Низкий рубящий удар: **УВ, П.**
- "Тустеп": нажмите и удерживайте **Б, Н, Н** в тот момент, когда противник находится позади Нерейда.
- Запрещенный прием: **Н + П.**

### Броски

- "Сумасшедшая машина": **Б + П.**
- "Плохой" супер-бросок: **Б + П** в тот момент, когда противник находится позади Нерейда.

### Низкие атакующие движения

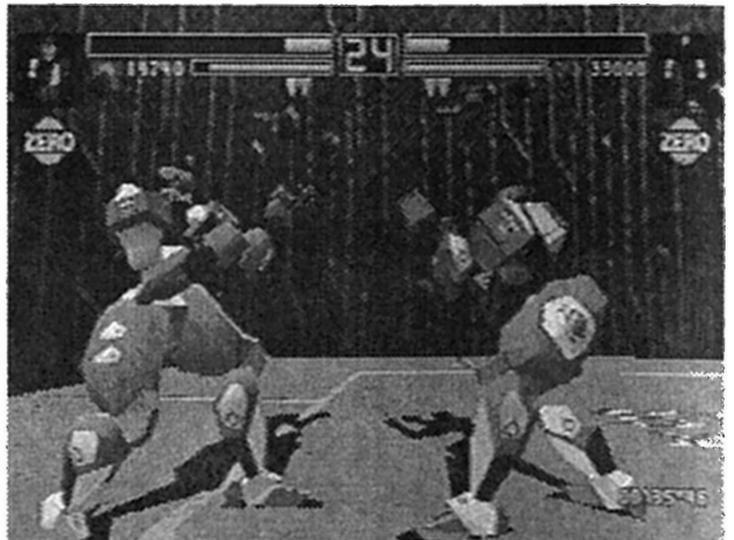
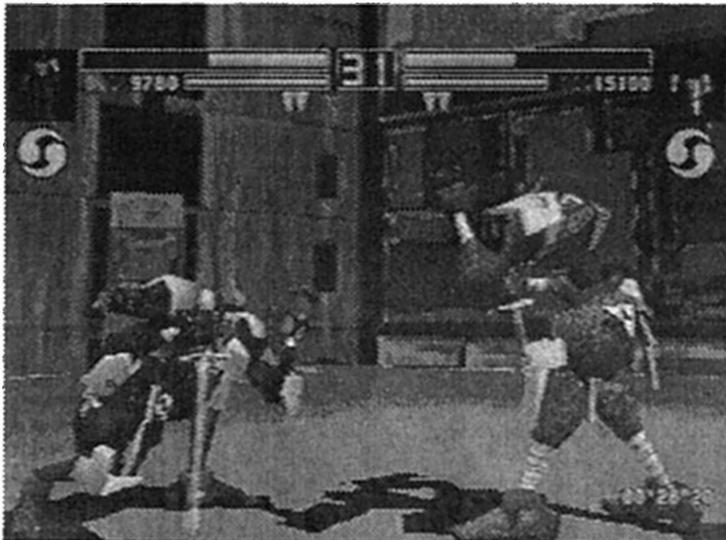
- "Погребальный костер": **У + Т.**
- "Отходная молитва" (мощный): нажмите и удерживайте **У + П.**
- "Отходная молитва" (слабый): **У + П.**

### Деблокирующие движения

- "Терминатор": **П + Т + Б.** Используется против высоких блоков.

### Комбинированные движения

- Сдвоенный удар: **П, Т.**
- "Сумасшедшая машина-2": **В + П, Н + П, П, П.**
- "Ликование победителя": **П, П, В, П, П.**
- "Наперегонки со смертью": **П, П, В + П, Н + П.**



“Мудила”: Н + Т, В + Т, П, П.

## Зулу

### Специальные движения

- “Зулу-Костолом”: В, В, Т.
- “Зулу-повелитель земли”:  $\odot$ В + Б.
- Прямой толчок: В + Т.
- “Мясорубка”: В + П.
- “Молот ведьм-1”:  $\odot$ , В, П.
- “Молот ведьм-2”: В, В, П + Т.
- Высокий толчок:  $\odot$  + Т.
- Удар по колену:  $\odot$ В + Т.
- Удар локтем: В, В, П.
- “Пружина”: Н + Т.
- Удар по ребрам: Н + П.
- Удар в живот: В, В, В, П.
- “Толчок-обманка”:  $\odot$ В + Т.

### Броски

- “Зулу-Вышибала”: Н, В, В, Б + П.
- Бросок одной рукой: Б + П.
- “Альтер Эго”: Б + П в тот момент, когда Зулу находится за спиной своего противника.

### Низкие атакующие движения

- Удар в падении (мощный): нажмите и удерживайте  $\odot$  + П.
- Удар в падении (слабый):  $\odot$  + П.
- “Пляска смерти”:  $\odot$  + П.

### Деблокирующие движения

- “Зулу-Аннигилятор-1”:  $\odot$ ,  $\odot$ В, Б + П. Это движение способно нейтрализовывать как высокие, так и низкие блоки.
- “Зулу-Аннигилятор-2”: Н, Б + П. Срабатывает только против высоких блоков.

### Комбинированные движения

- Сдвоенный удар: Т, Т.
- “Перелом”: В, В, В, П, П.
- Высокий толчок:  $\odot$  + Т, Т.
- Толчок “Киндо”:  $\odot$ Н + Т, Т.
- Удар по ногам:  $\odot$ В + Т, Т.
- “Вперед!": П, П, В + П, В + П.

## Экстала

### Специальные движения

- “Божественное послание”: В, В, П.
- “Небеса обетованные”:  $\odot$ ,  $\odot$ ,  $\odot$  + П.
- Низкий проникающий удар:  $\odot$ В + П.
- Апперкот: В + П.
- Проникающий удар во вращении-1:  $\odot$  + П.
- Проникающий удар во вращении-2: Н, Н,  $\odot$ В, П.
- Проникающий удар в выпаде: П в выпаде.
- “Небо и земля”:  $\odot$  В + Б.

### Броски

“Психо!": Б + П.

### Низкие атакующие движения

- Удар в прыжке (мощный): нажмите и удерживайте  $\odot$  + П.
- Удар в прыжке (слабый):  $\odot$  + П.

### Комбинированные движения

- “Божественная мелодия”: П, П, В + П, В + П, В + Т.
- “Небесные жернова”: Н, Н,  $\odot$ В, П, П + Т + Б.
- Нокаутирующий удар:  $\odot$ В + Б, П + Т.

## Неко

### Специальные движения

- Атакующий маневр Неко-1: В, В, П.
- Атакующий маневр Неко-2: В + П.
- Атакующий маневр Неко-3:  $\odot$ В + Т.
- Атакующий маневр Неко-4: Н + Т.
- Атакующий маневр Неко-5:  $\odot$  + Т.
- Атакующий маневр Неко-6: В, В, Т.
- Атакующий маневр Неко-7: Т в момент вставания.

### Броски

- Танцующий Неко: Б + П.

### Низкие атакующие движения

- Низкий атакующий маневр Неко-1:  $\odot$  + Т.
- Низкий атакующий маневр Неко-2 (мощный): нажмите и удерживайте  $\odot$  + П.
- Низкий атакующий маневр Неко-2 (слабый):  $\odot$  + П.

### Комбинированные движения

- Комбинированное атакующее движение Неко-1: П, П, П.
- Комбинированное атакующее движение Неко-2: П, П, П, Т.
- Комбинированное атакующее движение Неко-3: П, П, П, В, В, Т.

## Секреты игры

- **Сохранение текущего поединка:** Если у вас неожиданно возникло желание сохранить поединок века в памяти компьютера, нажмите на кнопку SELECT после завершения раунда, что позволит вам не прибегать к опции Replay Save.
- **Экстала:** Для того чтобы получить возможность сразиться с Эксталам, вы должны последовательно победить всех обычных борцов на уровне сложности не ниже NORMAL. Для того чтобы выступить на ринге в качестве самого Экстала, вы должны последовательно победить всех противников, выступая от имени одного из борцов, на уровне сложности NORMAL или HARD. После этого, вернувшись к экрану выбора персонажей, вы увидите, что количество действующих лиц увеличилось.
- **Зулу:** Для того, чтобы выступить на ринге в качестве Зулу, вы должны победить его, выступая от имени всех остальных борцов, на любом уровне сложности и с любого количества попыток.
- **Неко:** Для того чтобы ввести в игру загадочного японского кота Неко, вы должны провести все поединки как с Зулу, так и с Эксталам на любом уровне сложности и с любого количества попыток.
- **Выбор цветовой гаммы:** Выиграв игру, вы можете выбрать любую из 16 доступных цветовых гамм. Для этого нажмите и удерживайте SELECT, а затем нажмите на любую из восьми кнопок атакующих движений. Каждый из игроков имеет возможность остановиться на одном из 8 вариантов.
- **Экран почета:** Хотите почувствовать себя на седьмом небе, проведя много дней и ночей у экрана телевизора? После того как общее игровое время превысит 200 часов (да-да, вы не ошиблись), перед вашим измученным взором появится экран почета, извещающий вас о рекордном достижении.





# "Континент СП"

представляет:

## НОВИНКИ ВИДЕОРЫНКА



### ПОВЕЛИТЕЛЬ КУКОЛ 1

Вечная тайна жизни и смерти открыта кукольником Тулоном и направлена на служении Злу.

Страшная армия кукол-убийц не знает пощады, охраняя секреты своего хозяина.

США. Фильм **ужасов**. Продолжительность 86 минут.

Ограничения по возрасту: не рекомендуется детям до 18 лет.

**В ролях:**

Вильям Хайки,

Поль Ле Мат,

Джимми Скаггс,

Ирен Миракл,

**Оператор** Ричард Банд

**Исполнительный продюсер** Чардъз Банд

**Сценарий** Джозеф Коллоди

**Продюсер** Хоуп Перелло,

**Режисер** Дэвид Шмайлер



### ПОВЕЛИТЕЛЬ КУКОЛ 2

Группа ученых пытается разгадать секрет возвращения к жизни. Они не знают, что охраняет страшную тайну безжалостная банда кукол-убийц. Ужас и смерть поселяются в заброшенной гостинице...

США. Фильм **ужасов**. Продолжительность 87 минут.

Ограничения по возрасту: не рекомендуется детям до 18 лет.

**В ролях:**

Джефф Весторн,

Элизабет Маклеллан,

Колин Бернсен,

Нита Тальбот,

**Оператор** Томас Денове

**Исполнительный продюсер** Чардъз Банд

**Сценарий** Дэвид Пабиан

**Продюсер** Дэвид Декото, Джон Скувейлер,

**Режисер** Дэвид Аллен.



**"Континент СП"** тел.: (812) 186-5025,  
тел./факс: (812) 252-3991  
лицензионная видеопродукция по ценам производителя

## НОВИНКИ ВИДЕОРЫНКА



### ПОВЕЛИТЕЛЬ КУКОЛ 3 МЕСТЬ ТУЛОНА

В конце Второй мировой войны нацисты проводят опыты по оживлению мертвецов. В поле их зрения попадает кукольный театр Андре Тулона, который, кажется, открыл дьявольскую тайну. После гибели жены, Тулон, вместе со своими беспощадными актерами, объявляет войну Третьему рейху.

США. Фильм ужасов.

Продолжительность 82 минут.  
Ограничения по возрасту: не рекомендуется детям до 18 лет.

**В главной роли:** Ричард Линч  
**Оператор** Адольфо Бартолли  
**Исполнительный продюсер** Чарльз Банд  
**Сценарий** Куртни Джойнер  
**Продюсер** Джон Скувейлер  
**Режисер** Дэвид Декотэ



### ПТИЦЫ-ХИЩНИКИ

Отравленные озера, мертвые деревья, разоренные гнезда гибнущие птенцы... -таковы результаты деятельности человека. Но вот наступает страшное возмездие.

Ограничения по возрасту: не рекомендуется детям до 18 лет.  
США. Триллер. Продолжительность 96 минут.

**Режиссер:** Рене Кардон  
**В ролях:**  
Кристофер Аткинс,  
Мишель Джонсон.





# "Континент СП"

представляет:

## НОВИНКИ ВИДЕОРЫНКА



### СОКРОВИЩА АМАЗОНКИ

Группа отважных путешественников отправляется на поиски сокровищ в джунгли Амазонки. На их пути встречаются многочисленные преграды - реки, кишасщие крокодилами и пираниями, индейцы - людоеды, тучи ядовитых насекомых и стаи хищных птиц...

Ограничения по возрасту: не рекомендуется детям до 18 лет.

США. Приключения. Продолжительность 86

**В ролях:**

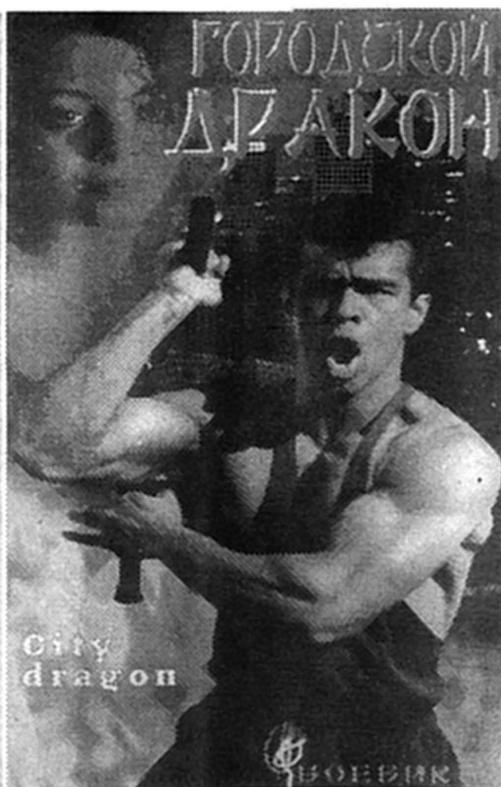
Стюард Уитмен,  
Дональд Плезенс,  
Джон Айерлэнд.

**Режиссер:** Рене Кардона.



### Городской дракон

На улицах города развернулась жестокая борьба между бандитами и компанией парней, взявших на себя функции бездействующей полиции. Они наказывают зло и находят справедливость в победных кровавых боях.



"Континент СП" тел.: (812) 186-5025,  
тел./факс: (812) 252-3991

лицензионная видеопродукция по ценам производителя

## НОВИНКИ ВИДЕОРЫНКА



### МЕЖДУ АНГЕЛОМ И БЕСОМ

Раздвоение личности всегда вызывает непредсказуемые последствия.

А если в отъявленном пройдохе просыпается Совесть, а в святоше - бес-искуситель?

А если один не может разобраться со своими многочисленными подружками, а второй теряет сознание от прикосновения красоты?

Посмотрите этот фильм - Вы получите огромное удовольствие.

**В ролях:**

Жерар Депардьё,  
Кристиан Клавье

**Режиссер:** Жан-Мари Пуарэ  
Франция. 1995 г. Комедия.  
Продолжительность 104 минуты.



### АМЕРИКАНСКИЙ ЧАЙНАТАУН

Триада контролирует в Чайнатауне все вплоть до мыслей и чувств обитателей этого города в городе.

Не подчинившийся ее законам должен умереть...

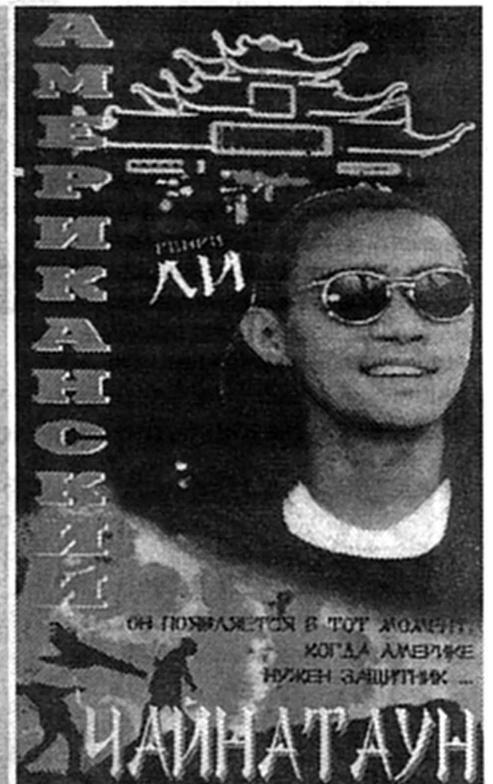
Беспощадная мафия, роковая любовь, жестокая борьба за выживание, кровавые разборки на улицах Чайнатауна.

**Режиссер:** Ричард Парк

**В ролях:**

Генри Ли,  
Лиат Гудсон  
США. Боевик.

Продолжительность 90 минут.  
Ограничения по возрасту: не рекомендуется детям до 18 лет.



# УМА ТУРМАН

- любовь с первого взгляда

Она молода. Она блондинка. Она безумно красива. Ее отец был профессором богословия до тех пор, пока не побрил голову и не отправился в Тибет в буддийский монастырь. Ее мама, будучи известной, впоследствии становится психотерапевтом. Ее имя с языка хинди переводится как "дарующая благословение". Ее бывший любовник, Брез Питт, один из лучших актеров современности. Она сама считает, что у неё маленькие груди и лягушачий рот. Её красоту называют красотой Венеры.

Журнал "Вог" считает, что Ума Турман достойна кисти Боттичелли. У неё бледно-жёлтые волосы, большие голубые глаза, полупрозрачная кожа. Её красота замаскирована неброской одеждой. Ей 25 лет. "В каждом человеке есть загадка, в каждом есть нечто неопределимое и отдельное, нечто отгороженное стеной, куда другому никогда не попасть," - говорит Ума Турман. В первую очередь это касается её самой.

Она неприступна и открыта одновременно. Ей двадцать пять, а у неё душа сороколетней женщины," - говорит Квентин Тарантино, снявший её в своём "Криминальном чтиве".

"Мне нельзя быть восторженной и беспечно радоваться своей жизни киноактрисы, ведь я ещё не уверена, что успех пришёл и так будет всегда," - говорит Ума Турман.

Но успех пришёл - это ясно. В популярности актрисы можно не сомневаться. "Она красива и умна настолько, что это пугает," - считает актёр Джон Малкович, сыгравший с Умой в фильме "Опасные связи".

В западных интервью с популярными людьми приятно вспоминать о детстве "звезды" и пытаться искать там сто талантов и неординарности. О детстве Ума Турман говорит с большим удовольствием, много и часто - чем это не повод скрыть свою взрослую жизнь. "Все, совершенно все, берет начало из детства," - произносит Ума Турман и загадочно замолкает.

Мама Умы Турман рассказывает: "Когда Уме было три года, мы только что приехали из Индии. Я оставила её одну дома, а когда вернулась, Умы не было. Оказалось, что она отправилась в магазин покупать красивые башмачки. Ума всегда была очень самостоятельна и независима". Свою первую роль Ума Турман сыграла в школьном спектакле "Волшебник Изумрудного города", естественно она была одной из ведьм.

С фильма "Там, где мое сердце", режиссера Джона Бурмана начинается вырисовываться знаменитый образ актрисы Умы Турман. "Я поняла, - говорит она, - что никогда не стану голливудским стереотипом женщины, не буду играть традиционные женские роли". В 1988 году на экраны вышел фильм "Приключения Барона Мюнхгаузена" режиссера Терри Тильмана, где, как считают критики, Ума Турман впервые яви-



Журнал "Вог" считает, что Ума Турман достойна кисти Баттичелли.



ла миру свой необычный "холодный" имидж. Терри Тильман любит вспоминать, как Уме Турман нужно было в первый раз раздеться перед камерой. По телефону непрерывно звонила мама и уговаривала немедленно вернуться домой доздавать экзамены. После очередного разговора с мамой Умы, Тильман сказал актрисе: "Уже слишком поздно, ты уже сняла свою одежду, прошлая жизнь кончилась, как кончилась школа".

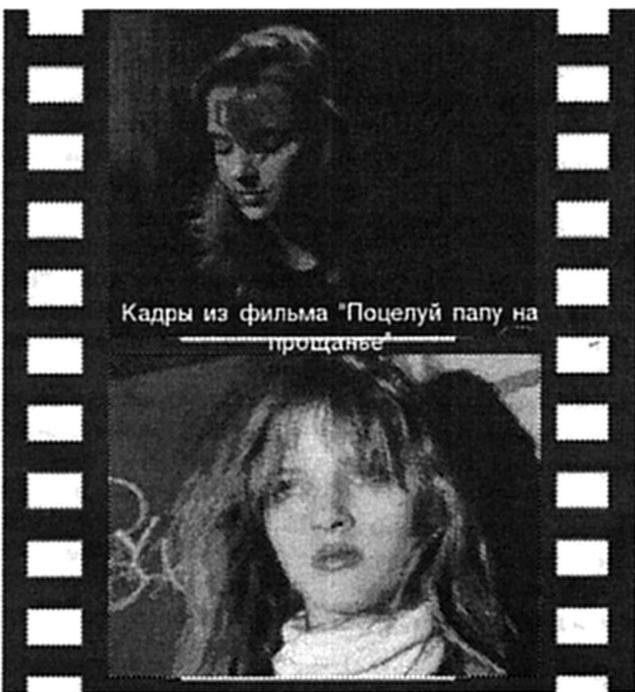
В 1989 году она снова разделась в фильме "Опасные связи", режиссера Стивена Фрирса - костюмированной исторической мелодрамы по роману Шодерло де Лакло. "Все зрители запомнили кадр длиной в две с половиной секунды, когда я была обнаженной, - не без раздражения констатирует актриса, - Все решили, что я сексуальна. Разве можно думать, что это фильм о сексе? Он о другом. Фильм совсем не о моем голом теле."

После "Опасных связей" Ума Турман разочаровалась в своих самых радужных надеждах. Голливуд хотел заставить играть ее нормальных молодых американских женщин, а строптивая актриса отказывалась от ролей. Ее видели в Каннах, сидящей на тратуаре в вечно грязных джинсах. Она общалась с хиппи и наркоманами, путешествовала по Европе авто стопом, как в фильме Газа Ван Сента "Даже девушки-ковбойки иногда скучают", где она сыграла хичхайкера Сисси Хенкшоу, у которой был волшебный палец, останавливающий все виды транспорта без исключения. Совсем, как в современной рекламе напитка "Фанта". Это, наверное, самая эксцентрическая работа Умы Турман.

Она отрицает любые слухи о любовных отношениях с Робертом Де Ниро. "Мы друзья, - говорит Ума Турман, - все считают нас любовниками, хотя известно, что Роберт предпочитает метисок, а я к сожалению белая." Они сыграли вместе в картине "Сумасшедший пес и Глори". Герой Роберта Де Ниро - нелюбимый полицейский, давно забывший, как нужно вести себя с женщинами. Героиня Умы Турман была отдана ему в качестве неожиданного вознаграждения за спасения жизни боссу ганстеров Биллу Мюррею. Полицейский



Кадры из фильма "Даже девушки-ковбойки иногда скучают"



Кадры из фильма "Поцелуй папу на прощанье"



Кадры из фильма "Окончательный анализ"

и проститутка влюбились друг в друга, но проблема в том, что ей нужно вернуть долг боссу, иначе он ее убьет.

Не менее известна ее роль сестры Ким Бесинджер в триллере "Окончательный анализ". Снявшись в "Криминальном чтиве" Ума Турман считает, что "эту милую сказку, шитую из маленьких забавных историй, зритель проглотит сразу, как фруктовый коктейль". Надо отдать дань прозорливости актрисы, фильм собрал в кинотеатрах Америки и Канады более 100 млн \$, получил "Золотую пальмовую ветвь" в Каннах и "Оскар" за сценарий.

После победы в Каннах на одной из презентаций Квентин Гарантино пригласил ее на танец но Ума Турман отказалась: "Они же нас сфотографируют" - сказала она и стала танцевать одна. В фильме "Генри и Джун", режиссера Филиппа Кауфмана, рассказывающего о жизни скандально известного американского писателя Генри Миллера, она сыграла его супругу, живущую, как и ее муж по принципам свободной любви.

Когда Уме Турман было 15 лет, ее нашли два нью-йоркских агента. Им понравилась ее фотография, случайно напечатанная в одном из журналов. "В тот вечер," вспоминает актриса, "ко мне в дверь постучалась судьба." Агенты подыскивали подходящую натуру для героини фильма Артура Миллера "Суровое испытание". Это была ее первая еще непрофессиональная роль. Закончив курсы актрис, она снимается в малобюджетном, психологическом триллере "Поцелуй папу на прощанье". Ни до этого, ни после, по признанию Умы Турман, она никогда так не волновалась, как на съемках этого фильма. "Сейчас я воспринимаю съемки в кино как самую обыкновенную, иногда интересную, иногда немного нудную работу, именно работу, а не творчество, - откровенничает актриса, - а тогда мне все это было еще интересно и ново."

Сейчас Ума Турман снимается в новом фантастическом фильме Джоэла Шумахера "Бетман и Робин" вместе с Арнольдом Шварценеггером.

Влад Яневский

Richard Feseyer

# Космическая погоня

(Space Chase)

(Продолжение. Начало в номерах 8-9)

**ЛЮБОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ, ФИЛЬМ ИЛИ ИГРА, СТАВ ИНТЕРАКТИВНЫМ, ПОДРАЗУМЕВАЕТ, ЧТО ТЕПЕРЬ ЧИТАТЕЛЬ/ЗРИТЕЛЬ БУДЕТ НЕ ТОЛЬКО ПАССИВНО ВПИТЫВАТЬ ИНФОРМАЦИЮ, НО И АКТИВНО ВОЗДЕЙСТВОВАТЬ НА ХОД СЮЖЕТА. СЛУЧИЛОСЬ ЧУДО: РОМАН "КОСМИЧЕСКАЯ ПОГОНЯ" СТАЛ ИНТЕРАКТИВНЫМ. ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ТЕПЕРЬ ВЫ САМИ МОЖЕТЕ НАПИСАТЬ ПРОДОЛЖЕНИЕ РОМАНА ЛЮБОГО РАЗМЕРА, ВЫСКАЗАТЬ ПОЖЕЛАНИЯ, ЧТО ДОЛЖНО ПРОИЗОЙТИ ДАЛЬШЕ С ОПРЕДЕЛЕННЫМИ ГЕРОЯМИ И ДАЖЕ ВВЕСТИ СОБСТВЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПОВЕСТВОВАНИЕ!**

**325-25-55 Абонент 467 С 18.00 ДО 22.00**

ИЛИ

**cp@atlant.ru**

**СМЕЛО ЗВОНИТЕ НА НАШ ПЕЙДЖЕР С 18.00 ДО 22.00 И ПРЕДЛАГАЙТЕ СВОИ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТА. У ВАС ЕСТЬ ШАНС СОЗДАТЬ СОБСТВЕННЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ РОМАН!**

## Глава 4

**Увеселительная прогулка**

Пьер шагнул на неподвижный тротуар одной из самых крупных нью-йоркских улиц. Хоть сейчас и был конец мая, погода стояла отвратительная — серое небо затянуто тучами, изредка налетали порывы холодного ветра. Пьер же, однако, чувствовал себя великолепно — его черная кожаная куртка надежно предохраняла от любого холода и создавала непередаваемый комфорт.

В нескольких метрах ближе к центру улицы двигалась лента тротуара — на ней стояли ньюйоркцы, такие разные и вместе с тем такие сплоченные в единой своей массе. Пьер непринужденно разглядывал толпу. Он все еще чувствовал себя несколько необычно, вернувшись на Землю после многомесячного отсутствия. Люди сходили с тротуара, направляясь к гигантскому комплексу супермаркета, у подножия которого стоял Уэстдавенпорт.

Пьер обернулся. Крупнейший нью-йоркский супермаркет представлял из себя внушительное зрелище — огромный парадный вход с величественными ступенями из черного мрамора, гигантские колонны и изящные куполообразные кабины подъемника из темного пластика для тех, кто предпочитает не терять свое время. Над порталом входа находилась огромная витрина, занимающая не менее ста метров по площади, выполненная из единого литого сверхпрочного стекло-видного пластика. За витриной находилось царство фантомов. С помощью удачного сочетания механических фигур и проецируемых трехмерных изображений супермаркет в небольших батальных сценках рекламировал товары, выставленные на продажу.

Пьер нежно провел рукой по податливой коже своей куртки и горестно вздохнул — в кар-

*Юниор № 10*

мане не было ни одного кри. Трудно не думать о деньгах, когда за спиной находились почти все сокровища мира.

Взгляд Уэстдавенпорта задержался на высокой хорошенькой блондинке, сходящей с ленты тротуара. На ней был дорогой темный костюм, выполненный в вариации на деловой стиль, пышные длинные светлые волосы рассыпались по спине.

Пьер непроизвольно сделал шаг по направлению к блондинке, на ходу пытаясь придумать слова, с которых можно было бы начать разговор. Он уже открыл рот, чтобы сказать хоть что-либо, да так и не закончил начатое движение.

— Это ты, Пьер? Но этого же не может быть!

— Джейн? Джейн Монро? Неужели это действительно ты? Но как же...

— Да, Пьер, я рада, что ты меня узнал. Только я давно не Монро, а Менделл. Я уже несколько месяцев замужем.

— Вот как? Замужем? — тупо повторил Пьер. — И кто же этот счастливчик?

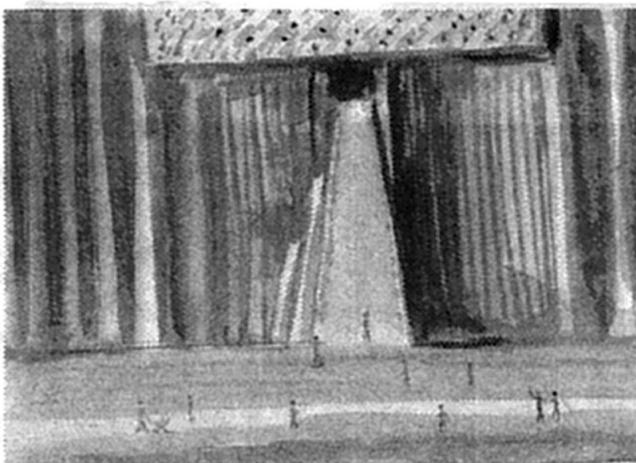
— Ты его не знаешь. Это Джон Менделл, у него превосходная клиника здесь, в Нью-Йорке. Я очень уважаю Джона.

— Уважаешь? Ты должна была сказать "люблю", — поправил Пьер. — А как же наши отношения?

— Ты сам виноват! — в приступе мгновенной ярости выкрикнула Джейн. Ее яркие голубые глаза потемнели и сузились в две маленькие щелочки.

Прохожие вокруг удивленно оглядывались на необычную пару ослепительно красивой девушки и двухметрового парня в черной кожаной куртке.

— Ты меня бросил тогда и за столько месяцев не потрудился даже разыскать, пока случайно мы не столкнулись сегодня!



Крупнейший нью-йоркский супермаркет представлял из себя внушительное зрелище — огромный парадный вход с величественными ступенями.



Джейн Менделл

Джейн резко развернулась и быстро зашагала к ступеням супермаркета. Пьер несколько секунд непонимающе смотрел вслед удаляющейся девушке, затем бросился догонять.

— Джейн, подожди! — Уэстдавенпорт положил руку девушке на плечо, разворачивая к себе. — Я был в колонии. Вернулся всего лишь пару недель назад.

Джейн посмотрела на Пьера широко открытыми глазами. Уэстдавенпорт увидел, что по щеке Джейн катятся слезы.

— Это правда? — спросила она.

— Конечно, правда!

Джейн схватилась за куртку Пьера, прижавшись к его широкой груди, не в силах больше сдерживать рыдания.

— Пьер, если бы ты знал, что я пережила за последние месяцы! Вновь найти тебя и вновь потерять! Наши встречи были всегда такими бурными и такими короткими, словно весь мир сговорился разлучить нас. Мне сказали, что тебя и твоего друга приговорили к пожизненному заключению, я твердила себе, что больше никогда не смогу тебя увидеть. И знаешь, что было самым большим кошмаром? — Джейн подняла заплаканное лицо.

— Что? — спросил Пьер.

— То, что я продолжала подсознательно верить, что когда-нибудь мы встретимся.

— Теперь все в порядке, дорогая. Никто уже не сможет разлучить нас. Я на Земле и свободен, насколько можно быть свободным вообще. О, пятипланетье, я не видел тебя так давно! Не слышал твоего чудесного голоса, не чувствовал восхитительный запах твоих волос! Я так соскучился, Джейн!

— Да, это было давно. Прошло почти полгода с тех пор, как нас арестовали на моей вилле в Южной Африке. И теперь я замужем.

— Как это произошло?

— После ареста я неожиданно тяжело заболела. Непонятно почему и как. Что-то с сердечно-сосудистой системой. Меня лечили в тюремном госпитале. Потом мой арест был признан незаконным, мне не смогли выдвинуть никаких обвинений. Правда, тогда я всего этого не знала. Я была без сознания, подключенная к системе. Начальник тюремной клиники почему-то хорошо отнесся ко мне..

— Это не удивительно! — перебил Пьер, с нежностью погла-

живая пышные густые волосы Джейн.

— Он связался со своим другом, Джоном Менделлом и меня перевели в клинику Джона. Потом я начала постепенно выздоравливать. Джон постоянно находился со мной, он помог мне справиться с болезнью. Ну а потом мы поженились. Вот и вся история.

— Проклятые обстоятельства! — произнес Пьер.

Заметив, что они все еще стоят рядом со ступенями супермаркета, Уэстдавенпорт увлек Джейн к подъемнику. В кабине он нажал кнопку кафе.

Сидя за столиком, Джейн продолжила свой рассказ.

— После свадьбы я перебралась из Африки сюда, в Нью-Йорк, и теперь постоянно живу здесь. Джон неплохо зарабатывает, так что мою жизнь можно назвать даже сносной.

— Познакомь меня со своим мужем, — попросил Пьер.

— Зачем? — Джейн горько усмехнулась. — Чтобы ты переломал ему все кости? Это не поможет. В конце концов мы взрослые люди и можем решить все проблемы культурно.

— Когда ты с ним разведешься? — напрямик спросил Пьер.

— Ты думаешь, это все так просто? Джон же ни в чем не виноват. Подумай, каково будет ему, когда я этим вечером приду домой и заявлю, что между нами все кончено только потому, что сегодня я случайно встретила парня, с которым была знакома несколько месяцев назад.

— Но ведь я не просто парень, я люблю тебя, Джейн!

Пьер привлек молодую женщину к себе, сжав в объятиях. Джейн пыталась сопротивляться в начале, затем затихла, нежно положив голову на плечо Уэстдавенпорта.

Когда Пьер пришел на квартиру Манфа, тот сразу отметил, что его друг находится в крайне возбужденном состоянии.

— Чему ты радуешься? — хмуро спросил Хорн. — Работы нет, кри тоже нет. Перспективы на будущее самые худшие. Пьер прошел в комнату, не замечая сидящего в кресле Ника.

— Я сейчас встречался с такой девушкой! Ух, как было здорово! Это Джейн, та, что помогала освобождать тебя тогда, в Краймаке. Помнишь ее, Манф? Мы были вместе уже очень давно, еще когда боролись в африканских джунглях против коррумпированной дивизии командос.

— И какие у тебя планы в отношении нее? — поинтересовался Ник.

— Джейн замужем, вот что плохо. На ней посмел жениться Джон Менделл, владелец какой-то престижной частной клиники.

— Джон Менделл? — пробормотал Манф. — Не тот ли это Менделл, чьи работы я периодически встречаю в видеообзоре научной литературы?

— Может и тот. Да какая разница, — пожал плечами Пьер.

— Кем бы он ни был, законы гравитации едины для всех. Уэстдавенпорт наглядно показал, как сжимается и разжимается кулак. Ник лишь покачал головой и отвернулся, словно хотел сказать: "Меня это не касается".

— "Дарти Ньюс", "Дарти Ньюс". Но что нам делать? — повторил Манф. — Блэйр хорош: "помогите моей девке самоутвердиться, поиграв в суперагента, а потом вы все получите подарки!".

— Эмкаэсовец говорил, что мы должны как бы сами вызваться, — напомнил Ник. — Надо действовать, или никаких подарков не будет.

— Но Беатрис не звонит и к видео не подходит, может она обиделась на меня, — проговорил Пьер. — Охранная система ее этажа не пропускает внутрь, так как никто из жильцов не оставил нам приглашения.

— Руки, ноги, голова у тебя есть? — Ник демонстративно

ткнул пальцем в свой сжатый кулак.  
— Или это работает только против мужей твоих девушек?

Рядом с монолитной многоэтажной конструкцией своего дома Пьер чувствовал себя неуютно. Громада небоскреба уходила в заоблачную высь, создавая иллюзию непоколебимого порядка, и рядом с этим гигантом Уэстдавенпорт остро чувствовал свою беззащитность.

Ник остался во флаере, припаркованном на специальной стоянке в нескольких десятках метров от небоскреба.

Пьер и Манф обошли дом и остановились у малозаметной двери коллаторного мусороприемника.

— Мусор с нижних этажей удаляется специально прибывающим для этой цели кибером. Этим мы и воспользуемся. Я подам ложный входной сигнал в виде единичного импульса о прибытии кибера и вход в дом нам открыт. Все это Манф говорил, подключая приборы, которые он доставал из сумки.

Пьер стоял за его спиной, наблюдая за улицей. Незвестный зевака, увидев возящихся Пьера и Манфа, остановился, пытаясь понять, что они задумали.

Уэстдавенпорт хмуро посмотрел на незнакомца из-под низко надвинутой на лоб шляпы, и тот моментально развернулся, торопливо продолжив свой маршрут.

— Готово, — выдохнул Манф.

Дверь открылась. Хорн проскочил внутрь, нажав пару кнопок на небольшом щитке.

— Теперь система приема мусора будет бездействовать некоторое время. На каком этаже живет Беатрис?

— На третьем, — подсказал Пьер.

— Отлично, — кивнул Манф. — "Дарти Ньюс", "Дарти Ньюс". Ты что постоянно повторяешь название тупой информационной программы с видео? — с любопытством спросил Пьер. — Может ты влюбился в ее ведущую Дарти?

— Я? Нет, сочетание слов вот только звучное, — запинаясь, пояснил Манф, порозовев до кончиков ушей.

Уэстдавенпорт достал из сумки два комплекта стикикомбов, один отдал Манфу, а во второй облачился сам. Стикикомб представлял из себя не очень широкий жилет с клейкой поверхностью гусеничного типа действия.

Пьер и Манф одновременно подошли к гладкой ровной стене. Уэстдавенпорт поднял вверх большой палец, и стикикомбы, приклеившись к стенке, потащили своих владельцев наверх.

— Вот и наклонная труба, ведущая к люку из квартиры Беатрис, — слишком громко произнес Манф.

Стикикомбы переключились на движение по наклонной плоскости.

— Ну что, открываем? — спросил Манф, когда стикикомб послушно остановился у крышки мусорного люка.

— Подожди! — Пьер протянул руку вперед, попытавшись остановить друга, но тот уже толкнул крышку.

В квартире, прямо перед открытым люком, со свиматом в руках стоял неизвестный.

— Путешествуем? — спросил он. — Быстро внутрь!

Пьер решил вначале, что они ошиблись квартирой, но затем увидел распростертое на полу тело Беатрис.



"Дарти Ньюс"  
Мэри

— Ну, заползайте внутрь! — еще раз повторил незнакомец, красноречиво поведя свиматом.

Манф послушно ухватился руками за край, перевалившись вовнутрь. На какой-то миг Хорн закрыл собой незнакомца со свиматом. Пьер, не раздумывая, нажал кнопку отключения присосок и тут же рухнул вниз. Его выбросило из наклонного трубопровода, несколько раз ударило о стену, и тут Уэстдавенпорт активировал присоски. На какой-то миг ему показалось, что присасывающийся слой никогда не коснется стены, но стикикомб все же вошел в контакт с поверхностью в каком-то метре от пола. Раздался резкий визг, стикикомб издал звук, похожий на вздох и отключился. Пьер рухнул на пол, но тут же вскочил. Сорвав с себя бесполезный теперь стикикомб, он выскочил на улицу. Обезав дом, он увидел, как несколько молодчиков тащат тела не подающих признаков жизни Беатрис и Манфа. Прямо напротив парадного входа стоял пузатый военный глайдер без опознавательных знаков. Зашвырнув Манфа и Буклоссу

внутрь, похитители захлопнули люки, и глайдер взлетел.

Пьер рванулся вперед, его рука моментально выхватила из кармана дальнобойный пульверизатор с метящим радиоактивным веществом. Уэстдавенпорт довольно ухмыльнулся, когда чуть ниже отверстия с разрывной мембраной расплылось неправильной формы пятно.

Пьер дал глайдеру улететь, затем побежал на стоянку флаеров.

— Быстро взлетаем, — крикнул Пьер Нику, захлопывая люк. Флаер поднялся в воздух, зависнув на высоте транспортного уровня.

— В каком направлении будем двигаться? — раздался приятный грудной голос, который мог принадлежать женщине, но никак не Нику.

Пьер удивленно повернулся. В кресле пилота сидела сама Дарти, ведущая популярной программы видеонОВОСТЕЙ.

— Это ты? Не может быть! А где Ник?

— Какая тебе разница, где какой-то Ник? Я все видела, отличный выстрел. Думаю, тебя сейчас больше должны интересовать похитители. А?

— Точно. Держи курс... юго-восток! — приказал Пьер, сверившись с показаниями индикатора слежения.

— Кто это были? — спросила Дарти. — Ты мне расскажешь все?

— Как же, — хмыкнул Пьер. — Чтобы ты это тиснула в очередном выпуске новостей? Лучше следи за управлением.

— Ну даже если ты ничего и не расскажешь, мне все же удастся "тиснуть" кое-что в выпуске новостей. Например, твой меткий выстрел или как вы с дружкой возитесь у люка мусорного приемника. Ну что, как тебе?

— Ты все видела? — прошипел Пьер. — Как?

— Несколько лет работы в сфере информации научили меня чувствовать, где в скором времени должно произойти что-либо значительное. Недаром же я вот уже несколько дней днюю и ночую на стоянке у дома бывшего агента МКС!

— Отдай пленку!

— Ну нет. Сначала ты мне расскажешь, что знаешь, а потом я еще подумаю, вырезать ли из репортажа интересую-

щие тебя кадры, или оставить все, как есть.

Пьер внимательно посмотрел на журналистку. В жизни она была гораздо симпатичнее, чем на экране видео, и ее крупный подбородок совсем не бросался в глаза.

— Мой друг, которого похитили, он только о тебе и говорил почему-то.

— Да, я слышала. Бедняга, еще один мой поклонник, — вздохнула Дарти.

Пьер недоверчиво посмотрел на журналистку.

— У дома расставлены микрофоны, — пояснила она. — Так что оказались записанными и все ваши слова. Ну что, будешь говорить?

Пьер коротко рассказал о том, что знал, опустив некоторые незначительные детали. Дарти согласно кивала.

— Ну что же, — сказала она в конце. — Похоже на правду. Держи, можешь затереть непонравящиеся кадры.

Пьер ухватился за протянутую камеру и с помощью поиска удалил все моменты, касающиеся его с Манфом действий.

Так же он поступил и с аудиозаписывающим устройством.

— А где Ник? — снова спросил Уэстдавенпорт, возвращая камеру.

— Подожди... это случайно не такой симпатичный блондин с голубыми глазами? А, у него возникли какие-то проблемы с киберпатрулем. Какой курс держать теперь?

— Точно на юг. Не понимаю, куда они летят, дальше нет мегалополисов, они теряют отличный шанс затеряться в толпе!

— Зато есть один остров с энергобарьером! — Дарти сверкнула глазами. — Ах, какой это будет материал!

По приказу Пьера журналистка сократила разрыв до минимального визуального контакта, и теперь легкий флаер, как привязанный, следовал за сверкающим в лучах солнца глайдером. Внизу расстился бескрайний океан.

— Я была права, — кивнула журналистка.

Пьер посмотрел вперед. На горизонте показался

крупный остров, который со всех сторон окружала прозрачная, но непробиваемая стена энергетической защиты. Отгороженные ото всей остальной Земли, внутри боролись за сферы влияния несколько кланов, используя любые приемы ведения войны друг против друга.

— И Манф попадет туда! — воскликнул Пьер.

— Возвращаемся. Сейчас мы ничего не сможем сделать, — Дарти вопросительно посмотрела на Пьера, но тот безучастно сидел в кресле с поникшей головой.

— Не убивайся ты так! Непробиваемость энергетической защиты — это для публики. Уж поверь мне, как профессионалке. Держи контакт со мной, я свяжусь с нужными людьми, мы сумеем отыскать лазейку на остров.

Флаер послушно лег на обратный курс.

Пространство вокруг посадочного квадрата номер тридцать девять было не занятым под другие летательные аппараты. Пьер мерил шагами участок земли, на котором стояла аэрокосмическая транспортно-заряжающая машина. Ее пригнала сюда Дарти.

«Надеюсь, она знает, что делает», — подумал Пьер.

Ему представлялось сомнительным, что именно этот тип машины наиболее подходит для преодоления силового поля.

— Эй! — раздался крик за спиной.

Уэстдавенпорт обернулся. По квадратам посадочного поля к нему бежала Джейн. Пьер бросился навстречу. Коснувшись протянутых рук, Уэстдавенпорт нежно прижал молодую женщину к себе.

— Пьер, это не сон. Ты действительно существуешь!

— А ты в этом сомневалась?

— Да, то есть — нет! Я вспоминала тебя, твой голос, сравнивала с тем Пьером, которого знала раньше, который полз по джунглям со мной. Помнишь того смешного робота на Марсе, который скачивал информацию о нас в единую информационную систему?

— Конечно, помню. Ты еще хотела поджарить его из свимата!

Джейн жизнерадостно рассмеялась.

— Да, ты все тот же.

Она с улыбкой провела кончиками пальцев по щеке Пьера. Уэстдавенпорт поймал ее руку и прижал к своим губам.

— Как твой муж, доктор Менделл?

— Ты все еще хочешь померяться с ним силой?

— Больше нет. Мне его даже жаль.

— Не надо, Пьер. Таким ты мне не нравишься. Джон Менделл очень хороший. У него сейчас запланированы подряд три серьезные операции, так что я свободна и полечу с тобой. Как обычно.

— Я не говорю «нет», потому что хорошо знаю тебя. Мы снова вместе, а это главное!

— Ты прав, мы действительно вместе! — неслышно подошедший Ник приветливо хлопнул Пьера по плечу. — Это кто с тобой?

— Ник, ты должен знать!

— Пьер, ты хочешь скомпрометировать самого себя! Если подумать, это С...

Уэстдавенпорт осуждающе покачал головой.

— А! — хлопнул себя по лбу Форсайт. — Ну тогда это Джейн, о которой ты мне все уши прожужжал. Здравствуй, Джейн.

— Привет, Ник, рада тебя наконец увидеть во плоти. Пьер мне тоже о тебе много рассказывал. Я даже принимала участие в операции по твоему спасению, — Джейн сделала вид, что глубоко задумалась. — Вот Манфа я иду спасать в третий раз.

— Она тоже летит с нами? — обратился Ник к Пьеру.

— Не хмурься, красавчик, — Джейн двумя пальцами развернула голову Форсайта лицом к себе. — Ничего страшного не произойдет.

Ник убрал руку Джейн и снова повернулся к Пьеру.

— Я только что из твоей квартиры. Звонил некто, представившийся секретарем Кристофера Блэйра. Он сказал, что пересылает подготовленную для нас информацию и сообщил еще кое-что,

что приказал передать его начальник. Капитана Квирка арестовали по обвинению в причастности к бунту на его



Молли

крейсере. Показания против него дала твоя давняя знакомая Беатрис Ванкмейстер как раз тогда, когда мы только собирались лететь вместе с ней на Хлонди. Наверное такой способ оправдаться показался ей менее хлопотным. А тебя вызывают как свидетеля.

— К таким людям, как Беатрис, я могу испытывать только отвращение, — проговорил Пьер. — Ради того, чтобы вернуть себе расположение начальства, она готова продать всех и вся и возвести напраслину на хорошего человека только потому, что он имел несчастье случайно встретиться ей в одном из файлов служебных сводок! Бедный Квирк, похоже теперь от него не отцепятся до тех пор, пока его захваченный звездолет не развалится на куски.

— Кстати, о кусках, — сказал Ник. — Я был в космопорте у себя на корабле. Его разобрали до последнего винтика. Так что мне продлили отпуск до середины июня. Случайно повстречался с капитаном Эндрюсоном. До чего же неприятный человек! Эндрюсон сказал мне, что будь на то его воля, он бы приковал меня к пламеотражательной пластине на время всей стоянки на Земле, потому что, мол, я могу опять вернуться к своим старым дурным привычкам и так далее. Он меня постоянно за какого-то нарка принимает!

— Все в порядке, Ник. Мы и с ним посчитаемся.

— Еще кое что насчет Квирка, — добавил Форсайт. — Его перевели в тюрьму на Меркурии. Вообще кто он, твой друг?

— Да, разумеется, — подтвердил Пьер. — Не то, чтобы друг, просто у нас есть общие воспоминания и к тому же Квирк очень приятный в общении — в определенном смысле, конечно — человек.

Джейн шутливо толкнула Пьера в плечо, разворачивая в противоположную сторону.

— Что это за парочка приближается к нам?

— Да это Кен Апдайк, парень из МКС, — сказал Ник. — Очередная жертва Беатрис. Забыл сказать, его к нам прислал Блэйр. Хэй, Кен, рад с тобой познакомиться, но зачем ты привел с собой девушку?

— Здравствуй, Ник Форсайт и все, кого еще не знаю. Со мной Молли.

— Тебе будет приятно смотреть, как она снизу помашет платочком? — осведомился Пьер.

— Молли полетит с нами.

— Кен, я понимаю, начальство требует от тебя слишком многого, ты согласился помочь Беатрис, но ведь тебе никто не говорил, что мы летим на развлекательную прогулку!

— Верно, мне не сказали этого. Мне не сказали еще многого другого. Например, почему сначала мою кандидатуру на прием в группу "ноль" отвергли, а затем неожиданно дали зеленый свет?

— Все вопросы к Блэйру. Не понимаю, Кен, кто работает в МКС, ты или я? Надо больше знать о склонностях и симпатиях собственного начальства! Между прочим, как раз поэтому пострадал мой друг.

— Да, мне что-то говорили о нем. Это не тот, который... который...



— Кен, у тебя отличные часы, — сказал Пьер, чтобы сменить тему разговора. Ему не хотелось, чтобы достаточно посторонний человек говорил о его друге, как об объекте лабораторного исследования.

— Тебе они нравятся? Возьми! — Кен Апдайк

снял с руки часы и протянул их Уэстдавенпорту.

— А как же ты? — неуверенно спросил Пьер, восхищенно разглядывая дорогие престижные часы.

— У меня таймер вшит вот здесь, — Кен постучал пальцем по виску. — Он говорит, что наша встреча была назначена на час, а теперь уже пять минут второго.

— Подождем еще, — пожал плечами Пьер, пряча часы в карман. Он отметил, что Джейн о чем-то оживленно болтает с Молли, а Ник хмуро смотрит на обеих девушек.

— А вот и я! Извините, что заставила себя ждать, но поступила горячая информация.

— Дарти Ньюс! Ты экзотична выше нормы. Мы полетим на этом? — Пьер похлопал по прямоугольной крыше транспортно-заряжающей машины.

— Пьер, "Дарти Ньюс" — это название моей видеопрограммы. А так у меня есть очень простое имя — Мэри. Насчет машины — она самая подходящая для наших целей. Что ты скажешь о присутствии на борту локатора, определяющего места наименьших напряжений внутри энергетического поля?

— Ни-че-го, — отчеканил Пьер. — Если собрались лететь, то летим.

— Эта шумная толпа, кто — провожающие?

— Если бы, — вздохнул Пьер.

Вводя в автопилот курс. Мэри повернулась к готовым воспринимать каждое ее слово слушателям.

— Сперва — "горячая" информация. Удалось идентифицировать тех парней, чьи рожи были засняты на пленку. Ну те, что похищали Беатрис и твоего друга. Кстати, они работают очень грубо или просто ничего не боятся. На их счету три трупа. Двое охранников со входного контроля и вахтер с этажа. Похитителей опознали как членов клана Кроуфордов.

— Какой ужас! — воскликнула Молли.

Кен повернулся к девушке, нежно коснувшись губами ее щеки.

— Не бойся, я с тобой.

— Итак, я продолжаю. Вполне очевидно, что бывший агент МКС Беатрис Ванкмейстер — ну и фамилия! — находится в руках Кроуфордов. Это один из кланов, борющийся за сферы влияния на острове.

— Сумасшедший остров, — кивнула Джейн. — Их давно пора раздавить. Один наркотик "Веселый космос" чего стоит!

Видеогорошина из кармана Пьера издала громкий писк. Уэстдавенпорт с огромным удивлением активировал изображение. Он ожидал увидеть кого угодно, но только не директора МКС Кристофера Блэйра.

Кен Апдайк скорчил страдальческую мину и спрятавшись за спинку кресла.

— Пьер, я решил позвонить лично. Это по поводу Беатрис. — от бывшего высокомерия директора не осталось ни следа.

— Я очень переживаю за нее. Позаботься, чтобы с ней ничего не случилось.

— Но почему вы все это говорите мне?

— Я уже привлек к этому делу нужных людей. Но тебе ведь тоже может повезти, верно? Так вот, когда увидишь Беатрис, сообщи ей, что она восстановлена в звании агента группы "ноль" МКС. Все документы уже оформлены. И передай ей мои глубочайшие извинения!

Не прощаясь, Амброус отключился.

— Сегодня директор пребывает в хорошем настроении. Почему бы не попросить его о повышении, Апдайк? — спросила Молли.

— Такие мысли не должны посещать твою прелестную голловку, — нежно проговорил Кен, влюбленно глядя на де-

вушку.

Пьер только покачал головой — увеселительная прогулка, а не экспедиция.

Их безумный полет подошел к самой решающей фазе. Уэстдавенпорт чувствовал, как нагреваются стенки летательного аппарата. Смахнув сбегающие по виску струйки пота, он повернулся к журналистке. — Мы пройдем? Пройдем до того, как нас здесь изжарит? — Сиди и молчи! Боишься, значит не надо было лететь.

Сейчас уже поздно раскаиваться.

Пьер видел, что Молли, которую он считал пустоголовой, изо всех сил стараясь выглядеть спокойной, лишь крепко сжимает руку Кена. Этовернуло Пьеру его обычное хладнокровие, поэтому конец энергетической защиты он воспринял совершенно спокойно. Все разразилось бурными криками, принялись поздравлять друг друга.

В иллюминатор были видны бурные поля без единой травинки, ветер гнал тучки пыли. Первое попадание, которое разворотило машине половину днища, все поначалу приняли за сильный порыв ветра. Остальные попадания превратили аппарат в груды бесполезного и теперь опасного железного лома. Под режущий уши визг Молли пассажирский салон был катапультирован системой жизнеобеспечения.

Плавно покачиваясь, капсула опустилась на землю. Открывший люк Пьер повстречался с нацеленным на него дулом свимата.

— Вылезай по одному! — последовала команда.

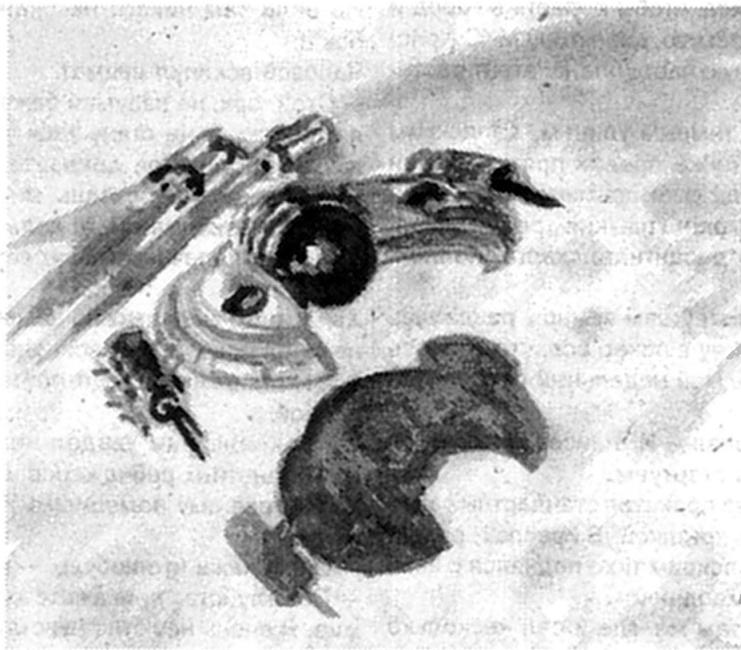
Несколько заросших небритых мужчин в выцветших комбинезонах выстроили пленников у стенки, предварительно обыскав.

— Если вы люди Кроуфорда или другой какой банды, то вас тут и расстреляем.

От такого обещания у Пьера побежали мурашки по коже. Он беспомощно оглянулся на Ника, но тот был растерян не меньше.

Подошедший к пленникам человек явно был мутантом. Кожа со слабой чешуйчатостью, абсолютно голый череп треугольной формы. Он словно бы принохивался. Вернувшись к бородатому, он отрицательно покачал головой. — Смотри, ведь, ни капли “Веселого космоса”! Все чистые, это ж надо встретить такое здесь, на проклятом острове. Убивать мы вас пока не будем, до выяснения обстоятельств.

Хэллскрим потерял счет дням, проведенным в стойбище орков. Как он успел заметить, жизнь этих сильных полуразумных тварей подчинялась строгому распорядку, который составлялся сина. Стойбище занимало несколько соединенных вместе остовов звездолетов. Как Хэллскрим догадался, его давно сочли сумасшедшим и махнули обеими лапами — правда до этого ему пришлось пережить ряд экзекуций с применением физической силы, которые, по указке сина, проводили в жизнь послушные орки. Эти меры, как ошибочно полагали сина, должны были восстановить



*Их безумный полет подошел к самой решающей фазе.*

утраченную память Хэллскрима. В результате получилось лишь то, что агента-универсала посчитали безнадежным и заперли в одиночной камере, которая когда-то была отсеком управления входом в плотные слои атмосферы. Когда Хэллскрима водили по стойбищу, в надежде, что какие-то детали быта помогут вернуть память, агент хорошо изучил местообиталище своих “соплеменников”. Сина жили в негерметизированном отсеке, орки ночевали под открытым небом. Кроме того, у аборигенов Гнега имелся склад живой пищи. Хэллскрим много раз видел, как орки с глухим довольным урчанием тащили в двигательный отсек, где располагался склад, пойманных животных. Он предполагал, что Псафа и Ложко держат там же.

Люк отсека управления со скрипом откинулся в сторону и внутрь ввалился орк со скорлупой в лапах, доверху наполненной отвратительной бурой массой — характерной пищей аборигенов. Хэллскрим отметил сразу, что орк пришел почему-то один, обычно на загровке у каждого сидел сина, управляющий полуразумным гигантом. Агент МКС решил не упускать свой шанс. Хэллскрим издал серию оскорбительных, как он надеялся, звуков и сделал несколько красноречивых движений телом, застыв в неприличнейшей позе.

Орк пришел в ярость. Замахнувшись обеими лапами на обидчика, абориген тем не менее остановился — битый связанного противника считалось самым позорным у этих полуразумных тварей. С глухим рычанием перекусив связывающие путы, орк нанес сильнейший удар в челюсть своему обидчику. Если бы на месте Хэллскрима был человек, он бы лишился челюсти. Но инопланетянин всего лишь потер ушибленное место, поднялся на ноги, затем, используя полученные в разведшколе знания, провел бросок через бедро, после чего выскочил из отсека, захлопнув люк. Хэллскрим затравленно огляделся — все было спокойно.

Скрытно пробравшись по плохо освещенным переходам, Хэллскрим перепрыгнул через двусторчатое регулируемое сопло и оказался на свободе.

Слева послышался пронзительный крик — сина, сидящий на загровке ближайшего орка, раздраженно визжал, протягивая к Хэллскриму хилую ручку.

Инопланетянин не стал ждать, что будет дальше. Перепрыгнув через завал, он бросился прочь со свалки, в сторону зарева, характерно показывающего местоположение города.

С неба мирно светили звезды, из широкой пасти Хэллскрима вырывались клубы пара. Агент ровно бежал по дороге, контролируя дыхание. Пару раз над ним пролетали антигравитационные люльки осьминообразных. Всякий раз Хэллскрим прыгал в кусты, ожидая, пока инопланетянин умчится вперед.

Когда Хэллскрим пересек черту города, у него по-прежнему не имелось никакого плана. Первоначальной за-

дачей было ускользнуть от орков, чтобы попасть в город и попытаться послать сигнал на Землю, директору МКС Кристоферу Блэйру. Выполнив первую часть плана, агент растерялся.

Крадучи пробираясь по темным улицам, Хэллскрим двигался к центру города. Он уже привык прятаться при характерных звуках летящей люльки осьминогообразных. Однако сейчас сзади был слышен громкий треск гравия, перемальваемого гусеницами десантного скарга. Хэллскрим прижался к земле.

— Вот не повезло мне! — на чистейшем земном раздалась фраза. — Вчера я проиграл Китчу в покер все, что удалось выменять у здешних жаб. Весь мой недельный приработок накрылся!

— Тебе действительно не повезло. И шансов отыграться никаких нет. Через пару часов стартуем.

Скрипя гусеницами, мимо прокатил стандартный земной скарг с откинутой верхней крышкой. В креслах, развалившись, сидели двое парней. Хэллскрим тихо поднялся с земли и легко побежал вслед за машиной.

Звездолет Квейка находился там же, где и сел несколько недель назад. Место посадки Квейком, не искушенном в управлении звездолетом, было выбрано неудачно. Хэллскрим сразу же подметил, что степень нагрузки намного превышает расчетную эксплуатационную. Люк грузового ангара закрылся вслед за скаргом.

— Все, — услышался голос охранника. — Это последний. Больше наших на этой чертовой планете не осталось.

Сердце Хэллскрима забилося быстро-быстро. Если он сейчас не предпримет что-нибудь, то останется на Гнеге еще очень долго, может быть, навсегда.

Выступив из-за укрытия, Хэллскрим медленно направился к звездолету. Охранник, нахмурившись, смотрел на неясную широкоплечую фигуру, приближающуюся из ночного мрака. Рассмотрев наконец-то, что это орк, человек вскинул свимат.

Хэллскрим тут же остановился.

— Добрый вечер, — вежливо поздоровался он на земном. Хэллскриму показалось, что его фраза больше напоминает нечленораздельное рычание, однако часовой так и замер с открытым ртом.

Ободренный успехом, Хэллскрим продолжал:

— Сегодня немного прохладно, не так ли?

— Ой, — выдохнул часовой. — Ты что?

— Я орк, коренной житель Гнега. Не бойтесь, я не причиню вам вреда. Опустите, пожалуйста, свимат.

Охранник неуверенно опустил ствол.

— Хочу обратить ваше внимание, что сегодня отлично просматривается веретенообразная спиральная галактика Ти-два. Вон там, левее радарной установки.

Часовой посмотрел на небо, затем перевел взгляд выпученных глаз на Хэллскрима.

— Но ты-то откуда это узнал?

— Прочитал в книге.

— Но орки не умеют читать! — охранник сошел на крик.

— А я вот научился, — невозмутимо ответил Хэллскрим.

Непослушными руками часовой поймал болтающуюся на плече рацию.

— Фрэнки, это Мэлт, вахтенный у рампы. Срочно спускайся, иначе я сойду с ума. Тут пришел орк и читает мне лекцию по астрономии!

— Мэлт, до старта осталось полчаса. Я понимаю, тебе скучно, но скоро ты присоединишься к ребятам.

— Фрэнк, я не шучу!

— Ну ладно, — со злостью проговорил Фрэнк. — Я спущусь.

Но если там никого не окажется, я сам сделаю из тебя орка!

Часовой вскинул свимат.

— Стой, орк, не вздумай бежать! Одно лишнее движение, и я стреляю. Я не стану тебя убивать, ты нужен мне живым, как вещественное доказательство того, что я не спятил. Как только ты побежишь, мне придется стрелять по ногам. Если ты такой умный, то должен представлять, что случится с твоими конечностями после прямого попадания из свимата!

Хэллскрим неподвижно замер, перестав даже дышать. Он не смел поверить в свою удачу.

— Действительно, Мэлт поймал орка! — раздался голос за спиной.

Хэллскрим увидел незнакомого человека в форме межпланетных рейнджеров, а за его спиной хорошо запомнившегося ему помощника Черного Квейка Эйнджела Девойда.

— Орк, скажи что-нибудь, — часовой дернул ствол.

— Пожалуйста, прикажите своему человеку опустить оружие. Я очень неуютно чувствую себя под прицелом свимата! — попросил Хэллскрим.

— Ух ты! Мэлт был прав! Говорящий орк. А что еще ты умеешь делать?

— Как я уже говорил вашему человеку, сегодня необычайно благоприятствующая погода для наблюдений за звездным небом. Я могу попробовать установить наше положение в космическом пространстве по отношению к центру Галактики.

— Ну и ну! — выговорил Эйнджел Девойд. — Как жаль, что с подобным феноменом мы столкнулись перед самым отлетом и у нас не будет времени исследовать его полнее. Пошли, Фрэнки. А ты, Мэлт, у тебя есть еще полчаса, чтобы поднабраться разума у орка!

Эйнджел Девойд развернулся к люку. Хэллскрим понял, что все пропало.

— Подождите! — сделал он последнюю попытку. — Возьмите меня с собой! Я могу мыть полы, поднимать тяжести, работать лифтером, чистить ботинки, рассказывать сказки на ночь!

Заинтересованный Эйнджел Девойд обернулся назад.

— Ты действительно хочешь полететь с нами? Но быть может мы никогда более не прилетим на Гнег, ты даже не знаешь, куда мы направляемся!

— Возьмите меня с собой! — повторил Хэллскрим.

— Хорошо, орк, ты летишь с нами. Живо на борт. Для начала мы тебя запрем, на всякий случай. Дальнейшее твое положение на звездолете будет зависеть только от тебя, от того, как ты поведешь себя. Мэлт, отведи орка в камеру, мы стартуем сейчас. А не то сюда сбежится еще дюжина аборигенов.

Люк звездолета медленно закрылся, герметизационные зажимы встали в свои пазы, загорелся зеленый огонек контроля давления. Космический крейсер был готов к отлету.

Не было прощальной церемонии, никто не провожал землян. Лишь некоторые из осьминогообразных колонистов планеты издали нечто похожее на облегченный вздох, когда дребезжание стекол в доме и громовые раскаты в небе известили о том, что земной звездолет покинул Гнег.

Манф различал размытые очертания предметов и людей словно сквозь толстый слой воды. Кто-то помахал рукой прямо перед глазами. Манф отвел голову.

Прямо перед ним, окруженная очевидно подчинен-

ными, стояла немолодая грузная женщина в экстравагантных одеяниях. Гладкая натянута кожа щек выглядела слишком неестественно.

— Кто ты? — задала вопрос женщина.

— Как я сюда попал? Зачем меня похитили? — Манф чувствовал себя очень скверно. К тому же в памяти полностью отсутствовали воспоминания относительно событий, произошедших после его похищения.

— Я отвечу на твои вопросы, чтобы между нами в дальнейшем не было неясностей, — кивнула женщина. — Меня зовут Джулия Ванкмейстер, я имею прямое отношение к Беатрис Ванкмейстер. Я не предполагала, что Кроуфорды попытаются похитить ее. Информаторы поставили нас в известность практически сразу. Здесь, на острове, нам удалось перехватить тех, кто занимался доставкой. Но мои люди допустили ошибку. Они пообещали отпустить наемников, если те добровольно выдадут Беатрис. Наемники сделали вид, что согласны и выкинули из кара тебя, упрятого в мешок. К сожалению, после этого негодьям удалось скрыться с Беатрис, а вот ты оказался у нас. Так что ты теперь скажешь?

Манф пнул ногой легкий алюминиевый стул и скрестил руки на груди.

— Я не буду разговаривать здесь. Не хочу, чтобы со мной обращались, как с пленником.

Джулия толкнула дверь, приглашающе махнув рукой в направлении коридора. Новое помещение понравилось Манфу больше.

— Итак, я готов говорить.

— Что связывает тебя с моей девочкой?

Манф ухмыльнулся.

— А ты попробуй догадаться сама.

Джулия порозовела, несколько секунд не зная, что сказать.

— Я ведь все равно проверю.

Манф пожал плечами с видом оскорбленного достоинства, как вдруг повалился на пол. Сделав несколько скребущих движений руками по полу, он неподвижно застыл. Джулия подбежала к нему, неловко оттянула зрачок и с громкими охами выбежала в коридор. Хорн тут же вскочил на ноги. Его целью был компьютер. Машина, разумеется, оказалась подключена к единой коммуникационной сети, но Манф не мог через нее ни связаться с каким-нибудь полицейским управлением, ни даже сделать обычный звонок. Компьютер обладал непробиваемой защитой, рассчитанной на посторонних, под категорию которых и попадал Манф.

Пальцы Хорна уверенно бегали по клавиатуре. Он намеревался поступить гораздо умнее. Достаточно давно в единую компьютерную сеть им была запущена резидентная программа, активировать которую можно было очень просто, не прибегая к взлому защитного обеспечения. Эта

коротенькая программа приводила в действие ряд других, при умелом обращении с которыми Манфу стали бы подвластны все компьютеры данного района.

Но без помощи Пьера здесь было не обойтись. Хорну оставалось надеяться, что его друг сделает все, как надо.

Когда Джулия вернулась в сопровождении двух охранников и доктора, Манф спокойно сидел на подоконнике, через плечо наблюдая за плавными движениями ковша гигантского экскаватора, роющего котлован.

— А, это ты, жирная старуха!

— В камеру этого недоучку!

У дверей Манф полуобернулся и уверенно произнес:

— Ох, и несладко тебе придется, когда мои друзья доберутся до тебя!

Экран монитора внутренней связи неожиданно резко осветился. Хорн поднял голову от тарелки с отвратительной безвкусной похлебкой и посмотрел на Джулию.

— Умник, ты уже созрел для того, чтобы говорить?

— Исчезни, страшила! — хладнокровно ответил он.

— Тебе кто-нибудь знаком? — Джулия показала снимок, сделанный с большой высоты. Среди уродливых построек суетились малосимпатичные существа, но на крыше одного из контейнеров со скрещенными ногами сидел Уэстдавенпорт. "Ага, Пьер уже здесь! — возликовал Манф. — Скоро он освободит меня, и тогда мы посчитаемся с тобой, жирная корова!"

— Первый раз вижу все это.

Лицо Джулии покрылось красными пятнами злости.

— Ну ладно, умник, у тебя еще будет время подумать как следует!

Манф поднял тарелку с похлебкой и швырнул в экран. Почти с наслаждением смотрел он, как бурные потоки, скрыв лицо Джулии, стекают вниз.

"Вот я и остался без ужина", — хмыкнул Манф.



Джулия Ванкмейстер

Продолжение следует

**Зарегистрирован Северо-Западным региональным управлением Комитета Российской Федерации по печати (С.-Петербург 4 марта 1996 г.**

Учредитель - ЗАО "Издательский Дом Атлант"

Регистрационный номер П

**Гл. редактор** - Григорьев А. В.

**Художественный руководитель** - Вадим Федосеев

**Отдел рекламы и информации** - Артем Григорьев,

Денис Игнатов

**Художник** - Ольга Островская

**Компьютерная верстка** - Ольга Алексеева,

Раиса Ивановская

Установочный тираж - 15.000 экз.

Номер подписан в печать 03. 04. 97

Заказ №

Адрес редакции:

198095, СПб, пл. Стачек, д. 4, административный корпус

ДК им Горького.

тел\факс. 325-19-05, 325-23-77, -78, -79, -80.

Отпечатано с оригинал-макета в Ломоносовской

типографии.

За содержание рекламы редакция ответственности

не несет

# МАГАЗИН PANASONIC

игровые компьютеры

NINTENDO ULTRA64

SONY PLAY STATION

SEGA SATURN

SEGA MD2 Panasonic 3DO

CD для PC

Игровые аксессуары,  
картриджи, диски,  
компьютеры, оргтехника,  
телефоны,  
аудио-видео  
техника.



ул. Красного курсанта, д.1  
(20 м от Большого пр. П.С.  
недалеко от "Тучкова моста")  
тел. 235-60-67

ул. Ленская, д. 17/1  
ст. м. "Ладожская"  
тел. 524-35-44

## ХИТ-ПАРАД ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Сделайте любимую игру первой в хит-параде!

"Юниор" публикует рейтинг, в который  
входит десятка самых популярных игр.

Сообщите о своей игре-хите,  
позвонив на наш пейджер

**325-25-55 абонент 467**

Принявшие участие в составлении, смогут  
стать членами нового игрового клуба.

А это: розыгрыши, сетевые чемпионаты  
и другие мероприятия.

Звоните на наш пейджер ежедневно  
с 18 до 22 часов.

Сообщите название своей игры и, при  
желании, имя и телефон для обратной связи.

**СДЕЛАЙТЕ СВОЮ ИГРУ ХИТОМ!**

Лицензионные версии игр  
представлены для  
тестирования

ДО "АЯКС" 

## ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

### DENDY

приставки, картриджи,  
джойстики, каталоги

### SEGA

приставки, картриджи,  
джойстики, каталоги

### SONY PLAY STATION

приставки, джойстики,  
дисков около 200 видов,  
Memory Card, Mouse,  
пистолеты PS, каталоги

Доступные цены. Гарантия качества.  
Прямые поставки. Широкий выбор.  
Новинки в ассортименте.

ул. Народная, д.40  
Детский мир  
отдел "Радиотовары"

Индустриальный пр., д. 35  
маг. "Спортовары"

В.О. 27 - линия, д. 16  
Вещевая ярмарка  
1 этаж

пр. Большевииков, д. 9  
Детский мир  
отдел Dendy

Перекресток пр. Гагарина  
и ул. Бассейной  
павилион "САША"

Среднеохтинский пр., д. 23  
маг. "Канон"

пр. Славы, д. 43/49

Новочеркасский пр., д. 58  
тел.: 221-05-29