

SEGA

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

ВИДЕОИГР

★ КРУТОЙ
Мир



3 Мир



ШИРОКИЙ СПЕКТР ВИДЕОИГР



Panasonic® R ■ E ■ A ■ L

3DO

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

32

BIT

+16 миллионов цветов
+ реальное видео
+ стерео звук

А также множество увлекательных игр.

видеоприставка

16

BIT



SUPER NINTENDO

16

BIT



SEGA

8

BIT



**Dendy
JUNIOR
SUBOR**

8

BIT



**Game
Boy**

БОЛЕЕ

789

ВИДОВ

КАРТРИДЖЕЙ



"PADIS"

Оптовая продажа:



Картриджей

(095) 200-47-07

Приставок

158-65-11

Розничная продажа:

Магазин "МИКИ" 158-65-11

адрес: Волоколамское шоссе д.1а

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

ВИДЕОИГР

**КРУТОЙ
МИР**

5

Для
телевизионных
приставок
SEGA

Москва "ЭЛИГ" 1996

Авторы:
Горяинов Антон, Голиков Станислав

Данное издание посвящено описанию "Золотой серии" игр для 16-битных телеприставок SEGA.

Отобраны и описаны самые популярные и пользующиеся заслуженным признанием и уважением игры.

Своеобразный и увлекательный язык описаний и новейшие пароли привлекают внимание не только знатоков и опытных игроков, но и тех, кто только начинает увлекательное путешествие в прекрасный мир видеоигр.

Все авторские права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена, перенесена в любой форме или любыми средствами без предварительного письменного разрешения авторов.

© Оригинал-макет выполнен издательством "Элиг".

Лицензия ЛР №064001 от 11.04.95.

© Дизайн обложки ИПФ "Полимед".

Подписано в печать 01.11.96. Формат 84x108/32.

Печать офсетная. Печатных листов 6. Тираж 10 000 экз.

Отпечатано в типографии "ERREVI" (Италия)

ПРЕДИСЛОВИЕ:

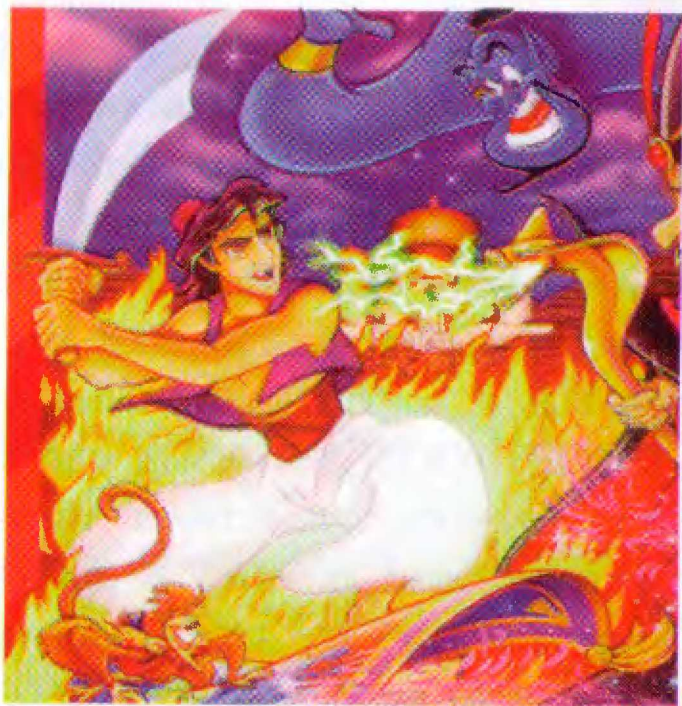
Что мы имеем? Немножко новых игрушек для Драйва, немножко старых, и немножко очень антикварных. Некоторые мы уже описывали в тех или иных изданиях (MD REVIEW 1, 2; "Крутой Мир" для SNES), другие же не описаны нами ранее нигде и никогда. По этому наш постоянный читатель будет немножко удивлен, что мы повторяемся, но это не главное. Главное, что ко времени выхода сего изделия поднакопилась огромная гора информации на все игрушки — и старые, и новые; и, кстати, кое-что, берусь утверждать, доселе не было опубликовано НИГДЕ ВООБЩЕ (не мудрено — иногда коды не просто банально откуда-то дерутся, существует также хорошо зарекомендовавший себя метод научного тыка), поэтому ветераны тоже не будут грустить. Так что получите: кипа описаний игр для Megadrive, содержащая в каждом из них рассказ о сюжете игры, ходе самого процесса с некоторыми разъяснениями и подсказками (впрочем, не очень глубокомысленными); технические особенности каждого продукта, какие — либо замечательные черты, либо отсутствие таковых...и читы горой!!! Все как всегда, но с некоторыми доработками. И это правильно, потому как должно быть...

Что сказать то еще? Вроде как бы и нечего. Но намек: дальше хуже. То — есть...ждите **Окончательную Энциклопедию Megadrive Review** с натуральными солюшенами на большинство игр, и еще большей тонной читов. Поздше несколько.

А пока — читайте этот бук, и выражаю сильнейшую надежду, что он Вас не оставит без информации о том, что Вы уже имеете, либо намереваетесь приобрести.



ALADDIN



VIRGIN 1993

Платформер

16 Mbit

1 игрок, 10 уровней

Вот он, прародитель всех более-менее достойных платформеров. Игraleгeнда от компании VIRGIN, первая на 16-битной консоли, вместившая в себя невероятную графику и анимацию героев, создающую полное впечатление натурального мультфильма; и потрясающую музыку из того же мультфильма...и тд. и т.п. Ну сколько можно бредить Аладдинами? Скучно. В триста сорок седьмой раз писать про революционную анимацию, для которой были привлечены Диснеевские художники скучно. Скучно хвалить до неприличия надоевший сюжет, скучно опять петь дифирамбы звуковым эффектам, скучно превозносить некоего Д.П., тем более что на его счету есть и гораздо более весомые достижения... НАДОЕЛО!!! Каждую игру надо

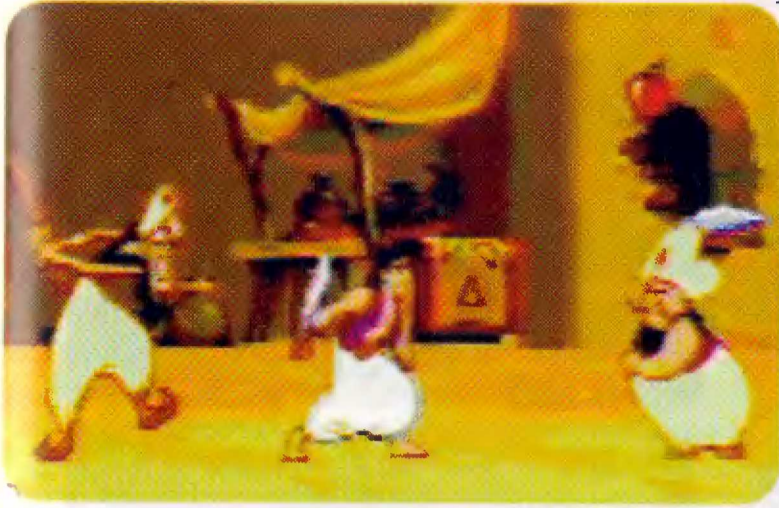
описывать так, как будто она только что появилась, и все бессовестно торчат. И это справедливо — детище своего времени всегда надо рассматривать в рамках этого времени...да, да, да, прекрасная игра — красивая, добрая и милая, но НАДОЕЛО! И вот я, напропалую нарушая все писанные и неписанные правила, попытаюсь рассказать Вам, что такое Аладдин на сегодняшний!!! день. Ни днем раньше, ни днем позже. За период своего существования здорово поднадоела всем. И не я один такого мнения.

Фанатов — просьба удалиться с ринга. Гонг, пожалуйста.

Платформер с видом сбоку. Десять уровней брода с рубкой мечом неприятеля, перемежающимся со швырянием в него же плодов яблочного дерева. Сюжет в комментариях не нуждается, однако к игре отношение имеет весьма непосредственное, за исключением маленьких нюансов. Сделано добротнo — крупные фигуры действующих лиц, плавно оживленные и весьма похожие на своих мультпрототипов. Бэкграунды чистые, легко узнаваемые, порой весьма агрессивные — всякие там горшки, вылетающие из окон, брызжущая раскаленная лава, и прочие неприятные дела. Цвета подобраны великолепно, музыка — хороша, но бывает и лучше; звуковые эффекты на высоте, визуальные сделаны изящно, но не впечатляют до



пароксизмов; уровень сложности мощный для начинающего; профи игру проходят за сорок минут не разу не загнувшись.



И, порой, с первого раза. Самое удивительное — быстрота графики. При столь достойных разрешениях и анимации, все должно неистово тормозить (по основным законам некотес-модрастики, конечно), однако этого не происходит, что хорошо. Только как это?

Построение уровней близко к идеальному для нормальной и не перезамоленной игры. Встречаются места, где можно хорошо поблуждать; в

других случаях придется разгадывать несложные загадки, впрочем, порой не такие уж "несложные". Цель вашего пребывания на какой-либо зоне игры — обычна: выйти с уровня, при этом собирая все что можно. Потом — бонусы, куча ребячьего счастья, и новый уровень. Боссов мало, все — просты и неизобретательны. От участи красивой, но тупой игры Аладдина спасают несколько изменений в ходе процесса в дальнейшем (полеты на

ковре, например), совершенно необычные бэк-граунды (см. Inside The Lamp), и неутомимое глумление над всем и вся, постоянно практикуемое как в мультфильме, который здесь напрямую отражен, так и во

В паузе сделать А,В,В,А,А,В,В,А CHEATS — переход на следующий уровень.

Идти в OPTIONS и там набрать А, С, А, С, А, С, А, С, В, В, В, В — чит - меню (в котором можно поставить уровень, бессмертие, просмотр в режиме карты и временное замораживание игры при удержании кнопки Start).

вставленных собственно программерами фишках. Надо сказать, без всего этого игра бы не прожила и месяца, а так — два года держалась в топе, и держалась прочно. Это Вам, батенька, не вагоны разгружать!

Ну вот, в целом, и все. В качестве заключения хочется сказать так: если Вы просто любите Аладдина, или интересуетесь историей и особенностями производства видеоигр, или у Вас есть ребенок, который делает "Хочу Аладдина!!!!!" — купите игру незамедлительно. В остальных случаях рекомендую Короля-Льва, и настоятельно рекомендую Червяка. Еще лучше — обоих Червяков. А дальше — все, господа...



УПРАВЛЕНИЕ

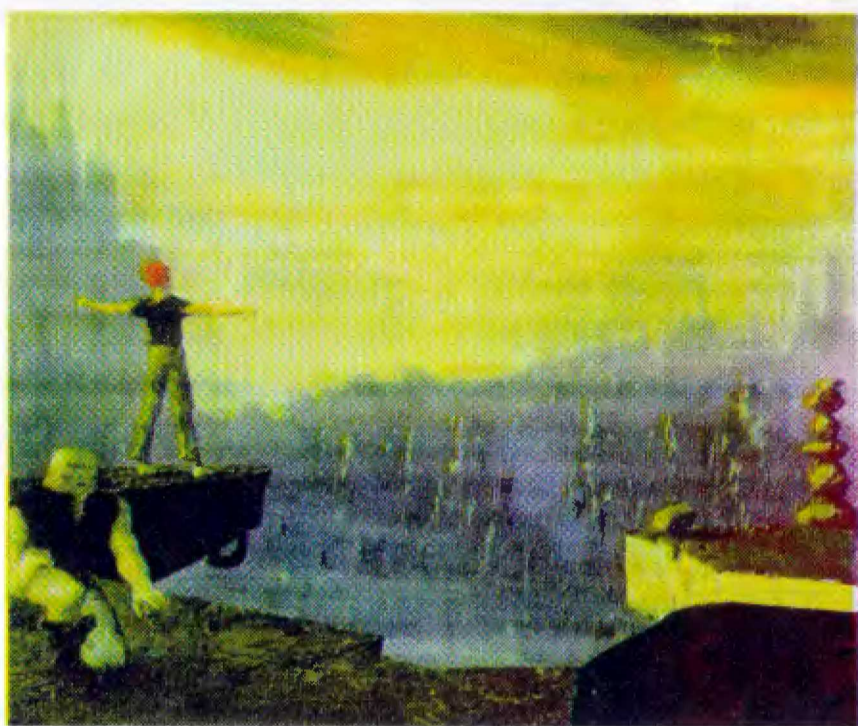
А — бросать яблоки.

В — меч;

В+ вверх — "отмахивающееся движение".

С — прыжок

ANOTHER WORLD



Delphine Software 1992

Адвентюрная бродилка

16 Mbit

1 игрок

Однажды, грозовой и вообще нехорошей ночью (естественно), профессор Лестер Чайкин занимался в лаборатории всякими исследованиями. В полном одиночестве и в сверхурочное время. Ускорителем элементарных частиц баловался. Запустив компьютерную программу, управляющую экспериментом, он счастливо откинулся в кресле, попивая баночное "Посадское" (а что? Вполне может быть), и приготовился наблюдать нечто необычное и кардинально знаменательное...но гроза все испортила. Естественно. По каким-то невыясненным причинам разряд молнии проник внутрь ускорителя и профессор вдруг ни с того, ни с сего, оказывается...в другой вселенной. Чудеса, хотел было подумать он, но времени у него не было — нужно спасать шкуру. Лестер оказывается в бассейне, на глубине метров пяти под водой, а снизу уже тянутся хищные щупальца...Так то. Нашему ученому предстоит некоторое время существовать окруженным сотнями опасностей, избежать которых, и покинуть этот негостеприимный мир, ему помогут только два качества: ум и реакция. Этими самыми качествами должен обладать каждый, кто решил засесть за Another World — игру умную, и весьма неординарную.

Оформление ее поначалу несколько пугает: непонятно как сделанные фигурки — очень внешне непохожие на нормальных людей и прочих тварей (но, заметьте — только не в движении), выполненные в виде кусков одного цвета с наложенными на них фрагментами несколько другой окраски — все это выглядит как-то не так...Монотонные фоны, впрочем, весьма жизненные и сделанные с душой, не совсем ясные, хотя и простые принципы управления...да, это не очередной тупорылый платформер, ясно как день. И не надо огульно обзывать аркадами и платформерами все, что сделано в 2D с видом сбоку, и действующее лицо вооружено пистолетом. Не надо, потому что это не так.

Здесь придется тщательно обследовать местность, работать с различными переключателями, избегать хитроумных ловушек, частенько весьма живых; и все в том же духе. Натуральная неаркадная приключенческая, то есть, бродилка. Тут открывается простор для иного рода деятельности, нежели непрерывная стрельба по движущимся целям. Хотя пострелять и здесь придется, но не так, как хотелось бы того аркадным маньякам.

Впрочем, мы отвлеклись. Профессор... что хочет от него обстановка? Прежде всего



— многофункциональности. Использование деталей пейзажа в своих корыстных целях тут в порядке вещей. Пистолетом нужно будет пользоваться не только по его прямому назначению — он может также воздвигать энергетические преграды для вражеских выстрелов, и палить огромным лучом, пробивающим толстые стены...да и пистолет у Вас окажется не сразу. Сам профессор может бегать, прыгать, цепляться, копытить наземных недругов ногами, плавать, карабкаться по чему-либо, кататься по земле и под землей, плавать и нырять, управлять весьма диковинными машинами...всего не перечислить. Какие мысли по поводу многоэкранных зон, которые надо исследовать из конца в конец, проникая порой с разных сторон в одно и то же место, и творя всяческие беззакония с целью уцелеть? А также насчет загадок в стиле "потерянных викингов"?

И даже это — не конец. Что Вы скажете о помощнике неизвестной гуманоидной расы, который всячески способствует вашему продвижению вперед по весьма враждебной территории, и пару раз натурально спасет вашу шкуру? Сотоварищ может многое, но и он, к сожалению, не бессмертен...и Вы обязаны его защищать.

Это — об игре, как о некоем действе, в котором Вам предстоит принять участие. Теперь остановимся на частных моментах. Графика тут, как уже говорилось, страдает некоей поначалу трудновоспринимаемостью, но процесс привыкания происходит на удивление быстро. Об анимации же не скажу ни одного плохого слова. Задние фоны иногда бывают наикрутейшие, но чаще они весьма условны. Звуковые эффекты надо хвалить за количество и правдоподобие, и хулить качество воспроизведения. Музыка...не буду ругаться — это могут читать дамы...В целом — странно, непонятно, архаично, но играется как надо. Уровень сложности — высок, но пароли все компенсируют:

PASSWORDS

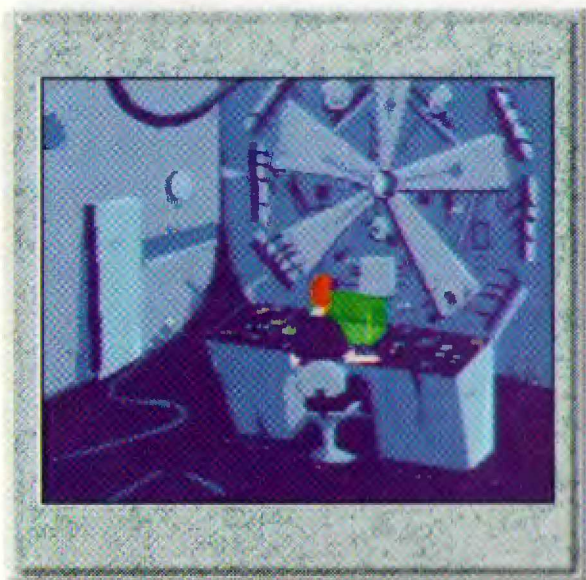
- | | | |
|-----------------|------------------|------------------|
| 1 — LDKD | 6 — FXLC | 11 — BRTD |
| 2 — HTDC | 7 — KRFK | 12 — TFVB |
| 3 — CLLD | 8 — KLFB | 13 — TXHF |
| 4 — LBKG | 9 — DDRX | 14 — CKJL |
| 5 — XDDJ | 10 — HRTV | 15 — LFCK |

порва времени для поиска тех действий, которые нужны.

Итак, если Вы получили какие-то положительные впечатления от этого всего вышеуказанного маразма — бегите, и покупайте игру, и о времени, проведенном за

ней, Вам никогда не придется сожалеть. Но...следующее творение Delphine — Flashback, и оно, при сохранении всех игровых особенностей AW много круче по всем статьям. Делайте выбор. Если он у Вас есть.

Нормально в описании-обзоре об игре рассказать не представляется возможным, но тем не менее, я старался. Тем, кому не терпится, есть резон порыться в литературе для PC, благо игра на этих двух платформах полностью идентична (впрочем, не только для этих двух). Одно лишь заставляет ходить с гордо поднятой головой: на Драйве она появилась первой!!!

**УПРАВЛЕНИЕ**

- A, B — удар**
C — прыжок



ATLANTA 96



1996

Спорт

16 Mbit

1 игрок

Не успели отгреметь фанфары летней олимпиады в Атланте, как уже появился картридж, посвященный этим играм. Конечно по всем видам спорта, картридж, как ни старайся, не сделать, но для королевы спорта — легкой атлетики, программисты расстарались. И вот теперь, даже если Вы никогда не увлекались большим спортом, появилась возможность испытать себя в легкоатлетическом десятиборье. Конечно, работать придется в основном своими пальцами, но азарт и напряжение большого спорта Вы ощутите в полной мере.

Соревноваться придется по следующим позициям:

1.100m — бег на 100 метров;



2.110m Hurdles — бег на 110 метров

с препятствиями;

3.Pole Vault — прыжки с шестом;

4.Triple Jump — тройной прыжок;

5.Long Jump — прыжок в длину;

6.High Jump — прыжок в высоту;

7.Javelin — метание копья;

8.Discus — метание диска;

9.Archery — стрельба из лука;

10.Skeet — стендовая стрельба.

Если Вы имели дело с такого типа играми, то наверно знаете, что самое сложное понять управление и к нему привыкнуть. Поэтому, когда Вы доберетесь до данной игрушки, то в начале включите режим практики и до мозолей в руках отработайте все снаряды и этапы, а уже потом соревнуйтесь по настоящему. Итак:

1.Бег на сто метров — важно не засидеться на старте, но и не сделать фальстарт. Когда последует сигнал стартового пистолете, необходимо часто, часто и быстро, быстро нажимать попеременно А и В. Чем чаще и быстрее, тем лучше побежит Ваш спортсмен.

2.Бег на 110 метров с препятствиями - почти тоже, что и при беге,

но еще надо перепрыгивать барьеры с помощью кнопки С.

3.Прыжки с шестом — разбег с помощью А и В, затем перед планкой ↓+С. Нужно очень четко почувствовать момент отталкивания, иначе попытку не засчитают. А это плохо.

4.Тройной прыжок — разбег, прыжок — ↑, прыжок — ↑, прыжок — ↑. И все!. Но получится этот прием у Вас далеко не сразу. Но, главное — четкость и синхронизация с ногами спортсмена.

5.Прыжок в длину — разбег, прыжок — ↑. Это просто. Но главное, не заступите.

6.Прыжок в высоту — все один в один, как и в прыжке в длину.

7.Метание копья — ну очень сложно. Разбег делается как бы самим спортсменом, после нажатия А или В. Затем, когда приближается конец зоны для броска, надо в такт с ногами несколько раз нажать ↓ и копьё полетит далеко, далеко. И это хорошо!



8.Метание диска — почти невозможно. Вместе со спортсменом несколько раз нажать ↑ или → и одновременно кнопку С. Если получится — считайте, что Вам повезло.

9.Стрельба из лука — просто удовольствие после метания диска. Хотя приходится учитывать силу и направление ветра, зато все просто — нажал В и стрела в мишени.

10.Стендовая стрельба — на В запуск тарелки, на А стрельба. Очень приятно и полезно.

Вот и все. Теперь можно и по настоящему соревноваться.

Если захотите превысить мировые и олимпийские рекорды, то можете узнать нынешние результаты в опции Olympic Records.

Успехов Вам в нелегкой спортивной жизни!



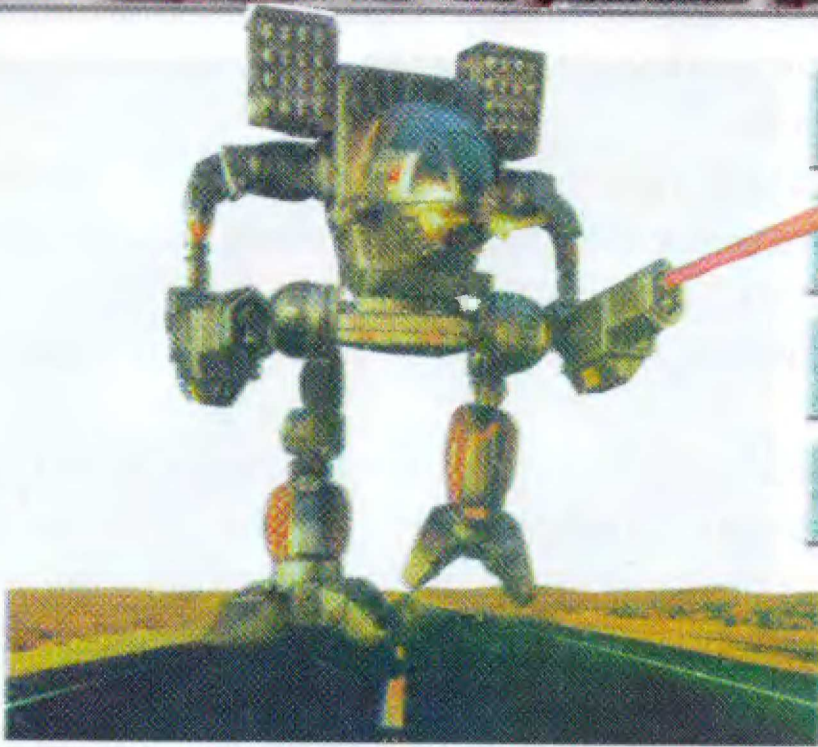
УПРАВЛЕНИЕ

Start — выбор опции.

А или В — начало движения.

А+В (попеременно) — разбег

BATTLETECH



EXTREME 1994

Стратегическая
стрелялка

16 Mbit

1/2 игрока, 5 уровней

BATTLETECH: THE
GAME OF ARMORED COM-
BAT

Всем поклонникам "Страйков" посвящается! "Desert" был первым, его "сиквелы" продолжали эту славную военную тему, и в "Jungle" она достигла апогея (мое личное мнение). Но дурной пример заразителен: глядя на успехи серии "Strike", фирмы "Extreme" и "Fasa" (авторы сценария и (с) на всю Бэтлтековскую тематику) договорились в кратчайшие сроки изготовить и продать нечто напоминающее эту вертолетную серию, столь же динамичное и "стрелочное", но все же отличающееся от оригинальной версии. И вот перед вами результат: почти не афишируемая прессой геймерской направленности, но высоко ценяемая истинными гурманами гейминга игрушка "Бэтлтэк", что, как Вы догадались, означает "сражающаяся техника" или, если хотите, "боевая машина". Оба названия подходят к этой игре.

Будущее... Галактическая экспансия поглощает все средства и ресурсы планет-государств, сражающихся за жизненное пространство. Планеты Кланов постоянно подвергаются нападениям со стороны Кланов-конкурентов, и их отбивают назад (впрочем, как и захватывают), с помощью здоровенных боевых роботов "Мэк'ов", управление одним из которых доверяется, естественно, Вам. Ход игры потрясающе напоминает "страйки", лишь немного изменена перспектива: робот-то огромный, по сравнению с ним танки и вертолеты похожи больше на мух... Ну хорошо, на толстых майских жуков. В остальном же — очень похоже: та же 2,5-D-перспектива, три вида оружия, миссии, изображаемые на карте, только горячее не кончается, что весьма приятно. А так — ну прямо один к одному. Одна проблема — коротковата и адски сложна (по первому разу). В остальном — само совершенство (есть даже режим игры вдвоем!).

Выбрав "IP start", "Dual start", или введя пароль уровня, Вы можете просмотреть информацию, подготовленную командованием, дабы облегчить поиски того, что надобно порушить. Если Вы не владеете английским языком, то, пролистав это



описание до главы "описание уровней", найдете всю необходимую и ненужную информацию, правда в несколько вольном переводе и сжатом состоянии. После того, как Ваш командир расскажет Вам что к чему, Вы попадете на экран, где Вам предложат выбрать оружие. После этого и начинается сама игра.

Вооружение

МЭК, которым Вы управляете, может нести одновременно три вида оружия. В начале игры Вам предлагается выбор из девяти вариантов, и нужно взять то, что оптимально подходит для данного уровня.

Оружие класса А

1. PPC (*particle projection cannon*), "оборонительное оружие".
2. Gauss Rifle ("Винтовка Гаусса")
3. ARROW VI ("Стрела-6")

Оружие класса В

1. Large Lazer (большой лазер)
2. Machine Gun — пулемет
3. Auto Cannon — Автоматическая пушка

Оружие класса С

1. Inferno (почти что Hellfire, обозначает то же: Адский огонь)
2. Long Range Missile — ракета большого радиуса действия
3. Thunder Mine (Мина-гром)

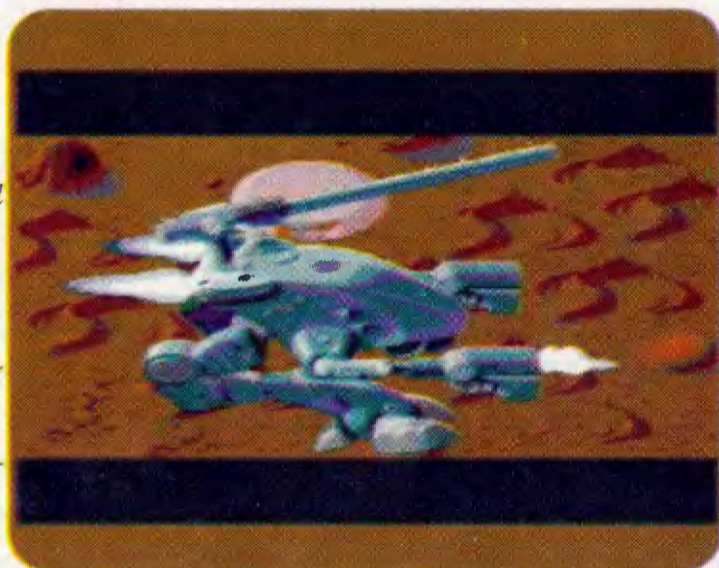
Информация в игре

Войдя в саму игру, Вы видите три места на экране, глядя на которые Вам придется оценивать состояние дел. В левом верхнем углу находится шкала, указывающая уровень ваших повреждений. Если она почти вся покраснела, значит — конец близок, о чем Вам и сообщает приятным женским голосом бортовой компьютер.

Сразу под шкалой повреждений находится счетчик зарядов, оставшихся у Вас со времен последнего применения какого-либо оружия. Если Вы выбрали из класса "А" Gauss Rifle или PPC, во время "накачивания энергии" на том же месте появляется шкала мощности. Когда зеленая полоса дойдет до упора — отпуская кнопку А, и все будет как надо. В нижней средней части экрана находится бегущая строка, которая сообщает Вам, что нужно делать в данный момент, какое оружие или другой предмет Вы подобрали, короче массу полезных сведений. Если вражеский МЭК рядом, бортовой компьютер предупреждает Вас об этом, и в правом верхнем углу загорается шкала энергии этого нехорошего робота. Постарайтесь, чтобы эта шкала покраснела как можно скорее.

Если Вы войдете в режим паузы, то как бы посмотрите на экран вашего бортового компьютера. Сведения, которые Вы можете от него получить, таковы:

1. Нажав кнопку А Вы переходите в режим радара. На экране Вы видите то, что сканирует Ваш поисковый луч в приложении к карте местности. Зеленым цветом показаны все неметаллические препятствия, находящиеся в пределах дальности действия радара. Все, что можно разрушить, помечено рамкой прицела. Ваши непосредственные враги (т.е. которые могут стрелять) представлены в виде красных контуров. Синим обозначена фигура ва-



шего МЭКа и всякие полезные вещи, что валяются вокруг. Карта полностью не вмещается в экран компьютера, следовательно, при перемещении робота Вы видите различные ее участки. На этом же экране Вы видите полностью ваше вооружение, т.е. количество оставшихся выстрелов для каждого вида оружия.

2. Нажав кнопку "В" Вы переходите на экран, где отображен Ваш статус, как то: звание, количество жизней, уровень повреждений, количество убитых вами МЭКов и прочих вражин, указывается, сколько порушено зданий на вашем пути, а также процент попаданий.

Предметы, облегчающие ваше трудное существование.

Все, что обозначено синим на карте, Вы можете собрать и использовать во благо. Этими синими штуковинами могут быть:

1. Квадратный ящик с откинутой крышкой — пополняет заряды для оружия класса "В".

2. Квадратный ящик с закрытой крышкой — пополняет заряды для оружия класса "А".

3. Короткая металлическая цилиндрическая емкость — пополняет заряды к оружию "С" — класса.

4. Такая же емкость, но повыше — "Coolant", охладитель, позволяет пополнить вашу энергию, потерянную в боях.

Кроме этого Вам могут попадаться предметы специального назначения, о которых Вы можете прочитать в "описании уровней".



Описание уровней

Уровень 1.

События происходят на планете Alshain. Вы выступаете против некоего спецподразделения с угрожающим названием "Draconis Combine". Оговорюсь сразу, чтобы не объяснять потом: все направления, сектора и т.д. привязаны к сторонам света, а так как компаса не предусматривается, ориентируйтесь оттого, что север — сверху. Итак, Вы высажены на эту зеленую планету. Первым делом Вы должны уничтожить радарную станцию, которая направляет на Вас вражеских МЭКов (еще одна оговорка: в режиме радара миссия, которую Вам подлежит выполнять, обозначена красным пунктирным кружком). Будьте осторожней: сразу за ограждением начинается минное поле. Разнеся данное заведение в пух и прах (кружок на карте должен посинеть, что означает: эта часть миссии — выполнена), отправляйтесь расстреливать аэропорт, дабы не погибнуть от непрерывных атак с воздуха злыми железными тварями, обзываемыми "Аэротэками".

Далее, если Вы пойдете налево, то увидите скопление зданий, около которых находится много пушек и МЭКов. Эти здания — фабрика по сборке роботов. Разрушив самое высокое из них, Вы навсегда избавитесь от этих паршивцев. Расстреляв же остальные, выполните третью миссию. Поднявшись выше, Вы должны разрушить массивную пирамиду, в которой томится в горьком плену звездный капитан. Освободив его, Вы получите сведения о том, как пробиться в наглухо закрытую центральную базу. Для этого нужно расстрелять четыре пирамиды, снабжающие энергией системы ох-

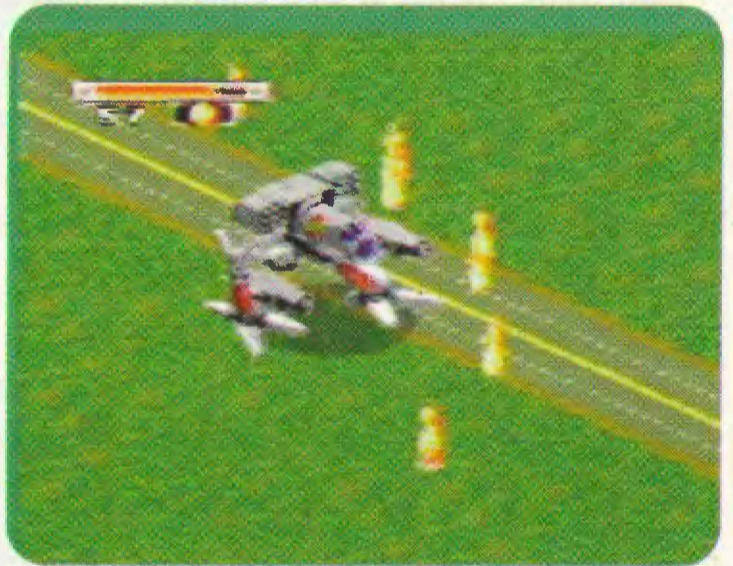
раны. После этого — можете смело подходить к воротам — они откроются и... опа!. Все круша и расстреливая, Ваш МЭК внутри! Не оставьте там камня на камне — и Вы победитель!

Уровень 2.

Планета Satalice — угрюмый мир вулканов. Местность — горные массивы с выходами лавы на поверхность. В этом нехорошем месте какие-то совсем враждебные ребята построили заводы по производству частей для МЭКов, чтобы нас, значит, совсем задушить своей подавляющей мощью. Командование решило все это дело прекращать, и вот Вы уже высажены на раскаленную поверхность планеты. И сразу проблемы! У Вас есть ровно 160 секунд, чтобы найти и уничтожить аж две охранные пирамиды. Если не успеете, пеняйте на себя: маленький шарик с маленькой ядерной бомбочкой чуть-чуть стукнет Вас по голове... Если же Вы все же успели, перед вами новая задача: разнести девять небольших, но хорошо охраняемых заводов, при этом не утонув в лаве и не погибнув от камней, вылетающих из жерл действующих вулканов. Если и этот номер прошел, прорывайтесь к центральному заводу, где Вас поджидает очень неплохой МЭК, хотя и тупой. Сделав его, а заодно и завод, Вы пройдете и этот уровень.

Уровень 3.

Снег, лед и иней, мороз и МЭКи — вот что Вас поджидает на белой планете Ridderkerk. И радар что-то не работает, запотел видать. Хотя на самом деле его глушат пять вражеских радарных вышек, которые надобно найти и уничтожить. После этого, Вы, блуждая по лабиринтам из ледяных стен, усеянных шипами, поскользываясь на льду и подрываясь на сотнях мин, спрятанных в снегу, должны добраться до исследовательского центра Врагов. Война без передовой науки, как известно, не война, поэтому уничтожив лаборатории, Вы лишите вражин подлых половины всего их могущества. После порушивания этих милых построек Вы должны разворотить базу противника, которая тоже находится где-то здесь. Найдя ее, Вы должны расстрелять все постройки, и победа снова за вами. Предупреждение: особенно не постреливайте на ледяных площадках — реактивная сила и отдача будут откатывать Вас назад, а сзади обычно оказываются шипы.



Уровень 4.

Дело происходит на мирной (когда-то) планете, называемой Avon. Здесь находится крупный завод по производству сбрасываемых модулей, с помощью которых десант захватывает наши просторы. Но пробраться туда можно лишь проникнув сквозь массивные ворота, разрушить которые может лишь очень большая бомба. Ее-то и требуется собрать из четырех частей, разбросанных по всему уровню и спрятанных в тщательно охраняемых бетонных укрытиях. Собрав бомбу, Вы должны успеть за 30 секунд отнести ее к воротам, дабы сокрушить их. Не успели — значит опоздали. Как только ворота взорваны — прорывайтесь вглубь и уничтожайте все здания, встреченные на пути, при этом не очень дразня МЭКа, бродящего поблизости. Кстати о МЭКах: На этом уровне их три, все они — действительно мощные твари, и бороться с ними не так просто, хотя после трех-четырех схваток Вы

можете понять что к чему и выработать соответствующую тактику.

Уровень 5.

Когда слышится слово "Giftake", становится как-то неуютно, сыро и противно. Не удивительно, ведь эта планета (последний уровень игры) — одно сплошное болото. И именно в этом болоте находятся генные лаборатории, в которых выращивают настоящих БОЙЦОВ — "вернорожденных", имеющих потрясающие боевые характеристики. Чтобы окончательно вы-



бить врага из колени, Вам следует захватить контейнеры с генетическим материалом. Радар опять прикалывается, значит его снова кто-то глушит. Теперь нужно разнести только два радара, чтобы снова обрести видимость ясную и незамутненную ничем, только МЭКи чужие уж больно расплодились, хотя тут, понимаете ли, стреляют, воду баламутят. Нехорошо. Если Вы разрушите два радара и соберете все десять (10) контейнеров с ДНК, придет ну очень радостное время, хотя Вы встретитесь с супер-МЭКом, "Грозовым роботом", которым управляет один из лучших пиратов МЭКов из 394-го гарнизона комстара (скажем прямо этот МЭК и его пилот — мощны непомерно).

Если все рефлексы у Вас на месте, удача в кармане и джойстик в порядке, то с большим трудом, но верю!!!, Вы его одолеете, и в конце концов, обретете-таки заслуженное РОДОВОЕ ИМЯ!!

Если все рефлексы у Вас на месте, удача в кармане и джойстик в порядке, то с большим трудом, но верю!!!, Вы его одолеете, и в конце концов, обретете-таки заслуженное РОДОВОЕ ИМЯ!!

PASSWORDS

lev. 2. STJNNN

lev. 3. GRBCHV

lev. 4. BBYLND

lev. 5. VMBRMN

Бесконечное оружие

BRN521



УПРАВЛЕНИЕ

A - выстрел из оружия А;

B - выстрел из оружия В;

C - выстрелиз оружия С;

Start - пауза, вывод экрана радара.

BLOCKOUT

Electronic Arts, 1991

Логика

16 Mbit

1/2 игрока

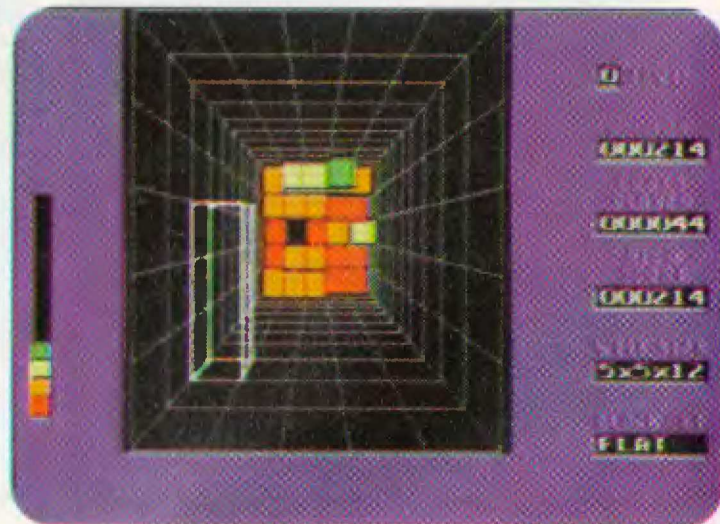


Наверно, очень трудно найти такую область мирового игрового пространства, где так или иначе не присутствует великое русское изобретение — ТЕТРИС. Или по другому — стакан. Ну, то что

стакан для русской души понятие самое приятное и теплое — это понятно. Но то, что это самое чувство, благодаря русско-советскому программисту Пажитнову, распространилось по сему божьему миру — очень и очень приятно, знаете ли! Хотя игра этого стоит.

И взрослые и дети, почти все без исключения, впадают в столбняк, оказавшись один на один с этой изумительной игрой. Благо растиражировали ее во всех игрушках и игровых платформах: от самых мощных компьютеров до брелков с играми. И вроде бы, что тут интересного-то! Сюжет прост до безумия: падают разные фигуры в пустую емкость (и в самом деле похожую на стакан), а ты знай их укладывай (фигуры), наиболее компактно — и все! Но не зря говорится, что все гениальное — просто! Это несомненно относится к ТЕТРИСУ — игра захватывает человека полностью, не взирая на возраст и положение. По азартности эта игра наверняка занимает одно из первых мест, уступая лишь рулетке, картам и игровым костям. И Вы можете не удивляться, если вскоре в игровых залах казино рядом с однорукими бандитами появятся новые денежные автоматы — тетрис-555, тетрис-лото или тетрис-казино. Вот тогда точно будет игровой бум — все побегут отдавать свои кровно заработанные денежки — лишь бы поиграть в тетрис на деньги. Хотя это в игровом бизнесе вряд ли приживется — ведь найдется какой-нибудь умник и обыграет все эти автоматы. А это очень плохо для хозяев казино!

Ну и ладно! Ну и не надо! Мы и так обойдемся! Будем играть сами. Благо тетрисов и их разновидностей развелось видимо-невидимо:



BLOCK OUT

➤ простой;

➤ со сдвигом — картинка на каждом ходе сдвигается по горизонтали;

➤ со стрельбой;

➤ с разнообразными и модифицированными фигурами;

➤ с человечком, который бежит по дну стакана и увертывается от падающих фигур (кто такое удумал, на его бы место);

➤ цветной — укладываются цветные фигуры и надо попытаться собрать одинаковые цветные линии;

➤ составной — собираются различные картинки или фигуры (например, лица людей);

➤ объемный или кубический.

Вот о последнем виде и пойдет речь, так как наше описание именно об этой игрушке.

Надо набросать как можно больше фигур в кубический сосуд-стакан. Три этом фигуры совершенно трехмерны и до безобразия объемны. И так их вращай и эдак, и через так — как душе угодно. Все сгодится, все пойдет!

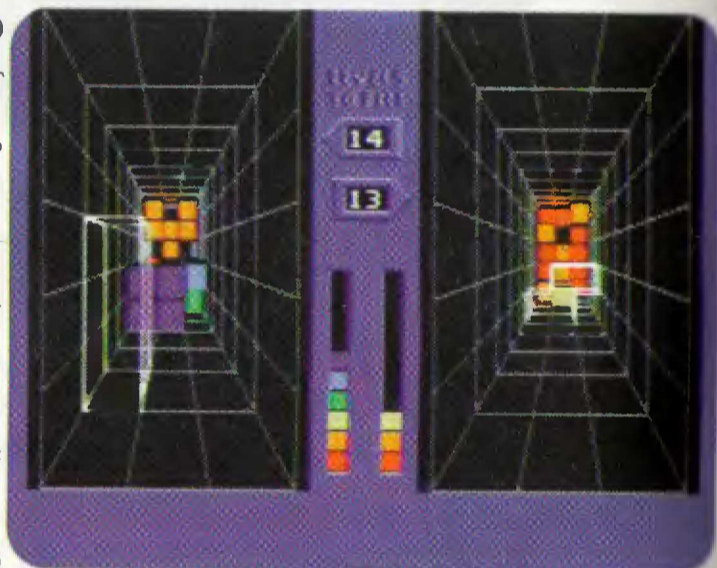
Уровень игры, виды фигур и размер стакана можно менять в зависимости от желания играющего. Установки, как всегда, делаются в опциях

Setup — размер стакана: Flat Fun — 5x5x12; 3D Mania — 3x3x10; Out of Control — 5x5x10. Custom — 3x3x10

Block Set — виды и количество фигур. Flat — классические 8 фигур, остальные комбинации словами не описать.

Каждый слой имеет свой цвет, так что чем пестрее картинка, тем хуже Вы играете. Нужно некоторое время, чтобы привыкнуть к управлению и почувствовать фигуры. И вскоре Вы сможете ощутить полное совмещение с игрой — как будто сами берете фигуры руками и аккуратно укладываете вниз стакана.

Однако самое интересное в этом тетрисе — игра вдвоем. Наперегонки. Вот тут уж действительно азарт, так азарт. С достойным соперником можно рубиться до бесконечности и получать при этом просто массу удовольствия.



УПРАВЛЕНИЕ

Start — быстрый спуск;

A — вращение вдоль горизонта

B — вращение вдоль вертикали;

C — вращение в плоскости

параллельной дну стакана

BOOGERMAN



INTERPLAY 1994

ПЛАТФОРМЕР

16 Mbit

1 игрок, 5 уровней

Вы случайно не панк? Если вдруг да — то возрадуйтесь, ибо эта игра обязательно согреет Вам душу. Boogerman, герой этой игры, является, конечно же, суперменом, но несколько эксцентричным. Бэтмен (летучая мышь), Спайдермен (паук), Хокай (соколиный глаз)... Что же дальше, следуя банальной логике? Не будем продолжать, ибо Бугермэн — это нечто совсем иное. Его имя можно перевести как Человек — сопля. Ну как? Впечатляет? Он не умеет летать, лазить по стенам, использовать имплантированные в тело мега — бластеры, но зато! Сопли, выковыранные из носа и брошенные противника, моментально заставляют его разбрызгать свои внутренности и наружности по округе. Кроме того, Бугермэн может рыгать, предварительно накопив "заряд" и извергать зловонную струю газа из своего кишечника. Найдя перец, он обретает поистине пламенную отрыжку и может свободно парить на собственном, природном, так сказать, реактивном двигателе. А если вдруг он, порывшись в кучке нечистот, обнаружит маленький белый пузырек, то вместо швыряния соплей он сможет плевать подозрительной по цветовой гамме слюной, которая как пуля Дум — дум, пробивает всех и вся. Вот так вот.

Об истории: Земля задыхается от отходов! Но есть выход. Некий профессор Stinkbaum построил своего рода телепортер постоянного действия, который перебрасывает тонны мусора в другое измерение под кодовым названием экскременты. А у профессора в лаборатории, работает уборщиком странный парень по имени Snotty Ragsdale, на деле являющийся миллионером, которому наскучила серость бытия. И вот однажды ночью он очищает от вековой пыли этот самый телепортер, и чихает в самый неподходящий момент, привлекая внимание Главного правителя Экскрементских земель, Бугермейстера. Ему совсем не нравится то, что горы отходов ежечасно валяются на его благословенную землю. И трезво рассудив, что у них своего "добра" навалом, Бугермейстер похищает самую важную часть телепортера — энергетический кристалл. Снотти присутствует при этом злодеянии и решает вернуть кристалл во что бы то ни стало. Вот где он сможет применить свои таланты! Быстро зайдя в туалет он мгновенно превращается в Бугермэна — Супергероя, которому подвластны все вонючие энергии мира. И, отважно прыгнув в жерло телепортера, он оказывается в экскрементах по горло. Тут и начинается эта зловещая, но, тем не менее адвентурно — панккеристическая история со счастливым или не счастливым, по вашему усмотрению, концом.

Уровень 1. Flatulent Swamps

Болото, деревья, слизь и сопля — вот это дело. Как раз туда и сваливается Бугермэн из телепортера. Места эти опасные





— множество гоблинов, кусачих растений и прочих нехороших скользко — мерзких тварей, которые сильно затрудняют продвижение вперед. Но наш герой просто обязан преодолеть все встреченные неприятности и прорыгать себе безопасную дорогу, собирая все встреченные вантузы и наступая на тухлые яйца. Эти действия нужны для того, чтобы по окончании зоны Бугермэн построил огромную лестницу, с помощью которой можно взять дополнительную жизнь. Вот так, прыгая на гоблинов и закидывая соплями привидений, он добирается до властителя здешних мест — парня по имени Nickboy. Он швыряется в Вас курицей (зона безопасности — нижний правый или левый угол экрана, присесть), кидается яйцами (в это время в него лучше рыгать) или планирует, держа брыкающуюся птицу, в вашу сторону (перепрыгивайте его с ветки). Сделать его просто, но довольно долго.

Уровень 2. The pits.

Pits — это ямы (по всей видимости — выгребные). Вы — смело прогуливаетесь по одной единственной, зато длинной зеленой сопле, хитроумно извивающейся и подвешенной на стене за многочисленные крюки. В пейзаж органично вписываются многочисленные уши с вытекающим из них



гноем, развешанные на переднем плане, "стандартные" гоблины и ожившие "сопливые" существа (в кавычках, потому что "сопливые" означает собственно сопля с глазами и ножками, бодро прыгающие взад — вперед). Временами, Вы сможете лицезреть две трубки, явно мутантического происхождения, выплевывающие "дозу" гноя через определенные промежутки времени. Это — вовсе не деталь пейзажа — постарайтесь не попасть под залп. Иногда на пути будут встречаться белые небольшие унитазы, прыгнув в них Вы окажетесь на специальном

подуровне, где сможете пополнить коллекцию вантузов и найти кое — какие дополнительные мелочи, облегчающие жизнь рядового супергероя. Босс этой всей вонючей окрестности — милая дамочка по имени, дай Бог памяти, Revolta. Она лихо обрыгает Вас грозowymi облаками, а потом оторвет от себя голову и запустит ее в Вас по весьма странной траектории. Порешить ее можно стоя на верхней площадке и уворачиваясь от первых двух напастей, а когда она решит попрыгать с шестом — прыгнуть ей навстречу, но немного выше ее головы. Естественно, во время маневров с уворачиванием от голов, ее нужно непрерывно поливать дождем из соплей. Ну вот, какой же бесславный конец... А мы переходим к следующей сцене.

Уровень 3 Boogerville.

Бугервиль — маленький городишко, типично средний, с такими же среднеарифметическими монстрами, его населяющим. Здесь Вам впервые встретятся полужидкие картофелины в желтых пятнах, взрывающиеся при приближении к ним нашего героя (не вздумайте на них прыгать), желтые попрыгунчики, состоящие из миллиарда бесформенных отростков, и прочие скользкие типы. Весь город завешан плакатами "Голосуйте за Бугермейстера",



что изображен на них в полной, так сказать, форме, с кристаллом в руке (вот, мол, какой я защитник окружающей среды!), также, к большому нашему удивлению, есть бумажка — листовка с изображением самого Бугермэна, но с надписью "Wanted!". Разыскивается то есть. Так что, лучше побыстрее сделать ноги. Но хрен, как говорится, редьки не любознательней, и в конце уровня Вам предстоит суровое сражение с Fly Boy'ем, вооруженным Гусеницами, которые атакуют Бугермэна по

земле, и плевками, которыми он стреляет в вашу сторону под разными углами. Ухлопать данного дяденьку крайне просто — надо лишь прыгать на батут в определенное время с таким расчетом, чтобы попасть прямо на мозг этому вовсе не положительному другу. После того как Вы поймете периодичность его движений — только за техникой и останется все дело.



Уровень 4 — 1. Mucous Mountains

Лучше гор могут быть только горы. Особенно если это горы из г... А коль горы, то надо, стало быть, на верх карабкаться. И вот наш знаменитый супермэн лезет, пока есть силы вперед и вверх. Процесс залезания прост до неприличия: сначала немного вперед, потом — прыжок на батуте. Забрался, немного назад, опять прыжок... и т.д. Здесь Вам впервые придется метко попадать с прыжка на движущиеся мостики, что весьма затруднительно, ввиду некоторой крезанутости управления. А люди — то какие! Идет, к примеру, баран. Грустный такой, судьбой обиженный и удрученный совсем. Но вдруг, гляди — ты, однако, Бугермэн! Тут баран обрадовался, ручками — ножками засучил, голову нагнул и ка — ак дернул с места в карьер... Если Вы замешкались — хорошего удара рогами под зад — никак не миновать. Ну а коль успели перепрыгнуть барана — можете увидеть крайне эффектный акт суицида: баран — то обладает некоторой массой, которая в разогнанном состоянии придает его телу инерцию. Т.е., не успев затормозить, баран срывается в пропасть и, естественно, разбивается (это, конечно, не "Mortal", но все же...). Да, примерно так. Стоит, пожалуй, еще отметить гоблинов, кидающихся камнями — это на самом деле опасные противники. Таким вот образом Бугермэн и преодолевает эти горы, и попадает в пещеры, где проводятся активные работы по добыче... догадайтесь с трех раз.



Итак, уровень 4 — 2. Nasal Caverns

В целом уровень несколько проще всех остальных, но встречаются и заморочки: например — каменные площадки, струей выбрасываемые из огромной зеленой лужи, в которую лучше не нырять, или даже, с позволения сказать, закос под некоторую интеллектуальность игры. Из стены торчит чья — то рожа, дующая на Бугермэна страшной силы ураганом, и относя его назад. Это, конечно, невероятно трудная задача — миновать целым данного субъекта, особенно, если не хватит мозгов притащить камешек и "протолкаться" под его защитой к нехорошей морде, а затем победоносно этим самым камешком заткнуть ей глотку. А так — жить можно (правда недолго, ввиду присутствия на этом уровне босса). А босса именуют Deodor — Ant, в чьем имени явно прослеживается игра слов: муравей — освежитель воздуха. Он, естественно, вооружен неким пульверизатором с некоей жидкостью, и сказав "от тебя воняет, Бугермэн" (Весьма метко сказано!), начинает Вас ей активно орошать. После нескольких неудачных попыток он нырнет в земную твердь, а на вашу голову моментально посыплется огромные булыжники (стойте под одним из мостиков). Ввиду нерегулярности передвижений этого мужичка, это наверно самый суровый босс игры, хотя, если задуматься — все они тут проще пареной селетки. Ладно, об этом уровне пока всё.

Последний уровень: Pus Palace

Это, естественно, дворец Самого, о чем свидетельствуют его многочисленные изображения в детском (моя первая сопля!), юношеском (вот оно, я) и вполне зрелом (как я рад, как я рад!)





возрасте. Сам уровень — полностью клетчатый. Особенных заморочек — нет, но быстро и не вовремя истощается боезапас, что создает некоторые сложности. Кстати, у Бугермейстера — явно мания величия. Ну вот, пройдя все четыре зоны этого уровня Вы выступите против его властителя, с которым перед битвой можно побеседовать: "О, это сам Бугер — бой! Ну что ж, я сделаю тебя быстро, но болезненно!", и завязалась кровавая! Как убивать его — рассказывать не будем. Подскажем лишь, что ударить его надо всего десять раз, и тогда он, предварительно сказав основную терминаторскую фразу "I'll Be Back!", будет смыт в сортир. Что ж, туда ему и дорога, а наш герой с победой возвращается домой.

Заключение. Да, прямо скажем, игрушка неординарная. Конечно, до "EarthWorm Jim" ей далековато, но все же... прикольно до безобразия. Несмотря на "мультипликационную" Ren'n'Stimpy'вскую графику, которую далеко не все признают, все же считаем эту игру хорошей и рекомендуемой к покупке.

NickBoy: Привидение с мотором,

"стандартный" гоблин. Привидение еще раз. Картофелина.

The pits: Картофелина, Красная сопля, привидение, Бугермэн

Revolta: Клыкастая обезьяна, Гоблин — шахтер, стандартный гоблин, привидение

Boogerwille: сопля, привидение, Белый монстр, Бугермэн

FlyBoy: Бугермэн, картошка, шахтер, сопля.

Mucous mountains: гоблин, сопля, привидение, обезьяна

Nasal Caves: Гоблин, картошка, морж с дубиной, сопля

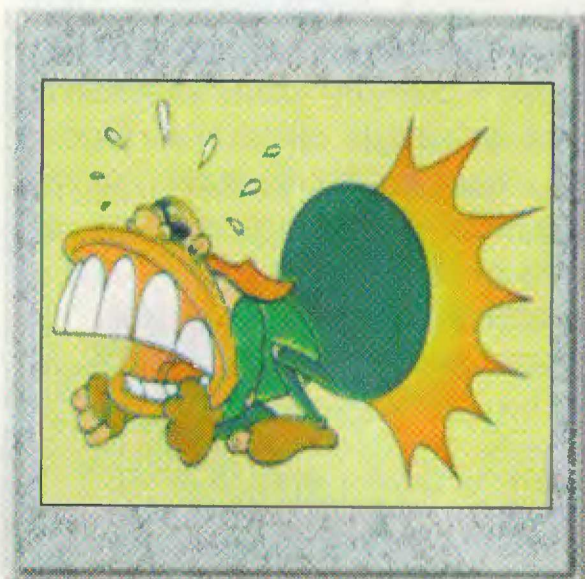
Deodor Ant: привидение, сопля, обезьяна, шахтер

Rus Palace: картошка, Бугермэн, привидение, картошка

Boogermeister: картошка, Белый монстр, Бугермэн, шахтер

PASSWORDS

Пароли. В игре имеется небольшая фишка, правда, с компьютерным глюком, позволяющая включать — выключать звук, выходить в пароли, изменять голоса и т.д. Чтобы в нее попасть — поставьте игру на "pause" и нажмите "B". И экскрементируйте на здоровье!



УПРАВЛЕНИЕ

A — кинуть соплю

B — прыгнуть

C — рыгнуть

C + B — "подпустить газку"

C в прыжке, если найден перец — полететь

X — произнести нехорошее, но крайне нужное слово.

CANNON FODDER



SENSIBLE SOFTWARE
VIRGIN 1994

Тактика

16 МБИТ

1 игрок, 40 уровней

Вы служили в армии? Веселенькое было времечко? Не думаю, что очень. Да, солдатская служба — штука суррровая! Но кто-то же должен быть пушечным мясом? Кому-

то ведь нужно выполнять всю грязную работу, дабы потом пасть смертью храбрых на поле брани, но сделать-таки все, как велел тов. майор...

Прошли те времена, когда надо было собственноручно ходить в атаку, мы уже не так молоды, как вы, молодцы. И не беда, что миллиметров десять росточком, зато вон вас сколько стоит у призывного пункта... Нужны добровольцы: ты, ты, и ты. Будете завоевывать просторы во славу отечества.

Как Вы, наверное, уже поняли, в игре Вам придется...нет, придется — не то слово. На Вашу долю выпадет счастье и горе управлять группой маленьких, да удаленьких солдат, которым мудрое командование чего-то там напоручало. Бравые парни могут многое: стрелять, швырять гранаты, палить из базуки...что Вы еще хотите от необстрелянных новобранцев? Благо, пережив пару-тройку боев солдаты матереют, чаще и точнее стреляют, быстрее бегают...за что им и повышают воинское звание. Но подробности — потом, сейчас — о Главном: кругом вороги лютые, ненасытно алчущие нашей кровушки, единственная цель у них — НАС ИСТРЕБИТЬ! Нужно показать им кто здесь хозяин, и тд. и т.п. Из этого можно понять только одну вещь: основная идея миссий — истребить врагов первыми, дабы неповадно. Этим Вы и будете заниматься на протяжении множества уровней, подуровней и т.п.

Игра проистекает следующим образом: на совершенно плоской местности, показываемой Вам из положения сверху, местами изрезанной всякими природными изысками (реками, лесами, кустами) и человеческими сооружениями (мостами, хижинками и прочими хоз. постройками), стоит группа Ваших бойцов. Где то же вблизи либо неподалеку, находится ВРАГ. Вы направляет боевое подразделение куда-нибудь, пока не находите этого врага. Затем

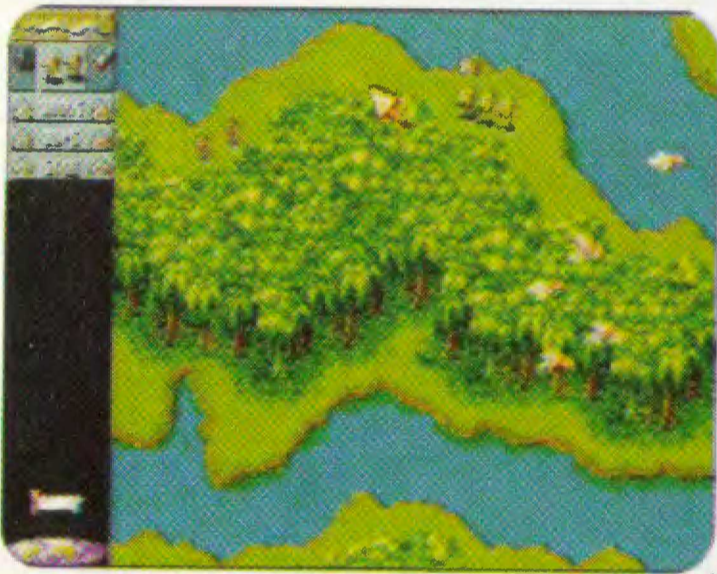




— безжалостно его расстреливаете, и далее, навстречу новому супостату, до полного его уничтожения. Враг может коварно таиться в кустах, может отважно пересекать водянистые просторы, может неожиданно появляться из подземного туннеля...ничего, автоматическое оружие нас всегда выручало, особенно, если им пользоваться непрерывно...

Ну вот и он — больной зуб. Последний. Солдаты радостно прыгают, им что-то прицепляют на погончики, трясут ручонки...хоронят павших товарищей. Это важный, и долгий процесс. Насколько важный и долгий — Вы уясните уровня эдак с пятнадцатого. И снова — в бой! Да, к сожалению, противник зачастую обитает в какого-либо рода домах, из которых абсолютно бесперебойно лезет. Но разве это проблема? На что, спрашивается, дадены гранаты и ракеты? Правда, сначала хорошо бы их где-нибудь найти, но зато после...Опасайтесь только бранных остатков бывшего архитектурного шедевра — сорванная крыша никого не пощадит! (Да, кстати, уничтожение зданий тоже входит зачастую в миссию. Очень часто)

На этот раз все обошлось. Но тут вдруг — страшное дело! Противник забрался в бетонные бункеры, которые, вестимо, на гранаты с базуками чихать хотят, вот только не могут — по статусу не положено. Но отважные парни не бросают начатое дело на полпути — захватим пушку, да разнесем тут все к чертовой дылде!!! Нету пушки — не беда, вон там, за кустами прохлаждается танк. Не скажу, что ничейный, зато — пустой! Так в чем же дело, господа? Вперед! Захватить! Всех пристрелить-подавить, а коль прикажут — проглотить! Да, так — много лучше. Вот в таком примерно



духе и вершится в этой игре история. Не скажу, что все приведенные выше примеры миссий исчерпывают их набор в игрушке. Конечно, кроме танка и пушки существует множество других средств уничтожения врага, естественно, одним убийством все тоже не ограничивается — есть, например, миссия, где нужно выручить из плена бедного негра...И, безусловно, нельзя выполнить все задачи старой, но бессмертной тактикой **НАПРОЛОМ**, придется разделять команду на части, а так же выполнять совершенно ужасающие

задания — соло для одного рядового; проводить отвлекающие маневры, быстро семенить по пейзажу в надежде избежать гибели от рук вертолета...

Кстати, о гибели: авторы приложили максимум усилий, чтобы сделать смерть этих маленьких солдат максимально реалистично-пугающей, но в то же время жутко прикольной...ладно, не буду развивать эту тему — всего сборника не хватит, чтобы в красках описать сей образчик черного юмора. К тому же можно посмотреть наикрутейший заставочный ролик, а ля Десять Негритят, в котором все так наглядно демонстрируется...Но чтобы его посмотреть, нужно иметь как минимум ПиСюк или 3DO, играющим же на Драйве придется довольствоваться лишь песенкой "War never been so much fun"...без слов.

Ну, вот. Хочется верить, что основные моменты Вы уловили. Теперь — решайте — быть игре в Вашей коллекции, али нет...Ну а я лично считаю игру крайне нашей. Хорошей и почетной, то есть.

Ценные Советы, или Врагу Не Пожелаешь

1. Подлавливайте противника, когда он в воде — у него не будет возможности открыть ответный огонь. Сами же старайтесь не попадать в подобную ситуацию.



2. Находясь под обстрелом — лучше не удирайте сломя голову, а быстро маневрируя галсами, подойдите к противнику максимально близко, а затем... Предупреждение: не верьте этому совету, если к Вам летит граната. В таких случаях надо сразу рваться прямо к врагу, а после... см. А ЗАТЕМ...

3. Вражеских базукеров убивайте сразу, как только увидите, и на этом не рекомендую экономить даже собственные ракеты.

4. Дом, каким бы разрушенным он не выглядел, будет порождать вражеских солдат до тех пор, пока цела его дверь. Позаботьтесь о ней в первую очередь.

5. Окруженную кустами цель легко поразить точным броском гранаты — 99% за то, что враг не сделает этого раньше Вас.

6. Неуправляемые Вами солдаты (те, кто остался сторожить, пока храбрый ефрейтор Коля палит из базуки) имеют нездоровую склонность к бездумной растрате боеприпасов — гранат и ракет; следовательно, надо их (припасы) конфисковать.



7. Почаще берите новый пароль, так как хотя после выполнения миссии командование и подгоняет новых рекрутов, но обычно их общее число — много меньше, чем хотелось бы (совет, естественно, для относительно честных игрунов, которые не будут использовать пароли, приведенные ниже).

1.PXJND

7.TENMB

14.SYNXC

PASSWORDS

2.UZHNC

9.MLRYE

15.TJDGF

20.AEJVI

3.PEDQC

10.YJKCF

16.UYNXC

21.PXGBD

4.ACKJA

11.LFHFG

17.ZOJBE

22.GWZED

5.TNGJI

12.IGMBF

18.MHNJF

23.HGRHF

6.EBUXE

13.FAGGG

19.NXGBP

24.MMVIE



УПРАВЛЕНИЕ

A — передвижение;

B — огонь;

Start — карта, выбор
оружия, просмотр
информации.

Comix Zone



SEGA 1995

Платформер

16 Mbit

1 игрок, 3 уровня

Вот в такие ночи все и происходит...Особенно, если живешь в огромном небоскребе, а на дворе творится сущий армагеддон — гром грохочет, толстенные молнии лупят как из пулемета...Самое время для неординарных событий. И самое место. Вот они и творятся: молодой и весьма эксцентричный художник Скетч Тернер в ходе создания своего очередного комикса попадает в невероятную ситуацию: главный отрицательный персонаж этого комикса — злодей Мортус вдруг оживает, и вылезает в наш мир из того, нарисованного. Какие у Вас мысли насчет идей этого парня? Да — да, ему не надо ни шоколада, ни мармелада — мир ему подавай! Но осуществить свою мечту Мортус не может — он просто невразумительная картинка...И тогда он приводит в исполнение свой адский план: неведомым путем отправляет своего создателя в его же комикс, чтобы там он нашел свою погибель, и Мортус, воспользовавшись его телом, смог бы хорошенько развлечься в нашей реальности...

Итак, сие есть предыстория. Думаете, этим все ограничилось? Ан нет, Comix Zone является поистине сенсационным продуктом, потому как игра эта есть настоящий интерактивный комикс для Мегадрайва. Интерчрезвычайноактивный. Скетч самым натуральным образом перепрыгивает с одной картинки на другую, где совершенно сразу меняется обстановка действия, его место и участники. А цель его — проста: вырваться живым из собственного произведения, при этом максимально покалечив Мортуса и всех его негодяйчиков мелких, но вредоносных. Правда, он не будет в одиночестве переть грудью на превосходящие силы неприятеля (тем более Мортус постоянно

подрисовывает ему новых вражин); на его стороне симпатичная дама — Генерал по имени Алиса...и верный друг и товарищ — крыс с суровым наименованием Roadkill. Алиса поможет добрым советом, похвалит выдающиеся достижения — одним словом — женщина. Но крыса — то



парень свой, он и неприятеля может помогать сокрушать (в особенности женского пола), и спрятанные вещи находит, и за рубильники подергивает...наш человек. Да и художничек попался любезный — в перерывах между вдыханиями нежнейшего аромата собственных носок (или носков?) — такие уж мы, панкера — он с невероятной скоростью и силой рассекает атмосферу всевозможными конечностями, приводя супостата в немалое смущение. Исходя из вышеперечисленного — получаем славный платформенный боевичок — избиваловку с применением подручных взрывчатых веществ, участием во всевозможных рукожных поединках (кстати, придется единожды замочить великого мастера Кунг — Фунга...хотя имя Шан Цунг ему больше пристало, см МК 1); и при этом решением огромной тонны мелких, но занятных загадок. В целом все это не ново, но в комиксообразном исполнении выглядит на удивление свежо, лихо и немислимо. Особенности слова хочется сказать о графике и анимации. Если Вы не представляете, что значит идеально прорисованная и оживленная игра с мультяшной графикой — непременно посмотрите CZ. Теперь пара слов для фанатов файтингов: на трех весьма немаленьких уровнях Вам придется поучаствовать в огромном количестве рукопашных схваток. Кстати, в вашем распоряжении пяток специальных движений, с десятком регулярных, а также...комбы и даже финиши!!! Эх, раззудись плечо!



Ну, вот и все. Радуйтесь и воспринимайте, воспринимайте и радуйтесь — мне кажется что Вы имеете на это все основания. И последняя фишка: знаете, чего требует эта игра от Писюка, чтобы нормально работать? Пентиума с 4МВ — RAM! Я уважаю Мегадрайв. И Вам советую. Все.

**A+B+C в OPTIONS — посмотреть
титры игры.**

**В OPTIONS зайти в SOUND TEST и
прослушать последовательно 3,12,17,2,2,10,2,7,7,11
мелодии с помощью кнопки C — бессмертие.**

CHEATS



УПРАВЛЕНИЕ

- A — бить руками;
- A — зажать — сделать самолетик — очень грозное оружие.
- B — прыжок; в прыжке A — вертушка в воздухе
- C — блок или специальное движение.
- X, Y, Z — использовать предметы.

Doom Troopers

PLAYMATES
ADRENALIN 1995

ПЛАТФОРМЕННАЯ
СТРЕЛЯЛКА

16 Mbit

1/2 игрока, 4 уровня

CONTRA:
THE HARD
CORPS... Как мы
все тебя любим.
Ну почему,
ответьте, почему

кому —нибудь (а именно — KONAMI) не сварганить Контру 2, Контру 3, и так до упора; почему те, для кого предназначен жанр ходилки — стрелялки, должны довольствоваться ВОТ ЭТИМ? Да, ответы очевидны: жаль вкладывать средства в игры для умирающей системы. Это Драйв — то умирающий? Не верю. Только такие игры способны свалить с копыт этого Старейшину. Все остальное он вынесет...

Итак, на что же сподобились PLAYMATES? На крайне претенциозный проект под названием DOOMTROOPERS. Дело было так: ничего, как обычно, не подозревающее Человечество (кстати, заселившее к тому времени все планеты Земного типа в нашей Солнечной Системе), атаковали злые пришельцы. В очередной раз. И, что характерно, пришельцы эти были не просто с других планет, а еще и из другого измерения, в народе именуемого как? Ад, верно. Руководил этим нашествием никто иной, как добрый дядька Алгерот. Проведя свои войска через специальный портал, он умудрился атаковать все цели одновременно. И нападение вышло столь грамотное, что лишь Земля осталась незахваченной. Но народ ведь стонет и воет под гнетом завоевателей... Надо, надо выручать добрых самаритян — так велит кодекс солдатской чести. Что поделаешь, приходится правительству Земли (а землей в то время правила некая Мегакорпорация) посылать двух отъявленных героев — Митча Хантера и Макса Стайнера на борьбу с этой напастью... Почему только этих двоих, когда тут не обойтись и двадцатью дивизиями? Да потому что эти ребята есть морские пехотинцы из отряда ЗЛОЙ РОК, единственное предназначение которых как раз и состоит в борьбе с подобными небольшими недоразумениями... Так уж и

единственное? У двух-то здоровых мужиков? НЕ ВЕРЮ — следует вполне законная фраза. А жаль. Поверьте, этим двоим не до девушек, т.к. оба являются... нет, не ребятами на букву П.(Г.). Киборгами они являются. Специальными боевыми роботочеловеками. Теперь-то Вам ясно, почему их только двое? Так то. Всего то делов — перестрелять пару миллиардов неизвестных жизненных форм, очистить родимые планеты от всякого присутствия протоплазмы (пока это писалось — местных жителей уже всех



сабельками — топориками расчленили в мелкий салат Оливье... что, разве не говорил? Точно, забыл. Ведь любимым орудием труда и производства инопланетчиков является огромная ржавая и весьма зазубренная секира). А потом — только и осталось, что сыскать, откуда они все лезут и лезут, да порушить к Сатаноидной родительнице там все; а Алгерота схватить, скрутить и в пентаграмму заточить — чтоб не рыпался. Элементарно... Вот берите джойстик, и делайте, а я... глаза бы не видели всего этого маразма.

Навороченный, хотя и заезженный сюжет вовсе не означает, что игра крайне хороша. Действие представляет собой совершенно бездумный платформер с видом сбоку, абсолютно однообразным действием и безумной сложностью, что делает это произведение полностью неиграбельным. Графика... что — то на уровне 80 — х годов: тяжелая, мрачная; бэкграунды страдают ужасной тоскливостью... только на последнем уровне они выглядят хорошо. Персонажи на трехмерной заставке весьма привлекательны, но в игре — а, ладно.



Геймплей — ужасный. Идешь, стреляешь, прыгаешь, стреляешь, висишь — соответственно, тоже стреляешь... из одного вида оружия. Правда, иногда можно найти кое — что получше — Митч получает бронебойные снаряды, Макс — огнемёт; но все это лишь временные бонусы, и заряды для них крайне быстро кончаются. Убить врагов окончательно — не представляется возможным, т.к. они все — равно оживают, стоит Вам вернуться на

пройденное место. И врагов этих только три типа — солдат с пулеметом, с гранатометом и с секирой. Но нужно отдать должное — они, как и собственно главные герои, достаточно реалистично и плавно двигаются; и хорошо умирают... истекая темно — оранжевой кровью. Хотя, может им так по статусу положено?

На протяжении четырех больших зон Вы будете побеждать злых пришельцев... этим все сказано. Иногда уровни покажутся Вам оригинальными, например полеты с рюкзачками и хождение по трубам; но очень скоро все это приедается. Единственное развлечение — это боссы. Они в большинстве своем неплохо сделаны, но круты настолько, что разобрав хотя бы одного, можно смело воздвигать огромный монумент во славу собственного величия. Нет, кроме шуток. Да, о звуках. Звуковые эффекты в большинстве своем грамотные, музыка же просто ужасающая, и я не знаю, кому ее можно рекомендовать. Никому, наверное...

В OPTIONS в CHEATS
режиме пароля
набрать ARGONATH —
выбор уровня после
определения персонажа.



УПРАВЛЕНИЕ

- A — бить.**
- B — стрелять.**
- C — прыгать.**

DUNE II



VIRGIN 1994

ACTION/STRATEGY

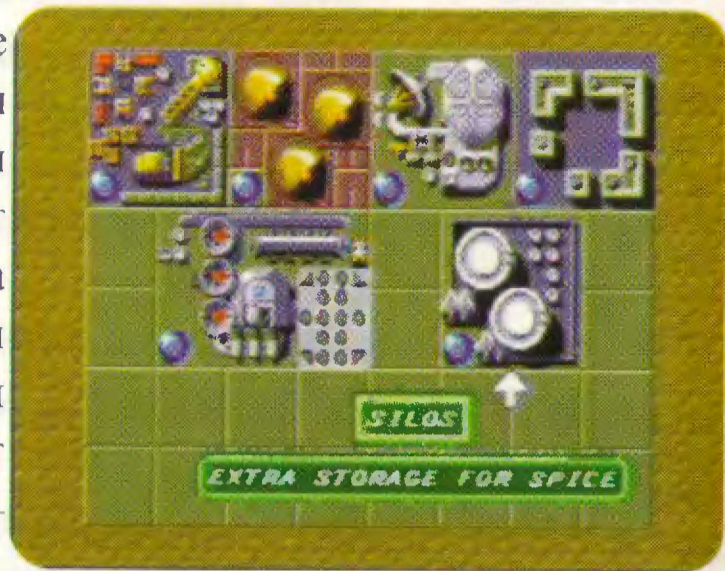
16 Mbit

1 игрок, 9 уровней

Великолепная военная стратегическая игра, имеющая длинную предысторию. Вначале был Френк Херберт, писатель — фантаст, который написал роман ДЮНА; потом по нему сняли фильм (одноименный, соответственно), а по фильму сделали игрушку. На ПиСюке. И началось...Игра сразу привлекла к себе внимание всех личностей, равнодушных к стратегии — благо повод был достойный — DUNE 2 была первой тактико-стратегической игрой в реальном времени, обладавшая как минимум тремя выдающимися качествами: крайне логичным и понятным простому пользователю интерфейсом, прекрасно продуманной системой ведения боя и наращивания мощностей, и, разумеется, графика игры была настоящим прорывом в мире игрушек-стратегий. Все это, вместе взятое, сразу возвело игру в ранг бессмертных шедевров; появилась масса подражаний — короче все как всегда. Но никто и никогда не предполагал, что Мегадрайв сможет осилить эту игру. Однако же получайте: нормальная вторая Дюна, перенесенная практически без изменений...какая же это радость!!! Наконец появилась хотя бы одна грамотная стратегия, способная доставить массу удовольствия тому, кто не потянул РС. МЕГАДРАЙВ — это звучит гордо!

...Отдаленная планета Арракис на задворках Вселенной. Сплошной песок и ни капли воды. Что интересного она может из себя представлять? На ней нет практически ничего, но... Некая субстанция, "специя" меланж, которая разбросана по пескам планеты, является наркотиком, с помощью которого раса космических пилотов может сокращать расстояния между звездами в десятки раз. Таким образом тот, кто контролирует планету, контролирует космические полеты, т.е. всю Вселенную. Три великих дома: Атридесы, Харконены и Ордосы отправили своих поселенцев на Арракис, чтобы они основали колонии по добыче специи. Обнаружив присутствие друг друга, они начинают строить военные базы, дабы изгнать других претендентов из их, как им кажется, законных владений. Вот на этом нелегком поприще Вам и предстоит проявить все Ваши способности.

Игра состоит из трех больших кампаний (для каждого дома); каждая содержит девять уровней-территорий, подлежащих захвату. Первые два уровня представляют из себя "стройку": Вы отстраиваете базу по добыче специи и ваша цель — собрать определенное ее количество. На следующих семи — Вы развиваете свою военную мощь и разрушаете вражеские базы, освобождая от конкурентов по-очереди все сектора планеты. На последнем уровне Вы должны сражаться с Сардукарами, солдатами Императора, который тоже хочет приобщиться к этому славному занятию — господству над вселенной.



Изначально Вам дается некоторое количество войск и главное строение базы — Construction yard. Имея некоторое количество денег, Вы можете зайти туда и построить все, что Вам заблагорассудится. Но сначала — основа основ — плиты фундамента. Их можно класть только на твердую почву. На них Вы воздвигнете электростанцию, которая обеспечит энергией будущую промышленность. Промышленность — это: завод по добыче и заготовке специи, хранилище специи, завод колесно-гусеничной техники, фабрика военной экипировки солдат, завод высоких технологий, позволяющий строить летающе-бомбящую технику, и др. Также в главном здании Вы можете построить стены, защищающие вашу базу, настенные пушки и ракетные турели, а также космопорт, который доставит Вам боевую технику с планет союзников; дворец, в котором может быть секретное оружие, и ремонтные заводы (подробнее — см. Строения и Юниты). Имея все это, а также деньги, вырученные от продажи специи, вооружайтесь и создавайте оборону. Когда почувствуете, что хватит (или у Вас кончится лимит) — вперед в атаку на врага, и да поможет Вам Господь! Примечание: опасайтесь песчаных червей — они очень любят вкусные харвестеры. Слушайте ментата — он плохого не скажет, и может даже чем-нибудь Вас наградит за Ваши небывалые боевые заслуги.

Игра гениально оформлена графически (нельзя сказать, что это — вершина возможностей Драйва, но все нарисовано так, что на самом деле ощущаешь ДУХ планеты, времени и событий); механика великолепна, музыка является в большинстве своем четко ритмизированным и достаточно мелодичным индастриалом. по началу воспринимается с удовольствием, но все — таки очень скоро заставит Вас искать опцию off" (А чего ее искать — то? Нажал на паузу — всего то и делов...).

GAME HELP

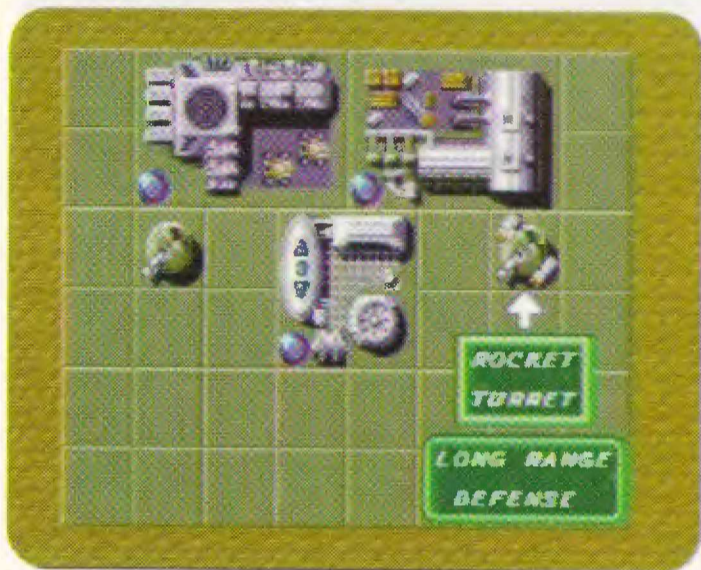
Строения:

CONCRETE — фундамент. Является в некоторой степени защитной

DUNE 2

постройкой, т.к. здания, возведенные без него имеют много худшую защиту (шкалу повреждений), и их приходится ремонтировать сразу после постройки. Любое строение можно возвести на площади от одной до девяти плит. На одной базе все здания должны соприкасаться друг с другом, либо соединяться посредством плит — для снабжения электроэнергией.

CONSTRUCTION YARD — стройплощадка, на которой производится конструкция всех остальных строений. Этот объект — самый важный для Вас, поэтому не скупитесь на его оборону. В идеале же рекомендуется всегда иметь запасную стройплощадку, используя для этого MCV.



WINDTRAP — ветряная ловушка. В книге использовалась в качестве устройства для добычи воды, в игре же является электростанцией. Вам потребуется немало таких штук, чтобы поддерживать на уровне энергоснабжение всей базы.

OUTPOST — Ваш наблюдательный центр. С помощью радара, установленного там, Вы можете видеть на уменьшенной карте все события, происходящие на открытой вами территории.

BARRACKS — казармы. Здесь по вашему приказу происходит тренировка пеших юнитов.

REFINERY — центр переработки. При постройке данного центра Вам выдается бесплатный харвестер; и всю специю, им добытую, он везет туда. Количество собранной специи соответствует вашему финансовому состоянию.

SPISE SILO — хранилище специи. Если Вы не успеваете сразу тратить все средства, либо хотите накопить мощный денежный резерв — эти постройки Вам необходимы, т.к. бункеры завода-переработчика имеют неприятную особенность быстро переполняться.

VEHICLE FACTORY — фабрика по производству танков, лаунчеров и прочей едущей техники. Наряду с CONSTRUCTION YARD, наиболее жестоко атакуемая врагом постройка.

REPAIR — ремонтная мастерская. Сильно поврежденную технику забирают с поля боя про помощи Scagyuall, и потом, уже отремонтированную, возвращают на изначальную позицию, либо оставляют возле вашей базы.

HIGH TECH — завод летающих изделий.

TURRET — простая и малоэффективная настенная огневая точка. Используется для защиты ваших построек. Вооружена одной простой пушкой, стреляющей на катастрофически малое расстояние.

ROCKET TURRET — гораздо более почетная штука. Кроме пушки имеет на вооружении ракетную установку с отменной скорострельностью,

дальностью и разрушающей способностью.

STARPORT — космопорт. Здесь можно купить любые юниты, за исключением пеших. Цены — колеблются совершенно непонятным образом, поэтому здесь можно как выиграть, так и проиграть.

PALACE — дворец. При его постройке в ваше распоряжение переходит секретное оружие. У Харконненов это ракета DEATHAND, наносящая огромный ущерб врагу на не менее огромной территории; у Ордосов — диверсант, который по вашему указанию прорвется во вражеский лагерь и взорвет любые постройки; Атридесы же имеют возможность провести высадку десанта на территории базы врага. Но, что самое обидное, Вы имеете на вооружении лишь одну из этих лихих примочек, а Сардукары — сразу все!!!

WALL — просто стена. Недорогое средство ненадолго обезопасить свои постройки.

Юниты пешие.

Примечание: только эти ребята могут лазить по горам — там можно организовывать грамотные огневые позиции.

SOLDIER — самый хилый юнит, простой солдат. Стреляет слабо и недалеко, передвигается медленно, но зато может захватить вражеское здание, если его туда направить (и если он доберется туда живым, что крайне маловероятно).

TROOPER — столь же беззащитный солдёр, но с базукою в руках.

INFANTRY — подразделение из трех солдат. Существенно мощнее защита, стреляют ракетами.

Юниты летающие.

CARRYALL — Леталка — хваталка. Чисто транспортное приспособление, пригодно для переноса колесной техники куда и зачем угодно.

ORNITHOPTER — Очень быстрая маленькая штучка, непрерывно швыряющаяся бомбами. Хороша для атаки каких — либо главных зданий. Борьба с ней легка только в случае наличия тонны R.TURRET'ов.



Юниты едzące.

TRIKE — боевой слабо вооруженный мотоцикл. Очень быстро передвигается. Находится на вооружении у Атридесов.

RAIDER TRIKE — исключительная принадлежность Ордосов. В чем отличие от простого трайка — мне понять так и не удалось.

QUAD — джип. Несколько медленнее, чем трайк, но гораздо быстрее стреляет.

HARVESTER — добытчик спайса. Выбирает место работы сам, что

порой весьма кстати, а иногда кончается и гибелью этого славного парня. Может давить пехоту, наряду с танками и лаунчером.

MCV — передвижной кран, с легкостью преобразующийся в стройплощадку. Применим для постройки запасной базы, либо закладки новой.

TANK — обычный легкий танк.

LAUNCHER — ракетная установка. Идеальный боец на далеком расстоянии. Танки близко лучше не подпускать. Достаточно быстро двигается, наносит сильные повреждения. Дальность стрельбы — чуть большая, нежели у R.TURRET, примите к сведению.

SIEGE TANK — большой и крепкий танк, вооруженный двумя пушками. Достаточно медленный, хотя это компенсируется толщиной его брони.

PASSWORDS		
<u>Для Харконненив:</u>	<u>Для Атридесов:</u>	<u>Для Ордосов:</u>
LEV.2 DEMOLITION	LEV.2 DIPLOMATIC	LEV.2 DOMINATION
LEV.3 SPICESATYR	LEV.3 SPICEDANCE	LEV.3 SPICESABRE
LEV.4 BURNINGSUN	LEV.4 ETERNALSUN	LEV.4 ARRAKISSUN
LEV.5 DARHUNTER	LEV.5 DEFTHUNTER	LEV.5 COLHUNTER
LEV.6 EVILMENTAT	LEV.6 FAIRMENTAT	LEV.6 WILYMETAT
LEV.7 ITSJOEBWAN	LEV.7 ASHLIKENNY	LEV.7 SLYMELANIE
LEV.8 DEVASTATOR	LEV.8 SONICBLAST	LEV.8 STEALTWAR
LEV.9 DEATHRULER	LEV.9 DUNERUNER	LEV.9 POWECRUSH

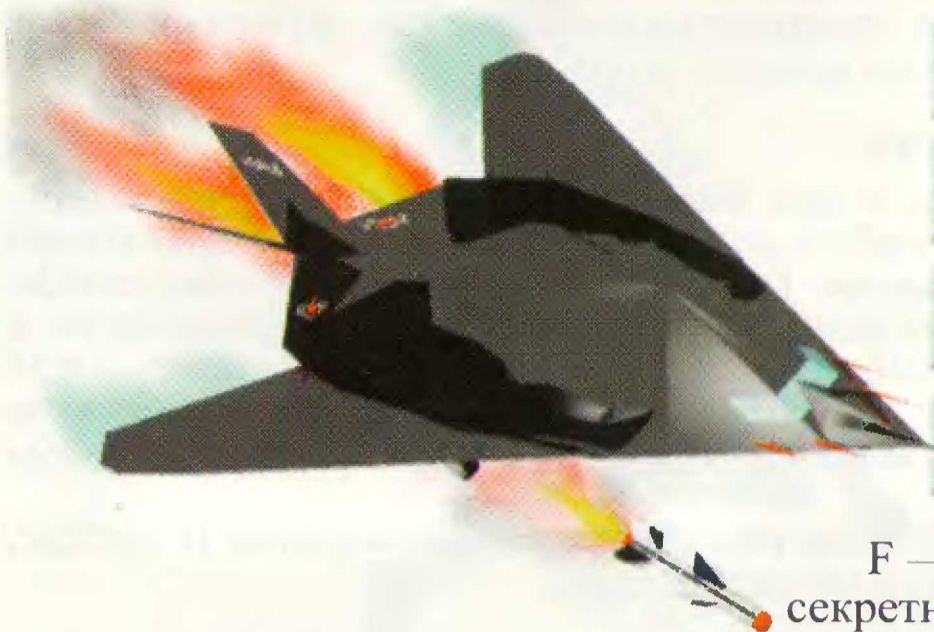
SONIC TANK — специальное оружие Атридесов. Стреляет на среднее расстояние звуковой волной. Хорош в качестве прикрытия для лаунчеров.

DEVASTATOR — самый страшный монстр от Володи Харконнена. Вооружен как Siege Tank, броня — чудовищной прочности, имеет возможность громко и жутко взрываться на территории вражеского лагеря, нанося тяжелые повреждения постройкам.

DEVIATOR — приспособление Ордосов, с помощью которого происходит временное помешательство экипажа вражеских сил, и они начинают стрелять по своим. Идеальное оборонительное орудие.



F-117



Konami 1994

Имитатор самолета

16 Mbit

1 игрок, 30 миссий

F — 117A — тайный самолет для секретных операций, разработанный специально для нанесения

хирургических ударов против высоко-защищенных, с высоким значением стратегических и тактических объектов. Самолет способен нанести огневой удар в полной темноте 1,000 килограммовой, управляемой лазером, ракетой с расстояния 9,000 километров по единичной цели с точностью до одного метра. Чтобы F — 117 смог выполнять поставленные задачи, в конструкции самолета были применены уникальные поглощающие материалы и особые обводы корпуса для достижения минимального радарного отражения. Этим был достигнут совершенно уникальный эффект радарной невидимости самолета. И когда F — 117 выполнит очередное задание, никто в действительности не знает, каким образом был уничтожен объект.

В игре даются оперативные задания, которые действительно имели место в Штате Невада, в Панаме и конечно в ходе операции в Персидском заливе. Что касается других будущих сценариев, то, конечно, мы не хотим, чтобы это стало реальностью, но потренироваться интересно — не правда ли?

В игре два главных режима: CAMPAIGN и ARCADE.

CAMPAIGN — основная игра с заданиями, воздушными боями и бомбометаниями.

Содержит 30 заданий. Первое задание Вы получите в Штате Невада, а затем пройдете через девять различных театров боя: Невада, Багдад, Куба, Гренада, Либерия, Панама, Перу, Корея и Босния-Герцеговина. Вы имеете конечное число оружия и конкретный список целей, которые должны быть непременно разрушены. Авария в режиме CAMPAIGN может отбросить Вас обратно на несколько заданий, так что летайте с ясной головой и внимательно наблюдайте за горизонтом.

ARCADE — часть основной игры. Содержит задания на уничтожение отдельных целей и служит для отработки навыков по управлению самолетом и систем оружия. Вы имеете неограниченные оружие и можете выбирать себе задания и уровень трудности.

СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЯ ПОЛЕТА

Start — пауза (карта, список целей, опции)

Цели бывают первичными и вторичными. Зеленый текст обозначает первичную цель. Все первичные цели должны быть разрушены, чтобы

NIGHT STORM

завершить задание. Желтый цвет текста обозначает вторичную цель. Вы получите дополнительные очки при разрушении вторичных целей, но не сможете выполнить полностью задание при уничтожении только их.

Серый текст обозначает разрушенного адресата. Красный текст показывает, что это друг — не уничтожать его!;

Режим бомбометания.

Когда Вы вышли на цель и она высветилась на экране, происходит автоматический захват. Если бомба с лазерным наведением, то достаточно нажать кн. В и цель будет поражена. Если же ракета с ручным наведением, то включается режим Бомбометания: запускаете ракету и переходите в режим просмотра полета бомбы, при этом нужно удерживать цель посередине экрана. Цель будет уничтожена, если Вы до конца удержите прицел. Ваш же самолет автоматически включает автопилот, когда Вы находитесь в данном режиме.

Если Вы возвращаетесь к представлению кабины, нажимая В прежде, чем бомба достигает цель, ракета промахивается.

Что находится на экране:

Компас, индикатор скорости (мили в час), текущее оружие, оружейная подвеска, радарный индикатор повреждения, ориентир цели, высотомер, визуальный дисплей оружия, авто-целевой индикатор, целевой компьютерный блок сообщения.

ОРУЖИЕ

M61 — A1 20 MM ОРУДИЕ

Стандартное оружие во всех американских истребителях, (скорострельность — 100 выстрелов в секунду)

AIM — 9P SIDEWINDER

Эта инфракрасная ракета типа воздух — воздух. Рекомендуется при воздушных боях.

GBU — 27 A/B PAVEWAY

Ракета с лазерной самонаводящейся головкой. Используется в режиме бомбометания. Прямое попадание уничтожает любую цель.

AGM — 65E MAVERICK

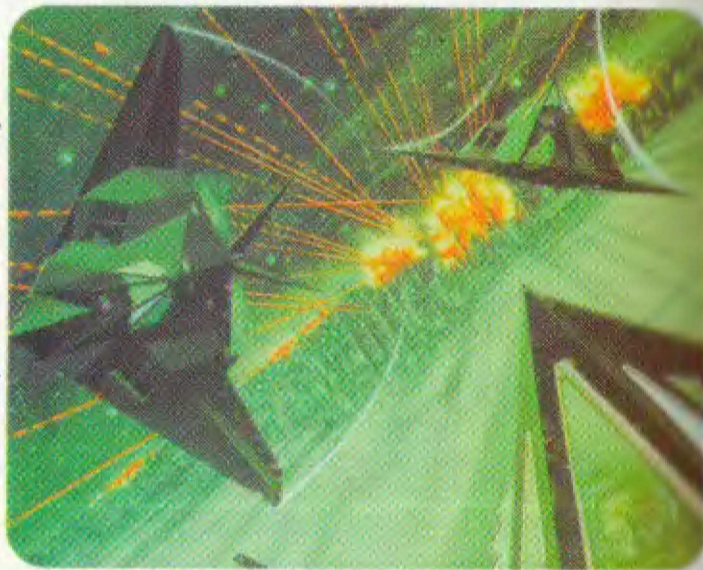
Эта модель Maverick содержит 6 кг. взрывчатых веществ. Используйте эти ракеты для небольших целей. Лазерное наведение

AGM — 65A MAVERICK

Сестра модели Maverick. Управляется пилотом.

AGM — 88A

Быстродействующая анти — лучевая ракета — лучше всего используется против вражеских радарных станций. Большой диапазон (3 мили) позволяет эффективно очищать территорию от вражеских радаров.



УПРАВЛЕНИЕ

Управление при бомбометании.

С — Периодическое увеличение уровня;

В — прекращение ведения бомбы, и возвращение к виду кабины.

Общее управление.

С — огонь из M61 — A1;

В — начало бомбометания;

А — выбор оружия.

FIFA-96



Electronic Arts 1995

Спорт

16 Mbit

1/4 игрока

Ну вот, только не надо! Не надо! Хватит! И так уже, при слове футбол вздрагиваешь и грустно вздыхаешь. Ну не умеют наши играть в футбол! Не умеют. И все тут. И в чем тут дело? Непонятно. Во все умеем: волейбол, хоккей, баскетбол, гандбол, регби, и даже в минифутбол научились. А в большой, ну никак! И вроде не дураки, и дети по дворам мяч гоняют. А все же чего-то нам не хватает в мировых футбольных баталиях. Может быть нахальства или куража?

Все играем от обороны, да от обороны. И угадайте, какие в этой игре начальные установки для нашей сборной? Все в атаке? Активная средняя линия? Нет! Конечно же — глухая защита. Для нас, как обычно, лучшее нападение — это защита. Правда это, почему-то, не помогает совсем. Все проигрываем, да проигрываем. Эх! Ну ладно, это так — философское отвлечение, крик души, так сказать.

Быть может, играя в данную игру, Вы научитесь: рисковать и идти ва-банк; рассчитывать силы и планировать стратегию и тактику; воспринимать людей не как игровых автоматов, а как часть единого коллектива; ну и конечно полюбить футбол всей душой. А затем выйти на улицу, на футбольное поле и применить свои навыки в футбольном деле. Как знать, может быть, именно Вы приведете российскую сборную к победе в мировом первенстве. Быть может, быть может.

Игра продолжает серию игр про футбол — FIFA International Soccer. Меняется только год и добавляются



FIFA 96 SOCCER

различные прибамбасы и опции. Теперь уже трудно сказать, чего нельзя сделать в этой игре. Наверно разработчикам из EA осталось только придумать специальные джойстики для ног и специальный манипулятор для мяча, и это будет очень здорово и можно даже сказать клево!

К сожалению, объем сборника не позволяет описать все функции и возможности данной игры.

Если очень кратко, то: играть можно в товарищеских встречах, в национальных лигах всего мира, в различных турнирах и в кубке мира. По



Пароли: В экране опций курсор на **CHEATS** Action. При правильном наборе — сигнал.

СССВАААВ — стенка;

ВАСВСС — крученный мяч;

САВССВАС — очень сильный мяч;

ААВВССА — суперсила;

АААААВВВВВ — суператака;

ВАВВВВВВВВ — супервратарь;

АААААВС — суперзащита;

ВВВВВСВ — промах пенальти.

Создание своего турнира

ВАВСАВВАСВАССААВАА

своему усмотрению Вы можете изменять и выбирать: команды, игроков и их расположение, стратегию игры, тип поля и погоду, и много, много другого.

Остается только порекомендовать приобрести данный картридж всем любителям спорта и тактических игр.

Особенно рекомендуем играть в эту игру целой группой. Ведь как классно — после просмотра реальной игры, где наши опять проиграли, включить видеоприставку, выбрать команду обидчицу и всем кагалом с ней расправиться. Хоть так душу отвести! Успехов Вам!



УПРАВЛЕНИЕ

Start — пауза/ опции;

В — пас, удар;

А — отбор мяча;

С — выбор опций;

Х — резкий поворот назад;

У — подготовка в ударе

головой;

Z — ускорение.

Golden Axe III



SEGA 1993

АРКАДА

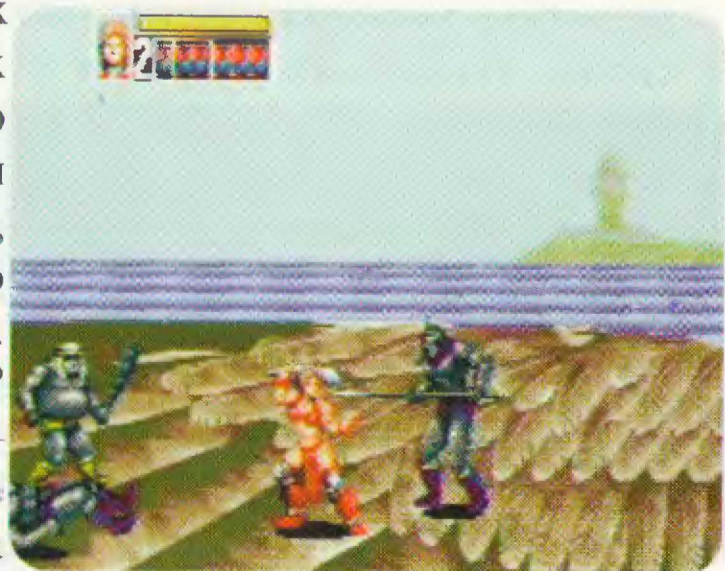
16 Mbit

1/2 игрока, 13 уровней

Серия Golden Axe является одним из самых известных продуктов компании SEGA. Изначально разработанная для аркадных машин, игра "Золотой

топор" чрезвычайно быстро обрела широчайшую популярность в народных массах, и вскорости была перенесена на Мегадрайв, РС, Amiga, и даже на ZX-Spectrum. Секрет тут крайне простой, но для тех времен он был практически откровением: мифически-сказочный сюжет, несколько персонажей-игроков, применение в бою магических сил, несколько атакующих движений...и использование драконообразных тварей в качестве боевых коней!!! И не читайте это с удивлением — по тем временам это был невиданный прогресс: все, что Вы видите сейчас, конечно имеет эти характерные черты, но откуда все содрано? Кто разработал концепцию? Со всей наглостью утверждаю — это была SEGA, и впервые все это было представлено в игре Golden Axe — знаменитейшем аркадном рубилове восьмидесятых...но я увлекся.

Что же может нам предложить Golden Axe 3? Итак, снова в некоем магическом королевстве мир между людьми и другими существами нарушен. В третий раз Принц Тьмы по имени Death Adder, восстает из мрачных глубин преисподней, и похищает священную реликвию — Золотой Топор, хранитель мира в тех землях. И тут же создания нечестивых магов просыпаются после долгого волшебного сна, и приступают к своим ежедневным делам — жгут деревни, угоняют в рабство жителей, а тех, кто выступает против — безжалостно убивают. Кто же защитит людей от созданий зла? Death Adder и это предусмотрел. Король — свергнут и превращен в крылатое злобное чудовище, похожее на орла и человека одновременно; принцесса — захвачена в заложницы, а четыре легендарных героя прошлых времен подверглись воздействию сильнейшего проклятия,



которое не позволяет им вступать в бой на стороне "хороших парней". Никогда... Но осталась последняя надежда — викинг Джилиус, воин и маг. Вернувшись из странствий, он застаёт былых собратьев по оружию беспомощными... но долгие годы практики сделали свое дело, и собрав всю свою энергию, он освобождает друзей от власти проклятия. К сожалению, силы, затраченные им, были слишком велики, и присоединиться к воинам он не сможет... но какова альтернатива!!! Варвар Экс-Бэттлер (типичный Конан в исполнении А.Шварценеггера) и Амазонка Тайрис — заслуженные и давно уже покрывшие себя славой бойцы. И два новых персонажа, к сожалению, с неизвестными именами: Человек-пантера, наряду с амазонкой наибоьстрейший персонаж; и огромный перекаченный мужичина, явно только что бежавший из тюрьмы, о чем свидетельствуют кандалы на руках, впрочем, разорванные пополам. Это кое-что значит, не так ли? Так назовем же его Заключенным, чтобы избавиться в дальнейшем от путаницы.



Герои наши полностью подготовлены к предстоящим испытаниям: все они в совершенстве владеют своим оружием в ближнем бою (Варвар и Амазонка используют мечи, Пантера орудует когтистыми лапами, а добрый Заключенный вполне доволен своими немаленькими кулачищами); а также поднаторели в магии — каждый использует силы одной из стихий... вот и все, господа — основа для рубилки вполне могучая, стало быть, надо браться за дело. Всерьез. Цель всего предприятия — естественно добраться всеми мыслимыми (и немислимыми тоже, поверьте) путями до цитадели Принца, и, соответственно, забрать топор из его нехороших рук. При этом их ампутировав. Наряду с рогатым шлемом, в котором по традиции находится голова. Так гнать можно долго, но идея-то не в том...

Итак, выбирайте героя, и начинайте... практиковаться в использовании атак! Здесь их количество весьма велико, и к каждому достаточно могучему врагу надобно искать конкретный подход. Благо и врагов немало. Вы встретите несколько видов громадных существ, наделенных недюжинной силой: гигантских кузнецов с боевыми молотами, чудовищных людей-баранов о четырех руках a la Gogo, рыцарей с немислимой длины мечами; и прочая, и прочая.



Путешествуя по территориям, нанесенным на карту, Вы имеете невиданную ни в одном предыдущем "Топоре" свободу перемещений — выбрав одно из направлений — просто придерживаетесь его, и... идете собственным мар-

шрутом, который при следующем прохождении можно изменить, просто пойдя в другую сторону. Таким образом, существует возможность при повторной игре побывать на абсолютно других уровнях, и, соответственно,

побить новых врагов...ветвление сюжета, однако. Еще одна особенность, не характерная для предшествующих частей: Ваш уровень жизненной энергии может быть, повышен путем нахождения сердец. Вот и все радикальные отличия; впрочем, и старые прибаамбасы здесь сильно улучшены. Магия стала еще более зрелищной и мощной (в особенности Драконья от Тайрис); полет на орле выглядит намного более эффектно; всякие адские повозки, корабли и Всемирные Черепахи делают пейзаж еще более необычным и впечатляющим, а звук!!!

По сравнению с GA1 музыка улучшена в немыслимой степени, и я даже берусь утверждать, что она является одним из лучших звукоядов, воспроизводимых Мегадрайвом вообще. Кроме того, она идеально подогнана под проистекающие на экране события — игра воспринимается на удивление целостно.

Приятная детальная графика и тщательно подобранные цвета делают даже в принципе небольшие фигурки действующих лиц очень жизненными и одухотворенными, возможно даже с некоторыми намеками на характер. Анимация не слишком сложна, но вполне достаточна, без каких-либо заметных изъянов; звуковые и визуальные эффекты выполнены прекрасно. Играется все с превеликим энтузиазмом, и интерес к процессу не исчезает довольно долгое время, по сравнению с другими играми этого жанра. Особенно это относится к игре вдвоем.

GAMEHELP:

Кратчайшая дорога: при появлении надписи SELECT идите в указанном направлении.

При первом SELECT — идти вверх.

При втором — вверх и вправо.

При третьем — вверх и влево.

Ударная магия:

Джойстик по кругу + В + С:

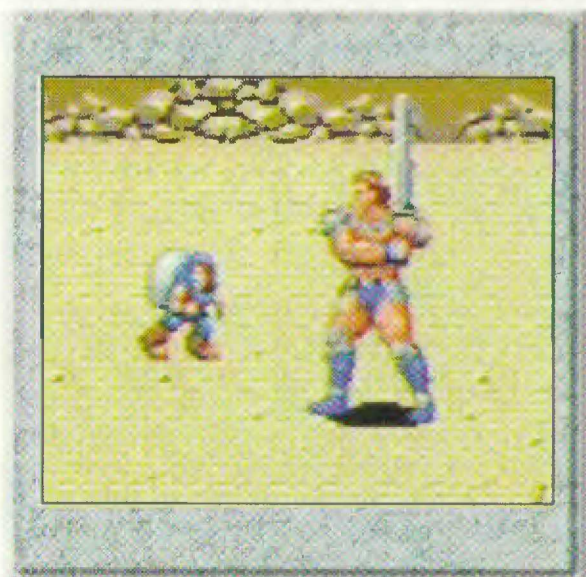
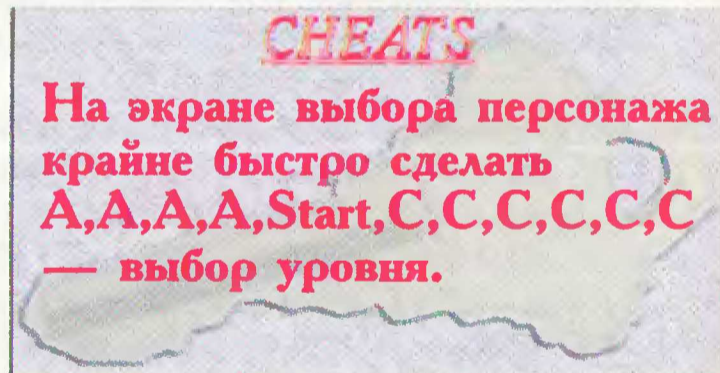
Амазонка — бросает саблю вперед.

Варвар — стреляет вперед огнем.

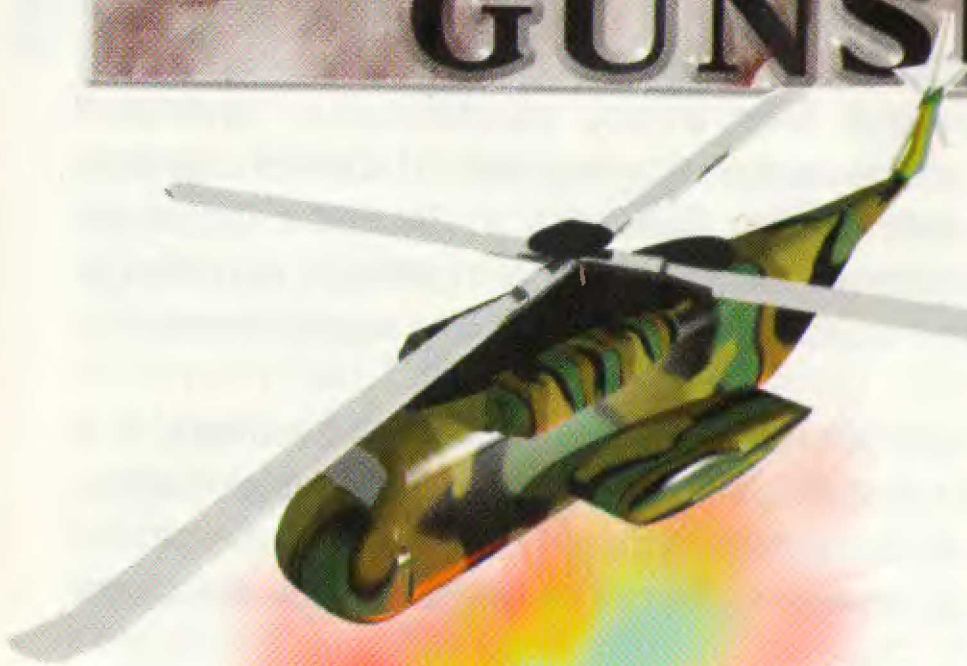
Заключенный — три вихря.

Пантера — удар, пробивающий все блоки.

Если Вы спасли пятерых заложников — получаете бонусовую жизнь.



GUNSHIP



US GOLD 1993

Леталка-стрелялка

8 Mbit

1 игрок, 24 уровня

Ранняя леталка от фирмы U.S.GOLD. Ничем притом не выдающаяся. Конечно, не исключен вариант, что я ничего не смыслю в играх такого рода, и на деле это настоящий в некотором роде шедевр, одно могу сказать точно: мне игра показалась чем-то совершенно трудновоспринимаемым, немного перемороженным и притом откровенно утомительным. Перехожу к делу, чтобы доказать Вам правоту выше написанного.

Итак, вертолетная стрелялка. Несколько военных кампаний разбиты на отдельные миссии, и ваша задача — выполнить их в любой последовательности, главное — выполнить как надо. Прослушав маловразумительный брифинг, Вы получаете карту, изображающую просторы возможных перемещений. И по этой карте прокладываете свой маршрут к собственно объекту миссии. На данном плане местности куча различных пунктов, и Вы можете при желании посетить их все; но зачем это делать, я не понимаю — на мой взгляд, проще всего проложить прямой курс к вашей цели-флажку, минуя пункты — посредники. После этого процесс и начинается... Вот Вы уже в воздухе. Смотрите на мир из кабины, смотрите и стреляете — Ваш вертолет совершенно самостоятельно несется к цели. Единственное, что Вы можете делать — так это прицеливаться и давить на гашетку. Враги лезут непонятно откуда — эффект приближения сделан крайне нездорово, даже вблизи вражеская техника передвигается ужасающими рывками. Неприятель представлен различными вертолетами, которые стре-

ляют по Вам из пулемета и ракетами; и какими-либо ездящими штуками — танками, броневишками, и т. п., обычно предпочитающими исключительно ракеты. Вот так, уничтожая этих тварей, получая повреждения, заправляясь (если, конечно, пункты заправки были указаны на карте), Вы неумолимо приближаетесь к цели. О степени близости одной можно судить по счетчику километров, изображаемому периодически на экране центральной панели управления. При этом лю-



буетесь совершенно плоским пейзажем, богато раскрашенным двумя оттенками — один для неба, другой — для земли. К тому же истинные меломаны могут вдоволь насладиться занудной и малость арабской мелодией, мелодией, потому что она одна. На всю игру. А Ваш ко-пилот при этом постоянно орет идиотические советы ужасающим голосом, чем здорово выводит из себя и заставляет сделать "Speech off". Но не все так мрачно — судя по картинкам на коробке (сам я не осилил трудов, требуемых для достижения тех мест), будет Вам еще и море-окиян с корабликами... сможет ли оно доставить хоть малейшую радость? Сомневаюсь. Возвращаясь к прерванной теме:



...Но вот, цель уже близка — каких-то два километра! И что же? Перед Выходом на объект, Вам начисто зарубают возможность вести огонь!!! А ведь в это время можно с большой легкостью подвергнуться массированной атаке, и получить весьма серьезные повреждения. Видимо, программисты здесь руководствовались аксиомой "Не все коту масленица".

Ну да ладно, будем считать, что Вы долетели. И теперь-то наконец можете заняться собственно делом. Но тут происходит странная трансформация: только что

Вы поливали злодеев, комфортно сидя в кабине, а теперь видите вертолет и пейзаж сбоку. Итак, легким движением руки брюки превращаются... превращаются брюки... в быструю аркадную стрелялку!!! Ага, уже. Да, теперь Вы можете хорошенько пострелять, собирая пауэр-апы для оружия, и уничтожая тоннами злого врага. Но все испортили две вещи — графика (жуть с ружьем) и чудовищные проблемы с управлением... вот всегда так! Ладно. Теперь выполняйте задание. Оно может быть каким либо из трех — уничтожит цель (наземную или воздушную); спасти народ (сесть в определенном месте, и ждать, пока все спасаемые не переберутся в вашу машину); или доставить груз (аккуратненько поставить его на нужном месте). Стоит ли упоминать, что при этом Вы подвергаетесь непрерывным атакам как с воздуха, так и с земли?... Возможно, что в глубине игры появятся какие-нибудь другие задания. Хотя, если все они будут в том же духе, игра не много потеряет. Абсолютно неиграбельный продукт с низкой графикой, плохим звуком, напрягами с управлением, и пр. и пр. и пр. — не заслуживает похвал ни по одному из пунктов. Если же Вы все-таки решились в это играть — утешение: имеется встроенный симулятор-тренажер для отработки ваших навыков, и пароли, выдающиеся после успешного завершения кампании. И это оправдано — игра жутко сложная, и это, к сожалению, тоже нельзя причислить к ее достоинствам — через 15 минут гейм гарантировано взбесит даже самого терпеливого игрока.



УПРАВЛЕНИЕ

- А** — пулемет.
- В** — ракеты.
- С** — менять оружие.
- В** паузе **С** — включить / выключить спич.

Jim Worm II

SHINY / PLAYMATES 1995

ПЛАТФОРМЕР

24 Mbit

1 игрок, 10 уровней



Когда-то видеоигры были просто тупой забавой. Некоторое время спустя, с развитием техники — как "железа", так и программных средств, игры стали воспринимать более-менее серьезно: появились первые геймеры, основным занятием которых (в свободное от работы и учебы время, конечно) было терзание джойстиков. И вот — на дворе 90-е года, и какая же картина вылезает пред наши бдительные очи? Видеоигры теперь — предмет всеобщего поклонения: по ним ставятся фильмы, рисуются комиксы, их эмблемы можно встретить в самых неожиданных местах ... Что это? Новая всеобщая креза? Или просто люди хотят расслабиться и играть, причем как можно больше и дольше?..

Основными предметами культового поклонения были два монстра: "Doom" и "Mortal", но, как ни странно, в их тесные ряды внедрился еще один претендент, стремительно набирающий очки рейтингов. И имя ему — Червяк. Простой такой рабочий червь, длинный и скользкий ... Но только не в скафандре. При наличии сего одеяния — он быстр, умен и практически непобедим ... Earthworm Jim, короче, и больше объяснений не надо. Дебют этого героя в 1994-ом году прошел на ура, и игра была одна из самых продаваемых в том году. Только что созданная компания "Shiny" моментально вознеслась в глазах играющей общественности на совершенно невиданные высоты — все это обязывает. И, по незыблемым законам рынка — обязывает сделать сиквел. И вот, год спустя, мы его имеем. Какие можно сказать о нем слова?

Игра явно обросла кучей полезных наворотов, хотя и бесполезных — тоже. К какой категории причислить пять видов оружия и

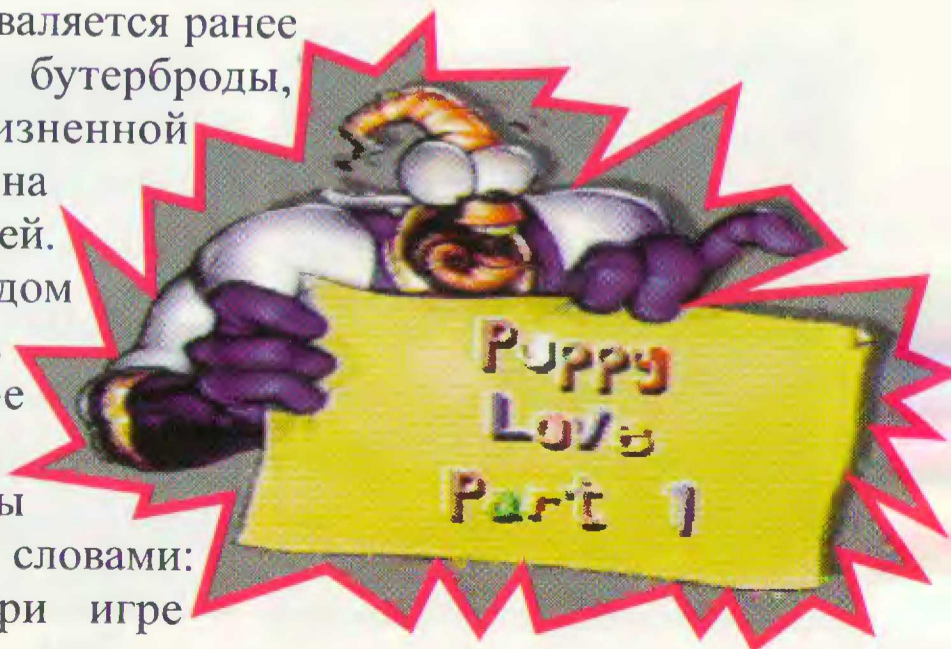




использование обитающего в рюкзаке слизняка Снотта для цепляния — думайте сами. Но, несомненно, сам геймплей стал намного богаче. Если в первой части Червяка единственными нетрадиционными средствами передвижения были батискафы и портативный ракетный ускоритель, то в этой части игры Вы можете попробовать свои силы в плавании в костюме саламандры, и даже воспользоваться

головой нашего героя, которая в раздутом состоянии превращается в воздушный шар и поднимает Червя к небесам. Кроме того, Вам предстоит оседлать вышеупомянутый "aerojet", и, пролетая над враждебной местностью, дотолкать добрый подарочек до доброго Майора (или Мэра — поди, разбери) Макуса под непрерывным артиллерийским огнем. На обычных "видобоковых" уровнях — не меньше мороки, но и приколов, соответственно, тоже ... Червяк, отважно перебирая ногами, будет мужественно перетаскивать тяжелых свиней и коров с места на место, открывая дорогу к выходам с уровней; покажет мастерство шахтера — забойщика, выбираясь из заваленной породой местности на божий свет с помощью специального пистолета — отбойного молотка; сожрет, наконец, злодея — рыбу по имени Боб. Да что он тут только не делает... И все ради одной цели — вызволить принцессу из грязных Крыльев Крезанутого Космического Ворона, подло похитившего ее в состоянии депрессии, вызванной Джимовой Музыкой. Ради счастья любимой девушки (вместе, конечно, со знаменитым галактическим червяком) Джим творит немыслимые подвиги. Правда, между ними случаются и передышки, но в это время придется сыграть в интересную игру с Вороном и щенком Питом. Правда, очень интересную игру.

Так вот оно и проистекает. Кроме палилова-ходилова и немножко — мудрилова, присутствуют в количестве огромной кучи разнообразные бонусы — начиная с увертывания от старушек с зонтиками в надежде добраться до приза, до очень — очень мудрых вопросов на телешоу, куда Вас, возможно, пригласят. Также добрыми дополнениями к ощущению являются новые функции червячного скафандра — руки — щит, или Снотт — парашют ... Много на уровнях валяется ранее невиданных предметов — бутерброды, позволяющие набрать 200% жизненной энергии, или непонятные флажки, на деле являющиеся кусками паролей. Собрав такой пароль на каждом уровне (1 уровень — 4 флажка), Вы сможете неограниченное количество раз посещать это место. Общее впечатление от игры можно выразить такими емкими словами: крайне сумасшедшая вещь. При игре





человека непривычного может наглухо сорвать башню. В лучших традициях первого червя.

Во! А теперь надобно чуть-чуть поругаться. Дэйв Пэрри разработал теорию и механику создания игр-червяков (в особенности это касается невероятной анимации), но свою голову на чужие плечи не прилепить ... В игре обошлись без Дэйва. И, естественно, перемудрили: по сравнению с "EWJIM 1" сиквел выглядит хорошо, но не очень. Нет — нет, отличная графика, хорошая музыка, куча смехотворных чудес — все это есть, но все же как — то тут все не так. Нет главного — оригинальности. Нет того, что никто не был в состоянии ожидать. Да, приятно, красиво и лихо... Но по моим воззрениям первый червяк никогда не будет свергнут с позиции "Лучший Платформер Для Мегадрайва В Мире!!!" Неизвестно, стала бы

(Вводить в паузе):

- A,C,C,A,B,A,B, ← - полное чит-меню (Level Select, Sound Test, Invincibility).
- A,B,B,A,C,B,B, → - пропуск уровня.
- A,B,C,A,B,C,A,A - пополнение энергии.
- C,A,C,A,C,A,C,A - 10 бонусовых червяков для игры на шоу.
- C,A,B,A,B,A,C,A - тот же результат.
- A,B,C,C,B,A,B,B - куча бонусовых червей.
- C,B,B,A,C,B,A,A - 5000 зарядов для имеющегося на данный момент оружия.
- C,C,C,C,A,A,A,B - плазма ган.
- C,C,C,C,A,A,A,C - 3-х сторонний огонь.
- C,C,C,C,A,A,B,A - самонаводрицмися домики.
- C,C,C,C,A,A,B,C - оружие массового уничтожения: Пупка-Сарай!!!
- A,A,A,A, ←, →, →, ← - бессмертие.
- A,C,C,B,A,A,B, ↑ - просмотр уровни в режиме карты.
- A,B,C,C,C,A,A,B - дополнительная жизнь.

A,A,C,C,B,A, ←, ← -
дополнительное Continue.

CHEATS

Ниже следующие коды сразу перенесут вас на нужный уровень:

- A,A,C,C,B,B,A,A - Lorensen's Soil.
 - C,C,C,C,C,C,A,A - Puppy Love 1.
 - A,B,C,C, ↑, C, ←, → - Villy People.
 - C,B,C, ←, →, ←, A,B - Flying King.
 - ←, →, B,C,C, ←, →, A - Puppy Love 2.
 - ↓, A,C, ←, →, D,A,C - Udderly Abduct.
 - B,B,C,A,B,C, ←, → - Inflated Head.
 - A,B,C, →, →, →, →, → - ISO 9000.
 - , →, A,B,C, ←, →, A - Puppy Love 3.
 - C,C, ↓, ↓, A, →, →, ← - Ate.
 - B,B,C, ←, ←, ←, ←, → - See Jim Run- Run Jim Run!
 - A,B,C,A,B,C,A,B и C,A,B,C,A,B, ↑, ↓ - какие-то отладочные коды с невыясненным действием.
- Попробуйте равобрать!!!

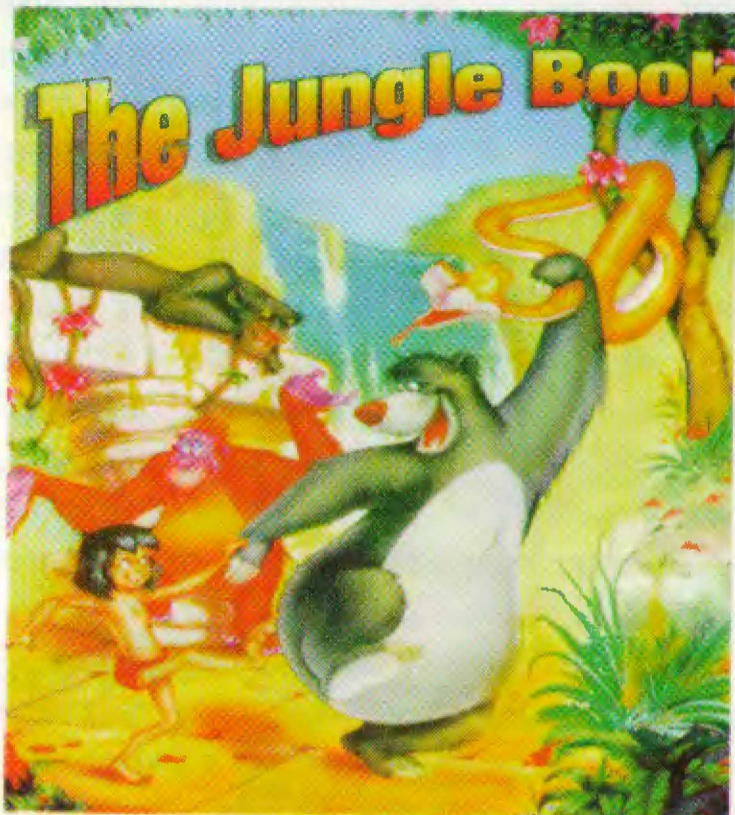
игра лучше, если бы за нее взялся Пэрри, или это все же всегдашний удел продолжений. Но, думаю, основной создатель игры смог бы "дожать" ее до предела, что и было сделано с оригиналом. А так — вышла очень качественная игра — платформер для фанатов Джима, как героя, но, к сожалению, не шедевр. И на этом все.



УПРАВЛЕНИЕ

- A — стрелять.
- B — кнут.
- C — прыгать.
- A дважды — парашют.
- C дважды — Снотт — Цеплялка.
- A+B+вверх — защита — манта.

Jungle Book



VIRGIN 1994

ПЛАТФОРМЕР

16 Mbit

1 игрок, 10 уровней

Платформеры — они все такие. Идешь, стреляешь (бросаешь, рубишь и вообще всячески убиваешь) врагов, собираешь полезные и не особенно предметы, бегаешь-прыгаешь, и выход с уровня разыскиваешь. Все слишком просто, и, наверное, скучно. Но странные дела: платформенные игры от VIRGIN все-таки покупают, и покупают тысячами. И, хотя настоящие супер-игрушки среди них встречаются нечасто, фирма четко зарекомендовала себя, как производителя крайне высококачественной продукции. Секрет прост: возьмите хороший мультфильм, передерите оттуда большинство действующих лиц в неизменном виде; нарисуйте подходящие по смыслу задние планы, добавьте музыку и спич из того же мультика, и сделайте, ради бога, движения героев хоть в какой-либо мере плавными и аккуратными — вот и все, детишки от этого сотнями гинут, аки негры в степях (хотя в степях, как известно, надлежит колени чесать). Но эта деланная простота далась программерам тяжким трудом и огромными финансовыми вложениями, поэтому таких игруль надо сделать несколько. Закон природы. Конвейер бесит ужасно. Но, как ни странно, ловлю себя на мысли, что раньше Jungle Book был мне откровенно симпатичен...да, заезженно, но играть все-таки легко и приятно, и когда занять себя совершенно нечем, а где-то в углу в пыли и паутине валяется сия игра — порой хочется просто и бессмысленно побродить по джунглям — пострелять в обезьян...просто так. Развлечься. И с развлекательной стороны вопроса игра справляется прекрасно.

Итак, история Маугли — мальчика, выросшего в волчьей стае и воспитанного пантерой и здоровенным медведем...эта история страшно прикольна, во всяком случае в изложении Диснея. Десять достаточно немеренных зон, по которым Маугли нарезает круги в поисках драгоценных камешков, фруктово-магических вооружений и просто чего-нибудь покушать. Первые предметы он ищет с целью уйти из этого джунглевого района в другой, но аналогичный; вторые и третьи — для поддержания здоровья методом дара быстрой смерти местной фауне, и не менее важного дара самому главному в мире божееству — желудку. Так уж у них там



заведено. Маугли, как известно, существо прыгающе-цепляющихся наклонностей, оттого все игровые просторы изобилуют многочисленными лианами, веревками и маленькими платформами, по которым удобно прыгать, впрочем, как и падать. Зверье бегают какое-то все больше благодушное, радостное; и оттого, чистой шалости ради, постоянно нападает на Маугли. Что делать, приходится открывать ответный огонь бананами, орехами и бумерангами, а также использовать шаманскую маску в качестве средства обретения неуязвимости. Правда, не вся живность является опасной — слоненки с флажками — это Мауглевские чек-пойнты, где он появляется после очередной скоропостижной.



Вот так, прыгая по кронам деревьев, горным склонам и прочим объектам местности (различных пейзажей много, и нарисованы они толково), наш отважный джунглепроходец добирается-таки до выхода с уровня. Но там его ожидает очередной представитель дикой природы... не все так страшно — порой это друзья — Багира и Балу. Но не всегда... И в этом случае предстоит война. Боссы в основном детские (на easy и normal); на хард же играть не рекомендуется — мы тут развлекаемся, не так ли?

Не надо превращать приятное времяпрепровождение в утомительную работу — для этого существуют и более подходящие игры...

Набирать в паузе:

CHEATS

В,А,А,В,В,А,А,В,А,В,В,А,А,В,В,А

— переход на следующий уровень.

А,В,В,А,А,В,В,А — дополнительные 10 секунд.

А,С,А,С,А,С,А,С,В,В,В,В — последний уровень.

↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,В,А — полный "боезапас".

С,А,А,В,С,А,А — босс Каа.

В,А,←,↑,↑ — уровень с Балу.

←,↑,А,←,↑,А — босс Луи.

А,↓,В,А,↓ — босс Трое Злых Приматов.

←,А,→,↓,В,А,←,←,С,→,↑,↓ — герои вверх ногами. Приколка.

А,В,В,А,С,А,В,В — изменять цветовую палитру игры.



УПРАВЛЕНИЕ

А — смена оружия.

В — стрелять.

С — прыгать.

Jurassic Park II



BLUESKY 1994

Платформер/аркада

12 Mbit

1 игрок, 6 уровней

Первый JP для Драйва был вещью, согласитесь, неординарной. Нет — нет, я весьма лоялен к версиям для SNES и РС (правда, с трудом понимаю, в чем их различие), но реализация игры на MD в корне отлична от вышеупомянутых версий. И это правильно — ПиСюшная и НЭСовая версии были запущены в производство несколько позже, и делала их совсем другая команда — OCEAN, по-моему. А Сеговый Парк вылупился, соответственно, раньше...и сразу собрал огромный урожай! Ведь в игре сочетались на равных два основополагающих начала любого платформера — активные действия и бродилка. Выбрав Рептора Вы могли вдоволь попрыгать-покусаться-посражаться, принимая участие в действе весьма аркадного свойства; доктор Грант же предоставлял играющему возможность заняться великолепным бродом — умным, длинным и весьма непростым (хотя и здесь была возможность глобально пострелять). Но через некоторое время игра почему-то приелась. Существовало весьма правильное мнение, что Грантом играть слишком сложно для простых смертных, а по несколько раз проходить Рептором было объективно скучно...Но не прошло и года, как BLUESKY решили "исправиться", и сварили сиквел. Теперь-то никто не посмеет жаловаться на затянутость и непроходимость — встречайте RAMPAGE EDITION...и разрушайте вволю!

Механика игры осталась без изменений, и общий вид преобразился мало, но ДЕЙСТВИЕ, господа, действие! Игра динозавром стала еще более чумовой за счет введения режима "берсеркер": собрал три металлических ящика — и понесся сломя голову вперед, никого не опасаясь — бессмертный, как — никак...Кроме того появились новые





специальные движения, здорово разнообразящие действие в целом, и сделавших процесс схватки более удобным. Грант же получил долгожданное пополнение своего арсенала, и цели его несколько изменились — от бродяжения и поисков до бега и пальбы, причем непрерывной.

Теперь на наших героев возлагается новая задача — спасение яиц динозавров. Рептор делает это из стремления восстановить популяцию рептилий, а Гранту зачем это понадобилось — ума не приложу. Однако факты — вещь упрямая, и он яйца находит...Теперь — об уровнях. Их шесть, включая босса — Тирранозавра Рекса, который и вправду очень немаленький. Уровни стали несколько интересней, нежели в предыдущей версии — тут Вам и подъемники разные, и гнездо птеродактиля (в которое Вас отнесет его хозяин. Догадываетесь, в каком качестве?); и корабль в бушующем море, и древние руины с существами из забытых мифов...Лучшие моменты из первого Парка тоже перенесены сюда — это я о спуске на моторке по водопаду. Кроме того, играя Грантом Вы имеете возможность проверить свои возможности наездника...нет, рассказывать об этом — только портить сюрприз. А что Рептор? Схватка один-на-один с боевым вертолетом, говорите? Пожалуйста, сколько угодно...и так — постоянно.

Как оно, впечатление? Правда, я его сейчас чуточку подпорчу. К сожалению, из-за возросшей скорости игры создателям пришлось пожертвовать главным — графикой. Таких шикарных динозаврьих спрайтов, как в JP 1 здесь нет. Все немножко упрощено и выглядит несколько неаккуратным. Зато кадров анимации явно прибавилось. Это, конечно, не может полностью компенсировать такую потерю (а может ли ее компенсировать вообще что-либо?), но все равно приятно. Музыка — выдержана в духе предшественника, посему такая — же мрачная и великолепно подходящая к творящемуся на экране; звуковые эффекты явно доработаны, управление чуть резковатое, но вполне приемлемое. Пять с минусом всей игре, и давайте с этим заканчивать.



УПРАВЛЕНИЕ

Рептор

А — укус.

В — удар.

С — прыжок.

С + вверх — высокий прыжок вперед.

В + назад — удар хвостом.

В прыжке нажать С

— свернуться в клубок.

В прыжке вниз + В

— удар лапой сверху.

Два раза вперед — разгон.

Грант

А — выбор оружия.

В — выстрел.

С — прыжок.

Lawnmower Man



Time Warner 1994

Леталка/ бродилка

16 Mbit

1/2 игрока

Жил был Джоб. Тихий, мирный парень. Никого не трогал, и никого не волновал. Да и с головой у него было не все в порядке. От рождения он был немного того. Ну, дурачок в общем. Если говорить современным языком, то коэффициент умственного развития был очень низким. Жил он рядом с церковью и занимался тем, что косил в этом небольшом городке, у всех желающих, зеленые газоны. Его так и называли — газонокосильщик. Городок тихий, людей немного, каждый занимается своим делом. Джоб целыми днями косил траву и ни о чем другом не думал. Так бы он наверно и прожил свою незаметную жизнь все, кося и кося, но ... На беду, а может быть и нет, недалеко от города находилась военная научная лаборатория. Там проводили сверхсекретные опыты над человеческим мозгом. Правда, до поры до времени, эксперименты ставились над обезьянами. Их пытались сделать более умными и сообразительными, а потом научить воинскому делу. И дело даже двигалось и, надо сказать, неплохо двигалось, но, к сожалению, животные становились слишком агрессивными и в конце концов, погибали. И тут главному ученому доктору Анжеле попадает на глаза Джоб и ему приходит в голову оригинальная мысль — что если испытать новую методику и препараты на этом газонокосильщике. Человек он маленький, если что и случится, то никто ничего и не заметит.



И опыт начался. А вот чем он закончится, никто не мог даже и предположить. Вначале все шло хорошо: Джоба обрабатывали медицинскими препаратами и испытывали новые обучающие методики. И на удивление, буквально на глазах, бывший газонокосильщик становился все умнее и умнее. Вскоре догнал по уму своих исследователей, а затем и перегнал. Одна беда, в препаратах была заложена изначальная агрессия и из доброго, тихого человечка получился злобный, умный сверхчеловек. Доктор Анжело постепенно понял допущенную ошибку, но было слишком поздно. Джоб ощутил в полной мере свою силу и не захотел подчиняться воле своих экспериментаторов. И хотя дело дошло до открытой борьбы и доктор пошел даже на, то чтобы

уничтожить свою лабораторию, но Джоб сумел войти внутрь компьютера и избежать своей

гибели.

Вот и вся история. Теперь дело за Вами: именно Вы должны спасти мир от сверхчеловека.

В образе доктора Анжело или с помощью его помощницы надо пройти разнообразные уровни, очень разные по типу и характеру прохождения:

Виртуальные уровни: иллюзия нахождения в компьютерном мире — простые и со стрельбой;

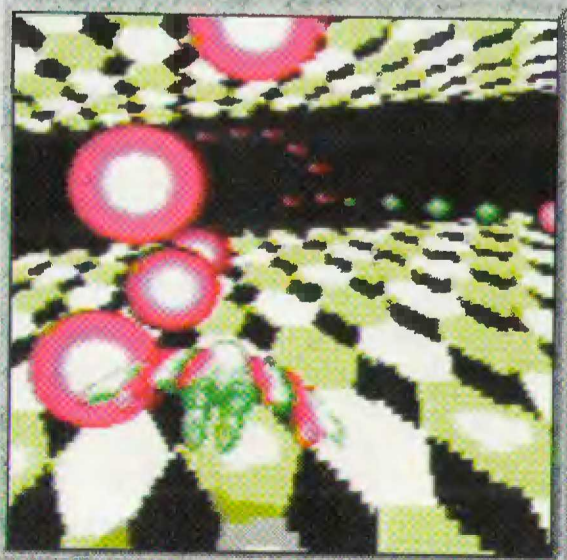
Основная задача — пройти сквозь преграды на своем пути с наименьшими потерями. Чем выше уровни, тем появляется больше и больше проблем: проходы становятся уже, меньше и на разных высотах. Иногда приходится пострелять по каким-нибудь красным тварям. Причем они, в ответ, норовят и в Вас чем-то нехорошим запустить.



Пешеходные уровни: обычные бродилочные этапы, с передвижными платформами, логическими задачами и сбором разных предметов; Проблем здесь не очень много: стреляете во все что движется или кажется подозрительным. Боезапас не ограничен. Враги не очень страшные: солдаты, дрессированные обезьяны, собаки, какие-то механические устройства. Чем больше убиваете, тем мощнее становится Ваше оружие. По ходу дела решаете некоторые логические задачи — как пройти сквозь телепортаторы, как движутся платформы, как пройти неожиданное препятствие. Предстоит бороться с машинами, мотоциклистами и даже полетать на вертолете. В некоторых местах стоят компьютеры, где вы можете проверить свой интеллектуальный коэффициент и если все пройдет удачно, получите дополнительные очки. Выход с этих уровней через телепортаторы на виртуальные уровни.

Леталочные виртуальные уровни — совершенно фантастические по красоте и по прохождению. Вмиг обретя руки-крылья, предстоит преодолеть очень эффектные туннели и обширные поля препятствий. Закладывая виражи и стреляя, на всякий случай, почти постоянно, необходимо преодолеть длинный путь до следующего пешеходного уровня.

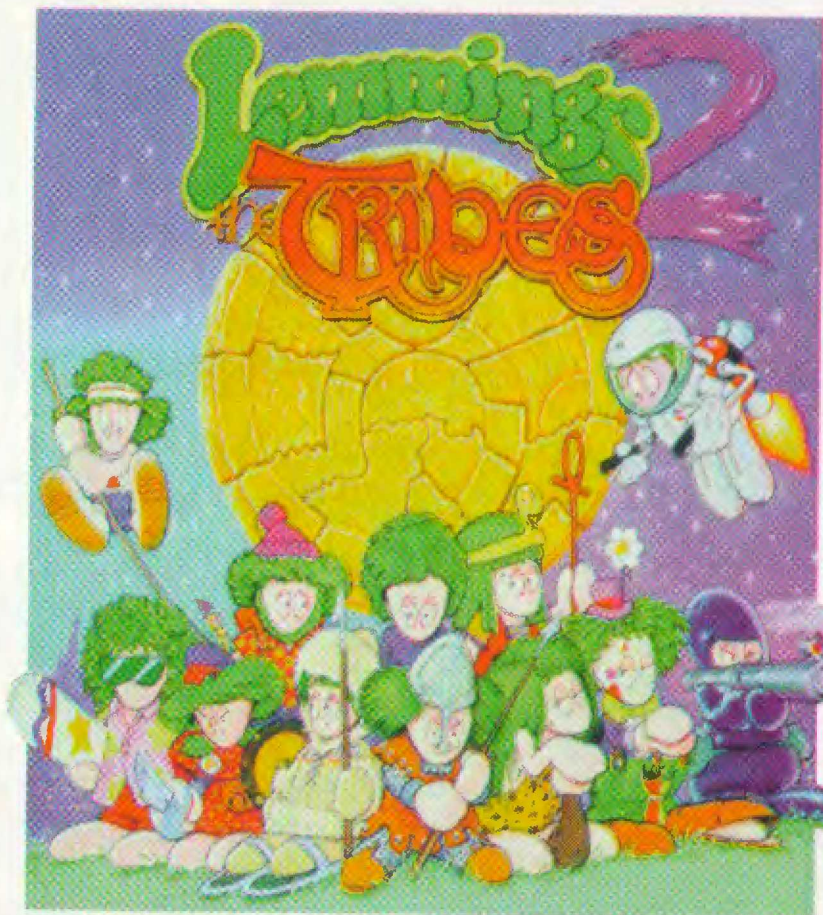
Вот так преодолевая компьютерные сети, виртуальные реальности и настоящих противников, Вы проходите через всю игру и спасаете наш мир от очередного злодея.



УПРАВЛЕНИЕ

В — прыжок;
А — стрельба

LEMMINGS 2



PSYGNOSIS 1994

Тактика/головоломка

16 Mbit

1 игрок

— Долго, долго размышлялось
каким термином
охарактеризовать тип этой игры.
И ничего другого, как “голо-
воломка с элементами тактики”, я
не изобрел. Действительно, что
это за игра, где Вам предоста-
вляется возможность управлять
бесчисленными полчищами

мелких грызунов с суицидальными наклонностями, и цель игры — вывести максимальное их число с уровня, доведя в целости до безопасного выхода? Не тактических ли решений она потребует от играющего? То-то и оно, что тактических. Но война отменяется: вместо неприятельских войск вашим усилиям противостоят замысловатые зоны-лабиринты, и Вы всеми путями пытаетесь распределить обязанности между персонажами, дабы те, пользуясь определенными навыками, открыли свободную и безопасную дорогу к выходу основной массе соучастников, в свободном состоянии тупо бредущих лишь в одном направлении — ВПЕРЕД! Это типичнейшая ведь мозгоморочка. Но...лемминги, почему-то являются чем-то гораздо большим, нежели сочетанием двух вышеперечисленных терминов. И не спрашивайте почему — ответить очень, очень, очень и очень тяжело; и только поиграв самому можно понять, что эти маленькие, но уж слишком прямолинейные существа открыли какой-то свой, специфический жанр видеоигр, и жанр этот, по всей видимости, будет еще изрядно пополнен произведениями того же рода.

Ну вот, вроде и разобрались...Что еще остается делать? Играть. Играть тяжело, но достойно. Однако не всякого. То есть игра ни то чтобы на любителя, но есть категория личностей напрочь не признающая леммингов как факт, достойный упоминания. И дело даже не в повышенных требованиях к умственным способностям — воистину: просто, если знаешь как...Дело в терпении, нужном для окончательного въезда во все тонкости игры, и для планирования ваших действий (в строгой последовательности, с учетом времени). Надо сказать, что я сам не очень-то большой поклонник леммингов, однако же игра явно достойна хоть какого-либо описания. И Вы его получите. Вот прямо сейчас.

Итак, маленькие злодеи тоннами сыплются из некоего люка, и сразу же начинают победное шествие, куда глаза торчат. И не важно, стоит на их пути бетонная стена, или пропасть разверзлась, или озеро





огромное и глубокое...они упрямо лезут вперед. И погибают тысячами, если не предпринять решительных мер. Благо возможностей тут масса: внизу экрана находятся иконки с командами вашим леммингам, и Вы, наведя курсор на интересующий Вас индивид, поручаете ему какую-либо почетную обязанность, которую он немедленно начинает выполнять. К сожалению (или к счастью, это, смотря с какой стороны), привести внизу список всех временных "профессий" этих грызунцов не представляется возможным, т.к. по сравнению с предыдущей частью их количество возросло неимоверно, но для общего ознакомления мы даем описание классических типов действия из первых леммингов, благо сохраненных здесь. На их примере, выбрав классические миссии, либо войдя в режим тренировки, Вы сможете постичь основные принципы игры, и дальше, ориентируясь на подобия, правда не все аналогии здесь хороши, окончательно понять: кто, что и зачем делает, и как это можно использовать.

CLIMBER — карабкается по вертикальным стенкам. Эта команда — долговременная, поэтому этот товарищ будет лезть на все стены, попадающиеся на его пути.



FLOATER — прыгает с парашютом-зонтиком с каких-либо высокорасположенных мест, и остается в живых. Тоже долгоиграющего действия распоряжение, в некотором роде.

EXPLODER — взрывается. При этом производит некоторые разрушения на местности, но не очень большие.

BLOCKER — преграждает дорогу идущим за ним леммингам, заставляя их двигаться в обратном направлении. Из этого состояния блокера может вывести лишь смерть, т.е. превращение в эксплодера.

BUILDER — строит мостик вперед и вверх под углом градусов эдак тридцать. Мостик получается не очень большой, поэтому если нужно его удлинить, следует дать повторную команду при третьем ударе молотка. Если прогрессирующее строение упирается в преграду, оно либо продолжает расти в обратном направлении, либо строительство прекращается.

BASHER — пробивает стены в направлении прямо. Делает это до тех пор, пока стена не кончается, либо до упора в неразрушимую преграду.

MINER — копает по диагонали вперед и вниз. На тех же условиях, что и бэшер.

DIGGER — копает вертикально вниз. С теми же условиями.

Кроме того, надавав приказаний, можно следить за их выполнением в ускоренном темпе, ткнувшись в иконку Fast Forward; ненужных леммингов можно взорвать кнопкой атомной бомбы. Изображение двух лапок идентично нажатую паузы, в которой и рекомендуется давать приказы вашим зверям.

Запомните также несколько простых истин, которые должны Вам помочь. Лемминги всегда идут только вперед; но если путь им преграждает нечто, на что они не в состоянии взобраться — они идут, естественно, в строго противоположную сторону. Таким образом, можно заставить их циркулировать от стенки к стенке, чтобы они не совершали пока не обдуманных вами поступков. Ваши зверьки не очень-то приспособлены к суровым трудностям жизни — они, например, разбиваются, если падают с большой высоты. И тонут в воде, если не назначены были свиммерами, например, или каякерами (гребцами). Некоторые миссии потребуют от Вас одновременного выполнения двумя или более леммингами разнообразных задач. Понять, как это должно быть, безумно сложно, и только изрядно попрактиковавшись Вам, откроется, наконец, таинственная суть. Каждый лемминг может выполнять несколько последовательных команд — не пренебрегайте этим! Количество команд ограничено — не растрачивайте их зря. Некоторые детали пейзажа оказывают не очень доброе воздействие на ваших работяг, некоторые — напротив, могут сильно помочь. Не на каждом уровне у Вас будут одни и те же виды

деятельности — Вам придется быть гибким, чтобы выполнять задачу минимумом средств. И жертв. И, наконец, последнее: чтобы собрать золотой амулет (а именно в этом великая цель игры), Вы, оперируя сотнями леммингов с полусотней профессий, должны будете преодолеть около ста двадцати уровней — наизамороженнейших уровней, надо сказать; и окружение (впрочем, как и ловушки, активные детали пейзажа, и пр.) будет сильно меняться от мира к миру (всего их 12)...если Вы готовы к этим трудностям — вперед!!! Как лемминг.

В заключение надо сказать, как обычно, про тех. подробности, особенности, и пр...сейчас я, наверное, многих разочарую. Итак, лемминги — это не яркое и быстрое действие с гигантскими героями и отрывающими крышу задними фонами. Напротив, действующие лица просто микроскопические, но все их действия прописаны очень и очень правдоподобно. Фоны сделаны изящно и прикольно, но совершенно не бросаются в глаза. Управление — адекватно действию, его даже можно назвать хорошим; звуковые эффекты в целом оставляют желать лучшего, но порой бывают очень классными. Музыка...прямо скажем, на любителя. Ни то, чтобы я ненавидел классику, но, все же обработочки довольно стремные. Хотя слушать приятно. Так что, покупая игру — знайте: приобретение это оправдано лишь в том случае, если Вы надумали купить действительно серьезную головоломку.



BEACH

1. INBGPLAGANIFMAGCHBNIHM
2. INBGBLJFANIFMAGCHBNIHM
3. LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
4. MMBGBLJFMOGJMAGCHBNIHM
5. KEBGBLJFMOGLFGCHBNIHM
6. OLBGBLJFMOGJFFLHBNIHM
7. GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
8. KLBGBLJFMOGJLFFLONBNIHM
9. PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

EGYPTIAN

1. GANPAMAHAECEBLAGADEMB
2. EANPPVAHAEECEBLAGADEMB
3. EONPPVAHAEECEBLAGADEMB
4. MGNPPVRJHNECEBLAGADEMB
5. JINPPVRJNPOEBLAGADEMB
6. MHNPPVRJNPOJPLAGADEMB
7. MINPPVRJNPOJPNRGADEMB
8. PINPPVRJNPOJPNRPHDEMB
9. NONPPVRJNPOJPNRPPHPPVM
10. HBNPPVRJNPOJPNRPHPPAA

CIRCUS

1. MLJNALIHMEOGLBPIIMEOCL
2. BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3. EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4. BGJNNCGLLGOCCLBPIIMEOCL
5. FMJNNCGLLGNLLBPIIMEOCL
6. BBJNNCGLLGNLCOPIMEOCL
7. MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8. EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9. NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10. MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

POLAR

1. PBDPGBMAGIDIBOVAIIEGC
2. MFAPLPMAGIDIBOVAIIEGC
3. AHDPLPORPGIDIBOVAIIEGC
4. ACDPLPORPPRAIBOVAIIEGC
5. POAPLPORPPRAAASVAIIEGC
6. HOAPLPORPPRAAASVAIIEGC
7. LHDPLPORPPRAAASVAIIEGC

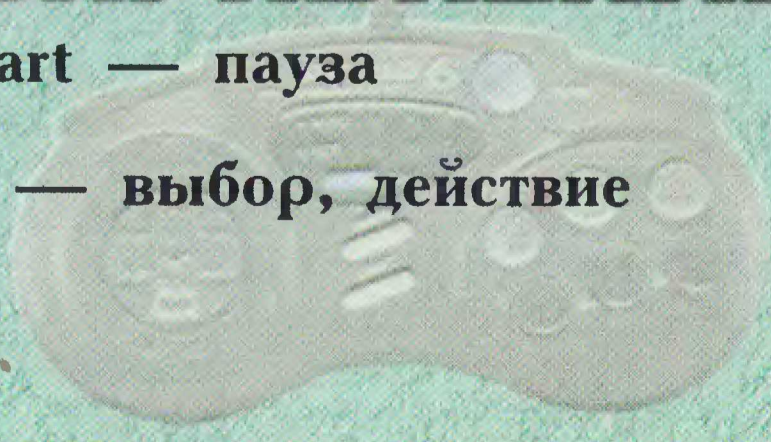
PASSWORDS



УПРАВЛЕНИЕ

Start — пауза

A — выбор, действие



Lion King



VIRGIN / 1994

Боевик / платформа

24 Mbit

1 игрок, 10 уровней

"Aladdin" для Мегадрайва, как все мы хорошо знаем, явился "отцом" огромной-преогромной кучи игр-платформеров. Главными его заслугами были "мультипликационная" живая графика и занимательная музыкальная дорожка. Фирма "Virgin" после того, как "Aladdin" был произведен и громогласно разошелся огромнейшим количеством копий, наделала массу игр-"побратимов", полностью используя все программные средства, наработанные при работе над проектом "А". И первой из последующих разработок была игра "Lion King". Поставленная полностью по сценарию одноименного мультфильма студии Дисней, она сохранила все достоинства прародителя (и в графическом, и звуковом отношении), и даже кое-что прибавила к идее стандартного платформера (например, один достаточно мощный лабиринт, логические задачки с "переключением" обезьянок, и тд.). И вообще, по сравнению с тем же самым Алладином, о качестве графики, анимации и бэкграундов можно сказать уверенно: король явно круче. И намного. Гораздо более аккуратно выглядящие спрайты, крайне выразительная цветовая гамма — все это те дополнительные очки, которые Аладдин упустил (зато Червяк с лихвой наверстал!!! Прим. авт.). К сожалению, "LK" был только вторым в списке и от этого нынче котируется исключительно как игра-подражание (чем, по большому счету, и является); а то самые суровые места в хит-парадах были бы непременно зарезервированы для него. Хотя, если немножко подумать, всю вторую половину 94-го "LK" и так не слезал с топа, что уже много говорит о его качестве.

Итак, Король Лев. Правда, пока еще не король, а только принц. Зовут его Симба, и есть у него папаня Муфаса, обучающий его изредка уму — разуму. А главный урок его был — не связываться с гиенами и Дядей Скарром — Братом Муфасы, тайно претендующим на его трон. Но, как водится, молодо — зелено, хиханьки — хаханьки, детство, одним словом... Таким образом, Симба ввязывается в неприятную историю, отец погибает, Симба изгнан из прайда (семьи). История эта, наверное, знакома каждому. И надо сказать, на игру она наложена с редкой долей скрупулезности, и динамично развивается на протяжении всех десяти уровней игры. Симба играет в игры





детства, сражается с гиенами на кладбище слонов, убегает от стада антилоп (кстати, этот уровень сделан крайне грандиозно в отношении 3-D эффектов), грустит в изгнании, взрослеет, и, наконец, возвращается за дядькиной головушкой. Кстати, не только наш славный лев отдан под Ваш контроль — существуют также бонусы, где его друзья — Пумбаа и Таймон предаются пагубным чревоугодническим наслаждениям, тоннами пожирая жуков; и

тем самым зарабатывают льву дополнительные жизни. Это ведь тоже элемент разнообразия, как Вы считаете?

Сделано все чрезвычайно красиво и профессионально (последний уровень с его пылающе-сверкающими спецэффектами и нервной музыкой превносит в действие какой-то даже трагический момент), игра смотрится как хороший такой мультфильм, не надоедающий и вообще приятный. Здорово сделаны звуки, а музыку Вы уж оцените сами...бесспорно одно — она стопроцентно узнаваема. При всем при этом игра достаточно сложна, чтобы рекомендовать ее профессиональным игрокам (если они, конечно, не исторгают содержимое своих желудков при слове "platform"). Хотя даже им, можно с достаточной степенью уверенности это сказать, понравятся достаточно неординарные задачи, ставящиеся игрой,

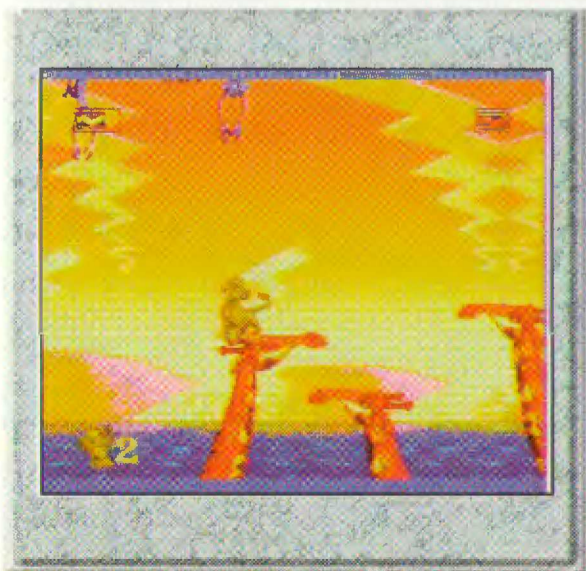


Зайдите в Options и наберите там →,А,В,В,Start — получите возможность выбрать уровень и обессмертить вашего героя.

прогрессирование возможностей героя с прохождением вглубь и вообще, приятное внешнее оформление и внутреннее содержание. Основным же плюсом является то, что игра совершенно "не грузная" и играть в нее может как небольшого возраста ребенок,

так и умудренный маразмом старичок (если сможет понять, что такое джойстик).

А если серьезно, то игра на любой возраст. И это в некотором роде хорошо.



УПРАВЛЕНИЕ

Маленький Симба

А — рычать.

С — прыгать.

При беге нажать вниз — подкат.

Взрослый Симба

А — рычать.

В — бить лапой.

С — прыгать
X, Y, Z —

мощная атака двумя лапами.

Прыгнуть сверху на врага, потом часто жать В — "серия" лапами по морде.

Mortal Kombat III



Midway/Williams 1996

ФАЙТИНГ

32 Mbit

1-2 игрока

Теплым вечерком, нежась в лучах очередной Сверхновой, грустил тоскливо на своем троне Добрый Волшебник Шао Кан. Грустил оттого, что злые людики уже два раза напрочь

победили его патентованных бойцов. Было ему обидно, досадно и вовсе не по себе, хотя существовало одно радикальнейшее средство. Посему Добрый Император Внешнего Мира Грустить Перестал, а просто вот так взял нашу любимую планетку и в этот самый Внешний Мир и затащил. Тут за дело взялся некий в прошлом дедушка, а ныне — добрый молодец Шанг, у которого фамилия Цунг была. Вследствие сих пертурбаций народ на Земле повымирал (душ лишившись) и осталась лишь небольшая горстка людей, которые в силах попытаться остановить дядю Шао и деду Шанга в их злодеяниях превеликих и ужасающих. А если короче — славным злодеям Буну и Тобиасу представился удобный случай облечь эту правдивую историю в машинный код и учинить новый, самый беспредельный Мортал из всех доньше существующих. Что они и сделали. Поприветствуем же стоя, сей бесспорнейший шедевр файтингового жанра — Mortal Kombat 3!

В игре изменилось многое:

- количество официальных игроков увеличилось до 14-ти: Shang Tsung, Sindel, Jax, Kano, Liu Kang, Sonya Blade, Stryker, Sub-Zero, Cyrax, Sector, Nightwolf, Sheeva, Kung Lao, Kabal, Smoke (секретный персонаж);
- набор специальных движений стал более богатым;
- появились доньше отсутствующие в комбинации ударов неблокируемые серии, которые принято называть комбами (combos);
- игра стала более динамичной из-за новой функции джойстика — кнопки "бег".

Следствие — стратегия боя тоже полностью поменялась, но надо сказать, что от этого стало хуже — абсолютно никак нельзя. И, кроме того, есть еще и "Special Futures", доставляющее массу удовольствия. Это: новое "Ality", на этот раз — "Animality" — превращение персонажа, проводящего сие движение, в какую-либо из смертоносных зверюг, и затем — фатальник уже в ес (зверюги) исполнении. Лихо! Затем: система секретных кодов в режиме "2 players", позволяющая творить совершеннейшие чудеса. Кроме того, существует система быстрой смены "Background'a", когда боец, получивший апперкот, пробивает потолок и оказывается (вместе с противником) в совсем другом месте. А если Ваш противник проиграл с честью, его

можно пощадить, сделав комбинацию "Mercy" — он получит последний шанс на победу. Иными словами — концепция игры претерпела весьма значительные изменения, но дух Мортальский — живет, и, как всегда, всех и вся побеждает!



Итак, дело. Правила, то есть. А правила таковы — выбрав свою судьбу (количество противников) и персонажа, за которого будете играть, начинаете битву. Бои проходят до двух побед, после чего противника надобно зафинишировать. В ходе схватки Вы пользуетесь многочисленными ударами, бросками, магиями и комбами, вследствие чего, без сомнения, побеждаете энное количество случайно выбранных персонажей. Их количество зависит от судьбы, выбранной вами на экране "Choose your destiny" Независимо от вашего выбора, под конец, как обычно, предстоит встреча со сладкой парочкой — кентавродраконодемоном (далее — любые возможные зверюги) Мотаро, которого магия — просто не берет, а после... Ну, конечно, сам Великий и Пугающий Всех Подряд Бугай с Рогами и Шипами на Башке! Затем — счастливый конец, довольные зрители, вечная память и т. д. Все ясно?

Советы (стратегия поединка):

➤ Не стойте на месте и не повторяйте примитивные движения в надежде, что Ваш противник на это купится — компьютерные соперники за полтора года стали намного умнее;

➤ Если Вас зажали в угол — спасет только страшнейшая комба;

➤ Старайтесь обездвигить противника, либо ударить его тогда, когда он беспомощен (лежащего — очень даже бьют!);

➤ Чтобы пройти МКЗ хотя бы на "Normal'e", Вам придется, как минимум с денек потренироваться, выучив до полного автоматизма магию и комбы.



Игра допускает некоторые вольности, особенно лихим игрокам, если они, конечно, догадаются в "Start/Options Menu" ввести следующие коды:

A,C,↑,B,↑,B,A,↓ — опция CHEATS

B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓ — опция SECRETS

C,→,A,←,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑ — опция KILLER CODES. Заходите туда, и...теперь вам подвластно почти все.

Если на заставке с эмблемой МКЗ набрать

A,B,B,A,↓,A,B,B,A,↓,↑,↑ — вы сможете играть за Smoke

CHEATS



УПРАВЛЕНИЕ

A/X-низ./выс. удар рукой

C/Z-низ./выс. удар ногой

↑/↓-прыжок/низ. стойка

Y-бег

B-блок

↗/↖-прыжок по диагонали

←+C-удар ногой с разворота

↑+C/Z-удар ногой в прыжке

прыжке

↓+A-аппрекот из низкой

стойки

A вблизи - бросок

←+Z-подсечка

↑+A/X-удар рукой в прыжке

↓+B-блок в низкой стойке

↓+C/Z-удар ногой в низкой стойке

X часто - серия ударов руками.

MUTANT LEAGUE



Electronic Arts

Хоккей

16 Mbit

1/4 игрока

Ну, что надоели обычные спортивные состязания: футбол, баскетбол, волейбол, хоккей, легкая атлетика, бокс? Хочется чего — нибудь необычного? Нет проблем. Покупаете эту игру и отрываетесь на всю катушку. Можете один, а можно и троих приятелей прихватить для большего удовольствия.

Здесь в хоккей играют не обычные игроки, а ужасные и прекрасные мутанты. Очевидно, дело происходит после ядерной зимы, и на Земле не осталось ни одного обычного человека. В полном соответствии с такими игроками, нравы и правила игры тоже очень своеобразны. Здесь можно почти все: драться, стрелять, делать пакости и еще, еще, еще. До конца все такие гадости и гадов еще не обнаружили — доверяем этот процесс Вам.

Однако игра остается игрой. Необходимо, при всем этом, еще умудриться: вести шайбу, отдавать пас, бросать и щелкать по воротам, вести борьбу на пяточке — и все остальные хоккейные премудрости.

Немного о возможностях и установках игры.

Можно выбирать команду хозяев и гостей, стадион, где будет проходить матч. Число черепов под эмблемой показывает силу каждой команды, 6 черепов указывают на самые сильные группы

Play Modes — выбор типа игры

Regular Game — регулярная игра сезона между любой из двух команд Лиги.

Playoffs — ряд решающих встреч (состоит из четырех игр между любыми двумя из 16 команд.)

Playoffs — 2 3 — то же самое, но нужно победить 2 раза, что идти дальше

Team Descriptions — описание команды

Period length — длина периода (3, 5, или 8 минут.)

Stadium — Стадион. Каждая команда имеет собственный местный стадион, и игры автоматически планируются, чтобы происходить на стадионе местной команды. Однако, Вы можете перемещать регулярные игры сезона в различные стадионы

На льду могут подстерегать различные опасности:

Тонкий лед — появляется как сеть трещин в поверхности катка. Игроки, которые катаются на коньках над тонким льдом, проваливаются в него и находятся вне игры до следующего периода.

Отверстия во льду — тоже что и тонкий лед по последствиям

Ледяные акулы — огромная плотоядная рыба, которые охотятся подо льдом.

Огонь — горение полыни во льду (уменьшает здоровье игроков).

Взрывы — мины во льду.

Шипы — на стенках стадиона (уменьшает здоровье игроков).

Игроки могут быть разные по типу, профессиональному умению и по другим параметрам.

Trolls — певец (большой, мускулистый, и немой. Медлительны, но их размер и сила впечатляет)

Robots — роботы (проворный, но хрупкий)

Skeletons — скелеты (быстры, проворны и при этом весьма крепкие, так как уже мертвы и им ничего не страшно)

В игре Вы контролируете только одного игрока, на него показывают все стрелки и указатели. Каждый игрок имеет свою полосу здоровья и можно контролировать ее, просматривая периодически каждого игрока. Поскольку игрок на льду теряет здоровье, его полоса здоровья начинает изменяться от желтого до красного.

Чтобы выиграть надо заработать выигрышные очки. Имеются два способа набора очков:

поражение ворот с близкой дистанции — одно очко

поражение ворот из-за синей линии — два очка.

Имеются два типа удара по шайбе:

бросок — медленный, но точный.

щелчок — быстрее, чем бросок, но менее точен.

На льду стадиона можно найти оружие и потом его эффективно использовать против противников

Если два хоккеиста из разных команд не поделили что-то друг с другом, то можно выяснить отношения в одном поединке. Поединки происходят беспорядочно в течение всей игры и когда они начинаются, включается экран борьбы, который отображает схватку, лицом к лицу. Если опция штрафов ВКЛЮЧЕНА, оба дерущихся будут оштрафованы после борьбы. Однако проигравший борьбу получит больший штраф

Вообще, вначале опцию ШТРАФЫ лучше отключить. Тогда поиграете без штрафов, что весьма и весьма приятно. Однако и со штрафами можно жить, надо только подкупить рефери, и , дело в шляпе.

В игре заложены очень большие возможности: масса дополнительных функций и опций, какие-то удивительные гады и мутанты, очень много штрафов и установок, какие-то шайбы-бомбы и шайбы-ракеты и прочая, прочая. Можно даже порекомендовать эту игру любителям стратегий и сложных игр, хотя по оригинальности исполнения она привлечет и неискушенных игроков. Жаль только фигурки игроков маловаты, а так все просто класс!

Некоторые пароли встреч:

в матчах серии PLAYOFFS :

PBXTTYPKSQP7B;

J6J2F99GP74KJ;

87TVBNL4QZFQG;

JGHB26V2FLXWF.

игры за кубок MONSTER CUP:

3BFL2XLBKRRSL;

GVSLBN3J884XC;

BCV6CMW7DNX8F

CHEATS

УПРАВЛЕНИЕ

Вбрасывание:

Удар противника — А

Пас — В

Игра:

Применение оружия — А

Пас — В,

Ведение шайбы — В (Нажать и держать)

Бросок шайбы — С

Щелчок по шайбе — С (Нажать и держать)

Защита:

Оружие/удар — А

Силовой прием — С (нажать и держать)

Заменить игрока — В

Ускорение игрока — С

Борьба на пяточке без шайбы

Контроль над зоной — А

Выбрать другого Игрока — В

С шайбой

Пас — А, или В

Драка.

Защита — А

Удар — В

Прыжки.

Авто — прыжок — при перемещении;

управляемый игрок автоматически

перепрыгнет над любым препятствием.

Start — пауза

Таймаут — В (может назначаться только командой владеющей шайбой, и только однажды во время периода.)

Повтор момента

Перемотка — А

Замедление — В

Возврат к игре — С

Operation Europe



KOEI 1994

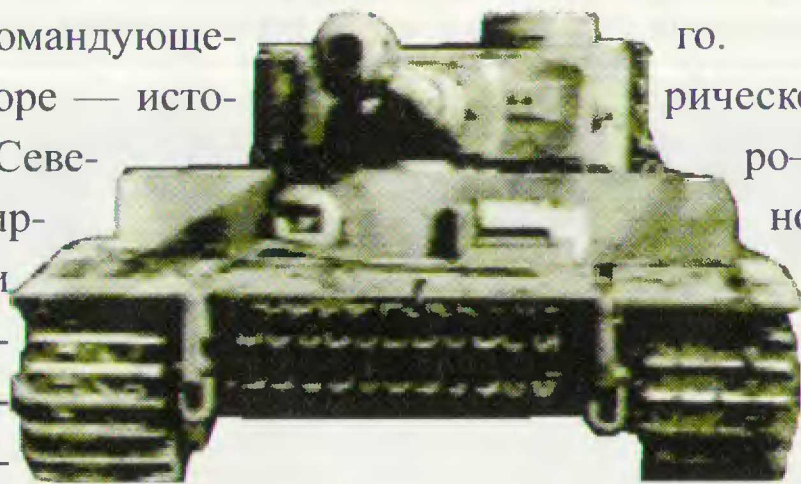
Военная стратегия

16 Mbit

1/2 игрока

Игрушка для настоящих мужчин! Вряд ли она заинтересует слабую половину человечества. И не удивительно! Что для них такие понятия как: пехота, танки, артиллерия, дивизии, батальоны, главнокомандующий. А для сильной половины эти слова просто восхитительная музыка, ласкающая слух. Кто из нас в розовом и беззаботном детстве, ползая по полу на коленках и устраивая сражения из игрушечных солдатиков, не мечтал стать самым главным маршалом или даже генералиссимусом и на поле битвы вершить судьбами стран и народов. И вот, наконец, свершилось — сбылась Ваша давняя мечта! В этой игре можно все возможное: управлять всеми видами воинских подразделений; планировать стратегию и тактику; осуществлять разведывательные операции и отвлекающие маневры; и невозможное: изменить ход истории, приняв участие в реальных сражениях Второй Мировой войны в качестве армейского главнокомандующего.

Operation Europe — история Европейских и Северных сражений Всемирной — 1945 годах. Сотни сунков и видов оруреализм этой интe-игры. В игре имеют-которые являются самыми важными и ключевыми во Второй мировой войне:



рическое моделирование ро-Африканских полной Войны в 1939 исторических рижия добавляют ресной военной ся 6 сценариев,

Оккупация ФРАНЦИИ, 10 Мая — 22 Июня, 1940 — вторжение Германии в северную Францию в начале войны;

Война на севере Африки, 26 Мая — 5 Июля, 1942 — сражения в Египте между Роммелевским африканским корпусом и британскими войсками.

Танковое Сражение под Курском, 5 июля — 5 СЕНТЯБРЯ, 1943 — великое танковое сражение под деревней Прохоровка на территории России;

Десант в Нормандии, 6 Июня — 19 августа, 1944 — высадка союзнических войск в северной Франции;

Сражение в Арденнах, 16 Декабря 1944 — 21 Января 1945 — контрперация Германии для уничтожения союзнических баз обеспечения;

Битва за Берлин, 16 Апреля — 16 Мая, 1945 — конечная фаза войны

Игра предоставляет совершенно уникальную возможность — Вам самим

выбрать за кого воевать и на чьей стороне быть — либо за Германскую коалицию (*Германия, Италия, Япония*) либо за объединенные союзнические силы (*Россия, Англия, Америка, Франция*).

Каждый сценарий является специфическим по методам ведения войны и по применению тех или иных воинских подразделений. Вы должны выполнить совершенно конкретные задачи типа защиты (захвата) некоторых конкретных городов. А уж как это сделать — Вам решать. Можно просто-напросто уничтожить все вражеские силы, или скрытно провести окружение, или захватить в плен вражеского Главнокомандующего — все средства и методы хороши.

Для выполнения поставленной задачи Вы обладаете всеми рычагами ведения войны. В Вашем распоряжении:

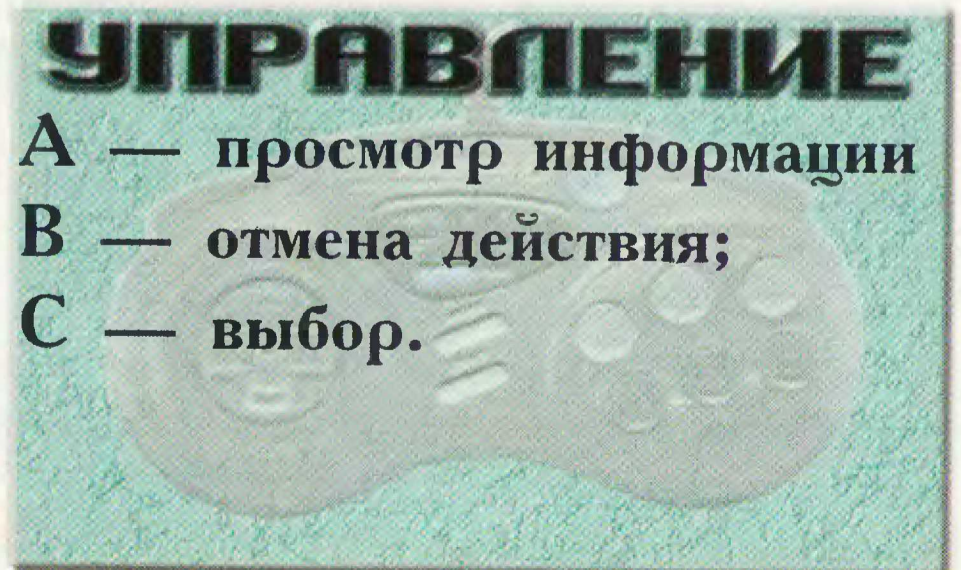


- ★ **пехотные корпуса** — для непосредственных боевых действий на земле;
- ★ **артиллерия** — для огневой обработки вражеских территорий;
- ★ **танковые подразделения** — для основных ударов в операциях;
- ★ **бомбардировщики** — для нанесения ударов с воздуха;
- ★ **транспортные самолеты** — для доставки продовольствия, топлива, вооружения;
- ★ **саперные войска** — для минирования дорог и полей сражений

★ **ремонтные части** — для ремонта орудий и танков и многое, многое другое.

Поскольку один в поле не воин, то Вы должны, для ведения квалифицированного управления войсками, подобрать профессиональных военных. Их можно выбрать из прилагаемого списка военачальников, реально принимавших участие в той войне. Так например, Вы познакомитесь с такими историческими личностями, как Роммель, Жуков, Романенко, Чуйков, Васильев и другие. Потом надо распределить задачи по подразделениям и приступить к выполнению операции. Умело, руководя своим штабом, надо все мелкие и средние задачи переложить на плечи нижестоящих подчиненных, а самому заняться исключительно стратегией. Только так можно успеть выполнить тот огромный объем задач, которые неизбежно возникают при планировании и выполнении мало-мальски значимой операции. А дальше дело за малым — разбить соперников и водрузить знамя победы на захваченных городах.

Так что если в Вас еще не угас дух соперничества и Вы хотите испытать себя на поле брани, то советуем познакомиться с этой игрой поближе — получите массу удовольствия. Быть может и Вы впишете новые страницы в историю человечества.



- УПРАВЛЕНИЕ**
- А** — просмотр информации
 - В** — отмена действия;
 - С** — выбор.

PIÑOCCHIO



1995

Бродилка

16 Mbit

1 игрок, 10 уровней

взята из известной сказки о Пиноккио. Той самой сказки, которую у нас переделал писатель А. Толстой во всем известную сказку о Буратино. Такой маленький и ненавязчивый плагиатик. Ну, это так к слову.

И вот Пиноккио — симпатичный маленький человечек, который был в начале куклой, но затем, благодаря доброй фее, ожил и стал говорить, ходить и даже танцевать.

Мастер, который его изготовил, очень обрадовался такому повороту событий — ведь у него не было своих детей и на радостях направил его учиться в школу. Но, как всегда, на пути в школу у Пиноккио появились разные соблазны и он очутился совсем в другом месте. И вот здесь и начинаются его приключения, которые придется испытать всем тем, кто будет играть в данную игру.

Судя по уровням в игре, юному герою предстоит пройти много разных препятствий и соблазнов.

Вначале Пиноккио идет по городу, а на его пути всяческие злобные коты, лисицы и хулиганы устраивают мелкие пакости: делают подножки, кидаются старыми башмаками и шарами. Поэтому приходится идти по крышам домов, на которые он забирается с помощью указателей и водонапорных колонок (Странно! Не правда ли?), а там: черепица ломается, птицы атакуют с воздуха, дым из трубы обжигает — в общем, все не так как надо. Но Пиноккио упорно продвигается к своей цели — школе. И ведь почти дошел. И фея его еще раз благословила.



Но, видно не судьба — подлый кот вытащил букварь и это привело к весьма печальным последствиям.

Потом управление переходит к другу Пиноккио — сверчку, который вынужден отбиваться от мотыльков и агрессивных насекомых.

А Пиноккио тем временем, оказался в театре кукол и вместе с ними разучивает простейшие па — ножкой топ, ручкой хлоп, и так далее. Ну а дальше приключения разворачиваются в полную силу:

приходится полетать на воздушных шариках;

на какой-то вагонетке по какой — то невероятной железной дороге (что-то вроде американских горок) покататься с сумасшедшей скоростью;

поплавать в море-благо что Пиноккио кукла — дышать кислородом не надо;

ухватить за хвост хищную рыбу или черепаху и так с ветерком прокатиться (хотя какой может быть ветерок под водой);



побродить по старому разрушенному кораблю и поискать там разные интересные ящички;

и в конце-концов вместе со своим папой благополучно удрать из пасти огромной рыбины, которая почему-то оказалась очень плотоядной.

Вот такие невероятные приключения Вам придется испытать вместе с главным героем.

Музыка неплохая, но довольно однообразная и быстро надоедает. Главные герои прорисованы весьма хорошо, но не хватает плавности движений и хорошей динамики.

В общем и целом, эта игра забавна, интересна, и полезна, но на хит сезона явно не тянет — сравните хотя бы с the King.



УПРАВЛЕНИЕ

A — удар;

B — защита;

C — прыжок

B в театре:

Z/X — левая/ правая нога на пятку;

C/A — топнуть левой/ правой ногой;

B — оборот вокруг себя

↓+C — в присядку

PITFALL

PITFALL



ACTIVISION 1994

Платформер

16 Mbit

1 игрок, 12 уровней

Лет эдак десять назад в более — менее нормальные (и то — с большим натягом) игры можно было играть исключительно на Писюке, носившем тогда в своем имени странную и непонятную добавку "ХТ". Никаких тогда Драйвов и СуперНЭСов не было, только, только появлялась "Денди", и самой распространенной домашней игровой консолькой была такая штука, как Atari 2600. Быть может, Вы ее встречали. Отдельные индивидуумы до сих пор продают ее китайский вариант под названием "Rambo". Да, вот с таким ужасом приходилось общаться людям, желающим играть. Но странное дело — Pitfall существовал уже тогда! Суть игры заключалась в проведении маленького человечка Гарри по плоской местности, на которой внезапно вырастали ямы. Чтобы их перепрыгивать, Гарри должен был делать "тарзанку" на лиане... И все!!!

Но, по всей видимости, такой душераздирающий игровой план не давал мастерам из "Activision" покоя и сна, поэтому игру решили воскресить уже в 16-битном варианте. Да Вы не ужасайтесь, "воскресить" — не значит перенести без изменений. В сущности, "Pitfall" для MegaDrive — это очень даже приличная разноплановая игра-платформер, за которой можно проводить много, много весьма приятных часов, отыскивая потаенные фишечки.

Короче: Гарри, герой игры-предшественника, отправился в джунгли Южной Америки, дабы сокровищ разнообразных отыскать. С собой он взял сына, которого почему-то звали тоже Гарри, и пошли они вдвоем в гущу тропического леса — искать потерянные города. И нашли. Город принадлежал ранее племени Майя — чрезвычайно развитому и цивилизованному народу. Наши brave путешественники



обнаружили огромный дворец и решили его исследовать. Но тут произошел некоторый кровавый случай, повернувший цель экспедиции от исследовательской к спасательной. В то время, как молодой Гарри пытался тихонечко вынести из храма золотую статуэтку, из леса появляется демон — хранитель — каменный воин огромных размеров, имя которому — Закелуйя. Вышел он, значит, сграбастал папу-Гарри и быстренько куда-то убежал. Однако Гарри-младший не читал Чернышевского, посему вопрос "Что делать" перед ним стоял не больше секунды. Затем, он просто и понятно рванул на поиски.



И теперь, когда Вы должны управлять сим молодым человеком, ответственность за спасение (либо отсутствие такового) знаменитого Археолога и Искателя Сокровищ перекладывается на Ваши хрупкие плечи.

Благо с голыми руками спасти этого незадачливого героя Вас никто не заставляет:



Гарри — младший прекрасно орудует пращей как в метательной, так и в хлестательной ипостаси; может лихо обращаться с бумерангом; а также использовать магические камни Пакал, взрывающиеся в воздухе и уничтожающие все враждебное. Кроме того, он может

хорошо, а главное — быстро, лазить по свисающе — раскачивающимся лианам и веревкам, прыгать и ползать (вот что значит физическая подготовка!). Ну что еще Вам надо от героя "Action/ Platform"?

И этого вполне хватает, чтобы пройти данную игру. Сама же она — достаточно приятная ходилка по весьма разнообразной местности, сочетающаяся с убиением агрессивной фауны и созданиями злого колдовства вышеупомянутого Закелуйи. Очень много "Action", достаточно велик спектр задач, ставящихся перед игроком (как насчет путешествия через озеро по живым крокодилам, или маневры на дрезине в попытке увернуться от заграждений на пути и духов, преследующих Вас по пятам, причем — одновременно?), и крайне суровые боссы (если не знать правильного подхода к ним). Это всё придает процессу достаточно напряженный характер, благо по уровням во множестве разбросаны пополнялки оружия, монетки и драгоценности (они прибавляют жизнь, если собрать 50), а также и целые кредиты; кроме того, встречаются предметы специального назначения — песочные часы (останавливают время, правда, ненадолго), или перчики — чили, позволяющие высоко прыгать. По идее, все это должно облегчать игру, а на деле, в попытках достать что-либо





из вышеперечисленного, можно запросто потерять жизнь. Существуют также и комнаты-бонусы, где Вы должны повторять определенную последовательность нажатия кнопок А, В и С в соответствии с показываемым на экране, и в случае успеха Вас ждет приз — жизнь.

В случае же обратного... ну оттуда целиком еще никто не вылезал... Игра очень клёво оформлена в визуальном смысле: графика, хотя и "толстовата", но смотрится приятно, хорошие цвета и абсолютно гениальная

На заставке с выбором Start / Options набрать: **CHEATS**

В,А,↓,С,→,А,В — сыграть в бонусе.

↓,А 26 раз,↓ — сыграть в изначальную версию Pitfall для Atari 2600.

В,А,↓,С,→,↑,↓ — турбо — режим: бегать быстро, прыгать очень высоко.

А,В,↑,С,А,С,А — полный боезапас.

→,А,↓,В,→,А,В,↑,↓ — 9 жизней.

С,→,↓,С,→,↓,С,→,↓ — посмотреть титры игры.

анимация тоже делают свое грязное дело, пронизывая игрока неистойвой симпатией к главному действующему лицу. Особое внимание следует обратить на чудовищно здорово сделанные визуальные и звуковые эффекты: если бы проводился конкурс, "Pitfall" непременно занял бы одно из первых мест за 94-й год в этой категории.

Ну, вот и все, больше, в принципе, сказать нечего... Разве что парочку читов внедрить, дабы подогреть пущий интерес? Ну, может быть, не совсем парочку...



УПРАВЛЕНИЕ

А — стрелять из пращи.	У — переключиться / кидать бумеранги.
В — прыжок.	Z — переключиться / бросать Пакал.
С — орудовать плетью.	Start — последовательное переключение оружия.
А зажать — раскрутить пращу	
Х — переключиться / стрелять простыми камнями.	

POCAHONTAS



FUN COM 1996

Платформа

16 Mbit

1 игрок, 4 уровня

Человек человеку — друг, товарищ, брат. Эти вечные истины казалось бы не требуют доказательств, но в жизни так далеко не всегда. Вот и приходится отважным и красивым героям из раза в раз, из книги в книгу, из фильма в фильм доказывать всему человечеству, что помогать и оказывать помощь вовсе не бесполезное занятие, а очень даже нужное и необходимое. А все мы внимательнейшим

образом наблюдаем за ними и поражается тем усилиям, которые они для этого прикладывают. А затем, лежа на удобном диване, философствуем на тему — «А мог бы я поступить также?». И с грустью приходим к выводу, что образ героев нам не по плечу, да и негде сейчас развернуться, даже если бы и захотелось. И вот тут на помощь приходят видеоигры, в которых можно раскрыться во всей своей красе и показать себя с самой лучшей стороны.

Вот именно к таким играм и относится катридж Pocahontas. И здесь слова взаимовыручка и поддержка носят не абстрактный характер, а вполне конкретный — без них (этих понятий) в игре и пару шагов не сделать.

Главные персонажи — индейская девушка по имени Pocahontas и шустрый енот Мееко должны спасти мужественного юношу от незаслуженной гибели. Но сделать это очень и очень нелегко — необходимо пройти девственный лес, проплыть по озерам и подводным туннелям, прыгать со скал, проползая в различные лазы и норы и многое, многое другое. Но в одиночку здесь не справиться — только вместе и только с помощью животных, обитающих в лесу, можно справиться с такими трудными задачами:

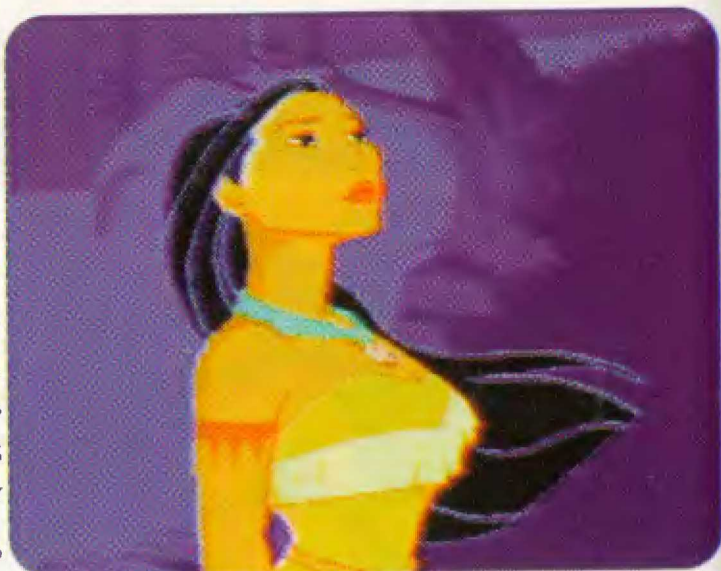
во-первых, главные герои передвигаются по очереди и когда дальше пройти нельзя (препятствие или преграда) помогают друг другу как могут. Но дело в том, что каждый из них обладает разными возможностями — Покахонтас умеет забираться на высокие скалы и плыть в воде, а Мико может пролезать в норы и лазить по деревьям. Поэтому:

1. Чтобы забраться на очень высокую скалу: Мико прыгает на руки Покахонтас, а затем на скалу; или взбирается по дереву на скалу и сбрасывает с нее большой камень, который помогает Покахонтас;

2. Для пресечения водного пространства: Покахонтас должна найти бревно и на нем переправить Мико на другую сторону; или найти предметы, по которым



Мико сможет перепрыгнуть данное препятствие.



И кроме этих, много других подобных моментов по ходу всей игры.

Во-вторых, когда Покахонтас вместе со своим другом идут по лесу, то они постоянно встречаются с различными животными, которые нуждаются в их помощи — или олень застрял рогами в листве, или птенец выпал из гнезда, или камень закрыл дорогу



выдре и так далее. Конечно, добрая девушка не оставит животных в беде и помогает им чем может. А животные в ответ передают ей свои природные качества и Покахонтас постепенно приобретает разные дополнительные свойства:

- от Оленя — быстро бежать,
- от Выдры — плавать под водой и нырять;
- от Птицы — безопасно прыгать с большой высоты;
- от Белки — передвигаться по дереву с ветки на ветку;
- от Рыбы — быстро плавать;
- от Орла — далеко прыгать;
- от Волка — проползать в узкие места;

от Совы — хорошо видеть;

от Медведя — пугать охотников рычанием;

А без этих качеств далеко не уйдешь.

Вот так и идут Покахонтас и Мико по американской или может быть канадской земле и, конечно же, они успеют и спасут юношу, если только Вы их не подведете.



Игра сделана очень хорошо. Фигуры персонажей прекрасно нарисованы и анимированы, хотя и не очень большие.

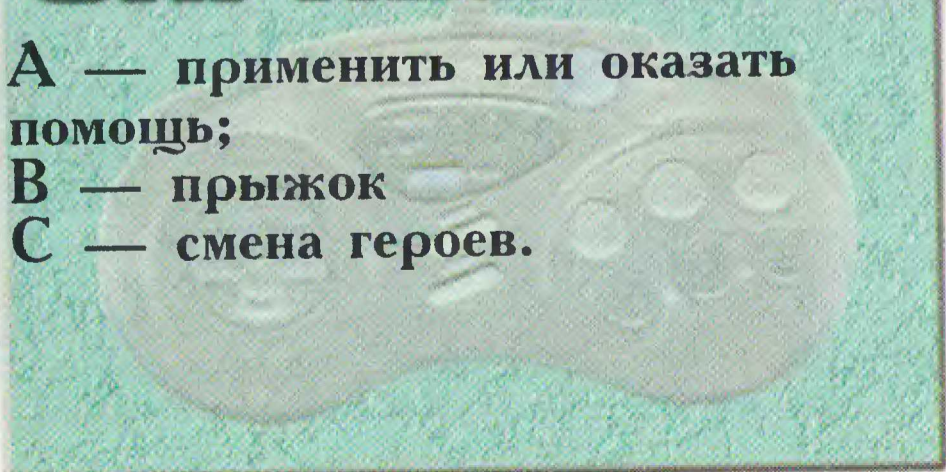
Движения Покахонтас очень реалистичны и местами напоминают движения главного героя из классической игры «Принц Персии». Особенно поражает качество звуковой дорожки в игре — если закроете глаза, то покажется, что Вы сами оказались в девственном лесу. Очевидно, записывались голоса настоящих птиц и зверей.

Игра доставляет истинное удовольствие и советуем Вам ее приобрести.

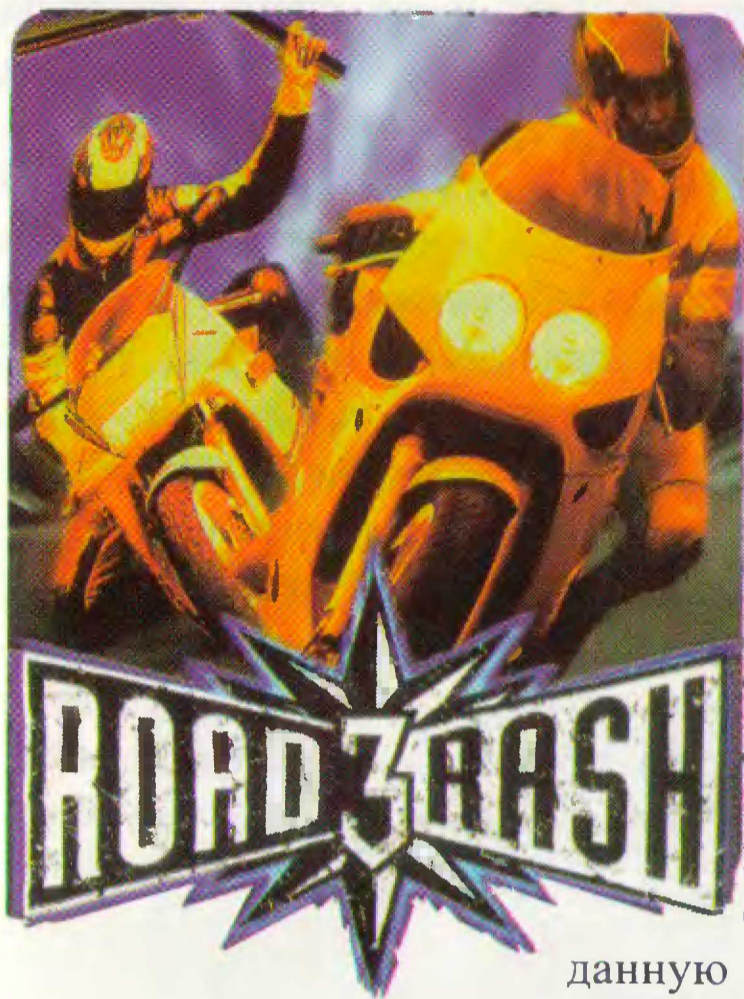


УПРАВЛЕНИЕ

- A** — применить или оказать помощь;
- B** — прыжок
- C** — смена героев.



Road Rash III



Electronic Arts 1995

Ездилка с побоями

16 Mbit

1/2 игрока, 5 уровней

Вот оно! Road Rash, т.е. Дорожное Безобразие, продолжает свое победное шествие на Драйвовском поприще, уже покорив двумя своими предыдущими частями всех лихих ездоков, имеющих на вооружении

данную платформу, а также начав разработку невиданных по широте полей "Panasonic 3DO" и "Sony Playstation". Что же, уважаемые Геймеры, пришла пора размять пальчики, дабы снова сделать свое грязное дело. Уж поверьте моему честному слову, Вы не разочаруетесь — R.R. есть самая анархическая игра из всех, что я видел. Итак, снова наша отчаянная рокерская банда, под предводительством, естественно, Наташи, отправляется в "суровый и дальний" поход. А дальний он потому, что теперь ездить придется не по Америке родной, а так сказать, по всему, то есть миру. Семь стран, выбранных программистами для прокладки трасс, наверное, уже заранее просчитывают возможный ущерб. Ну, хорошо, о самой игре:

Новые возможности RR3" — широки.

1.Появился магазин запчастей, в котором Вы на лишние денежки (откуда их взять — то, эти лишние?) можете прикупить шины, двигатель, рессоры и защиту для вашего железного коня.

2.Семь(!) видов оружия, разнообразных по действию, но одинаково смертоносных по сути своей.

3.Полиция — гораздо свирепей, нежели раньше. Теперь она раскатывает не только на мотоциклах и патрульных машинах, но и на вертолетах! Риск





попасться — увеличился, но игра, поверьте, стоит сгоревших свеч зажигания.

Кроме того: дороги очень плотно заселены прохожими, которых рекомендуется давить; домашними и не очень животными, представляющими некоторую опасность; автомобилями и полицейскими, которых существенно больше, чем в предыдущих частях. А в целом — все то же, что и в RR2 — едешь себе, бьешь мозги товарищам, покупаешь



мотоциклы, зарабатываешь деньги, разбиваешься, откупаешься от полиции — обычные дела. Приехать, как и всегда, нужно как минимум третьим, пять уровней сложности — на каждом уровне пять трасс — как всегда. (Естественно, с каждым уровнем трассы удлиняются и усложняются). И, конечно, рокеры — это рокеры, посему слушают рок (изрядно тяжелый), так что на протяжении всей игры

Вас будут постоянно сопровождать суровые обработки местных излюбленных мелодий (Вы когда — нибудь слышали "Сакуру" на электрогитаре? НЕТ???)

О трассах:

1 United Kingdom. Британия. Зеленые холмы, "стиральная доска" дороги, автомобили, сильно мешающие продвижению вперед; свирепые дружки, размахивающие дубинами и монтировками, и туман... нехорошо, прямо скажем. Зато лихо, свирепо и кроваво.

2 Germany. Баварская зима. Деда — морозы на лыжах, снеговики и северные олени. Трасса — нечто почти прямое, но сворачивающее в самый что ни на есть неподходящий момент. Пивной баварский рок несколько поднимает настроение, но это вовсе не надолго (до первого столба).

3 Italy. Вот это — я понимаю. Плавные повороты, куры и козы на дороге, некоторое количество масла, разлитого по асфальту, и очень много каменных блоков на обочинах, что вносит при маневрировании острые ощущения. А музыка! Правда, где — то я ее уже слышал...точно, EARTH WORM JIM 2, Puppy Love...Сравните, где лучше.

4 Brazil. Нечто чудовищно извилистое здесь называется дорогой. Пейзаж — пологие горы вдаль, пальмы и летние домики вблизи. Здесь мало препятствий внедорожного свойства, посему направление соблюдать не обязательно. Полиция лютует, но жить можно.

5 Kenya. Африканская саванна, пересеченная одной единственной дорогой, являющейся помесью итальянской трассы и



английской. Масса представителей фауны, весьма экзотической причем, с маниакальной страстью к самопожертвованию выходит на дорогу, чем здорово осложняют жизнь нашего Байкера. Зато тут раздолье для всякого рода побоищ — отбираешь, значит, дубье у проезжавшего мимо дяди — и давай шершавить и метелить направо — налево... Хорошо.



6 Japan. Фудзи на горизонте, полицейский на хвосте, миллионы дорожных знаков по обочинам — непередаваемое ощущение в душе. Вот так едешь себе, и медитируешь, медитируешь и едешь. И медитируешь. Дорога — не очень трудна, но риск расколотить в клочья мотоцикл — поистине огромен.

7 Australia. Раздолье: песок, кенгуру, редкие деревца, дорожные знаки — словом все то, что здоровью вредит. Дорога — сильно извивается; если у Вас быстрый байк — соблюдайте правило "тише едешь — дальше будешь". Вот такие дорожки. И на этом пожалуй все.

PASSWORDS

Пароли (с самым быстрым мотоциклом)
 lev.1 15S9 PU03
 lev.2 P509 QV0P
 lev.3 T3K9 RU4J
 lev.4 5B09 SV0D
 lev.5 LH0A TU0C

CHEATS

На заставке на джойстике 2 набрать
 A,B,→,A,C,A,↓,A,B,→,A — куча денег и все апгрейды
 B,←,↑,→ — сразу хороший мотоцикл
 C,←,↑,B — деньги и оружие со старта
 ←,A,B,→,A,↓,→ — деньги и вечный турбоускоритель
 →,A,↓ — оружие со старта
 ↓,↑,←,← — старт с уровня 2 при деньгах



УПРАВЛЕНИЕ

A — тормоз
 B — газ
 C — удар
 C+ вниз — пнуть
 C зажать и отпустить — ну очень сильный удар
 B — при наличие турбоускорителя включение его.

Robocop & Terminator



VIRGIN 1993

Платформа-стрелялка

16 Mbit

1 игрок, 10 уровней

Боже, как часто игры пишут на тему каких — либо фильмов! Не сомневаюсь, что дело это финансово весьма оправданное, но НАДОЕЛО!!! Неужто производителей игрушек столь откровенно колбасит придумывать свои сценарии? Или не хватает времени и средств? Давно

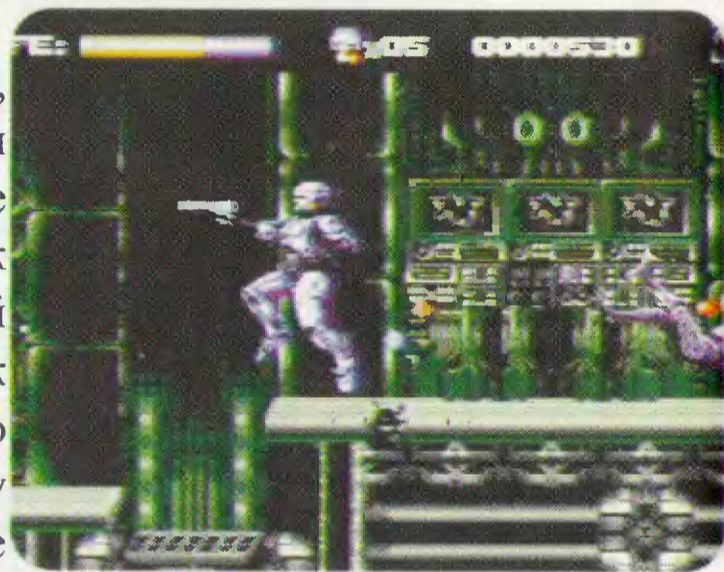
мучаемся этой проблемой — новизны хочется до зарезу, но на тебе — снова, и снова народ играющий получает очередное чудесное воскрешение новогодних жмуриков...но случай с RVT — особый. Сюжеты двух знаменитейших фантастических боевиков, по чьей-то весьма даже гениальной задумке, срослись где-то посередине между Будущим и Настоящим, и образовали сей гибрид — хоть и незамысловатый, но вполне жизнеспособный, и он, за весь период своего существования внес немало хорошо забытого старого, но по-прежнему интересного (как раз из-за этой новой трактовки), на платформу Sega MD. Но давайте по-порядку: фирма CYBERDINE, воспользовавшись материалами, полученными компанией OCP в ходе разработки проекта ROBOCOP, начинает постройку всемирной компьютерной сети SKYNET, призванной освободить наконец Человечество от рутинной работы, и повесить на полностью роботизированные производственные комплексы все действия, связанные с изготовлением промышленных изделий. Кроме того, сети вверялись оборонные функции, т.е. если кто сунется — моментально наносим могучий ответный удар... Стоит ли продолжать? Да, потом был системный сбой, ядерная война и почти-что полное вымирание Номо



Sapiens. Были и орды роботов-Терминаторов, и гусенично-крылатая техника, и путешествия во Времени...Если Вы думаете, что все это прекратилось исключительно благодаря лидеру сопротивления Джону Коннору, то серьезно ошибаетесь. Из вполне достоверных источников доподлинно известно, что не меньшее, а может даже и большее участие в уничтожении власти Небесной Сети над планетой сыграл никто иной, как Алекс Мерфи. Да, тот самый РОБОКОП. Робот-полицейский. Как натуральный Иван Грозный, вооружившись бессмертным лозунгом "Я Вас породил...", он просто и понятно берет в кевларовые ручонки по огромной и смертоносной железяке, и...Короче получайте горячее блюдо — наихудшую двухмерную ходилку-стрелялку с огромным количеством уровней, крови и горящих кибернетических ребят, оружия и боссов — куда нынче без них...и они будут большими и плохими!!!



Робокоп, отправляясь в битву, изначально вооружен только своим родным пистолетом — как оказалось далеко не идеальным оружием по отношению к киборгам. По — этому главной начальной целью является нахождение штучек помощнее. Самое обидное, что нести можно лишь два вида оружия одновременно. Ну вот, нашли пушечку по душе (самые адские приспособления это пулемет Эда — 209 и Plasma Rifle); и вперед, на злых терминаторов! Вот, собственно и вся премудрость. Зато как играется! Крайне немаленькая фигурка героя прекрасно анимирована и очень реалистично двигается; толпы врагов небезуспешно фонтанируют красной водичкой; Робокопа атакуют со всех сторон всевозможными способами, но он каким-то чудом умудряется выжить, при этом славно маневрируя между летящими "подарочками". При этом он взбирается по лестницам, лазает по канатам, и даже порой заложников спасает (экий молодец!)...Но стрельбу при этом не прерывает не на секунду. Мрачные, но очень душераздирающие задние планы, все главные злодеи из обоих фильмиков, грамотные спецэффекты — как видео, так и аудио — добротный быстрый экшн. Ну, может не такой быстрый, как Contra Hard Corps — тот вообще чума; но на мой взгляд, скорость хорошая. Что еще нужно рядовому геймеру для окончательного удовлетворения? Шесть центнеров секретов, вот что. Но я разочарую любителей точности — здесь этого добра тонн эдак тридцать — от скрытых пауэр-апов на каждом уровне, до собственно секретных уровней, входы в которые находятся в хорошо зашифрованных





местах, и попасть на эти зоны можно лишь нажав клавишу "вверх" в месте, где по вашим предположениям находится вход. Таких уровней я видел как минимум пять; на одном из них присутствует даже Warp Zone, позволяющая прыгнуть на абсолютно любой уровень игры, секретные включительно (кстати, на этот уровень можно попасть с зоны 4 — ищите, и воздастся Вам!) Плюс ко всему в игре зарыта весьма приличная куча читов, с ней Вы можете ознакомиться ниже. Жаль — не вся здесь, но наш принцип — печатать только те коды, которые работают. Таким образом — получайте совершенно знаменательную игру, и радуйтесь жизни, благо осталось недолго: уже скоро SKYNET будет построена... Вы верите в мрачные предзнаменования?

НАБИРАТЬ И ПАУЗЕ: **CHEATS**
СС,АА,ВВ,СС,АА,ВВ — 54 жизни.
ВА,ССС,АВВА,ССС,АВ — выбор оружия
(в игре зажать **А+В+С**, выбирать — вниз).
ВСАВ — возможность спрыгнуть вниз с
любой поверхности (**А+В+С** в игре) .
АВС,СВА,СВА,СВА,ААС,АСВ,САС,АСА,
ВСВ — Turbo Mode — сверхвысокие
прыжки и скорость.
СВА,ВВА,ВВС,ВВС,СВВ,СВС,АСС,ААА,В
ВВ,АСА — Real Game — самый крутой
уровень сложности, мощнее враги, новые
враги (дамочки с пушками), добавлена лихая
анимация при гибели.
Как обрести бессмертие? Набрать турбо —
код, и в самом начале первого уровня просто
прыгнуть до конца вверх.

P.S. Запятые в кодах проставлены от балды и предназначены исключительно для удобства чтения.



УПРАВЛЕНИЕ

А — выбор оружия
В — сральба
С — прыжок
С + вверх — высокий прыжок.

SONIC III



SEGA 1994

Платформер

16 Mbit

1/2 игрока

В области создания компьютерных игр всегда насущной была одна проблема: как слепить игру из тех же элементов, что и все остальные игры того же направления, но при этом произвести продукт все таки отличающийся от кучи ему подобных, узнаваемый и запоминающийся. И в этой области производители изощряются на редкость неистово — придумывают немыслимые вооружения, грандиозные сооружения, навороченные создания и прочие "...ния". Но как бы там они не старались — истина о том, что все гениальное просто все равно одерживает верх. Что надо сделать для того, чтобы игра вдруг стала простым и понятным народу шедевром? Надо взять синий шар, и заставить его носиться с адской скоростью по мертвым петлям пейзажа в клеточку, при этом собирая золотые колечки. А потом, для разнообразия, придумать ему врага — красный шар, большой и прикольный, но злой. И все!!! Получите свою печень, господа, ибо перед вами не тленное воистину творение программерской мысли...и самое смешное, что это не шутка. Правда, чего-то тут явно не хватает...ага, сделаем поверхность первого шара зубчатой — так вроде повеселее...кого-то он напоминает...Точно, ежа! А ну ка, здесь нарисуем глаза, здесь — нос, а здесь — злодейскую улыбочку...Супергерой к бою готов, встречайте! Это — Соник. Но и шару — злодею теперь не положено оставаться без определенной доли индивидуальности...так: здесь — две тоненьких ноги, а сверху...на что же это похоже? Точно, на лысину!!! Ого, какой работяга вышел. Значит и звать его будут Доктор Работник. Нет, Работник — это ведь повод засадить его в еще больший красный шар, который будет его Роботом...все, сюжет готов, остальное — дело техники. Война Доктора и Ежа. Без видимого конца. И, что самое главное — все довольны и счастливы, в воздух чепчики кидают и мурлычут многочасовую славу создателям. Хорошо, продолжаем в том же духе.

Боже мой, только сев писать это описание, я осознал, как все просто! Но игра-то от этого не стала хуже, а наоборот — врубившись, насколько все элементарно, я проникся еще большим уважением к компании SEGA, которая сделала совершенно



SONIC 3

из ничего самую игральную платформенную игрушку на земле... правда, с ней может легко потягаться Червяк; но... на этот случай существует Sonic and Knuckles...

Ладно, об игре: третий Соник, кроме вышеописанных особенностей порадует тремя вещами: сподвижником Работника Наклзом — ехидной (сиреневый шар в добрых кастетообразных перчатках), трехмерными бонусами, где собираются Изумруды Хаоса (собрали семь таких камушков — и вот уже ваш герой стал воистину Супер: неуязвим и быстр, причём золотого цвета); и новыми аппаратами собственно Работника — еще более зловещими. К тому же, по сравнению с ранними частями появились три вида защиты — огненная, водяная и электрическая, что привносит некоторые прелести в процесс выживания. Сохранились все обычные атрибуты — Соник по прежнему прыгает на врагов с целью убиения; тонет, когда заканчивается запас воздуха (разумеется — в воде); носится по вышеуказанным мертвым петлям, и сражается с Доктором. Из второй части игры сюда же перекочевали Майлз, который бежит за ежом непрерывно, и пытается помочь... впрочем, практически безуспешно, если им не управляют со второго джойстика. Но и тут появились новоявленные примочки: Наклз постоянно чинит всяческие препоны вашему продвижению вперед; между зонами одного и того же уровня появились полубоссы, иногда весьма непростые — короче изменений много, а толку? Да, графика и анимация стали приятней; да, игра удлинилась; да, боссы стали круче, но... как всегда это "но"... музыку во втором и четвертом Сонике сравнивать со звукоорядом Третьего, наверное, не стоит — Третий совершенно явно находится под перекрестным огнем. И, что самое обидное — в третьем Сонике претерпела изменения сама концепция игры в сторону уклона к усложнению лабиринтов.

Может, я и не прав, но считаю Соника типичной игрой — экшном, и заменять его на невразумительный брод — если не Измена, то, по меньшей мере, трагическая ошибка, серьезно снижающая игральность. Благо в Sonic and Knuckles она была с достоинством исправлена... и из этого следует: если есть возможность приобрести ТОЛЬКО Третьего — что же, покупайте. Но коли рядом лежит Четвертый или даже Второй — подумайте... хотя, конечно, кому что больше нравится..

На заставке с вылетающим Соником крайне быстро сделать **CHEATS** ↑,↑,↑,↓,↑,↑,↑,↑ — появится опция Sound Test, в которой можно выбрать уровень. Если в меню Sound Test выбрать Special Stage, сыграть там, и при выходе зажать все кнопки и повернуть джойстик несколько раз по часовой стрелке — попадете в режим отладки. Вы можете сами конструировать уровень, а можете и сходу превратиться в СуперСоника, поставив символ телевизора с буквой S.



УПРАВЛЕНИЕ

А или В или С — прыжок.

А или В или С+ вниз — взять разгон.

А или В или С дважды — усиленная атака в прыжке, активизация специальных функций

Spot Goes to Hollywood



VIRGIN / EUROCOM 1995

Изометрический
платформер

16 Mbit

1 игрок, 14 уровней

После долгого отсутствия на наших экранах, Спот с победным криком возвращается. И как возвращается! Ныне ему предстоит свершать добрые (относительно) поступки, передвигаясь в псевдо 3D — пространстве, и окружать его будет обстановка, прямо скажем, неординарная. Непонятным чудом сия пилюля о двух ногах попала в мир Голливудских фильмов в жанре активных действий. Тут Вам и нечто здорово напоминающее Индиану Джонса, и ужастик с привидениями, и пиратская капитальная рубка; также присутствует всем дорогая Сага О Чужих и даже, с позволения сказать, фантастический фильм, где действия порой происходят в киберпространстве виртуальной реальности!!! Вот это работа, с чувством глубокого удовлетворения скажу я Вам. Спотовский рай! Но даже такое окружение со временем приедается — посмотрели, и будя; посему наш герой решил что хватит, и спешит удалиться с места действия. Но не тут-то было. Только сыграв главную роль во всех этих произведениях (причем сыграв как надо, т.е. выжив и покарвав всех злодеев), Спот может вернуться обратно, на свою Сэвен — Аповскую любимоненавистную этикетку... Да уж, задача! Но славный, плоский, круглый и красный никогда не страдал отсутствием актерского дарования, и вот он во всей красе уже идет на встречу опасности (при этом грязно и непрерывно прикалываясь). Виват Герою! Благо управление его действиями полностью предоставлено Вам. Что из этого выйдет? Поглядим.

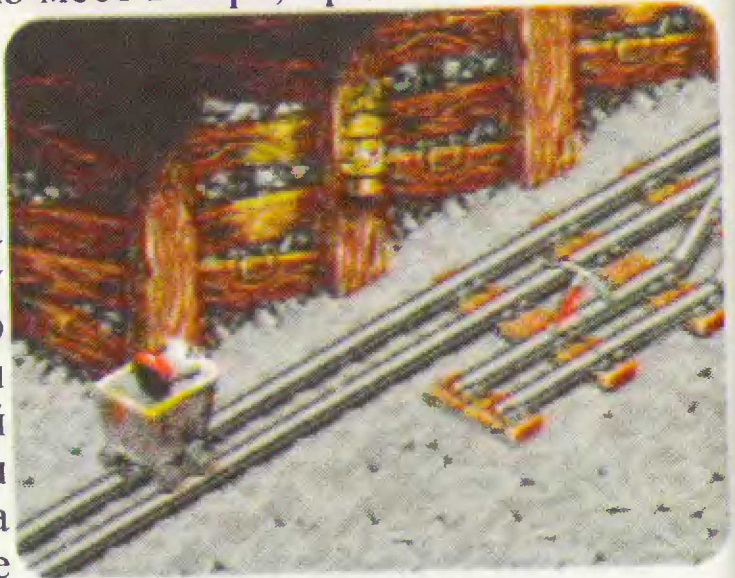
Игра поделена на условные отрезки, символизирующие определенный фильм, и каждый такой отрезок состоит из нескольких эпизодов, один из которых нужно выбрать для преодоления. И сделав свой выбор, Вы отправляетесь в поход. Цель ваша — собрать определенное количество маленьких пилюлек, после чего Вы должны отыскать специальную звезду — выход. Не все пилюли валяются сами по себе — порой их придется выколачивать из всякой живности, активно препятствующей продвижению вперед. В эту живность нужно усиленно стрелять пузырьками,





способность к швырянию которыми Спот так и не утратил. Кроме того, на вашем пути во множестве будут

попадаться кипы предметов непилюльного вида и содержания. Подбирая их Вы приблизите момент получения бонусовой жизни за очки, но и только. Гораздо более интересным занятием может оказаться исследование потайных комнат, благо их поистине навалом, и попасть в некоторые из них отнюдь не просто. Эти комнаты наполнены весьма лакомыми призами, за которыми стоит поохотиться, но и всяческих гадостей в них не в пример больше. Ну, да ладно, не в этом суть. Суть — в разноплановости действия, в котором Вы примете участие. Есть несколько мест в игре, предполагающих совсем не детский уровень подготовки игрока, и ставящие совершенно неординарные задачи. Уровень катания на тележке по рельсам — абсолютно непроходим с первого раза. Полеты на космическом челноке по небезопасному туннелю — много легче, но и визуально сделаны мощней. А уровень с управлением неподдающейся оному двухколесной штукой с последующим уничтожением



громадного паука — вообще

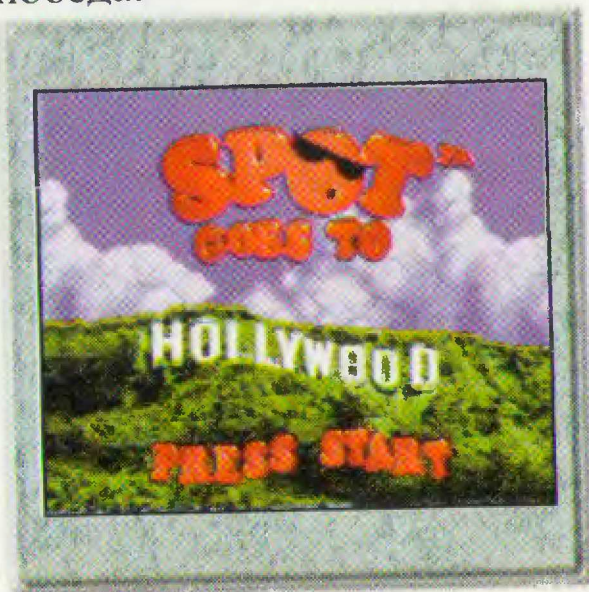
полнейший улет — убедитесь сами. Короче — небезответственно заявляю: любой более-менее играющий индивидуум найдет в этой штучке занятие по душе и по плечу.

А теперь поговорим о технике. Свобода ваших движений тут просто поразительная, игравшие в Cool Spot 1 это непременно оценят. Правда, такая перспектива имеет свои недостатки — анимация героя стала явно похуже, и возникают определенные трудности с ориентацией. Зато намного увеличались гуляльные просторы, прогрессировали звуковые эффекты...но музыка умерла. По сравнению с первым Спотом звуковую дорогу второго воспринимать иначе, нежели как с

тоскливой улыбочкой, нельзя. Но в конце — концов, у каждого свои недостатки, впрочем, как и достоинства. Мое личное мнение, что тут они друг друга почти уравнивают...с небольшим преимуществом достоинств. И это — все. Инпум, стало быть. В смысле Иппон — чистая победа.

PASSWORDS

- LEV 2 FEWBT58M
- LEV 3 BUERZOKV
- LEV 4 44NK5H85
- LEV 5 BIG4TMPR
- LEV 6 LZMMYH5W
- LEV 7 G5Y5NRON
- LEV 8 FIVZZ7LQ
- LEV 9 NBUH775H
- LEV 10 JRMC687C
- LEV 11 HAWJV553
- LEV 12 YXIUP7JY
- LEV 13 DANQSTLP
- LEV 14 4DH5DUPH



УПРАВЛЕНИЕ

- А — стрелять.
- В — прыгать.
- С — бежать.

Super Wrestle Mania



ACCLAIM / MIDWAY 1995

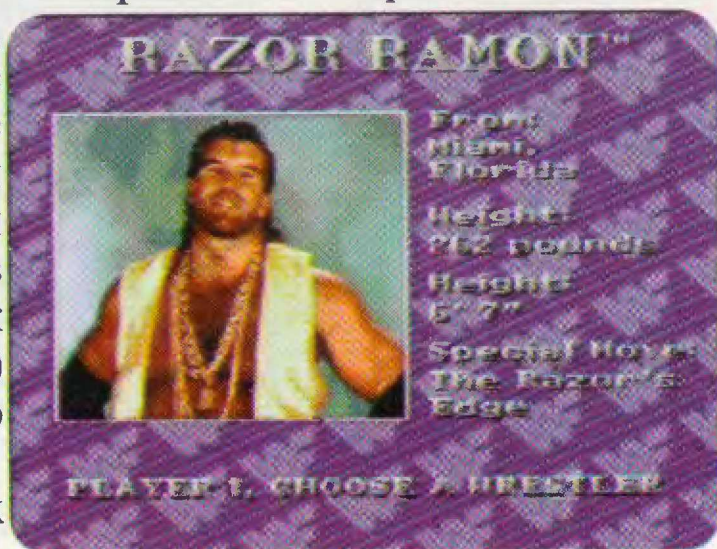
РЭСЛИНГ

24Mbit

1/2 Players

Наконец-то Мидвэйшики взялись за ум. Несколько расслабившись, наслушавшись народных похвал по поводу своих самых лихих хитов — серий МК и NBA JAM, они решили все-таки порадовать рядовых любителей реслинга не очередным невыразительным бредком на тему WWF, а грамотной аркадной игрой — дотошной копией с игрового автомата. И вот пожалуйста: получите! Наилучшим образом нарисованные фигурки восьми действующих лиц (сделанные настолько здорово, что даже возникают резонные сомнения — вдруг это как в МК оцифрованные актеры), замечательно подобранные цвета и плавнейшая анимация; крайне скоростное действие, тонны специальных и обычных атак... Да, WRESTLEMANIA теперь по праву может называться не спортивной игрой — реслингом, а натуральнейшим файтингом, причем самым похвальным. Тут тебе и швыряние магии, и комбы ударов по 15, и нормальные атаки, число которых практически невозможно установить... тематика же самого вида спорта добавляет сюда же и видов по шесть разнообразных бросков и захватов, всеразличных слэмов и прочих акробатических изощрений; канаты своими пружинящими свойствами помогают делать могучие связки, сочетая страшной силы броски и Power Moves с короткими комбами из легких, но быстрых ударов; а также позволяют взбираться на них и падать на противника простым либо крайне непростым образом... А совсем нехороших оппонентов ведь и за канаты можно повыбрасывать! Помножьте это на восемь проверенных временем персонажей с индивидуальной техникой, и, возможно, всех сразу на одном ринге! И все — крайне плавно и чудовищно быстро!!! Причем все происходящее непрерывно комментируется очень неплохим компьютерным голосом судьи с немаленьким словарным запасом (в основном восклицательных реплик наподобие "Somebody, call security!") Ощущение — словами неопишемое. Это надо видеть.

...Ну вот, значит, восемь отважных



рэслеров, весьма хорошо зарекомендовавших себя в предыдущих играх, вылезают на арену. SHAWN MICHAELS, BAM — BAM BIGELOW, UNDERTAKER, DOINK, LEX LUGER, YOKOZUNA, BRET HART, RAZOR RAMON... Как звучат эти имена! А как эти ребята работают — Вам самим придется выяснять. Один из них, конечно, Ваш персонаж. Но перед тем как появиться пред ясны очи болельщиков, нужно выбрать тип

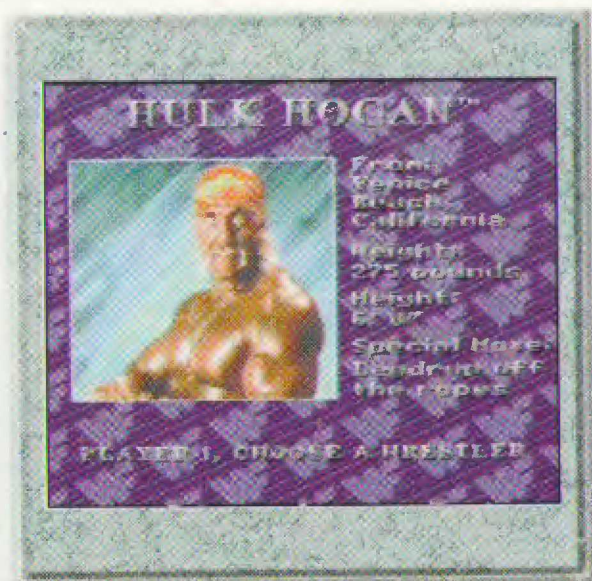


соревнования — или INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP, или WWF CHAMPIONSHIP. Второй — существенно круче — Вам сразу, в первом же бою придется одолеть двоих, а последний бой — Royal Rumble!!! Первый же вариант проще и полезнее для освоения ударов, бросков, комб... все продумано. И что? Как что — вперед!

Хочу заметить несколько любопытных и не очень особенностей. Первая —

вариабельность ущерба от атак. В зависимости от положения, из которого они были проведены (бег, лежа, из вражеского захвата) и времени (первая атака, финиш), повреждения могут быть удвоены или даже утроены. Вторая: комба только тогда считается комбой, когда проведена захваченному противнику. А так — сколько хитов не нанеси — табличка снизу так и не появится. Третья: каждой кнопкой может наноситься несколько ударов — в зависимости, опять же, от положения вашего персонажа и противника. И наконец — четвертая: стандартная фишка насчет одержания победы (приплющить противника намертво к земле, когда его уровень жизненной шкалы полностью обнулится; либо самому быть таким образом подавленным) тут немного изменена: теперь, если достаточно быстро вращать джойстик во всех возможных направлениях, и при этом неистово топтать все кнопки — можно встать, получив второй шанс на победу. Кстати, таким же образом можно вырываться из захватов, если не знаешь контратаки.

В заключение надо сказать плохие слова. И относятся они к музыке. Три мелодии по количеству раундов — это, право, маловато будет. Если бы ни эта маленькая пакость, видимых изъянов в игре бы не обнаружилось.



УПРАВЛЕНИЕ

- A** — удар ногой.
- B** — блок.
- C** — сильный удар ногой.
- X** — удар рукой.
- Y** — бег.
- Z** — сильный удар рукой.

The Story of the Thor



SEGA 1994

Ролевая игра действия

16Mbit

1 игрок

В одном Азиатском городе в незапамятные времена жил себе, понимаешь, принц. И, следуя нерушимым азиатским традициям, звали его Али. И был этот благородный отпрыск Султана (Короля у них так традиционно принято обзывать) большим любителем археологии. Не было для него большего наслаждения, чем покопаться в развалинах древних городов, и отыскать что-нибудь эдакое — навороченное, древнее и непонятное. Но, как это не прискорбно, всякие там старинные штучки — дрючки были давно уже вырыты более ранними "землекопами", так что Али, чтобы что-нибудь сыскать, отправлялся в довольно не близкие места. И вот однажды он берет лодку, и плывет на отдаленный, изрытый пещерами остров; и в одной из пещер находит сундук. Здоровенный такой, богатый. Ну, думает султаненок, там наверно сокровищ — немеряно. Открывает, заглядывает ... что бы это могло быть? Какой — то дохлый золотой, как бы это лучше выразиться? Наручник? Назапаястник? Надпредплечник? Иными словами — "Armlet". Любопытства ради Али надевает сие непонятное что-то на руку. И вот, понимаете — ли, слышится ему вдруг Глас. Да непростой, а к активным действиям побуждающий. Этот самый глас принадлежал одному из величайших колдунов прошлого, и рассказал он Али такую историю: в стародавние времена жили - были два могучих - могучих мага: Reharl и Agito. И стукнуло им биться не на жизнь, а на смерть. Но маги, как водится, сражаются магией: Reharl использовал свой золотой Armlet чтобы повелевать духами, а Agito, владеющий серебряным "назапаястником" соответственно, сеял хаос и разорение вокруг. Силы колдунов были равны, и в битве они уничтожили друг друга. Armlet'ы же были утеряны, но теперь кто — то нашел серебряный, и собирается понимаешь, стереть с земного лика небольшое, но симпатичное королевство Оазиса. Так что на Али возлагается нелегкая задача: спасти любимую страну, привлечь на свою сторону



The Story of Thor

дружественных духов (в количестве четырех) и повоевать злого владельца серебряной штуковины. Вот такова предыстория сей странной, но страшно красивой и замороженной игры. А сама

игра — такова: быстро смывшись с начавшего к тому времени тонуть острова, Али возвращается к родным берегам и приступает, чего и следовало ожидать, к глобальным свершениям. Место действия представлено в грандиозно детализированном и чудовищно здорово раскрашенном виде 2,5 — D — полу сверху — полу сбоку, фигуры персонажей чудесно анимированы, и от звуковых эффектов тоже можно смело в экстазе умереть. На Драйве — это все выглядит просто невозможным, однако — факт на лицо, и мое уважение к старухе — сеге — меге — и



т.д. почему-то очень возросло. Ладно, это лирическое отступление (ну хоть немного повосторгаться — то можно?), а ход игры — это смесь Action и RPG, присыпанная некоторым (весьма огромным причем) количеством Puzzle и с типично адвентурной сюжетной закваской. Весь набор восточных прибабасок (вроде всеми обожаемых джинов, драконов и населения в тюрбанах), исключительно сказочно — фантазийная линия сценария, много порядочной рубки и огромное количество мест, где заклинивает соображательный аппарат — и я

подозреваю, что эта игра понравится абсолютно всем. Итак, дело пошло. Али передвигается по Вашему усмотрению по территории острова (довольной большой), разговаривая с мирными жителями и порубливая немирных (представленных, кстати, достаточно огромным разнообразием жизненных форм). Ориентируясь по карте, выводимой из меню в паузе, либо кнопкой "x" он должен прибыть на место, обозначенное флажком. Там ему придется заняться выполнением миссии, зайдя в какое — либо помещение. Идея миссии обычно состоит в том, чтобы всех недругов изрубить, преодолеть иногда весьма суровый лабиринт, поняв механику открывания — закрывания дверей (а устройств, упрощающих или усложняющих процесс — масса), заломать "начальника", в смысле "батона", это о боссе я; и освободить духа — помощника, либо добыть полезный артефакт. Из зарубленных монстров и тут и там валяющихся (реже появляющихся в ответ на Ваши действия) сундуков Вы извлекаете оружие и предметы, способные в трудную минуту пополнить запасы здоровья (HP, красная шкала) или магической энергии (SP, синяя шкала). В ходе процесса, как и в любом порядочном RPG, Ваши способности прогрессируют: увеличивается помаленьку сила удара, а с ней заодно шкалы здоровья и магии. Используя приобретенные способности духов, Вы пробираетесь все дальше и дальше, обходя шаг за шагом весь остров, и в конце концов освобождаете его от нехорошего хаотического мужика. Очень много боины, загадок и брода, режим "Save" и "Continue" — все это просто здорово. Такой мешанины я не видел давно (с ностальгией вспоминаю "Land Stalker"), но результат мне — явно по душе. Правда, уже есть альтернативная штука — Light Crusader.

На этом с описанием — все, переходим к "Help'y".

Возможности духов:

1. Дух воды (симпатическая



дамочка о четырех бабочкиных крылах) — первый помощник, который Вам встретится. Вызывается, если из "Armlet'a" пальнуть в воду. Ее способности: "водяные пузыри" (A) — тушат огонь, "стопорят" врагов и изредка открывают проходы. "Лечение" (A дважды) пополняет некоторое количество утерянного здоровья. "Торнадо" (A зажать, подержать и отпустить) носится по экрану и всех поколачивает.

2. Дух огня (злой джин, состоящий из пламени) — следующий по списку. Вызывается выстрелом во что —нибудь горящее. Обладает нахальной привычкой лезть в драку, когда не просят. Разрушает ледяные преграды, поджигает костры и факелы (что весьма полезно, как Вы в последствии поймете). При нажатии "A" — изрыгает пламя, при двойном нажатии — превращается в огненную торпеду, при удержании — выстреливает в разные стороны очередью файрболлов. На огненных существ — не действует, все остальные будут превращены в пепел и дым.

3. Тень. Вызывается попаданием магического шара в ледяной или хрустальный кристалл, а так же в зеркало. Страшно полезный человек: вытаскивает из пропастей, и вообще всячески заботится о вашем здоровье. Нажав "A" Вы увидите, как он вытянет свои длинные ручки в надежде зацепиться за что —нибудь (грандиозный способ перехода через провалы, если на другом "берегу" есть специальный торчок). При зажатии "A" Вы получите двойника, который беспрепятственно может путешествовать по картинке и высматривать что, где и зачем.



4. Растение. Небольшой зеленый и зубастый монстр, поедающий Ваших врагов (самостоятельно, либо после нажатия "A"). Вызывается при выстреле в его маленькое подобие, и обладает кроме всего — прочего крайне нужной способностью прогрызать решетки.

Общие советы: при выполнении миссий — убивайте всех, а коли лезут непереставая — самых могучих врагов — либо что — то откроется, либо получите ключ, или еще чего. Обращайте внимание на "кнопки" в полу, переключатели, факелы и т.д. — они тут совсем не зря. Подозрительные стены — долбите, возможно найдете скрытый проход. Не пренебрегайте возможностями духов: что —нибудь да сработает. Оружие впустую не тратьте — число использований ограничено. С Боссом лучше разговаривать с помощью "Broad", "Sword" или других подобных им острых вещей вкупе с духом огня: очень действенно. Ладно, это — все.

УПРАВЛЕНИЕ

A — магия, вызвать духа.

B — удар, исполь. оружия.

C — прыжок, сесть.

X — карта.

Y — выбор оружия.

Z — выбор предметов.

Start — меню.

При работе с менюшками:

B — залезть, "утвердить",

использовать.

C — выйти, отменить.

Start — выйти, выбросить.

Специальные атак. движения:

Полный круг джойстиком + **B**

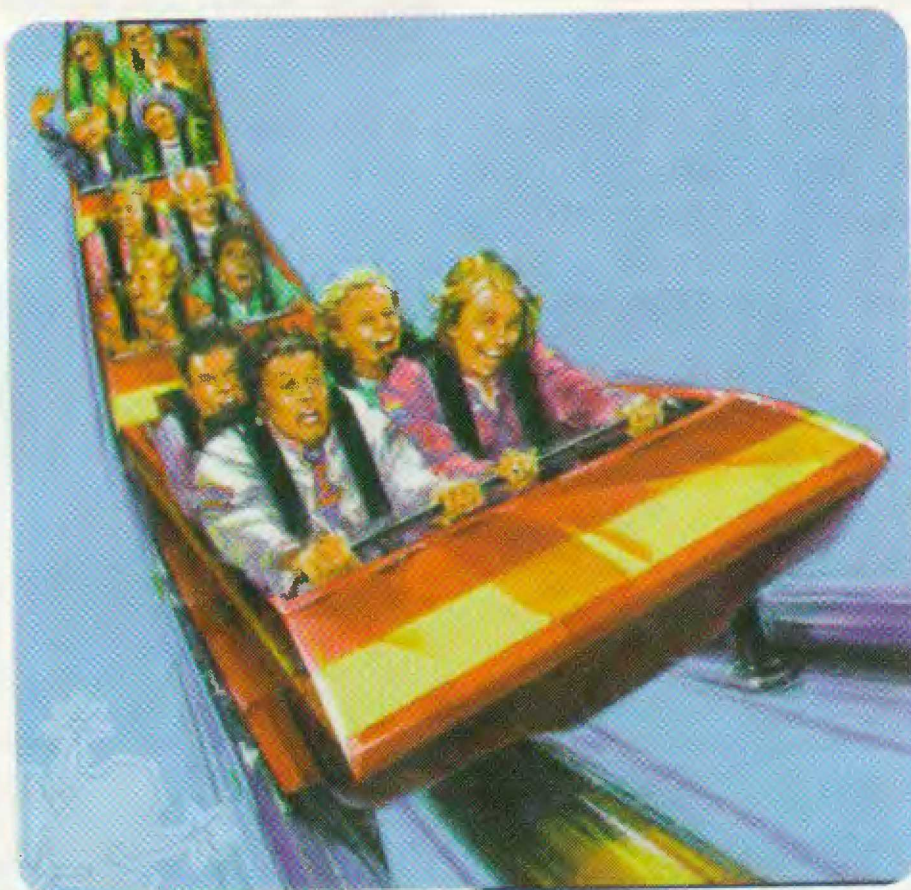
— "всех в округе —

порублю!".

Вверх, вниз, вверх + **B** —

сальто с мощным ударом.

THEME PARK



Electronic Arts, 1994

Стратегия

16 Mbit

1 игрок

Эту игру следует выделить особо. Дело в том, что Theme Park выделяется и как стратегия, к типу которого она относится, и как видеоигра в общем.

Вы когда — нибудь начинали свой бизнес? Сможете отличить доход от прибыли? А с профсоюзом или с чиновниками вели переговоры? Если нет, то мы

Вам и не советуем! Особенно, если в России, сейчас, и по настоящему — налоги, ну и там разные другие проблемы задушат.

Но если Вы такой смелый и решительный, то предварительно сыграйте в эту игру. Постройте хотя бы один самый простой парк и получите самую маленькую прибыль. Тогда пробуйте по настоящему, но в начале на «тряпичных» потренируйтесь.

Ну давайте, все-таки, ближе к делу.

Ваша глобальная задача — построить и руководить ПАРКОМ. У нас такой парк, конечно, назовут парк труда и отдыха имени кого-то. У них там на «гнилом» западе — Диснейленд, или еще как-нибудь. Но не в этом суть! Суть в грамотном, квалифицированном и профессиональном ведении дел. Причем в игре так много разных параметров, факторов, цифр и подсчетов, что в начале просто руки опускаются. Но главное «начать», как говаривал один из наших руководителей. Глаза боятся — руки делают. Так что джойстик в руки и к делу.

В начале Вы должны построить парк. Парк бесплатно не соорудишь (для начала выделяется некоторая сумма — \$200 000, \$150 000, \$100 000 — в зависимости от уровня сложности). На карте мира выбираете место, где начнете строительство (в начале — Великобритания). И затем к делу:

1. Делаете пешеходные дорожки — по ним пойдут Ваши посетители;
2. Строите аттракционы — дети да и взрослые очень любят кататься и испытывать острые ощущения;
3. Устанавливаете магазины и залы игровых автоматов — кто не любит проесть и проиграть пару сотен долларов;
4. Озеленяете территорию парка, устанавливаете указатели и таблички;
5. Устанавливаете туалеты — Вы ведь не хотите, чтобы вся территория превратилась в отхожее место;
6. Нанимаете обслуживающий персонал — клоунов, ремонтников, механиков, охрану;
7. Закупаете товар в магазины и контролируете ассортимент;
8. Следите за настроениями посетителей. Если они недовольны — дохода не видать.
9. Общаетесь со своим банком — а не взять ли еще кредит и как дела на счете;
10. Ведете переговоры с профсоюзами и поставщиками товаров — иначе обложат штрафами и цены на товары возрастут;
11. Постоянно отслеживаете положение дел — стоит немного отвлечься и

все — труба. Банкротство. Нищета. Позор. Тюрьма. Конечно, может не все так мрачно, но бизнес вещь серьезная — шуток и разгильдяйства не любит.

В общем-то задача проста — в конце календарного года доход с Ваших магазинов, аттракционов, игорных залов, входных билетов не должен быть ниже затрат на возведение всего вышеперечисленного, минус зарплата обслуживающего персонала, минус проценты по кредиту, минут затраты на ремонт всего оборудования, и минус и минус...

Если Вы вдруг на конец года вышли победителем и получили солидный доход, то можно или продать парк с аукциона или, оставив его себе, на полученную прибыль начать строительство нового парка в другой стране мира. А там уже другие начальные условия: трудности, число потенциальных посетителей, индекс инфляции, ссудный процент, время начального освобождения от налогов, состояние местной экономики, погода, и прочая, прочая...

И так надо весь мир обойти и стать самым богатым человеком планеты!

Игра поражает своими деталями, которые вначале очень усложнят Вашу игру. И в самом деле, как Вам понравится отслеживать такие параметры как: проценты выигрыша и сумму призов в игровых залах, охранять парк от хулиганов, изменять и отслеживать возрастной диапазон Ваших гостей; самому строить новые аттракционы и устанавливать цену билета; указывать количество сахара в сливках, чтобы дети еще раз купили их; устанавливать специальные пути перед аттракционами, чтобы посетители шли не по одному, целой группой; класть большее количество льда в Коку — колу, что снизить накладные расходы, просчитывать стоимость акций магазинов и залов и еще куча всего. И без подробной инструкции в это очень трудно въехать. Но после первых пяти — десяти лет нищеты, разорения и банкротства Вас ждет светлый путь капиталистического будущего.

В заключение дадим несколько советов:

* не спешите быстро открывать парк для посетителей — вначале все грамотно подготовьте;

* не экономьте на персонале — без него никуда не денешься, но и не перестарайтесь;

* отпор хулиганам давайте при входе — иначе разнесут весь парк;

* внимательно следите за состоянием аттракционов — могут сломаться и Вас тогда загаскают по судам родственники тех посетителей, которые были слишком доверчивы и неоправданно смелы;

* постоянно чистите туалеты — только представьте себе, что может произойти;

* внимательно следите за посетителями — их настроение потратить деньги, их усталостью, их мыслями и желаниями (через пузырьки мыслей)

* постоянно работаете с ежемесячником — там очень наглядно отражено текущее положение дел

Девиз данной игры — «Копейка доллар бережет», так, что не просчитайтесь. Мы крепко верим в Вас и желаем удачи!

Хотите иметь кучу денег?

CHEATS

Начните игру. Поставьте парк и в конце срока продайте его. Возьмите пароль. В пароле 3 последних символа переставить в обратном порядке — и сразу станете обладателем несметного количества денег.



УПРАВЛЕНИЕ

START — Меню пиктограмм;

A — Экран покупателя;

B — Быстрое меню.

C(держать) — Открытие парка

A/B — уменьшение/увеличению быстроты действия

B в быстром меню:

A — выбор, B — удаление.

TOY STORY



DISNEY INTERACTIVE 1995

Платформер

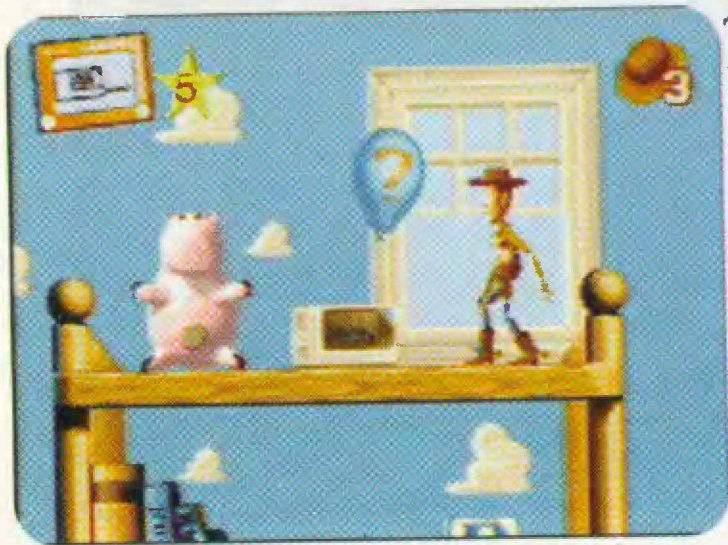
24 Mbit

1 игрок

Есть подозрение, что конец данного столетия будет изобиловать 16 — битными силиконовскими игрушками, иначе кто же будет играть в SNES и MEGADRIVE, когда существуют "Play Station" и "Ultra"? Производители игр это понимают очень хорошо и уделяют массу времени на совершенствование графики до предела.

И вот последствия: очередной силиконовский монстр в Ваших руках — Toy Story. Игрушечная история, стало быть. Сюжет полностью соответствует мультфильму (кстати, сделанному также целиком на "SG"). Главный персонаж — лихой и отчаянный, правда, несколько игрушечный ковбой Вуди, являющийся на деле любимой игрушкой мальчика Энди. Все в нем хорошо: добрый молодец, герой Дикого Запада, отважный не в меру. Но вдруг Энди на день рождения получает новую игрушку — космического рейнджера по имени Базз Световой Год. Что и говорить — у Вуди появляются веские причины для ревности: как никак настоящий звездный супермен в боевом скафандре, оборудованном крыльями и почти что настоящим лазером... Вот на этой почве базируется сценарий игры. Хотя исключительно противоборством Баззу он не ограничивается. Пройдя через множество испытаний, ковбой и космонавт становятся настоящими друзьями, и Вуди не раз придется вытаскивать Рейнджера из всяких неприятностей. Тем более, что однажды удалившись из родного дома за

день до переезда всей семьи, наши герои попадают в какие — то совершенно невероятные передряги, так что есть риск и вовсе не попасть домой, а подвергнуться трансплантации жизненно важных запчастей в руках мальчика Сида, на досуге уже вполне профессионально практикующего Латасентрикпропатрию (© Роберт Шекли), и, таким образом, превращающего свои игрушки в устрашающе уродливых мутантов. Правда,



впоследствии добрый мальчик передумает производить сие расчленение, и "предложит" Баззу пролететься в космос на фейерверочной ракете... К чему пересказывать мультфильм, из хода игры Вам и так все будет понятно, хотя сюжет здесь явно неслабенький и вполне позволяет развернуть многоплановое игровое действие, что, надо сказать, и было сделано, причем сделано великолепно. И причисление данной игры к категории "Action/platform" тоже не означает, что все ограничивается продвижением по уровням до конца, поединком с боссом и новому, чуть — чуть усложненному повторению вышеуказанных действий. Нет! Во — первых, на "ходилочных" уровнях придется решать логические загадки, например, помочь игрушкам рассеяться по местам до прихода Энди, во — вторых, двухмерным бродом тут дело вовсе не ограничивается: будет возможность и на машинке порулить, и малость воздушное пространство пересечь (на дикой, надо сказать, скорости); на динозавре, скейте и т. д. проехаться, и даже... походить малость в 3 D лабиринте а ля "Doom"... Простора вполне достаточно и сложность — не шибко высока, так что игра крайне "удобоварима" для любого пользователя. Обсчитанные в 3 D фигурки персонажей (кстати, очень крупные, в сравнении хотя бы с Donkey Kong; про пса, догоняющего скейтборд я вообще молчу) и детали заднего плана, многообразность действия и звуковая дорожка в духе 60 — х годов — все это наведет Вас на мысль купить данное произведение. А коли



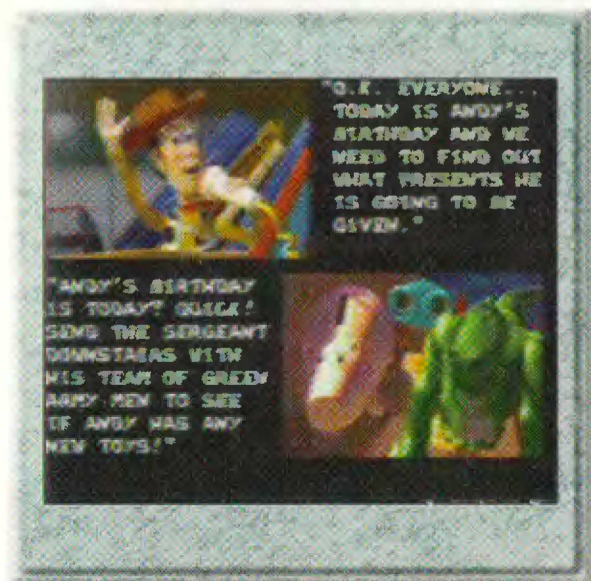
судить совсем объективно — игра действительно крайне новаторская для Драйва, и не поиграть в нее есть преступление. Уголовно наказуемое.

А из плохих сторон можно выделить только две (хоть и не очень важные, но все равно — обидно): несколько бледные, смазанные цвета и скудность возможных действий в "пешеходном" варианте — только кнутом размахивать, да цепляться. Вообще вся игра использует только две клавиши управления, хотя детям, для которых игра и делалась, простота управления всегда была по душе.

На заставке сделать А, В, →, А, С, А, ↓, А, В, →, А — получите возможность перескакивать через уровни, нажав в паузе кнопку А.

CHEATS

На втором уровне соберите семь звезд, затем вернитесь к началу уровня, и полезайте в коробку в левом нижнем углу. Там сидьте, и ждите, пока звезда, символизирующая ваше здоровье, не начнет вращаться. ОК, теперь Вы можете играть игрушечным эквивалентом некоего господина МакЛауда. Получаете Бессмертие.



TURTLES III



KONAMI 1993

Аркадный платформер

8 Mbit

1-2 игрока, 5 уровней

Как-то утром Эйприл О'Нил, известная тележурналистка, делала репорт вблизи Статуи Свободы. Но случилось нечто странное, и может даже страшное... Вдруг

Статуя, а вместе с ней и весь Манхэттен, уменьшились в размерах раз эдак в четыреста, и исчезли... знаем — знаем, чьих рук дело. Это негодяй Шреддер, воспользовавшись силой Гиперкамня (что за странный артефакт?), совершил сие злодеяние, дабы поместить процветающий район в "Измерение X"...зачем? Загадка. Что делать? Тоже загадка. Но есть способ ее разрешить. И, поверьте, Вы его знаете... Да, снова — Дикий Горячечный Бред Сумасшедшего Дегенерата (© Горбенко Валентин Леонидыч, добрый учитель математики) — ЧЕРЕПАХИ... Это не кончится никогда. Знаю.

Пополнение поголовья черепахового стада есть практически священная миссия компании KONAMI, которая понаделала игрушек про черепашек — ниндзя буквально на все восьми — и шестнадцатибитные консольки, существующие на этом свете. Правда, то ли с фантазией у них там плоховато, то ли игровая концепция им настолько нравится, но налицо неоспоримый факт: во всех платформенных рубилках черепахового содержания четко прослеживаются одни и те же тенденции к построению уровней, врагам, боссам, и тд., то есть если Вы видели Turtles in time на SNES или TMNT 2 or 3 на DENDY, то считайте, что и эту игру Вы знаете, как свои пять пальцев. Она, конечно, отличается от вышеперечисленных штуквин количеством уровней, некоторыми вариациями заднего плана, и тд., но смысл ее, впрочем, как и оформление, осталось тем же. Вид сбоку, и никаких вариантов. Четыре героя (само собой) с давно всем знакомыми специальными движениями; старые вражины с их старыми атаками и непролазной тупорылостью; пицца, которую черепахи пожирают для восстановления здоровья, и беспробудная рубка на две стороны, тоже совершенно безыскусная. Разумеется, Вам вменяется в обязанность пройти через все





опасности, зарубить миллиард совершенно одинаковых ниндзя (различающихся исключительно цветом одежды и оружием), победить немножко боссов, среди которых непременно Рокстеди, Кренг и доктор Стокмен, и добраться до глотки Шреддера, с последующим дружеским расчленением. И, совершенно в обязательном порядке, черепахам надлежит прокатиться на серфах, подниматься на лифтах, быть раздавленными выезжающими из

бэкграунда автомобилями... знакомо, неправда ли? KONAMI, конечно, себя уважает в достаточной степени, чтобы не переносить игру один в один, но стоят ли старания того? Contra и Castlevania для Мегадрайва, как ни крути, превносили некоторые положительные новшества в свои предыдущие части на других платформах, но черепахи, скажу прямо, повергли меня в ностальгический кошмар... Дружеская рекомендация: если кроме Hyperstone Heist Вы не имели возможности заниматься черепашьим промыслом, то купите сие для самообразования; в противном случае, ради всего святого, не надо!!!



Графика и музыка в игрушке весьма достойные, все в достаточной мере плавно

анимировано и быстро двигается, звуковые эффекты — невразумительны, видеоэффекты хороши лишь на последнем уровне, у Шреддера. Уровней мало, играть легко и скучно. Управление хорошее.

P.S. Как во всяком творении KONAMI, полную заставку — окончание игры можно увидеть лишь в том случае, если игра пройдена на самой высокой сложности.

На заставке KONAMI набрать С,В,В,А,А,А,В,С, дождаться заставки самой игры, и там набрать А,В,В,С,С,С,В,А — получите доступ к выбору уровней.

CHEATS



УПРАВЛЕНИЕ

- А — рубить.
- В — прыгать.
- С — бежать
- А+В — специальное движение (требует затрат жизненной энергии)
- С,В — удар плечом.
- С,В,А — подкат.
- В,А — удар ногой в прыжке.
- В,А+вниз — удар в прыжке оружием.

Urban Strike



ELECTRONIC ARTS 1995

Леталка-стрелялка
стратегия

16 Mbit

1 игрок, 10 уровней

Эх, ну зачем так? Это — неправильно. Не верно и не должно быть. Но поздно жаловаться и кричать: продолжения делают без учёта пожеланий трудящихся на ниве монитора и джойстика личностей. Часто бывало, что слишком много заморочек, вместо того, чтобы украсить игру ещё больше, делают её наименее привлекательной для игрока. Почему так — не знает никто, но, однако же, факт... Десертом обычно всё заканчивается, однако Страйки — случай особенный: с «Desert» они начались. «Desert» — это пустыня. А в пустыне живут арабы. Они люди такие, воевать предпочитают порой. И, как известно, война в Заливе — была большой свалкой. «Desert Strike» повествовал о самой что ни на есть секретной операции вертолётных (если такие вообще существуют, ну да не важно) войск США. Храброго пилота пинками затолкали в кабину и заставили по очереди очищать четыре огромные зоны пустыни от малейшего присутствия войск главного злодея. Вы думаете, его звали Саддам? НЕТ! КИЛБАБА ЕГО ЗВАЛИ! Вот так-то. Ну да простим программерам их маленькие исторические неточности, ведь игрушка была о-о-о! Да что Вам рассказывать, Вы и так всё знаете.

А затем свершилось чудо: вышел сиквел «Desert'a» под названием «Jungle Strike». Однако же снова факт: «Jungle» был гигантом продаж и пользовался совершенно неприличным успехом у всех более-менее геймерски образованных личностей. И это правильно: он — классика, причём непререкаемая. Но «Urban»... Нет, это не есть попытка покрыть позором очень техничную вещь: по сравнению с «J.S.», при сохранении всех особенностей (изометрическая проекция, разбивка игры на отдельные миссии, те же ресурсы, оружие и интерфейс), всё стало ещё красивее, динамичнее и чётче, появились новые виды миссий и способы их выполнения, увеличилось количество уровней (на один) и разнообразие альтернативных вертолёту транспортных средств (одно из них, кстати, простой американский пилот, который умеет ходить)... Но где первозданный элемент дикости? Где природа — маман? Каких-то жалких две зоны... А остальное? Алякатрас какой-то, Бруклинский мост, Манхэттэн... Это — неправильно! ...Хотя кто мы такие, чтобы судить? Миллиарды журналов оценивали «Urban» как «Very — Very — Very...». Но...скучно. Хотя описывать, как ни странно, придется.

Итак: злодейский злодей Карлос Ортега, лучший друг генерала Килбабы (вечная память), уцелел — таки после большого пырялова во времена "Jungle". Он изменил имя, внешность, социальный статус, но злые и недобрые помыслы в мозгу сохранил. И теперь, заделавшись наикрутейшим бизнесменом — снова

безобразничает с оружием. Кстати, зовут его теперь Мэлоун — Арбуз, так сказать. Храбрости данному индивиду всегда хватало в избытке, да и наглости тоже. Посему, купив на образовавшиеся ненароком миллиарды огромный военный лазер, и спрятав его от любопытствующих взоров в некоей пустыне, он сидит, счастливо покуривая анашку в предвкушении огромного и чудовищного преступления, медленно созревающего в его мозгу. Сжечь ВСЕ!!! Маньячина, иными словами.

Командование, прослышав про это все, снова — не без помощи грубой физической силы — впахивает Вас в винтокрылого монстра и дает огромную гору всяких там заданий — делай, мол, что положено, и медалью получишь большую. А не сделаешь — такое время, батенька... Безбилетный проезд карается смертной казнью. Вот и грусти тут аки хош...

В целом — ход игры остался полностью неизменным в сравнении с "Jungle", но прибавились, как уже было сказано выше, несколько новых типов миссий; и пешеходные уровни (На которые не даются, кстати, пароли). Появилась возможность изредка пересаживаться в большой транспортный вертолет, внутрь которого помещается аж 15 пассажиров, участились воздушные схватки, и вообще... но оригинальностью все это — совсем никак и не пахнет. Так что игра вышла превосходной в техническом отношении, но простой, неинтересной и скучноватой. А все кто виноват? Пилот, естественно...

Уровень 1.

Миссии:

1. Уничтожить радары.
2. Захватить зеркала для лазера и доставить на баржу.
3. Уничтожить подводные лодки.
4. Захватить пластического хирурга.
5. Уничтожить мосты.
6. Спасти Зеленых Беретов (пересесть на большой вертолет, доставить зажигательную бомбу к дымовому сигналу в джунглях, спасти беретов и убить их врагов).

Уровень окончен — слушайте брифинг. Внимательно!!! Вот именно в этом месте пластический хирург расскажет Вам, что Мэлоун — никто иной как Карлос Ортега.

Уровень 2

Буровые вышки, добывающие нефть со дна моря, были приобретены Ортегой и переоборудованы под военные базы.

Уничтожьте все вооружения Ортеги и спасите пассажиров тонущего корабля.

Миссии:

1. Уничтожить радарную станцию на берегу.
2. Разрушить укрепления на малых нефтяных вышках.
3. Сесть на большой вертолет и спасти с тонущего корабля 15 пассажиров. Это надо сделать за 3 минуты, иначе корабль потонет.
4. Заберите с русской подводной лодки ее экипаж и доставьте на лодку секретный груз.
5. На главной нефтяной вышке расстреляйте пушки и уничтожьте 7 самолетов — невидимок до того, как они взлетят.





6. Высадитесь на вышку.

Уровень 3.

Этот уровень Вы проходите пешком. Уничтожайте все, что можно уничтожить: самолеты, ящики с оружием, сенсоры и, конечно, солдат противника. Спасите пленного агента, он скажет Вам, что на устройстве вызова бомбардировщиков Вам надо нажать кнопку А. Нажмите ее, и у Вас есть две минуты, чтобы убежать. После этого база будет уничтожена с воздуха.

Уровень 4.

Миссии:

1. Спасите группу скаутов, захваченных в заложники.
2. Разгромите вражеский лагерь.
3. Уничтожьте парашютный десант и спасите контрактников.
4. Захватите планы расположения броневиков.
5. Залезьте в броневик (доступ — кнопка С) и взорвите другие броневики.
6. Пересядьте в вертолет, принесите бомбу к воротам фабрики оружия и сбросьте ее (кнопка А).



Уровень 5

Миссии:

1. Разминировать мосты, стреляя по бомбам.
2. Разрушить радиовышку.
3. Уничтожить здания корпорации МЭЛОУН.
4. Разгромить вражеские броневики и строения на военной базе.
5. Взорвать лаборатории.
6. Отбейте атаку на вашу базу.
7. Предотвратите побег помощника Ортеги, взорвав его машину.
8. Пробейтесь на территорию тюрьмы Алькатрас, взорвите все, что можно взорвать и садитесь у здания тюрьмы.

Уровень 6.

Снова "пешеходный" уровень. Уничтожьте сенсоры, закрывающие двери, ящики с оружием и пушки, а также солдат противника.

Похитите секретные планы Мэлоуна и спасите заложника (сопроводив его туда, куда ему нужно), отстреливаясь от врагов.



Уровень 7.

Полет над городом. Город горит, пораженный лазером Ортеги.

Миссии:

1. Атакуйте здание финансовой компании Мэлоуна.
2. Спасите 28 гражданских от пожаров.
3. Разружьте посадочные площадки вертолетов и сами вертолеты
4. Спасите членов правительственной организации и разминировать здание торгового

центра (доступ — кнопка А).



Уровень 8.

Полет над ночным Лас — Вегасом.

Миссии:

1. Поймать командира радарных пунктов (он расскажет Вам, где находятся радары).
2. Расстреляйте радары.
3. Уничтожьте технику Ортеги, блокирующую дороги.
4. Взорвать броневики врага, патрулирующие город.
5. Уничтожить электростанцию.
6. Атаковать казино, уничтожить охрану и сесть.

Уровень 9

В казино разрушите укрепления роботов — пулеметчиков, расстреляйте боссов мафии, спасите заложников и найдите платформу подземки, которая доставит Вас на следующий уровень. На уровне есть одна фишка — парень, играющий на гитаре. Возле него лежит ARMOR, который появляется вновь при застреливании вами кого-либо. Количество возможного армора зависит лишь от того, сколько мешочков с деньгами Вам удалось извлечь из расстреленных игровых автоматов.

Уровень 10

lev 2 CR3MVKCDTFL	надлежащим образом; для каждого уровня мы приводим верные буквы ниже).	PASSWORDS
lev 3 ZR3MVKCDTFL		
lev 4 9GWVXGDR4KD		
lev 5 NBVT4Y9N37T		
lev 6 H6JKZGDR4KD		
lev 7 L6JKZGDR4KD		
lev 8 GP7VKNGB7S9		
lev 9 B7XYNHBWVXH		
lev 10 W7XYNHBWVXH		
WIN SCREEN: D7XYNHBWVXH		
PASSWORDS с немеренным запасом	lev 2 C6	
жваней (пароль на первый уровень	lev 3 Z6	
легко преобразуется во все остальные,	lev 4 99	
если изменить первые две буквы	lev 5 NB	
	lev 6 H7	
	lev 7 L7	
	lev 8 G7	
	lev 9 BD	
	lev 10 WD	

Уничтожьте технику противника, армейские бараки и персонал, обслуживающий лазер. Затем расстреляйте внешние укрепления лазера и летите к бараку Карлоса Ортеги. У него бомба! У Вас есть совсем немного времени, чтобы сбросить его на его детище — лазер, и если все пройдет удачно, Вы увидите большущий взрыв, знаменующий конец Ортеги и ваших приключений.



УПРАВЛЕНИЕ

А — мощные ракеты Hellfire; сбросить несомый груз.

В — легкие ракеты Hydra.

С — пулемет.

А+ влево / вправо — движение боком.

В меню, выводимом кнопкой старт

А — карта.

В — посмотреть задания.

С — статус — степень выполнения

Zero Tolerance



ACCOLADE/TECHNOPOP 1994

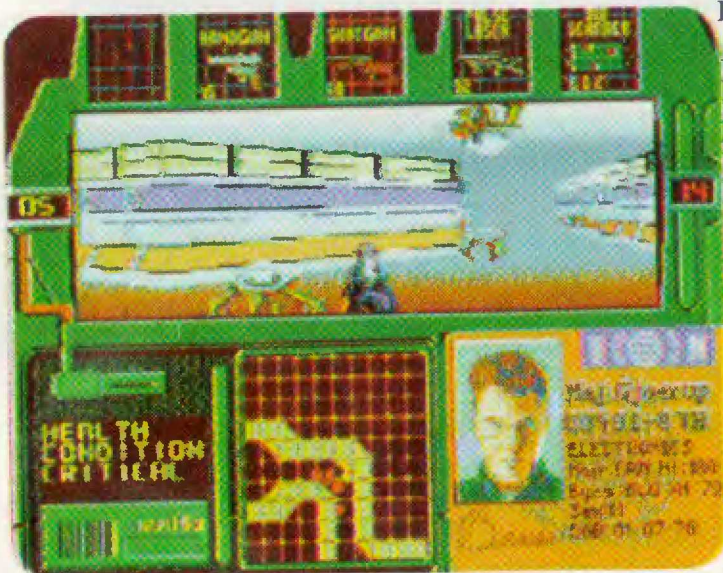
3D ходилка-стрелялка

16 Mbit

1/2 игрока, 38 ур.

окончательным и бесповоротным фанатом "DOOM"? Если Вы относитесь к той категории людей, кто на все вышеуказанные вопросы отвечает "я", эту игру лучше не покупайте. Всем же остальным — мы рады представить весьма почетный клон великого и могучего "Doom'a". Итак, знакомьтесь: "Терпение — на нуле". Сюжет: некоторое количество народа из нового подразделения специальных сил ООН было проинформировано начальством о сверхсекретной операции "Zero Tolerance", намеченной к исполнению немедленно. Суть операции в том, чтобы освободить околоземную космическую станцию от инопланетян, вторгшихся на нее. Вот, собственно, и все. Цель игры — последовательно отстрелять на всех уровнях пришельцев, роботов, и людей, подвергнутых обработке. В Вашем распоряжении — пять лихих спецназовцев, разных по профессиям и возможностям, но единых в стремлении расправиться с монстрами, пытающимися захватить Землю. Выбрав по представленному краткому досье наиболее Вам симпатичного персонажа, Вы начинаете игру.

Что можно сказать? Драйв не имеет в своем нутре специального процессора для трехмерных построений. Поэтому мы были очень приятно удивлены качеством 3D графики в этой игре. Конечно, цвета и квадратики несколько портят общее ощущение, но, в целом, сам трехмерный синтез "Background'a" сделан очень грамотно, и за счет уменьшения игрового экрана (без жертв, извините, ну никак не получается) игрушка абсолютно не тормозит. Это о хороших ее сторонах. Плохо же то, что она абсолютно неинтеллектуальна — знай, долби себе всех, кого ни увидишь. Все двери открываются сами собой, не нужно искать предметы, позволяющие заглянуть в скрытые уголки уровней, просто — обычная убивалка. Ход игры: управляя персонажем, который, в отличие от того же "Doom", может выполнять кроме стандартных движений (поворот, идти, выстрел, смена оружия) еще и специальные, например, подпрыгнуть или присесть, Вы очищаете уровень за уровнем от нехороших "Alien'ов". Естественно, собираете оружие (пистолет, винчестер, огнемёт, лазер, пистолет с лазерной наводкой, базука и еще куча подобных штук); и другие предметы, призванные помочь Вам преодолеть все трудности пути. К этим предметам относится "Bioscanner" позволяет видеть на радаре всех врагов сразу, "Bullet Proof Vest" — бронежилет; огнетушитель и прочие жуткие прибаамбасы. Ориентироваться в игре можно двумя способами: по радару (показывает близлежащую местность, находится внизу экрана) или карте (показывает весь уровень целиком, выводится кнопкой "START"). Переход с уровня на уровень осуществляется с помощью лестницы или лифта, после того как все враги уничтожены. Число оставшихся в живых



врагов показывается счетчиком, находящимся в левой части экрана, а в правой, соответственно, находится показатель жизненной энергии, восстанавливаемой с помощью аптечки. Во время игры Вы просто посещаете все помещения, обозначенные на карте, и систематично отстреливаете плохих ребят. Они обозначены на радаре красными точками, и при появлении в зоне видимости — издают характерный звук, что радует, т.к. нельзя застать игрока врасплох. Вариаций врагов немного — всего видов, наверное, восемь, но это компенсируется частенько просто огромных их числом (причем одновременно). Так что Ваш спусковой палец здесь не найдет долгожданного отдыха — работы хоть отбавляй. Стоит заметить, что уровень "приближения к реальности" в этой игре гораздо выше, чем например, в "Wolfenstein 3D" на Super Nes (хотя графика Вольфа поприятнее будет): помещения отличаются довольно сложной конфигурацией, освещение неравномерно, и с врагами сражаться малость поинтереснее (специально для фанатов "Mortal Kombat": если

сзади пристреливаемого вами врага — стена, Вы можете видеть, как после Вашего попадания его внутренности плавно стекают по плоскости вниз). Да, кстати: если попали под обстрел — опасайтесь потерять ориентацию: ударная сила пули частенько разворачивает Вас в совсем неожиданном направлении. Игра состоит из трех больших миссий, разделенных по уровням (этажам), после прохождения этажа — дается пароль.

Первая миссия — освободить вышеуказанную станцию от пришельцев. Она скорее тренировочная, чем "настоящая": враги не очень свирепствуют, лабиринты не сложны, и единственная проблема заключается в боссе,

которого, впрочем, нетрудно успокоить непрерывной стрельбой из винтореза.

Вторая миссия несколько сложнее, чем первая. Чужаки, видя, что наши герои очень смело выкинули их со станции, предпринимают контратаку, и захватывают... Что бы Вы думали? Центральное здание ООН, по совместительству — штаб-квартиру Специального Подразделения. Что делать, своих надо спасать. Посему бесстрашные солдаты высаживаются на

крышу небоскреба, и, этаж за этажом, спускаются вниз, очищая от монстров дом родной. Здесь уже потихоньку возникают трудности. Некоторые этажи нельзя пройти сразу, нужно спуститься на пару уровней вниз, и дойти до другой двери. Лабиринты здесь — несколько покруче, да и сами уровни посуровей. Например: встречаются очаги пожаров, которые нужно тушить, дабы пройти вперед (уровень, естественно, весь в дыму и копоти — соответственно обзор несколько затруднен); или, (что особенно нам понравилось) на самой первой зоне (крыше) по Вам долбит снайпер, укрывшись за рекламным щитом... на соседнем доме! Так-то. Босс здесь — просто какой-то убийца, и рекомендуется разбирать его с помощью базуки (если она у Вас есть), или ставя мины. Пару человек, даже при очень хорошо сложившихся обстоятельствах, он с собой заберет, хотя лучше посидеть подольше, но научиться проходить его (босса) без потерь.

Миссия третья. Монстры, видя неустранимость наших бойцов, решили уйти в подполье. Поэтому теперь Вам придется пробиваться по подземным этажам, уже очень хорошо переоборудованным пришельцами под свои недобрые нужды. Лабиринты тут... не то что черт, сам Сатана сломает ногу, а может и обе. В каждом — множество маленьких комнаток, столь густо заселенных, что даже счетчика не хватает. Поэтому лучшее здесь оружие огнемёт или базука. Уровней немного, но проходятся с очень большими трудностями (пропустил одного — единственного пришельца — придется облазить заново все три сотни комнаток!). Боссом здесь является главный монстр, непрерывно порождающий адских псов, постоянно атакующих Вас со всех сторон.



Совет: наберите побольше оружия, встаньте в угол, и спокойно отстреляйте все заряды. Кончились патроны — не беда, кулаки тоже не просто так выросли. На наш взгляд — второй босс — сложнее, но может кому — то это покажется не верным. Ладно. Что можно посоветовать тем, кто хочет игру пройти:

1). Лучше играйте девушкой по прозвищу Soba, она очень редко промахивается.

2). Если где — нибудь на уровне валяется биосканер — берите его, когда останется мало врагов: искать гораздо проще.

3). Винчестер — самое полезное оружие в игре, лучше собрать полный боезапас.

4). Пройденный уровень — всегда доступен для повторного посещения, так что пропущенные аптечки даром не пропадут.

Ну, вот и все, что можно сказать по этому поводу. В заключение несколько субъективных впечатлений и объективных фактов:

1) Игра просто набита довольно качественной оцифрованной речью, чего нельзя сказать о музыке. Поэтому первое лучше всегда включать, а второе наоборот.

2) Несколько смущает опция "two players game via cable". Что это? Может быть, как в "Doom'e", Death Match? Если есть возможность — то стоит проверить.

3) Откровенно радует динамичность самого процесса, но все же маленький экран здорово раздражает. Хотя человек может привыкнуть ко всему...

Level 1

1. DOCKING BAY 1
2. DOCKING BAY 2 - DDqbtvLqg
3. BRIDGE 1 - HFt8vtJug
4. ENGINEERING 1 - HHbd-*)jug
5. ENGINEERING 2 - bv3duz*)mrw
6. ENGINEERING 3 - hLbdu*)mrw
7. ENGINEERING 4 - HvYdu*)mrw
8. GREENHOUSE 1 - WPMds\Os2
9. GREENHOUSE 2 - DF)d-/qh
10. GREENHOUSE 3 - LiK6*/FB
11. BRIDGE 2 - PIL6*/FB
12. REACTOR 1 - HDpb*/OgF
13. REACTOR 2 - HH6d-*)vg

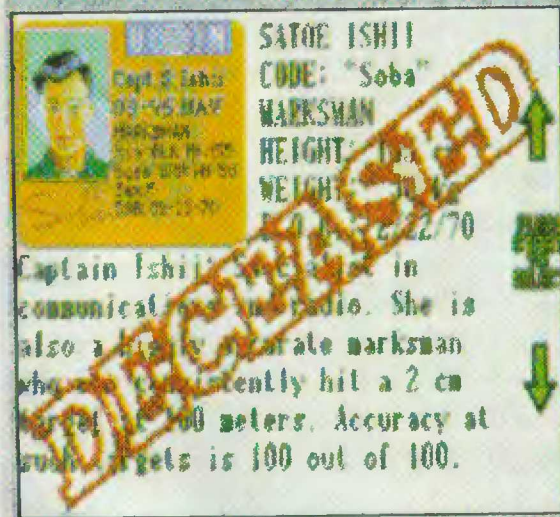
Level 2

1. ROOFTOP - HH6d-*)ug
2. FLOOR 164 - UD)U*sxFB
3. FLOOR 163 - duTy*s?tj
4. FLOOR 162 - dLJy*t?vi
5. FLOOR 161 - bFq7-vNvU
6. FLOOR 160 - KP?7*/Dn5
7. FLOOR 159 - HnD7*3?nz
8. FLOOR 158 - PDsQ/s?IU
9. FLOOR 157 - bnLy**?gB
10. FLOOR 156 - L)r7tsDgB
11. FLOOR 155 - WFLyvCDgf
12. FLOOR 154 - cHxyv/?gD
13. FLOOR 153 - cHxyv/?gD
14. FLOOR 152 - 6HKQ-*DFU
15. FLOOR 151 - PDg5v/KFz

Level 3

1. BASEMENT 1 - bnL9m*Knh
2. BASEMENT 2 - aLqZk9Jcx
3. BASEMENT 3 - PvoZ5tPvi
4. BASEMENT 4 - Hij95/LuF
5. BASEMENT 5 - Ll)95/5my
6. BASEMENT 6 - 6HLhtJGz
7. BASEMENT 7 - ctatErJM7
8. BASEMENT 8 - GN6IEvJOQ
9. BASEMENT 9 - Dir9XtJgF
10. BASEMENT 10 - ?L6/VtJhI
11. BASEMENT 11 - Op69QsJgJ
12. BASEMENT 12 - The final section!

PASSWORDS



УПРАВЛЕНИЕ

A+вверх — прыжок

Влево, вправо — поворот

Вверх, вниз — идти вперед / назад

C — смена оружия

A+ вниз — пригнуться

B — огонь

	Предисловие.....	3
1	Aladdin.....	4
2	Another World.....	6
3	Atlanta 96.....	8
4	Battletech.....	10
5	Blockout.....	15
6	Boogerman.....	17
7	Cannon Fodder.....	21
8	Comix Zone.....	24
9	Doom Troopers.....	26
10	Dune II.....	28
11	F-117.....	33
12	Fifa 96.....	35
13	Golden Axe III.....	37
14	Gunship.....	40
15	Jim Worm II.....	42
16	Jungle Book.....	45
17	Jurassic Park II.....	47
18	Lawnmower Man.....	49
19	Lemmings 2.....	51
20	Lion King.....	54
21	Mortal Kombat III.....	56
22	Mutant League.....	58
23	Operation Europe.....	60
24	Pinocchio.....	62
25	Pitfall.....	64
26	Pocahontas.....	67
27	Road Rash III.....	69
28	Robocop & Terminator.....	72
29	Sonic III.....	75
30	Spot Goes to Hollywood.....	77
31	Super Wrestle Mania.....	79
32	The Story of the Thor.....	81
33	Theme Park.....	84
34	Toy Story.....	86
35	Turtles III.....	88
36	Urban Strike.....	90
37	Zero Tolerance.....	94

SEGA

Aladdin
Another World
Atlanta 96
Battletech
Blockout
Boogerman
Cannon Fodder
Comix Zone
Doom Troopers
Dune II
F-117
Fifa 96
Golden Axe III
Gunship
Jim Worm II
Jungle Book
Jurassic Park II
Lawnmower Man
Lemmings 2
Lion King
Mortal Kombat III
Mutant League
Operation Europe
Pinocchio
Pitfall
Pocahontas
Road Rash III
Robocop & Terminator
Sonic III
Spot Goes to Hollywood
Super Wrestle Mania
The Story of the Thor
Theme Park
Toy Story
Turtles III
Urban Strike
Zero Tolerance