

43

# D ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

# 30

ИМЁН,  
КОТОРЫЕ  
ПОТЯСЛИ  
ИГРОВОЙ  
МИР стр.76

- STAR WARS EPISODE 1
- SILENT HILL
- LEGEND OF LEGAIA
- EHRGEIZ
- SYPHON FILTER
- DISCWORLD 2
- STREET FIGHTER ZERO 2
- CYBORG JUSTICE
- F-22: INTERCEPTOR
- STAR TREK. TNG
- MAXIMUM CARNAGE
- MONSTER TRUCK WARS
- T2. THE ARCADE GAME
- ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

PLAYSTATION 2



GUILTY GEAR



XENOGears



NEED FOR SPEED 4





# 1 рубль — 1 газета!

Мужики! Уже прошел месяц, как вышла газета-игра «Дракон плюс».

Но до сих пор ее вы не найдете ни на одном лотке. А знаете почему?

Никогда не угадаете! Потому что она **ДЕШЕВАЯ!!!** «Возни много, навару мало», — говорят оптовики. А нам обидно — ведь мы и задумали выпустить газету именно из-за ее дешевизны. Мы хотели, чтобы в продаже появилось игровое издание, доступное по цене любому школьнику. Так что же, отказываться от этой идеи? Не хотелось бы так сразу.

Ведь газета «Дракон плюс» — первая игровая газета в России!



У редакции есть предложение ко всем москвичам — читателям «Великого Дракона» — давайте обойдемся без оптовиков!

**Давайте зарабатывать сами!**

Как? Очень просто (надеемся). Любой может прийти в редакцию и купить здесь газеты «мелким оптом» по цене «1 рубль — 1 газета» (при покупке 5 и более экземпляров).

А далее вы сами знаете, что делать — становитесь бизнесменом, и путь в Рокфеллеры вам открыт!

Место нашей встречи изменить нельзя:  
ул.Каретный ряд, д.5, редакция журнала «Великий Дракон».  
Телефон для справок: 911-07-00.



# ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

## ALL GAMERS, ATTENTION, PLEASE!

### ГЛАВНЫЙ КОНКУРС ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН» ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ВОСЬМОЙ ЭТАП.

РЕДАКЦИЯ ОТ ВСЕЙ ДУШИ ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ СЕДЬМОГО ЭТАПА, А ЖЕЛАЮЩИМ ВЛИТЬСЯ В ЧИСЛО ПРЕТЕНДЕНТОВ НА НОВЫЙ КОМПЛЕКТ ПРИЗОВ НАПОМИНАЕТ УСЛОВИЯ НАШЕГО КОНКУРСА:

#### 1. КОНКУРС ПРОВОДИТСЯ В ПЯТИ НОМИНАЦИЯХ:

- а) лучшее описание игры;
- б) лучший сюжет игры, придуманный читателем;
- в) лучший комикс;
- г) лучший рисунок;
- д) наибольшее количество секретов.

#### 2. УЧАСТНИКОМ КОНКУРСА

автоматически становится любой, приславший в редакцию описание какой-либо игры или секреты к ней, сюжет, комикс, рисунок. ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТСЕИВАЮТСЯ «ПО СРОКУ ДАВНОСТИ».

#### 3. ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ, ПРИСЛАННЫХ НА КОНКУРС, ОСТАЕТСЯ ПРЕЖНИМ.

а) материалы рассматриваются в порядке их поступления в редакцию. Ну, прямо, как фигурки Тетриса! Очередная вертится и так, и этак, и примеряется, куда бы ее пристроить, с чем бы ее скомбинировать. И так, пока не наполнится «стакан», то есть рубрики «Fun Club», «Фонтан фантазий», «Нет проблем», «Картинная галерея», «Комикс» или игровые рубрики очередного номера журнала.

ВНИМАНИЕ! Отвечаем на вопрос, который задают многие читатели. Статьи сотрудников нашей редакции, какими бы удачными они ни были, в конкурсе не рассматриваются. Таким образом, ни один сотрудник редакции, какую бы замечательную статью он ни написал, призов не получит. Так ему, болезному! Более того, свирепый главный редактор в конце замучил сотрудников, заставляя литературно обрабатывать и перепроверять письма читателей, чтобы как можно больше работ геймеров печаталось на страницах журнала. Таким образом, если вы увидели статью, подписанную сотрудником журнала, в которой есть слова типа «в статье использованы письма, присланные в редакцию Ивановым, Мотаро и Рыжей Кошкой», знайте, что эти геймеры уже имеют публикацию, идущую в зачет конкурса. Это же относится к читателям, упомянутым в рубрике «СПАСИБО» (см. 96 страницу).

б) так же, как в Тетрисе, фигурки, не уместившиеся в очередном журнале (стакане), не теряются, а ставятся в очередь к следующему. Правда, не все. Из очереди могут быть исключены описания тех игр, которые уже были ранее опубликованы. Чтобы такое описание «зацепилось», оно должно либо существенно дополнять ранее опубликованное, либо быть намного лучше него. Но еще раз подчеркиваем, что из конкурса не отсеивается ни одно письмо только потому, что оно было отправлено давно.

Хотим подчеркнуть, что на победу в конкурсе не могут претендовать описания, переписанные из статей журнала, сюжеты, содранные из фильмов или книг, рисунки, скопированные с других изданий, секреты, взятые из каталогов и сборников.

#### 4. СОВЕТЫ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА:

- а) старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались. Это касается и присылаемых секретов. Учтите, что если какой-то секрет уже был опубликован в каком-нибудь выпуске журнала, повторно мы его не печатаем. Поэтому смотрите ранее вышедшие номера и проверяйте свои материалы;
- б) точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не только то, что на наклейке картриджа). Особенно это касается «китайских» картриджей;
- в) подписывая игру псевдонимом, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;
- г) напрягитесь и пишите название игры, пароли, адрес, фамилию разборчивым почерком;
- д) если у вас есть возможность, присылайте тексты на дискетах.

А уж если вы можете сопроводить свое описание картинками с игры, записанными на дискету или видеокассету, то считайте, что уже заработали от редакции огромное СПАСИБО! Ведь этим вы здорово сократите предварительную обработку вашего описания, а, значит, и срок публикации;

- е) не ждите от нас ответа на вопрос: «как там мое письмо, и какое место я сейчас занимаю?» Увы, отвечать персонально каждому выше наших сил и возможностей.

#### 5. ПОБЕДИТЕЛИ, ПРИЗЫ, НАГРАЖДЕНИЕ:

- а) победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;
- б) победителем в номинации «наибольшее количество секретов» становится автор наибольшего числа публикаций в рубрике «Нет проблем», но не в ее разделе «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Так что претендующие на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству присылаемых материалов!

НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ. Поскольку в каждой рубрике «Нет проблем» мы публикуем около 70(!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редакции получают пометку «Проверено, мин нет!» Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.

- в) призы победителям устанавливает не только редакция журнала, но и фирмы — производители и поставщики приставок и игр. Количество этих призов, и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но призы, пока что, были неплохие. Надеемся, что, несмотря на кризис, и дальше будут не хуже.

**МЫ ОБЕЩАЕМ ВСЕМ ФИРМАМ, КОТОРЫЕ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ПРИЗЫ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА, ЧТО НАЗВАНИЯ ЭТИХ ФИРМ БУДУТ НАПЕЧАТАНЫ САМЫМ КРУПНЫМ ШРИФТОМ И НАВСЕГДА ОСТАНУТСЯ В СЕРДЦАХ ВСЕХ ГЕЙМЕРОВ!**

**ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!**





# СОДЕРЖАНИЕ

№43

**ВНИМАНИЕ!**  
НОВЫЙ ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:  
**911-07-00**

**FUN CLUB**

- 4 **Давайте попробуем!**  
Даешь игровую «мыльную оперу»!
- 4 **Угадай игру по стиху**
- 4 **Приколы геймеров**
- 5 **Невероятный язык, неслыханный человеком**  
Небольшая коллекция текстов с обложек пиратских дисков.
- 6 «...Каждая моя публикация... обращивалась гневными звонками в редакцию»  
Зак Местон: «Я писал примерно для двух дюжин печатных и электронных изданий. Но ни у одного из них не было такого клёвого названия, как «Великий Дракон»!»
- 9 **Star Wars, Episode One: The Phantom Menace**  
Звездные войны разгораются с новой Силой.
- 44 **Картинная галерея**
- 46 **Конкурс-викторина «А знаете ли вы Великобританию?»**
- 47 **Новости, новинки**  
Tokyo Game Show 99 Spring. Фоторепортаж.
- 53 **Хит-парады**
- 76 **Тридцатка самых значительных персон игрового мира**
- 96 **Наш выбор в Интернет**

## Sony PlayStation

- 12 **ENRGEIZ: God Bless the Ring**  
50 лет назад в развалинах древнего германского замка Эргейц был найден странный меч, названный в его честь. Клинок его был сломан...
- 17 **GUILTY GEAR**  
Дюжина персонажей представляет собой потрясающее месиво из Street Fighter, King of Fighters и Samurai Spirits.

## 18 LEGEND OF LEGAIA

Сюжет игры не рвет с мясом звезд с неба, но, по крайней мере, отличается определенной оригинальностью.

## 22 SILENT HILL

В эту игру нужно играть одному и непременно ночью.

## 24 DISCWORLD 2: Mortality Bytes

Ваша задача — сделать Смерть голливудской кинозвездой.

## 30 SYPHON FILTER

Вам предстоит прожить несколько дней в шкуре простого американского супер-шпиона Гэбриэля «Гейба» Логана, который обязан остановить козни международной мафии с русскими во главе.

## 34 NEED FOR SPEED: High Stakes

Кроме стандартного ухода от погонь, вы наконец-то сможете сыграть и за противную сторону — дорожную полицию.

## 37 KOUDELKA

Не исключено, что летом мы увидим игру с еще более мрачной атмосферой, чем в Castlevania.

## 37 APOCALYPSE

Четыре всадника апокалипсиса (смерть, чума, война и чудовище) снизошли на землю, надеясь навести здесь шороху...

## 38 XENOGears

Даже простое перечисление задействованных в разработке этой игры имен должно вызывать у бывалых RPG-игроков священный трепет...

## 41 STREET FIGHTER ZERO 2

Супер-удары всех персонажей.

## 50 Гостя из будущего

Следующая PlayStation: размышления на заданную тему.

## Забор

## 52 Откуда берутся землетрясения?

## 16 бит. MegaDrive

### 54 CYBORG JUSTICE

Плюсы и минусы жизни киборгов.

### 57 F-22: INTERCEPTOR

Главный объект игры — американский многоцелевой истребитель-перехватчик F-22, сделанный по технологии «Стелс».

### 58 STAR TREK. The Next Generation

Экипаж и пассажиры корабля в сумме составляют 1014 существ, под вашим командованием — 19 из них, на мостике одновременно присутствуют пятеро — и управлять всем этим предстоит вам одному, причем в режиме реального времени!

### 62 MAXIMUM CARNAGE

История начинается с того, что некто по имени Карнидж вырвался на свободу и принялся сеять повсюду хаос и смутнение.

## GAME BOY

### 67 MONSTER TRUCK WARS

Если всю игру вы стабильно показывали хорошие результаты, последняя гонка компьютерным противникам уже не поможет.

## 16 бит. Супер Nintendo

### 70 T2. THE ARCADE GAME

Продолжая тему предыдущего номера, вновь обратимся к доселе популярной серии игр «Терминатор».

## 8 БИТ

### 72 ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

Некий доктор Гангринус научился приручать помидоры и хочет с их помощью отомстить не понявшему его человечеству.

## ФОНТАН ФАНТАЗИИ

- 74 **Страна Мороженого.**  
Автор — победитель конкурса Великого Дракона «Мороженое столичное — самое отличное!»

## Комикс

- 81 **Возвращение Супер Пупера. Тени прошлого**

## Нет проблем!

- 87 **Секреты, пароли, приёмы.**
- 93 **Non-Stop! Играем без перерыва!**
- 95 **Кроссворд.**

## ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

- 95 **Ваша реклама заглянет во все уголки страны!**



# Лавка Дракона

Дорогие читатели! «Лавка Дракона» возобновила свою работу.  
Наш телефон: (095) 911-07-00.

Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли сделайте сами по курсу Центрального Банка на день отправки перевода (или предшествующий). Если в результате умножения получатся копейки, то отбросьте их, оставив только рубли.

Перевод нужно отправить по адресу: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

На бланке перевода обязательно укажите названия товаров, которые Вы хотите получить, свой точный и полный адрес, фамилию, имя, отчество и Ваш телефон с кодом города. Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода Вы позвонили по тел. (095) 911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой платить уже не придется.

**ВНИМАНИЕ!** Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт!

Ниже мы публикуем перечень лишь некоторых товаров, имеющих в «Лавке Дракона».

А полный каталог БЕСПЛАТНО можно получить двумя способами:

1 при заказе какого-либо НОМЕРА ЖУРНАЛА по почте просто напишите, что хотите получить полный каталог «Лавки Дракона». Мы вышлем Вам каталог вместе с заказанным журналом;

2 отправьте в наш адрес письмо, в которое вложите еще один конверт с маркой и вашим адресом. Мы вложим в этот конверт каталог и вышлем Вам.

Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 911-07-00.



NEW GAME

## Кое-что из того, что есть в «Лавке Дракона»

(Для облегчения выбора нужных Вам игр в скобках указываются номера журнала «Великий Дракон» (BD) или сборника «Крутой Геймер» (КГ), где вы можете найти описание этой игры).

### Игровые приставки 8 bit

Наименование товара	у.е.
Dendy Classic	18
Dendy Junior с пистолетом и картриджем	15
Subor BBG-1 (клавиатурная)	35
Game Boy	55
Game Boy Pocket	65

### Игровые приставки 16 bit

Sega Mega Drive с ключом Mega Key и двумя джойстиком	27
Sega Nomad (портативная приставка, совместимая со стандартными картриджами Mega Drive)	97

### Игровые приставки 32 bit

Sega Saturn	120
Sony PlayStation с Dual Shock и CD	175

### Аксессуары к приставкам у.е.

Accumulator Game Boy	6
Adaptor Game Boy	3
Adaptor Sega	3
Gun PSX Judge Dredd	30
Gun PSX Lunar Gun (+Red Sight)	30
Joystick PSX Dual Shock	30
Mega Key Sega	5
Memory Card PSX 15 блоков	4
Memory Card PSX 120 блоков	10
Memory Card PSX 120 блоков (с дисплеем)	13
Memory Card PSX 30 блоков	6
Memory Card PSX 360 блоков	18
Memory Card PSX 480 блоков	27
Memory Card PSX с сэйвами игры Resident Evil	12
Mouse PSX Mad Catz	13
Multi port PSX	20
Steering Wheel Universal Naki	70

Картриджи Game Boy	у.е.	Картриджи Game Boy	у.е.
All-Star Challenge	5	Killer Instinct	5
Animaniacs	5	Mortal Kombat II	5
Asterix 1	5	Mortal Kombat III	5
Asterix 2 (Obelix)	5	Prince of Persia	5
Attack of the Killer Tomatoes	5	Star Wars	5
Chessmaster	5	Tarzan	5
Hook	5	Terminator II	5
Jim Worm	5	Toy Story	5
Judge Dredd	5	Zen Intergalactic Ninja	5

Картриджи Super Nintendo	у.е.	Картриджи Super Nintendo	у.е.	Картриджи Super Nintendo	у.е.
Addams Family Values (BD 35)	9	Flashback	16	Rock'n'Roll Racing	16
Aladdin	18	Fun'n Games	13	Samurai Spirits (BD 28)	20
Batman Forever	19	Judge Dredd (BD 24)	13	Shaq-Fu	10
Batman Returns	10	Jurassic Park 2 (BD 41)	15	Spawn	12
Biker Mice from Mars	14	Killer Instinct (BD 33)	15	Starwing (Star Fox) (BD 23)	18
Bonkers	13	Lion King	18	Star Wars	16
Boogerman	19	Michael Jordan (BD 36)	13	Super Mario Kart	13
Cutthroat Island	9	Mickey Mania	13	Super Probotector	13
Donkey Kong Country (BD 21)	18	Mortal Kombat 2 (BD 35)	18	Syndicate (BD 24)	24
Donkey Kong Country 2 (BD 27)	18	Mortal Kombat 3	18	Terminator (BD 42)	14
Donkey Kong Country 3	22	Mortal Kombat 3 Ultimate	22	Toy Story	10
Doom NTSC (BD 34)	18	NHL-96 (BD 27)	14	Urban Strike (BD 27, 28)	16
Double Dragon 5 (BD 32)	10	Porky Pig's (BD 40)	8	Vortex (BD 29)	12
Earth Worm Jim 2	18	Prince of Persia 2 (BD 32)	18	Worms	18
Indiana Jones (BD 35)	13	Revolution X (BD 27)	12	Yoshi's Safari	12

Картриджи Sega Mega Drive	у.е.
Abrams Battle Tank (NTSC) (КГ 7)	3
Andretti Racing (КГ 7)	4
Aquatic Games (КГ 6)	3
Asterix and the Power of Gods (КГ 6)	4
Awesome Possum (BD 35)	4
Batman Forever (BD 24, КГ 7)	5
Battletech (КГ 7)	4
Blockout (КГ 6)	4
Bloodshot (BD 34, КГ 7)	4
Bonkers (КГ 7)	3
Boogerman (BD 23, КГ 7)	5
Bugs Bunny (КГ 7)	4
Cannon Fodder (КГ 6)	4
Castlevania Bloodlines (BD 35, КГ 6)	4
Chaos Engine (Soldiers of Fortune) (BD 23)	4
Comix Zone (BD 23, КГ 7)	4
Contra Hard Corps (BD 27, КГ 7)	4
Desert Demolition (КГ 7)	3
Earth Worm Jim (КГ 6)	5
Earth Worm Jim 2 (КГ 7)	5
Faery Tale (КГ 6)	3
FIFA Soccer 97 (КГ 6)	5
Flashback (КГ 7)	4
Gain Ground (КГ 6)	3
Gargoyles (BD 38)	5
Gauntlet 4 (BD 35, КГ 6)	4
General Chaos (КГ 6)	3
Goofy's Histerical Tour (BD 21)	3
Gun Fighter 1 (Lethal Enforcers 1) (КГ 7)	4
Gunship (BD 29)	3
Hook (BD 36, КГ 6)	4
Hurricanes (BD 36)	4
Jungle Book (КГ 7)	4
Jungle Strike (КГ 6)	4
Lawnmower Man (КГ 6)	5
Lethal Enforcers 2. Gun Fighters (КГ 7)	4
LHX Attack Chopper (BD 21, 28)	3
Lion King (КГ 7)	6
Lost Vikings (КГ 6)	3
Lost World: Jurassic Park 3 (КГ 7)	7
Marsupilami (BD 37)	5
Mega-Lo-Mania (КГ 6)	7
MiG-29 (BD 42)	3
Monopoly (на русском языке) (BD 39, КГ 7)	4
Mortal Kombat 2 (КГ 7)	6
Mortal Kombat 3 (BD 27, КГ 7)	7
Mortal Kombat 3 Ultimate (КГ 6)	7
Mutant League Hockey (BD 21, КГ 6)	7
No Escape (КГ 7)	4
Operation Europe (КГ 7)	5
Pink Goes to Hollywood (КГ 7)	3
Pinocchio (BD 33, КГ 7)	5
Pocahontas (BD 36, КГ 7)	7
Power Monger (BD 37)	3
Primal Rage (BD 28, 29)	6
Psycho Pinball (КГ 6)	4
Quack Shot (BD 29)	3
Rampart (BD 39, КГ 7)	4
Real Monsters (BD 38)	4
Red Zone (BD 35)	4
Rise of the Robots (КГ 6)	7
Ristar (BD 37, 38)	4
Road Rash 3 (КГ 7)	4
Robocop vs Terminator (КГ 7)	4
Sea Quest DSV (BD 40)	5
Shadowrun (BD 21)	4
Side Pocket (BD 33)	3
Skeleton Krew (BD 41)	4
Skitchin' (КГ 7)	5
Snakes Rattle'n'Roll (BD 36, КГ 6)	4
Soul Blade (BD 42)	6
Speedball 2 (BD 34, КГ 6)	4
Stargate (BD 24, КГ 7)	4
Sub-Terrania (КГ 6)	5
Super Hydlide (КГ 6)	4
Sylvester & Tweety (КГ 7)	4
Syndicate (КГ 6)	4
Taz in Escape From Mars (BD 29)	4
Techno Clash (КГ 6)	3
Theme Park (КГ 6)	4
Thunder Force 3 (BD 40)	3
Toy Story (BD 27, КГ 7)	7
True Lies (BD 21)	4
Urban Strike (КГ 7)	4
Vectorman 2 (КГ 7)	6
Virtua Fighter 2 (BD 34, КГ 7)	4
Wrestlemania: the Arcade Game (КГ 7)	7
X-Men 2 (BD 32)	4
Zero the Kamikaze Squirrel (BD 24)	4
Zero Tolerance (КГ 6)	4
Zoop (КГ 6)	4



# FUN CLUB

## Давайте попробуем!

«Если есть рубрика «Фонтан фантазий», — пишет Wood Elf из Москвы, — то почему бы не сделать раздел, где будет помещаться какой-нибудь рассказ в стиле фэнтези или другом стиле. Я, например, написал завязку истории, а в следующем номере журнала кто-нибудь из других читателей продолжит эту сюжетную линию. И так далее. Если писем с продолжениями будет много, вы отберете лучшее продолжение. Каждый отрывок должен занимать не более страницы. Представляете, какой извилистый и занимательный сюжет для книги или игры может получиться?»

**От редакции.** Если честно, то не представляем! И не в обиду Wood Elf-у, предложившему эту очень любопытную идею, руководствуясь его же советом его вариант начала рассказа мы уже забраковали. Но попробовать можно. Ждем писем с завязкой истории, которая должна стать коллективной! Условия такие: **1)** каждый отрывок должен быть не больше одной страницы и **2)** несмотря на ожидаемую бесконечность истории в целом, каждый отдельный отрывок обязан иметь свой логический конец (подобно завершению уровня игры).

Даешь игровую «мыльную оперу»!

## УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

Автор — BULLdozer, г.Рязань

Бегу. Стреляю. Монстры в ряд.  
За запертой дверью их целый отряд.

Doosh

Койот и страус — вот враги.  
Ты хочешь жить? Тогда беги!

Degeц Deшoицoи

Партнер шаром бильярдным  
влепил мне по лбу.

Такое везенье видал я в гробу!

Wиллeгoтa Fагe

Стреляю из пушки, палю из пулемета —  
Танк покидать мне совсем неохота.

Угlашe Bацлe Tаиk

# ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Final Fantasy VII** — игры интереснее нету на свете, легенды о ней разошлись по планете.

Хайоуи, г.Москва

**Tiny Toon** — пиф, паф, ой-ой-ой! Умирает зайчик мой!

**Comix Zone** —

как я любил читать комиксы во время грозы!

**Boogerman** —

ходячая помойка.

**Final Fantasy VII** —

«Санта-Барбара 2»

**James Bond Junior** —

что может сделать малыш с автоматом.

**Mortal Kombat** — давай, я

тебе пяткой в нос, а ты мне носом в пятку.

**Earthworm Jim** — я —

червяк и тем горжусь!

**Dizzy** — а если он упадет?

**Command & Conquer** —

«люди гибнут за металл».

Илья Коскин, г.Пермь

**Resident Evil** — при жизни был чувак качком, теперь же он лежит ничком.

**Resident Evil 2** —

последствия классной гулянки.

Bryan Fury, г.Москва

**Krazy Ivan** —

Иванушка-International.

Максим Рязанов,  
г.Москва

**Mortal Kombat** —

ничего себе удар!

Челюсть в сторону летит!

Ну и пусть себе летит —

я же семечки не ем!

**Boogerman** —

ты не пей из унитаза —

там микробы и зараза!

**Ren and Stimpy** —

у всех бывает, не у всех

проходит...

Wood Elf, г.Москва

**Worms** —

не заморить ли червячка?

Mr. Excellent, г.Кимры,  
Тверская обл.

**Dizzy** — крут без варки.

Арсений Алехин,  
г.Москва

**Alien 3** — свой среди чужих.

**Aladdin** — из грязи в князи.

**Populous 2** — трудно быть Богом (не по Стругацким).

**Pitfall** — приключения браконьера.

**Zombies Ate My**

**Neighbours** — лишь бы не отравились!

**Real Monsters** —

кошмарики в средней школе.

BULLdozer, г.Рязань

**Comix Zone** —

художник от слова «худо».

Лёха, г.Москва

**Sailormoon** —

Spice Girls в детстве.

**Dizzy** — Шалтай-Болтай сидел на стене...

**Monopoly** —

деньги были, да сплыли.

Крис Редфилл,

Леон Кеннеди, г.Киров

**Killer Instinct** — убьют и инстинкта не оставят.

**Resident Evil 2** —

или ты их, или ты, как они.

Udalov Igor, г.Москва

**Pirates! Gold!** — заплати налоги и живи спокойно.

**Resident Evil 2** —

я помню жуткое мгновение — передо мной явился ты!

Александр Плотников,  
г.Хабаровск

**Boogerman** — чистой породы — токсикоман.

Johnny M.

**The Jungle Book** —

Конституция (Основной закон) джунглей.

Максим Рязанов, г.Москва

**Final Fantasy VIII** —

нафантазировали восемь раз, нафантазируют и девятый.

Vil, г.Москва



# НЕВЕРОЯТНЫЙ ЯЗЫК, НЕСЛЫЖАННЫЙ ЧЕЛОВЕКОМ

**Уважаемые читатели! Перед вами небольшая коллекция текстов с обложек пиратских дисков, собранная Агентом Купером. Редакция предупреждает: «Чтение подобных опусов опасно для неокрепшего геймерского организма» и объявляет конкурс на нахождение наибольшего числа ошибок и нелепиц в этих «анонсах игр». Имя победителя будет опубликовано в журнале.**

## **Tiny Tank — русская версия**

Собирайте позитронные мозги и разное оружие забитых врагов, чтобы усовершенствовать свой танчик.

## **Silent Hill — русская версия**

В игре отлично скомбинированы элементы action и puzzle. Полное real-time отрендеренное окружение. Динамическая камера создает прекрасное ощущение дезориентации.

## **Gex 3D Deep Cover Gecko**

В следующей миссии, междугородный секретный агент совершит еще более удивительные приключения в поисках прекрасной Икстры, которую похитил хитрый и коварный Рез.

## **Анталогия Mortal Kombat**

...цифровые актеры представлены в виде полностью 3D объектов; трехмерные эффекты молнии в реальном масштабе времени обеспечивают героев полностью трехмерным фоном.

## **Akuji**

Превратитесь в пантеру и нанесите ужасные раны своим врагам, которых у вас будет более 30.

## **Rogue Trip: Vacantion 2012**

Вы — автонаемник, нанятый, чтобы показать туристам горячие точки радиоактивного, крутосваренного будущего...Rogue Trip — это битва, где вы будете аннигилировать соревнования с причудливым арсеналом всего, от роевых ракет до руго-вооружения и, может быть, вы даже доставите своих клиентов и себя из этой поездки живыми...

## **WRECKIN CREW**

Несколько персонажей со своими видео.

## **Yu-Gi-Oh**

Это история про маленького мальчика по имени Юги, который стал Yu-Gi-Oh, что означает — КОРОЛЬ ИГР

## **Metal Slug**

Вы должны провести своего героя через 5 разных миссий, преодолев все препятствия, врывая и расстреливая все, что попадает на пути

## **Ninja: Shodow of Darkness**

Игра изобилует различными уровнями

## **Xenogears**

Каратэ+гигантские роботы+анимэ+3D=суперRPG

## **V-Rally**

Dolby surround в реальном времени.

## **Metal Gear Solid**

Она затмила собой такие игры, как: Spyro the Dragon, Crash 3, Tomb Raider 3, использующих прошлые разработки компании Konami, в футуристическом духе MGS, популярных игр из серии «one more go»

## **Range Racer 4**

Продолжение известной игры с улучшенными графическими эффектами и возможностью соревнований на двух игроков.

## **Rage Racer**

Невероятная графика, невиданная человеком.

## **Command & Conquer Retaliation**

два варианта игры: вы играете за Алиев или Советских

## **Sentiel Returns**

Он возвращается на своем цоколе и обзирает пейзаж. Когда он видит вас, он начинает отсасывать вашу энергию. Его взгляд невидим и похож на пучок инфракрасных лучей. Попав в поле его зрения, необходимо сбежать как можно скорее

## **Constructor**

Только если у вас все в порядке с фантазией и предпринимательством, это для вас.

## **Kartia: The World of Fate**

Уникальный режим игры друг против друга!

## **Music**

Music — это первый и революционный музыкальный и видео креатор... Получите 10 уроков композиторского мастерства и поднимитесь до уровня Рахманинова или Стравинского у себя дома.

## **Bogey Dead 6**

Ваша миссия: ракетами воздух-воздух, воздух-земля, воздух-море поразить силы противника.

## **Tommi makinen rally**

Графические эффекты: затенение Горо.

## **Brunswick Circuit Pro Bowling**

Возможность контролировать свои действия и наблюдать за игрой друзей.

## **Batman & Robin**

Через 72 часа негодяй по имени Фриз превратит Нью-Йорк в гигантскую сосулку

## **Fisherman's Bait**

Удачной Вам рыболки, джентельмены!!!





# «...Каждая моя публикация... оборачивалась гневными звонками в редакцию»

Американский игровой журналист и сотрудник компании Working Designs Зак Местон, попавший в список «30 самых значительных персон игрового мира» (читайте в этом же номере на стр.76), любезно согласился ответить на вопросы, заданные сотрудником «Великого Дракона». Предлагаемое вам интервью было проведено в середине апреля при помощи электронной почты.



FU  
CLU

**Агент Купер:** Для начала, Зак, давайте покопаемся в вашей биографии. Как вышло, что молодой уроженец Гавайских островов, чьей карьерой предположительно должен был стать пост в местной сфере общественного питания, стал выдающимся геймером и игровым журналистом?



**Зак Местон:** Можно сказать, что от пожизненной обязанности задавать вопрос «вам картошку с кетчупом или горчицей?» меня избавила чистая удача. На самом деле пришлось, конечно, предпринять кое-какие манипуляции — в основном это были серии судьбоносных встреч с теми или иными людьми.

**Удачный момент №1:** Будучи пятнадцатилетним, я работаю на полную ставку в книжном магазине. Однажды к кассе подходит парень со стопкой журналов о Commodore Amiga (безусловно, самом крутом персональном компьютере, когда-либо сделанном). До этого я полагал, что являюсь единственным обладателем Амиги на острове Мауи, и тут же завязал разговор с парнем, которого, как оказалось, звали Джей Дуглас Арнольд. Вышло так, что он жил в одной минуте пешком от моей парадной двери, мы стали часто навещать друг друга в гости и переписывать игры (да, я знаю, что это пиратство!). Мать Арнольда владела небольшой издательской компанией, на базе которой мы вскоре начали выпускать фэнзин под названием Amiga Games Guide (хотя тогда мы гордо именовали его «нюс-леттером»). За 12 месяцев работы над ним я научился писать отзывы об играх, снимать картинки, пользоваться настольными издательскими программами, звонить в игровые компании и выклянчивать у них бесплатные игры — всему тому, из чего состоит работа игрового журналиста.

**Удачный момент №2:** Дуг Арнольд познакомил меня с Раселом ДеМариа, достаточно известным игровым журналистом, только что подписавшим договор на создание книжек — руководств по прохождению игр для молодого издательства Prima Publishing. В Prima как раз вышла серия книжек How to Win at Nintendo автора Джеффа Ровина, и Расел убедил их, что потребителю нужны более объемные и детализированные сборники. Проблема Расела была в том, что четыре книги (для NES, Game Boy, Genesis и TurboGrafx-16) нужно было завершить в трехмесячный срок. Ему необходим был человек, не просто проходящий игры, а доходчиво объясняющий, КАК он это делает. Таким человеком стал я. Уволившись в 17 лет из книжного магазина, я распрощался с «настоящей» работой на целых десять лет.

**АК:** Серия Secrets of the Games стала первой попыткой выпустить сборники профессиональных решений игр со времен книги Арни Каца, написанной в начале восьмидесятых, не так ли? Правда ли, что Расел ДеМариа присвоил себе всю славу от вашей совместной работы? Сейчас вы с ним поддерживаете отношения?



**ЗМ:** В 1990 году, когда я начал работу над Secrets of the Games для Prima Publishing, отдельной «отрасли» подобных изданий просто не существовало. Несколько компаний шлепали

прохождения своих игр, но это были дешевые буклеты, а не настоящие книжки. Сборники Джеффа Ровина, о которых я уже упомянул, тоже были так себе — ни скриншотов, ни особых деталей в стратегии. Книгу Каца я так и не видел, но подозреваю, что она близка к ровиновским творениям.

Да, Расел получил все авторские права и, как минимум, половину гонорара примерно за дюжину книг, над которыми трудился в основном я (Зак играл, писал текст и снимал все картинки — делал все, кроме верстки, но даже ее выполнял не ДеМариа — прим. ред.). По началу особых проблем не возникало: я был молод, глуп и крайне удивлен самим фактом, что мне хоть ЧТО-ТО платят за игру на приставке. Но чем дольше я работал «с Раселом», тем острее разгорался конфликт, и в результате я-таки покинул эту работу и издательство Prima — навсегда. Последний раз я говорил с Раселом на какой-то выставке три или четыре года назад, и это даже нельзя было назвать беседой: «Ну, и как ты? Хорошо? Хорошо. Я тоже. Ладно, увидимся!». Не знаю, чем он сейчас занимается, хотя я заметил его имя в титрах SimCity 3000 и иногда вижу, как он появляется на разных выставках за круглым столом как один из «экспертов». Я всегда буду благодарен Раселу за то, что он ввел меня в игровую индустрию, но всегда буду помнить, как он меня использовал.

**АК:** Оказали ли ваши книги какое-то влияние на индустрию? Похоже, что все сейчас кинулись делать книги-руководства, достаточно взглянуть на последнюю продукцию GameFan Books, к примеру.

**ЗМ:** Книжки, над которыми я работал, помогли Prima Publishing стать крупнейшим и самым влиятельным издателем подобной продукции на американском рынке. Сейчас они выпускают книги-решения практически ко всем мало-мальски значительным играм, имеют лицензионные договоры со всеми основными игровыми производителями. Они даже подписали долгосрочный договор с Nintendo через несколько месяцев после того, как были оштрафованы за использование карт из официального нинтендовского решения GoldenEye 007. Просто потрясающе!

Думается, мои книги помогли (хорошо это или плохо, не знаю) воротилам индустрии увидеть, что подобная продукция способна приносить высокую прибыль. Поэтому столько издателей занялись этим в последнее время, но теперь мы имеем дело с рынком, где очень высока конкуренция. Например, Imagine Media основало серию и выпустило руководство по игре в Tekken 3, которое с треском провалилось, после чего серия была сразу же убита, и следующие книги так и не вышли. Если издательский дом уровня Imagine не может утвердиться на данном сегменте рынка, становится понятно, насколько здесь горячо.





**АК:** Томми Талларико как-то назвал вас «Говардом Штерном видеоигр». Это, безусловно, преувеличение, но вам все же удалось не на шутку разозлить порядочное количество людей за вашу журналистскую карьеру. Откуда у вас столько энергии, чтобы не переставая обличать недобросовестных и сражаться с их юристами?

**ЗМ:** Я не только злил кучу народа будучи журналистом, я продолжаю портить им кровь на своей нерегулярно обновляющейся веб-страничке. А выводить из себя людей я начал около четырех лет назад, работая в журнале VideoGame Advisor. Выяснилось, что руководство VGA выделило место не только под мои обзоры игр, но и под колонку новостей. К тому времени я хорошо знал индустрию изнутри и восторгался тем, что происходит «за сценой», не меньше чем самими играми. VGA стал моим шансом написать об этом сумасшедшем доме, и в результате очень многие люди обиделись. Игровой мир давно был знаком с негативными отзывами о тех или иных продуктах, но отнюдь не с негативными репортажами (которые, кстати, вполне обычны в других отраслях развлекательной индустрии). Практически каждая моя публикация в VGA оборачивалась гневными звонками в редакцию.

Примерно два года назад я запустил личную веб-страничку — и выводил из себя еще больше народу. Обзор американских игровых журналов, полный (не всегда положительных) мнений о людях, которые там работают, составил основную часть сайта. За последний год я получил письма и звонки от полдюжины редакторов, критикуемых на страничке. Один из них даже угрожал побить меня на выставке E3 в Лос-Анджелесе, что наверняка было бы очень интересно. Заметьте, эти писаки позволяют себе любую критику в своих изданиях, но как огня боятся замечаний в собственный адрес.

**АК:** Ранее в нашей электронной переписке вы упомянули, что «Великий Дракон» — самое крутое название игрового журнала, когда либо вами слышанное. А в каких изданиях (печатных, электронных и онлайн-овых) довелось поработать вам?

**ЗМ:** Их больше, чем я могу вспомнить. В одно время (конец '94 — начало '95) я зарабатывал на хлеб сразу в полдюжине журналов, однако очень скоро понял, что с таким объемом работы справиться невозможно (низшей точкой моей карьеры стало увольнение из одного из этих журналов, после того как узнали, что я продал одну и ту же статью им плюс двум их конкурентам). Я писал примерно для двух дюжин печатных и электронных изданий: WIRED, PSExtreme, Flux, Tips & Tricks, VideoGames, Computer Player, GameSpot, Gamers' Republic, и т.д., и т.п. Но ни у одного из них не было такого клевого названия, как «Великий Дракон»!

**АК:** Теперь, когда вы получили работу в компании-издателе видеоигр, не пересмотрели ли вы содержание критики в сторону разработчиков, отпущенной в прошлые годы?

**ЗМ:** Все время его пересматриваю. После года работы в Working Designs я узнал об искусстве создания видеоигр столько, сколько не узнал за все семь лет труда в редакциях. Это не значит, что журналист-критик, не поработавший в игропроизводящей компании, ничего не смыслит; просто я мечтаю, чтобы такая мудрость была у меня семь лет назад — мои статьи бы сильно выиграли.

**АК:** Наверное, нелегко было из вольнонаемного писака превратиться в сотрудника Working Designs? В чем заключаются ваши обязанности здесь?

**ЗМ:** Труднее всего было привыкнуть к работе в офисе. Работая дома, сам устанавливаешь расписание. Я, бывало,



любил проснуться в 11, сделать пару телефонных звонков, поработать до трех, вздремнуть, снова поработать где-то до шести, покушать, расслабиться и поработать с девяти вечера до трех часов ночи (да, я был трудоголиком!). Сейчас прихожу в офис в 9 утра и возвращаюсь домой, когда работа сделана — обычно около пяти вечера.

Working Designs небольшая компания, приходится делать многое, но основные обязанности — писать литературные переводы и руководства по прохождению для наших игр (сам перевод я не делаю, а получаю «сырой» подстрочник с японского на английский, и переписываю его на нормальный человеческий лад).

**АК:** И каких же продуктов Working Designs уже коснулась облагораживающая десница Зака Местона?

**ЗМ:** Albert Odyssey (Saturn), Alundra (PlayStation), Magic Knight Rayearth (Saturn), Thunder Force V (PlayStation). Далее последует до-о-о-олгожданная LUNAR: Silver Star Story Complete для PlayStation. А потом — куча секретных проектов, о которых я еще не могу рассказывать.

**АК:** Working Designs — единственная компания, до сих пор издающая (локализирующая) игры для Sega Saturn, последняя такая игрушка — Magic Knight Rayearth. Очень похоже на ситуацию с Sega CD лет пять назад. Зачем поддерживать заброшенную всеми платформу, если более высокие прибыли можно получить при локализации игр для PSX?

**ЗМ:** Мы издали Rayearth для уже год как официально мертвой в США приставки Saturn хотя бы потому, что так пообещали. Rayearth — потрясающая экшн-RPG, и заслуживает того, чтобы ее оценила американская аудитория. Да, WD потеряла на данном проекте деньги, но мы бы потеряли уважение обладателей Saturn и фэнов WD, если бы остановились на полдороги. Надо помнить, что деньги никогда не были главным мотивом для Working Designs (вся наша прибыль идет на то, чтобы просто удержаться на плаву). Все сотрудники WD любят игры, и мы хотим выпускать выдающиеся японские игры на американский рынок. И все.

**АК:** Можете припомнить какую-нибудь смешную ситуацию, произошедшую за время вашей работы в WD?

**ЗМ:** Однажды я отвечал на звонки по горячей линии поддержки наших клиентов и имел разговор с сильно пьяной (или говорящей под кайфом — я не уверен) сорокалетней женщиной, которая стала расспрашивать, люблю ли я садо-мазохистский секс. С тех пор я не отвечаю на телефонные звонки в Working Designs.







**АК:** Вернемся к играм для Saturn и PlayStation. Почему, как вы считаете, множество достойных японских игр так и не изданы в США и Европе? Где легендарные Snatcher и Policenauts, как насчет Samurai Spirits RPG? Слишком умные игры для среднего американского геймера? Учитывая последние слухи об исключении Final Fantasy IV из англоязычной версии FF Collection, не считаете ли вы это перегибом?

**ЗМ:** Working Designs на самом деле пыталась получить права на издание PSX-версии Snatcher в США, но, к сожалению, Konami отказала. Мы также добивались разрешения издать Samurai Shodown RPG, но в последний момент сделка сорвалась.

Я отклонился от сути вопроса — почему так много хороших японских игр у нас не выходят. Ответ, мне кажется, заключается в том, что в США издаются ЛУЧШИЕ японские игры. У Namco в Японии широкий выбор игрушек, но в Штаты они выпускают далеко не все, а только то, что придется по вкусу большинству американских геймеров (Ridge Racer и Tekken, если быть точным). У них нет ни времени, ни денег для локализации всех своих игр, поэтому идет фокусировка на гарантированные хиты. К несчастью, это значит, что «крепкие орешки», вроде Snatcher или Samurai Shodown RPG, остаются «за бортом», в Японии. Working Designs старается получать лицензии на большинство подобных игр, но все их издать мы не можем — не хватит ресурсов. Появились, как я заметил, еще компании, локализирующие японские «крепкие орешки», например, Activision и Crave — так что ситуация мало-помалу выправляется, хотя еще далека от совершенства.

**АК:** Почему именно японцы делают лучшие приставочные игры? Что Запад может противопоставить шедеврам, вроде Mario, Shining Force, Street Fighter, Ridge Racer, Virtua Fighter, Metal Gear, Tekken и Final Fantasy — всего лишь Tomb Raider и Mortal Kombat? Смешно. Жемчужины, вроде GoldenEye 007, крайне редки... Когда же неамериканские разработчики завалят нас тоннами оригинальных и интересных приставочных игр?

**ЗМ:** Странно, не так ли? Соединенные Штаты — родина видеоигр, тем не менее Япония стала страной, производящей лучшие образцы. Почему? Дело в том, что самые лучшие американские программисты и дизайнеры делают игры для PC, а не для приставок, и причем уже очень давно, с середины восьмидесятых, когда компьютер Commodore Amiga стал самой популярной «игровой системой» в Штатах.

Мне кажется, когда первая волна американских игровых приставок (Atari VCS, Mattel Intellivision) схлынула, все наши разработчики перекинулись на компьютеры (Commodore 64, Apple II, Atari 800, IBM PC). Так как с тех пор все видеоприставки приходят к нам из Японии (за исключением провалившихся 3DO и Atari Jaguar), американские программисты просто в них не заинтересованы или не получают такого доступа и поддержки, как японские программисты.

Знаю, что это может быть расценено как расистское высказывание (да нет, обычный американский патриотизм — прим. ред.), но думаю, что всегда лучше восхищаться чем-то своим. В конце семидесятых — начале восьмидесятых видеоигры были «наши». После появления Nintendo Entertainment System они принадлежат «им». Компьютеры, однако, все еще «наши». Уверен, многие геймеры — мои соотечественники ностальгируют по временам Atari; ведь это были американские приставки. Забавно, что само по себе слово Atari — японское (произносимое при появлении угрозы, аналогично «шаху» в шахматах — ред.).

Если честно отвечать на поставленный вопрос, то я не знаю, смогут ли когда-нибудь неамериканские разработчики сравниться с японскими, когда дело касается приставок.

**АК:** Что входит в список любимых игр Зака Местона?

**ЗМ:** Не люблю, когда задают подобные вопросы, ведь у меня так МНОГО любимых игрушек! Вот хотя бы частичный перечень: M.U.L.E. — самая лучшая мультиплеер-игра;

Prince of Persia — лучшая платформенная бродилка с видом сбоку;

GoldenEye 007 — лучший боевик с видом от первого лица;

Night Trap — лучшая игра с полноэкранным видео (заметьте, я люблю сарказм);

Street Fighter II — до сих пор лучший файтинг.

**АК:** Случалось ли вам играть в игры для PC, выпущенные последнее время в России: ГЭГ, Аллоды, Паркан? Если да, то каковы ваши комментарии?

**ЗМ:** Буду с вами честен: ни одну не видел. Но это из-за того, что я такой занятой мальчик в последнее время. Все работаю над проектами Working Designs. Будучи свободным писателем, я мог просматривать десятки игрушек каждую неделю, а теперь, когда сам препарировать их на работе, играть дома не очень-то стараюсь.

**АК:** И в завершение нашего интервью, что бы вы пожелали нашим читателям — геймерам страны, где был изобретен Тетрис?

**ЗМ:** Желая вашим читателям долгой и счастливой жизни и многих радостных часов игры в продукты от Working Designs. Ой, подождите, мы же не имеем права распространять наши игры за пределами Северной Америки! В таком случае, я желаю многих радостных часов игры в творения других компаний.

**АК:** Большое спасибо за то, что нашли время ответить на наши вопросы, Зак!

**ЗМ:** Благодарю за то, что включили меня в свой список! Весьма польщен, что мне нашлось место в одном ряду с живыми легендами, вроде Сигерю Миямото и Кена Кутараги. Эти ребята мои кумиры и идолы. Вряд ли я гожусь для того, чтобы рассуждать об их гениальных достижениях. Да что там, я недостойн слизывать грязь с их царственных ботинок (прошу расценивать это как самокритичное высказывание, а не намек на определенные сексуальные фе-тиши)! ●●●●

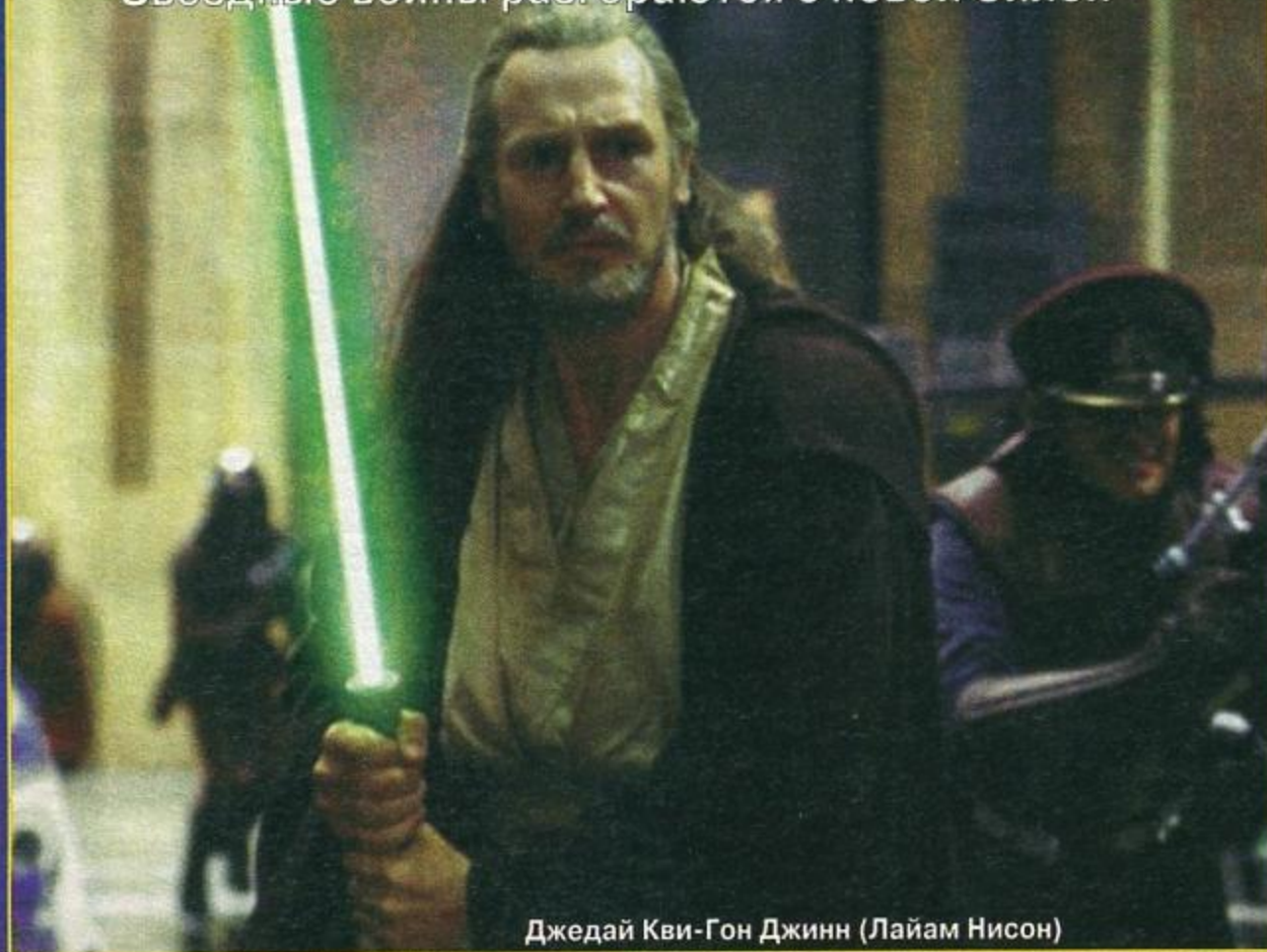




# STAR WARS

## — EPISODE I —

Звездные войны разгораются с новой Силой



Джедай Кви-Гон Джинн (Лайам Нисон)

Давным-давно, в далекой галактике... Старая Республика балансирует на грани войны: агрессивная Торговая Федерация ведет эскалацию конфликта, грозящего поглотить все обитаемые миры Галактики. Потерпев неудачу при попытке остановить развитие конфликта в зародыше, два рыцаря Джедай, Кви-Гон Джинн и Оби-Ван Кеноби, ищут убежище на пустынном Татуине. Здесь они встречают гениального мальчика, чьим рукам повинуется любая техника. Восемилетнего мальчика, обладающего недюжинной Силой. Мальчика, чье имя Анакин Скайуокер. К ним присоединяется гунганский охотник за удачей Дхар Дхар, и вскоре эта четверка становится единственной надеждой Галактики на спасение — только им подвластно остановить угрозу, которую несет Федерация, и избавить от мрачной судьбы юную королеву. Но мальчик, двое Джедаев и гуманоид-сорвиголова не подозревают, что в тених затаился еще более опасный враг. Лорды Сита вернулись, чтобы мстить...



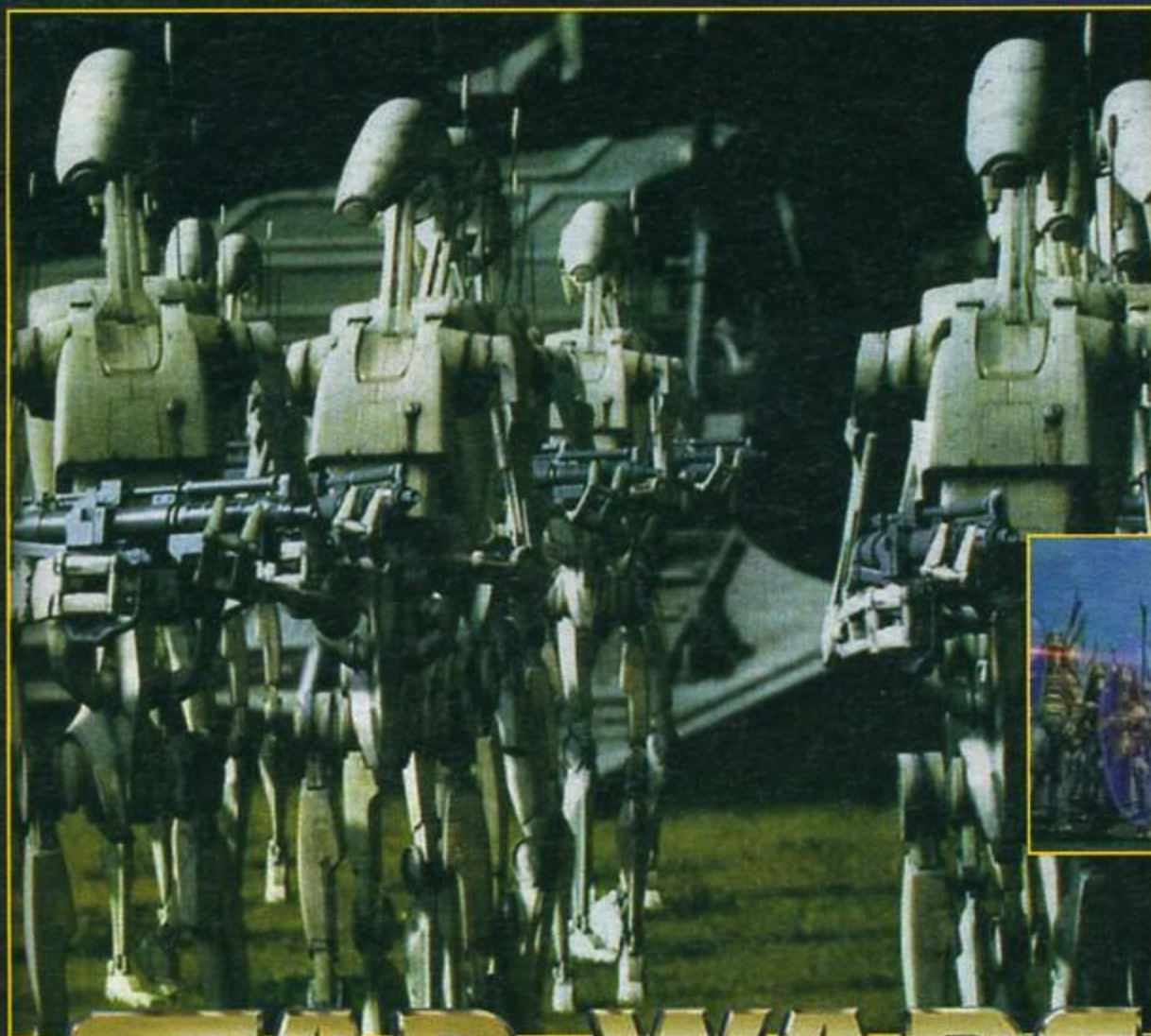
Восемнадцатого мая первый эпизод «Звездных войн», названный «Призрачная угроза», появится на экранах американских кинотеатров.



Королева Амидала (Натали Портман)







Оби-Ван Кеноби



Сенатор Палпатин

# STAR WARS — EPISODE I —

Аудитория поклонников «Звездных войн» на протяжении двадцати лет была едина и неделима. Однако после выхода в кинотеатрах переизданных «Надежды», «Империи» и «Джедая», казавшееся незыблемым единство дало трещину: фэны раскололись на тех, кому Special Edition пришлось по душе, и на тех, кто добавленные сцены терпеть не может. Сейчас ожидается еще один раскол — обязательно появятся те, кому не понравится данный приквел. Может статься, что вселенная «Звездных войн» вскоре станет напоминать неоднородный мир «Звездного пути», где идеи оригинального сериала 1966-69 гг. были всесторонне развиты сериалами The Next Generation, Deep Space Nine и Voyager.

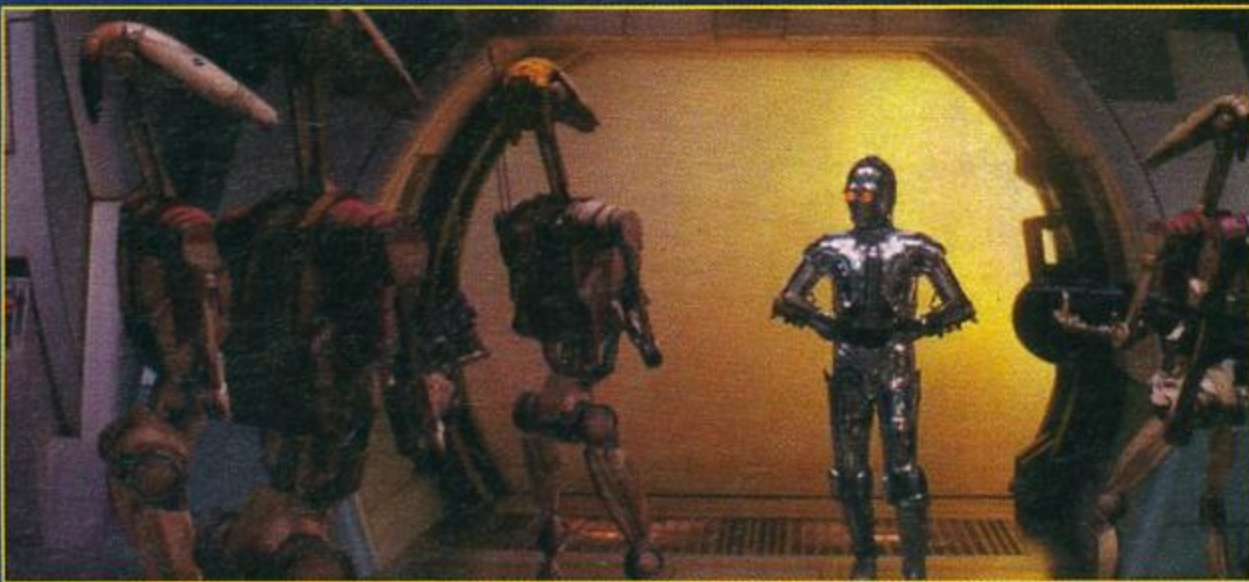


Эпизод 1 одновременно и похож на три уже существующие серии, и в какой-то мере стоит особняком. Сценарий Джорджа Лукаса (он, кстати, вернулся к режиссуре — впервые после «Новой надежды») выше всяких похвал, полностью соответствует всем правилам, по которым развивались «Звездные войны» с далекого уже 1977 года. А вот внешний облик фильма полностью изменился: появилось великое множество новых лиц, конфликтов, разбираться в которых, впрочем, для настоящего любителя этого киносериала — сплошное удовольствие!

появилось великое множество новых лиц, конфликтов, разбираться в которых, впрочем, для настоящего любителя этого киносериала — сплошное удовольствие!







«Призрачная угроза» разворачивает перед зрителем картину гораздо более крупного политического и военного противостояния, нежели та, что мы видели в предыдущих [последующих] фильмах. Наконец-то мы станем свидетелями работы хорошо тренированных рыцарей Джедай. Это потом Император и Оби-Ван бу-



дут стары и немощны, Анакин станет Вейдером и задышит че-

рез маску, Йода обратится к ученику со смертного одра, а Люк так и не завершит своих тренировок. А сейчас Джедаи сильны, на них держится мир и порядок в Галактике. Могучи и темные лорды Сита, к рядом которых принадлежат Дарт Маул и его повелитель, Дарт Сидиус. Эпизод 1 как будто посвящен проблеме раз-

двоения личности: королева носит две маски, вся техника и роботы Торговой Федерации способны трансформироваться, и наверняка Лукас не лишит нас удовольствия узнать что-то новое о сенаторе Палпатине, будущем Императоре. Остается надеяться, что американский кинематограф еще не разучился делать то, что в Голливуде всегда удавалось на славу — снимать хорошие сказки. Учитывая то, что над «Призрачной угрозой» трудится почти весь творческий состав, уже подаривший нам три потрясающих фильма, шанс есть. Осталось только вас предостеречь — не покупайте после 18-го мая кассеты с пиратскими копиями, «Звездные войны» — это фильм, созданный для просмотра в кинотеатре, на ши-

роком экране, с хорошим изображением и качественным звуком. А по информации, проскакивающей в прессе, российский прокатчик «Гемини-фильм» уже приобрел права на кинопоказ «Призрачной угрозы» на территории нашей страны!



Джабба Хат снова с нами



Анакин Скайуокер



ИШЕЛ ЗА КЛИНКМ

## Сасуке (Sasuke)

Возраст: неизвестен  
Место рождения: Япония  
Пол: мужской  
Род занятий: ниндзя

Как и должно быть с истинным ниндзя, о прошлом и настоящем Сасуке известно практически ничего. Уже много лет как от памяти Сасуке остались лишь незначительные обрывки. В данный момент ниндзя работает на «Красный Скорпион», и когда Сасуке приблизился к «Эргейцу», готовясь по приказу боссов убить Коджи Масуду, он почувствовал, что меч вернет ему память. Вскоре Сасуке стал готовиться к турниру...

ля тай-квон-до му как нравится известным актеру... полностью вып... ной площадке. у Хана кибер-п... Год назад нем Восто... ческая пел... он увидел... нет... Вско... ткнулся на... следы вели...



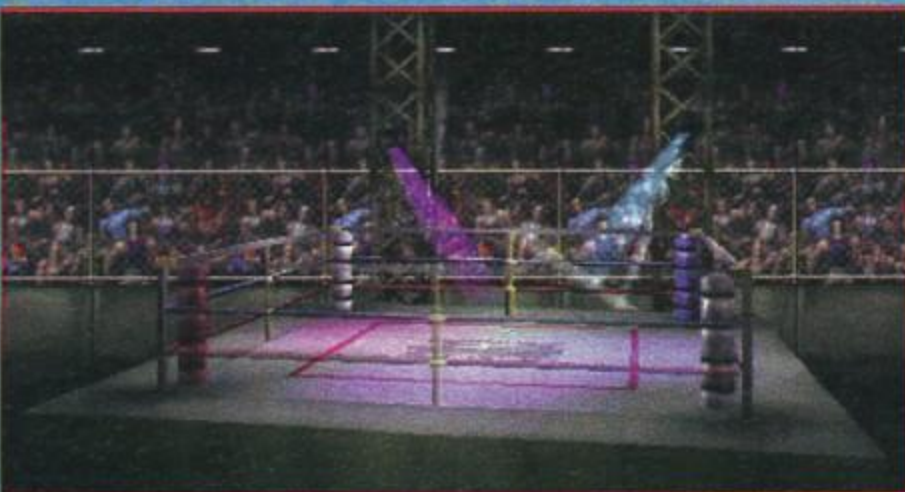
На PlayStation появятся целых две игры по фильму. Первая несет название The Phantom Menace и полностью концентрируется на сюжетной линии картины. Работала над ней команда, ответственная за такие игры, как Zombies Ate My Neighbours, Metal Warriors и Herc's Adventure, так что есть шанс, что мы получим достаточно неплохую игрушку, а не просто второсортную подделку с известной лицензией. Вторая игра, выходящая еще и для Nintendo 64, именуется Star Wars Episode 1 Racer — в основе ее лежат гонки на гравиподах по пустынным каньонам Татуина, в которых участвует малыш Анакин.



Первоначально Ehrgeiz вышел на игровых автоматах в 1997 году усилиями трех знаменитых в мире файтингов компаний: «Squaresoft» и «Dream Factory» работали над самой игрой, а «Namco» занималась ее распространением. Переноса игры на PlayStation ждали практически год, и 17 декабря все мечты поклонников трехмерных файтингов должны были осуществиться — игра появилась на прилавках... Больше всего Ehrgeiz напоминает известную серию Tobal от той же самой «Dream Factory». Такая же полная трехмерность боев, причем в EGBTR разработчики пошли дальше и сделали окружающую обстановку полностью интерактивной. Как вам, например, забраться на балкон здания и закидать беззащитного противника файерболлами? Вот она, теория о господствующих высотах...



Конечно, даже несмотря на то, что аркадная версия была сделана на не такой уж крутой (в сравнении с «Model 3» от Сеги) системе от «Namco», версия для PlayStation пострадала значительно. Начнем с того, что графика, конечно, не тянет на аркаду. Исчезли красивые повторы летального удара после каждого раунда, потерялись в процессе разработки передвижения по карте между боями, нет больше крупных планов бойцов в клинче... Также при-

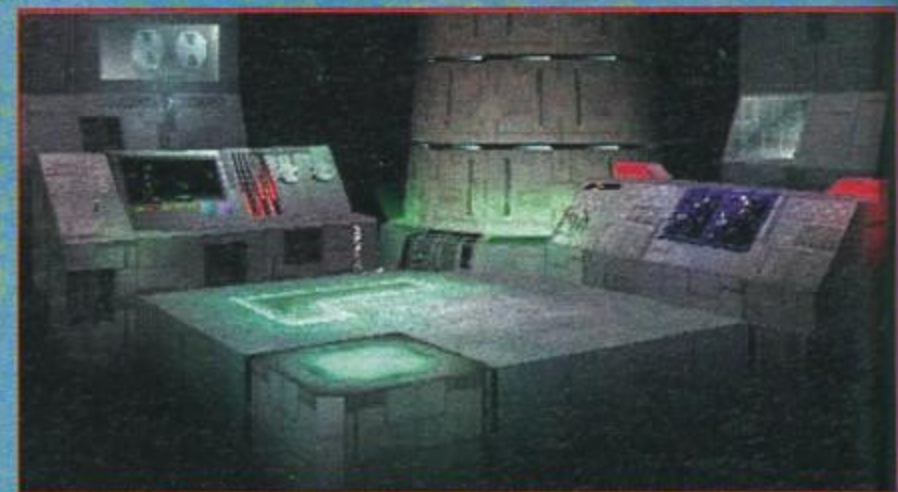


## GOD BLESS THE RING エアガイツ EHRGEIZ

шлось уменьшить количество текстур на фигурах бойцов, хотя, справедливости ради, могу сказать, что потеря в полигональном качестве не так заметна. Ну и в который раз программисты не смогли перенести на PSX трехмерные бэкграунды, хотя что самое странное — на демо-версии игры (что поставлялась вместе с Brave Fencer Musashi) они были... Не обошлось, конечно же, и без улучшений. Появился «Quest Mode», столь любимый геймерами со времен



Tobal, и четыре мини-игры (разудалые развлечения типа бегания по пляжу). Добавилось несколько заставок. К оригинальным восьми бойцам прибавились девять новичков (шесть героев из Final Fantasy VII и три простых бойца), что в итоге составило семнадцать претендентов на «Эргеиз». Правда, сварганить хоть какие-то заставки для новичков никто не сподобился...



раскол... совершенно не понравится данный прижет статься, что вселенная «Звездного войн» вскоре станет напоминать народный мир «Звездного войн» идеи оригинального сериала были всесторонне развиты: Германия Generation, Deep Space Nine и Эпизод 1 одновременно и поощряющие серии, и в какой-то мере рий Джорджа Лукаса (он, кстати — впервые после «Новой волны» хвал, полностью соответствующим развивались «Звездные войны» 1977 года. А вот внешний об-

КЛИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА КЛИНКОМ

### «Джо» (Jo)

Германия  
Эпизод 1 одновременно и поощряющие серии, и в какой-то мере рий Джорджа Лукаса (он, кстати — впервые после «Новой волны» хвал, полностью соответствующим развивались «Звездные войны» 1977 года. А вот внешний об-



### Йоко (Yoko)

Возраст: 17 лет  
Место рождения: Япония  
Пол: женский  
Род занятий: член ICPO (один из отрядов Интерпола)

До десяти лет, и имеем вым исконной матаджиу-джиу для исследования работка все же том, что нире и у таинств который потерто





# ЛЕГЕНДА О КЛИНКЕ

50 лет назад в развалинах древнего германского замка «Эргейц» был найден странный меч, названный в его честь. Клинок его был сломан, а в рукоять вправлен таинственный драгоценный камень. Вскоре мечом завладел Карл Шнайдер и сделал «Эргейц» трофеем в Турнире на звание сильнейшего бойца на планете. В это же время на Ближнем Востоке засекреченная организация «Красный Скорпион» переканывала пустыню в поисках руин, которые, следуя древним легендам, должны хранить секрет бессмертия. Официально «Красный Скорпион» представлял себя как интернациональную организацию по защите памятников археологии, на деле же это была группа производителей вооружения, поставившая перед собой цель разработать биологическое супер-оружие. После долгих месяцев раскопок были найдены руины сверх-древней цивилизации. Однако дверь в руины была необъяснимым образом закрыта. Нужен был специальный ключ... В тот же день, когда были найдены древние руины, камень в рукояти «Эргейца» начал сиять. Каджи Масуда, трехкратный чемпион Турнира и текущий обладатель «Эргейца», проанализировав свои мысли, идущие от близкого контакта с камнем, решил последовать зову и отправился на Ближний Восток, к руинам. Однако «Красный Скорпион» не был обрадован непрошеным гостем, и Масуда решил не рисковать жизнью. Осознав всю значимость и опасность меча, Каджи отказался от участия в следующем Турнире, вернул «Эргейц» строителям и исчез. Перед этим в письме он попросил свою дочь Йоко заменить его на ринге. Однако новость о таинственном камне в рукояти «Эргейца» распознала, и на Турнир начали потихоньку записываться очень подозрительные бойцы...

Кстати, касательно заставок. Еще до выхода игры на PlayStation, я, не имеющий доступа к аркадной версии «Эргейца» человек, с горя занимался скачиванием небольших видео-роликов с Интернета и чтением сюжета. И именно сценарий мне нравился больше всего. Оригинальная идея, богатые истории для всех героев — все это вы скоро прочитаете. Когда же я, сгорая от любопытства, начал проходить игру, чтобы узнать сюжетные развязки, моему разочарованию не было предела. Какого хрена, простите, придумывать классную историю об отравлении Ли Шувеня, чтобы в конечной заставке показать, что он стильно двигает рукой свечи?!? Кому это интересно?! Или смотреть, как Назима сбивает боксерской грушей... Бред, абсурд и издевательство. Единственная вещь, над которой переводчики Ehrgeiz поработали серьезно — это квест, теперь гордо называющийся «Godless The Dungeon» («Безбожное Подземелье»). Для него даже были специально придуманы два новых героя — Коджи Масуда и его ассистентка Клэр Эндриус. Сногсшибательная графика, гораздо более продуманная система оружия, брони и предметов, чем в Tobal, десятки новых врагов... Одно слово — безукоризненно. В качестве итога могу сказать одно. «Ehrgeiz» — самый яркий пример гибели прекрасной идеи за всю мою игровую практику. Замечательный сюжет, оригинальная концепция боя и прочие вещи, задуманные в оригинале, были начисто порушены плохой реализацией. Совершенно неинтересные заставки, практически полное отсутствие играбельности в режиме «Versus» (то бишь дуэль двух игроков)... Короче, я был страшно разочарован. Но, с другой стороны, это не помешало мне провести пару дней за игрой, находя секретных игроков и вынимая все заставки. В общем, если вы большой фанат игр от «Square» или просто любитель сериала Tobal — игра вам понравится. В противном случае лучше вернуться к игре в старый добрый Tekken 3, лучше которого, как ни крути, ничего пока не придумали...



ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА КЛИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА КЛИНКОМ



## Хан Дае Хан (Han Dae Han)

**Возраст:** 23 года

**Место рождения:** Корея

**Пол:** мужской

**Род занятий:** кинозвезда

С детства изучая таинства корейского стиля тай-квон-до (таэквон-до, тхэквандо, кому как нравится), Хан стал одним из самых известных актеров экшн-фильмов, самостоятельно выполняя все трюки на съемочной площадке. И лишь немногие знали, что у Хана кибер-протез вместо правой ноги...



Год назад во время съемок на Ближнем Востоке ногу Хана окутала мистическая пелена, и когда она рассеялась, он увидел, что живой плоти там уже нет... Вскоре, изучая хроники, Хан наткнулся на подобный случай, и все следы вели к руинам и «Эргейцу»...



## Сасуке (Sasuke)

**Возраст:** неизвестен

**Место рождения:** Япония

**Пол:** мужской

**Род занятий:** ниндзя

Как и должно быть с истинным ниндзя, о прошлом и настоящем Сасуке неизвестно практически ничего. Уже много лет как от памяти Сасуке остались лишь незначительные обрывки. В данный момент ниндзя работает на «Красный Скорпион», и когда Сасуке приблизился к «Эргейцу», готовясь по приказу боссов убить Коджи Масуду, он почувствовал, что меч вернет ему память. Вскоре Сасуке стал готовиться к турниру...





# «ЭРГЕЙЦ»: АЗБУКА БОЯ

Порядок прохождения игры таков:

1. «The Dome» — бой на ринге за звание чемпиона и «Эргейц» с Дэшером Инобой. После победы вы решаете двинуться напрямик к древним руинам...

2. «On The Roof» — ... но тут на вас нападает дикая девушка Джо. Одолев и ее, вы хватаетесь за веревочную лестницу и попадаете...

3. «On The Airship» — ... на борт странного воздушного корабля, где вас уже ждет Годхэнд. Убрав еще одного конкурента, вы откроете себе дорогу в...



4. «Streets Of Hong Kong» — ... трущобы Гонконга, где уже заскучал «Китайский Убийца» Ли Шувень. Победа над ним открывает путь на вокзал...

5. «On The Train» — ... а оттуда — на поезд, который едет в Германию. Здесь вы будете драться с Йоко. Победив девочку, вы наконец-то попадете в...

6. «In The Colliseum» — ... в лапы хищного Назима, который в засаде ждал всех искателей «Эргейца». Одолев кровожадного принца, вы спускаетесь...

7. «Underground» — ... в канализацию, где встречаете Хана. Оставив побитого беднягу сожалеть о своей механической ноге, вы углубляетесь в...

8 «Crossroad» — ... дебри подземелья, прямо в логово злобного ниндзя Сасуке. Здесь решится ваш дальнейший путь. Если вы умудрились перепинать всех противников меньше чем за три минуты, то вам откроется дорога в пасть стилизованного Кайт Сита (герой FF7), где...

9. «Elevator» — ... вас ждет первый призовой бой, с Клаудом Страйфом, а потом...

10. «Mako Reactor» — ... второй призовой бой, на этот раз с Тифой Локхарт. Покончив с почетной обязанностью драться с живыми легендами, вы последним рывком достигаете...

11. «Computer Lab» — ... странной лаборатории, где вы застаете не менее

странное животное, именуемое Джанго. Усмирив беснующуюся тварь, вы уже подумали о победе, как вдруг...

12. «Dark Realm» — ... лаборатория начала покрываться мраком, и вскоре вы увидели рядом с собой дикое чудовище, очень напоминающее того монстра, из чьей пасти вынули «Эргейц» в древнегерманском замке! Тут у вас есть три выхода.

Первый — наброситься на монстра и погибнуть вскоре смертью храбрых, так как чудовище бессмертно. Второй — бегать от вражины по кругу, пока не прокрутятся титры внизу экрана. Третий — получить «Эргейц».

Делается это так: надо каким-то образом разбить два ящика (лучше всего подманить к ним скотинку и ждать, пока она их сама не разобьет),

взять два меча и кинуть их в монстра (это все делается одной кнопкой), собрать все, что вывалилось из него (включая ногу Хана!) и потом взять появившийся меч. Можете считать себя победителем!

Если вы избегли смерти от лап кровожадного монстра, то в награду вам покажут заставку (ох, лучше бы они этого не делали... впрочем, я уже говорил). Тут есть четыре момента:

1. Оные ролики (видео, а не те, что с колесиками...) есть у всех ОБЫЧНЫХ бойцов. То есть у всех, кроме Коджи, Клэр, Джанго и команды из Final Fantasy VII. С одним исключением — Сефиросом, за победу над которым

показывают клип из большинства заставок FF7 под отпадную хорошую музыку (вещь!!)...

2. У Хана есть две заставки. Для получения «хорошей» — вам надо убить последнего монстра и таким образом получить обратно ногу Хана.

3. Есть еще и альтернативный «Opening» (заставка в начале)...



ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА КЛИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА КЛИНКОМ

## Принц Назим (Prince Naseem)

Возраст: 29 лет

Место рождения: Англия

Пол: голубая кровь

Род занятий: аристократ

Перепробовав в жизни практически все, что можно, Назим нашел-таки способ развлечь себя — путем бескомпромиссных боев с лучшими мастерами рукопашного боя. Однако став одним из самых сильных кик-боксеров мира, принц снова заскучал. Но вскоре он узнал о турнире «Эргейц», в котором не было правил и границ. Ни меч, ни древние знания не привлекают его. Принц Назим живет только ради момента боя...

Примеч. автора. Что самое интересное, в данный момент в США есть боксер, которого зовут «Prince Naseem Hamed»...



## Ли Шувен (Lee Shuwen)

Возраст: 47 лет

Место рождения: Китай

Пол: мужской

Род занятий: мастер рукопашного боя

Всю свою жизнь Ли занимался рукопашным боем, и в итоге его имя стало легендарным. Его называли «Богом Копья» или «Китайским Убийцей». Он мог убивать легким движением руки. Однако в реальности Ли Шувен, основатель стиля «Ли Ши Хакиоку Кен» был отравлен, и найти противоядие смогли только специалисты из «Красного Скорпионы». К сожалению, у средства был один побочный эффект — процесс резкого и необратимого омоложения. Понимая неизбежность скорой смерти, Ли принял решение драться на турнире, надеясь на помощь эликсира бессмертия...





Я его обнаружил случайно в процессе открытия Джанго. Но есть идея, что для этого надо взять «Эргейц».

4. Для просмотра заставок есть «Movie Player» в «Options». Однако он устроен хитро — ролики в нем переключаются кнопками «вправо-влево», а не «вниз-вверх».

Первоначально я хотел дать список всех приемов для всех бойцов «Эргейца», но потом подумал и отказался от такой идеи. По двум причинам: 1) список всех приемов вполне может занять страниц, эдак



пятнадцать нашего любимого журнала, а это, сами понимаете... 2) да эти приемы и особо не нужны. В игре нет ярко выраженных спец. ударов, а лишь сотни и тысячи разнообразно-заковыристых ударов руками и ногами. А их, поверьте, очень легко и приятно находить самостоятельно, чего я вам и желаю.

А вот некоторые азы боевой техники и управления я все-таки напишу...

### Стандартные (Default Arcade) кнопки:

- Крестик джойстика — бег
- /▲ — Слабый-Верхний удар
- × — Слабый-Нижний удар
- — Спец. удар

L1/L2 — прыжок

R1/R2 — блок

### Обычные приемы:

- Блок + □/▲ — Сильный-Верхний удар
- Блок + × — Сильный-Нижний удар
- /▲ + × — Сильный-Средний удар
- Блок + Сильный-Средний — захват (для броска или удара)

### Движение по рингу:

- зажать Блок — пригнуться
- зажать Блок + крестик — ходить
- × + Блок, Блок — уход в тень

### Спец. техники:

- Уход от бросков — когда противник изловчился и захватил вас, он может либо ударить вас, либо произвести бросок. И в том, и в другом случае за миг до начала



## «ENRGEIZ»: аркадная версия. Почувствуйте разницу!

вражеского удара ваш персонаж обретет белую ауру. В это мгновение у вас есть шанс увернуться от удара, нажав кнопку Блока.

Уход от атак оружием — выполняется практически так же как уход от бросков. Только никакой ауры у вас не будет, и это усложнит ваше реагирование.

Вообще-то эти два приема ОЧЕНЬ СЛОЖНЫ к исполнению, но я в итоге научился и тому, и другому. «Practice Makes Perfect», как говорят англичане на своем языке.

**Комбо-Брейкер** — если вы видите, что ваш противник собирается отвесить вам десяток-другой пинков, попробуйте в момент его первого удара нажать ●.

По-научному это называется «Interrupt»...  
**Уход от файерболлов** — блок от различного вида магических атак не помогает вообще, зато можно сотворить маневр «Уход в тень», и все вражеские усилия накроются медным тазом Челябинского тракторного завода.

**Безопасное падение** — в отличие от остальных файтингов бойцы в этой игре не всегда приземляются на ноги, и это, как правило, влечет за собой повреждение... Чтобы этого избежать, в момент падения нажмите Блок...



ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА КЛИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ \* ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА КЛИНКОМ



## Дэшер Иноба (Dasher Inoba)

Возраст: 38 лет

Место рождения: Япония

Пол: культурист

Род занятий: рэстлер

Когда-то давно Иноба был учеником легендарного бойца Карла Шнайдера, основателя турнира «Эргейц» и одного из сильнейших бойцов современности. Уйдя с ковра из-за возраста, Иноба стал уважаемым членом правления турнира, пока однажды не нашел дневник Шнайдера, в котором Карл описывал связь «Эргейца» и древних руин. Желая разгадать тайну меча, Дэшер вновь вышел на ринг...



## Кен «Годхэнд» Мишима (Ken «Godhand» Mishima)

Возраст: 26 лет

Место рождения: Япония

Пол: мужской

**Род занятий:** президент «Mishima Construction Co.»  
Некоторое время назад Кен был одним из наемных бойцов в «Красном Скорпионе», но потом решил сделать сольную карьеру. Уход из организации стоил по правилам правой руки... Однако Мишима решился и унес собой тайну древних руин, которую тут же продал конкурентам бывших боссов в обмен на новую биомеханическую руку и информацию о турнире. Теперь ему нужно только одно — меч «Эргейц»...





## Клэр Эндриус (Clair Andrews)

**Возраст:** 20 лет  
**Место рождения:** Англия  
**Пол:** женский  
**Род занятий:** студентка-археолог

Клэр — ассистент доктора Масуды в его исследованиях. Еще в юности она отличалась своими талантами — в 12 лет Клэр стала чемпионом мира по гольфу и волейболу (смесь Клинтона с Ельциным — авт.). Однако позднее простые виды наскучили талантливой девушке, она начала заниматься рукопашным боем, и в один день встретила Каджи Масуду... Несмотря на народную любовь, мне Клэр не нравится. Полное отсутствие хоть сколь дальних ударов и их общая слабость — нет уж, увольте...

## Клауд Страйф (Cloud Strife)

**Возраст:** 21 год  
**Место рождения:** Нибельхейм  
**Пол:** мужской  
**Род занятий:** наемник

Клауд — главный персонаж другой игры от «Squaresoft» — Final Fantasy VII (см. номера журнала с 36 по 39). Из-за своего устрашающего меча (самый большой радиус поражения в игре) очень сильный боец, хотя и с небольшим недостатком скорости. На любителя, а таких, я думаю, не мало...

## Яффи Кисараги (Yuffie Kisaragi)

**Возраст:** 16 лет  
**Место рождения:** Вутай  
**Пол:** женский  
**Род занятий:** ниндзя-кандидат

Девочка-чукч... тьфу, ниндзя. Неплохо владеет здоровенным шурикеном, который из метательного превратился в колюще-режущее оружие ближнего боя. Зверская штука, если правильно пользоваться.

## Тифа Локхарт (Tifa Lockheart)

**Возраст:** 20 лет  
**Место рождения:** Нибельхейм  
**Пол:** женский

**Род занятий:** барменша в «Seventh Heaven»  
 Подруга Клауда из FF7, использует технику старого мастера Зангана. Очень быстрый, удобный боец и неудобный противник.



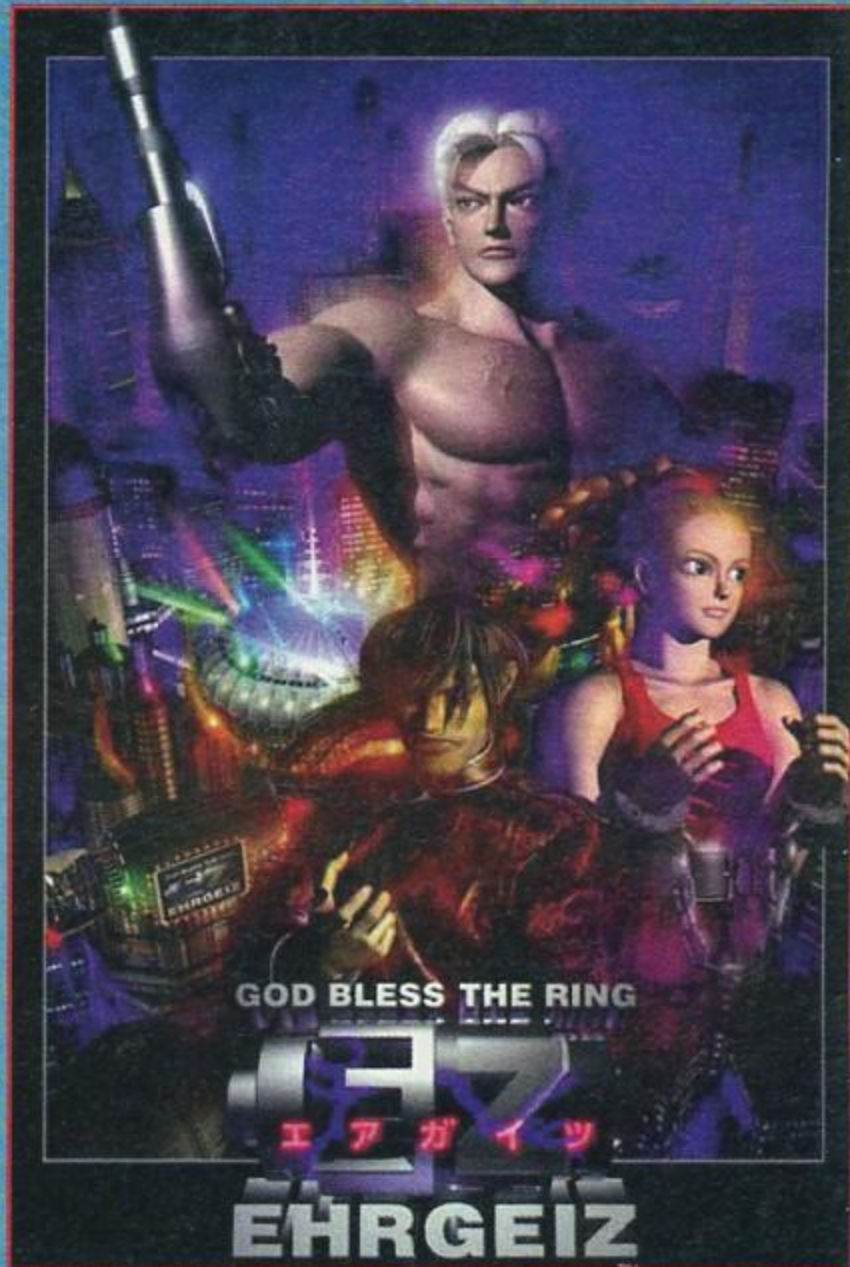
## Винсент Валентайн (Vincent Valentine)

Мой самый любимый персонаж в FF7, таинственный и молчаливый полупризрак. Правда, на этот раз Винс решил оставить свои увлечения огнестрельным оружием и продемонстрировать навыки рукопашного боя...

## Коджи Масуда (Koji Masuda)

**Возраст:** 39 лет  
**Место рождения:** Япония  
**Пол:** мужской  
**Род занятий:** археолог

Когда-то давно Коджи был отцом Йоко, но потом его пути с женой разошлись, и, потеряв любовь и дочь, Масуда с головой ушел в работу, став одним из самых авторитетных специалистов в области археологии. Он уже был трехкратным чемпионом турнира, но только недавно раскопки привели Коджи к настоящему значению «Эргеяца», и доктор решил вернуть себе меч. Однако в этот раз все будет не так легко...



## Джанго (Django)

Босс в аркадном режиме игры. Напоминает Рэда 13-го из FF7 и имеет атаки, связанные с Материями и прочей магической атрибутикой из той же игры. Стиль боя против Джанго (как и за него) должен кардинально отличаться от всех остальных — из-за своего низкого роста в холке и потрясающей скорости эта демоническая собака порвет в открытом бою любого...



## Закс (Zack)

**Возраст:** неизвестен  
**Место рождения:** Гонгага  
**Пол:** мужской  
**Род занятий:** солдат

корпорации Шинра  
 Полный аналог Клауда. По сути — не более чем еще один дополнительный костюм для Страйфа. Причем заметьте, по непонятным причинам имя поменяли — в FF7 этого молодого человека звали Zack...

## Сефирос (Sephiroth)

Вряд ли кому-то нужно представлять этого бойца. Главный злодей Final Fantasy VII. Высокий статный молодой (относительно) человек с огромной длины мечом.

Мало в чем уступает Клауду, а в чем-то даже и превосходит.





**С**итуация! Впервые за долгие годы кто-то, кроме Capcom и SNK, умудрился создать рисованный файтинг, ни в чем не уступающий лучшим образцам жанра! И не только не уступающий, а кое в чем и превосходящий.

Перво-наперво, признаю, что не ожидал от PlayStation-овской драки такого качества анимации. Сколько ругали игры признанных корифеев за пропажу кадров, сколько сокрушались, а тут появляется Guilty Gear, и каким-то чудесным образом оказывается, что урезок анимации можно избежать. Скорее всего, авторы разработали очень удачную систему компрессии данных, которая позволила развернуться даже на двух мегах оперативки PSX. Кое-чем все же пожертвовать пришлось: замедлилась скорость. Однако решение найдено и тут — в опциях можно выбрать режим Omit Frame, при котором автоматически исключаются не столь важные в бою кадры анимации, скорость при этом сильно подскакивает.

Дюжина персонажей представляет собой потрясающее меси-во из Street Fighter, King of Fighters и Samurai Spirits. Хотя никаких прямых заимствований, конечно, нет и в помине, некоторые герои разительно напо-

рой избежит предназначенного ему удара. Плюс, если контратаковать вовремя, противника можно убить мгновенно. Даже если это первый раунд! Хотя это кажется нечестным, попробуйте провести такое Sudden Death-движение... возьмите с полки пирожок, если получится на попытке, эдак, пятидесятой. Если не вспоминать о SD, то для PlayStation-овской драки все подозрительно ровно, гладко и просто! Вдобавок, вас не будет беспокоить тормозя (как в «Самураях»), это при куче спецэффектов в виде прозрачных текстур, разноцветных теней, взрывов. Мои претензии относятся только к излишней пикселизации некоторых атак и слабой анимации на очень красивых декорациях.

Геймеры, измученные доминирующими нынче техно-мотивами и той неопи-сваемой музыкой, что загрязняет большинство капкомовских шедевров, порадуются, услышав саунд в Guilty Gear. Балом правит тяжелый металл, изрядно добавляя агрессивного настроения игре. Звуковые эффекты не подкачали: если у вас дома хорошая стереосистема, то звон сталкивающихся клинков, могучее «КССОООО!!» и другие бравые

## GUILTY GEAR



минают бойцов из упомянутых игр. При этом создатели ни разу не опустились до уровня плагиата: все заимствования каждый раз уравновешены собственными дизайнерскими находками. Одни войны пользуются совершенно сумасшедшим оружием, другие полагаются в бою на собственные кулаки, ноги и даже волосы! Дуэт Сола и Ки завоевывал бы золотую медаль в номинации «самые оригинальные Рю и Кен».

Вполне обычные файерболлы, двойные прыжки в воздух, Хаос-движения и контратаки составляют боевой процесс. Отличие, скажем, от King of Fighters и Real Bout Fatal Fury состоит в том, что персонажи идеально повинуются командам джойстика, легко выполняя те атаки, на которых играющий в файтинги от SNK просто ломает пальцы. Для ударов используются четыре кнопки джойстика, L и R зарезервированы под две «дразнилки». Комбо в Guilty Gear легко сравнятся с раздачами из Marvel Super Heroes vs Street Fighter. Имеются и инновации: достаточно прокрутить на джойстике обратный файерболл и нажать треугольник, как ваш ге-

боевые кличи на языке самураев заставят проташиться всех до единого соседей-аудиофилов.

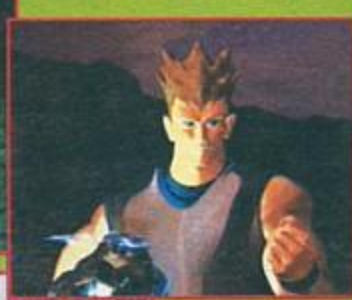
Еще больше соседи обрадуются, услышав, как вы на чем свет стоит клянете разработчиков с красивыми названиями ARC System Works и Team Neo Blood за то, что те изваяли таких боссов! Дело в том, что местная парочка гранд-мастеров — Тестамент и Джастис — в своей подлости превосходят любого гада, до сих пор мне встречавшегося, за исключением разве что некоторых вариаций Гоуки в Street Fighter. Забудьте, как вы выбивали джойстики в X-men: Children of The Atom, забудьте, как выкидывали приставку в окно после проигрыша Апокалипсису в Marvel vs SF, забудьте о всяких там Бизонах и, тем паче, Шао Канах — вот она, настоящая угроза вашему здоровью и благополучию! Справившийся с боссами Guilty Gear может смело звонить в редакцию и спрашивать телефон хотя бы Лорда Ханты — и делиться, делиться секретами удачного прохождения.

Подведем итог. Чтобы правильно охарактеризовать Guilty Gear, необходимо вспомнить о лучших чертах других файтинг-серий. Отличное действие, насыщенная графика, тяжелая музыка, суператаки, достойные Darkstalkers и герои, достойные хорошего аниме (а оно последует, будьте уверены!) — все это сварено так круто и оригинально, что приходится согласиться — продукция Team Neo Blood действительно внесла свежую кровь в слегка застоявшееся боло... в топчашийся на одном пяточке и обычно закрытый для новичков мир рисованных драк.





# LEGEND of LEGAIA



Когда еще войны за рынок 32-битных приставок только разгорались, и результаты их еще никто не предвидел, в пользу "Saturn" приводился такой довод — "Sega" имеет большое количество собственных студий разработки игр, которые будут выпускать продукцию при любом раскладе, в то время как "Sony" придется привлекать пришлые команды... Но "Сони" взялась за дело серьезно и в чрезвычайно короткие сроки создала несколько "in-house" (внутренних) студий, которые отвечали за производство игр в закрепленных за ними жанрах. Одной из компаний, ответственных за ролевые игры, стала "Media Vision".

Вскоре она выпустила "Wild Arms", одну из первых RPG на "PlayStation", а через короткое время еще и "Popolocrois", красивейшую ролевую игру, так и не переведенную на английский язык. Но далее внутри студии начались какие-то проблемы, и в итоге "Media Vision" была расформирована. Часть ее сотрудников собралась вместе под именем "Contrail", и 27 октября 1998 года они выпустили в Японии

новую ролевую игру под названием "Legend of Legaia". Всего лишь за два месяца прошедшего года игра продалась в количестве около 400 тысяч копий, и это укрепило "Sony" в решении локализовать игру для англоязычного рынка. Менее чем через полгода после своего выхода, 17 марта, LoL увидела свет в Северной Америке.

Еще до выхода японской версии все были уверены, что это будет идейное продолжение "Wild Arms". Все так и говорили — "Wild Arms 2", но это оказалось немного не так. Первые работы над "Legend of Legaia" начались в далеком 1995 году, то есть еще до выхода WA, и это был отдельный проект, который по некоторым причинам решено было отложить. Но самое главное то, что о моей любимой "Wild Arms" в новой игре не напоминает практически ничего, кроме некоторых, видимо любимых людьми из "Contrail", вещей...

Сюжет LoL не рвет с мясом звезд с неба, но, по крайней мере, отличается определенной оригинальностью. В авторском тексте это звучит примерно так:

*"... и создал Бог небеса, сушу и моря. Далее Бог придумал людей, чтобы правили они всем созданным. Но, обладая частицей мудрости Бога, люди были слабы телесно. И много раз человечество было близко к вымиранию, осаждаемое ордами животных. Чтобы сохранить свои самые дорогие создания, Бог даровал людям Силу, способную приумножить их собственные силы многократно. Имя этой силе было — "Серу"... С самых ранних времен, подвластных человеческой памяти, люди всегда пользовались Серу. В обычном состоянии Серу выглядели, как небольшие каменные фигурки, но стоило человеку коснуться их, как его силы приумножались многократно, и ему открывались доселе непознанные возможности. С помощью Серу люди двигали горы, летали по небу, как птицы, и счастливо правили созданной Богом землей. Но вскоре та эра окончилась.*

*Появившись из ниоткуда, магический Туман покрыл землю. Все попавшие в него Серу превращались в кровожадных монстров, как и те люди, что носили Серу в тот момент. Человеческая цивилизация содрогнулась под таким ударом... Те немногие, кто уцелел в Тумане, укрылись в недоступных ему местах, полностью изолированные друг от друга. Дни шли, и последние надежды умирали..."*

Legend of  
LEGAIA

NEW GAME  
CONTINUE

TM of Sony Computer Entertainment America Inc.  
© 1998, 1999 Sony Computer Entertainment Inc.





В селенье Рим Эльм (Rim Elm) в семье простого охотника в это время рос паренек по имени Ван (Vahn). Именно его роль вам и предстоит играть все то время, что вы будете спасать гибнущий мир Легайи от Тумана. Начнется ваше приключение в день 15-тилетия Вана, когда по законам Рим Эльма подросток превращался в полноправного охотника и отправлялся добывать пищу за высокие стены поселка... Это, конечно же, только завязка. Основная фабула заработает, только когда Ван встретит Ра-Серу (мыслящий вид Серу, к тому же не поддающийся магии Тумана) по имени Мета, которая объяснит ему, что единственная возможность спасти мир от Ту-

авторы LoL выбрали боевую систему. Смысл их усилий сводился к созданию максимально удобной и реалистичной системы, и, надо признаться, кое-что им удалось. Герои-спасители Легайи владеют четырьмя видами ударов — правой и левой руками, и ногой пони-



мана — это возродить увядшие Древа Генезиса. В поисках этих деревьев Ван вскоре встречает своих попутчиков по долгому пути — экспрессивную девушку Ноа и аскетичного монаха Галу. Вместе они понавозрождают кучу Древов, пока не узнают, что Туман имеет вполне земное происхождение и выпускается из специальных Генераторов, а за ними стоит ни кто иной как... Вот тут и начинаются основные приключения. Может быть, сюжет и не блещет особой литературной проработкой или общей глубиной, но некая доля ориги-

зу и поверху. Если вам повезло найти специальную комбинацию ударов (несчастливые могут заглянуть в таблицу в конце этой статьи), то ваш герой произведет крутой спец. удар, называемый "Art". Еще следует отметить, что в боях джойстик можно держать одной рукой — все менюшки активируются кнопками направления. Впрочем, можно вернуть и старую-добрую систему подтверждения выбора кнопкой "X", но у меня такого желания не было — уж больно удобно...





## ВСЕ ПРИЁМЫ «LEGEND OF LEGAIA»

### Ван:

**«Arts»:**  
 "Hyper Elbow" (18) ←, →, ←  
 "Charging Scorch" (18) ↓, ←, ↑  
 "Somersault" (18) ↑, ↓, ↑  
 "Slash Kick" (18) ↑, ↓, ←  
 "Power Punch" (18) ←, ←, ↓  
 "Cross Kick" (24) ↓, ↓, ↑, ↑  
 "Pyro Pummel" (24) ←, →, ↑, ←  
 "Spin Combo" (24) ↑, ↓, →, ←  
 "PK Combo" (24) ↓, ↑, ↓, ←  
 "Hurricane" (24) ↑, ↑, ↓, ↓  
 "Cyclone" (24) ↓, ↑, ↑, ↑

**«Hyper Arts»:**  
 "Tornado Flare" (30) →, →, ←  
 "Fire Blow" (40) →, →, ↓, ←  
 "Burning Flare" (50) →, ↓, ←, ↓, ←

**«Super Arts»:**  
 "Power Slash" (54) ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←  
 "Fire Tackle" (54) ←, →, ←, ←, ↓, →, ↑  
 "Maximum Blow" (54) ↓, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓  
 "Tri-Somersault" (60) ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑  
 "Rolling Combo" (66) ↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ←

**«Miracle Arts»:**  
 "Vahn's Craze" (99) →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ←

### Ноа:

**«Arts»:**  
 "Lizard Tail" (18) ↑, ↓, ↑  
 "Acrobatic Blitz" (18) ↑, ↓, ↓  
 "Sonic Javelin" (18) →, ↓, →  
 "Blizzard Bash" (18) →, ←, ↓  
 "Mirage Lancer" (24) →, →, ↑, ↑  
 "Dolphin Attack" (24) →, →, ←, →  
 "Bird Step" (24) ↓, ↓, ↓, ↑  
 "Swan Diver" (24) ↓, →, →, →  
 "Tough Love" (30) ↓, ↑, ↓, ←, →  
 "Rushing Gale" (30) ↑, ↑, ←, ↓, →  
 "Tempest Break" (30) →, →, ←, ↑, ↑, ↑

**«Hyper Arts»:**  
 "Frost Breath" (30) ←, ←, →, →  
 "Vulture Blade" (25) ←, ←, →, →, →  
 "Hurricane Kick" (35) ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, →

**«Super Arts»:**  
 "Super Javelin" (48) ↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, →  
 "Dragon Fangs" (54) ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓  
 "Triple Lizard" (66) ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑  
 "Super Tempest" (60) →, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑  
 "Love You" (72) →, →, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →

**«Miracle Arts»:**  
 "Noa's Ark" (99) ←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, →

### Гала:

**«Arts»:**  
 "Flying Knee" (18) ↓, ↑, ←  
 "Battering Ram" (18) ←, →, ↓  
 "Ironhead" (18) ↑, ↓, ↓  
 "Back Punch" (18) ←, →, ←  
 "Guillotine" (18) ←, ↑, ←  
 "Head-Splitter" (18) ←, ↑, ↑  
 "Side Kick" (24) ↓, ↓, ↑, ↑  
 "Black Rain" (24) ↑, ←, ↓, ↓  
 "Neo Rising" (30) ←, ←, →, ↑, ←  
 "Electro Trash" (30) ↑, ←, ↓, →, ←  
 "Bull Horns" (30) ←, ↑, →, ↓, ←

**«Hyper Arts»:**  
 "Thunder Punch" (30) →, →, ←  
 "Lightning Storm" (40) →, →, ↑, ←  
 "Explosive Fists" (50) →, →, ←, ←, ←

**«Super Arts»:**  
 "Rushing Crush" (54) ←, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↑  
 "Super Iron Head" (54) ↓, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ↓  
 "Back Punch X 2" (54) ↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ←  
 "Heaven's Drop" (60) ↓, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ↓  
 "Neo Static Rising" (66) ←, →, ←, ↑, ←, →, ↑, ←

**«Miracle Arts»:**  
 "Biron Rage" (99) →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←



А вот с самими боями люди из "Contrail" немного переборщили. По сложности сражений с "Legend of Legaia" может поспорить только печально известная игра "Beyond the Beyond", да и то она брала количеством врагов. В LoL вас будут БИТЬ — приготовьтесь к этому. На каждом новом отрезке игры враги на голову сильнее предыдущих оппонентов, при том что накопление опыта будет идти ОЧЕНЬ медленно. Про деньги я вообще умолчу — такой вселенской жадности я еще не видел. Как говорил один продавец: "Ты, конечно, герой, но мне надо семью кормить..."

В противовес сверх-напряженным боям ролевая часть игры очень проста и незатейлива. Все подземелья более всего напоминают длинную дорогу без всяких развилки. Заблудиться можно, только приложив недюжинные усилия.



Поиски и выполнение игровых квестов тоже сведено к минимуму — достаточно внимательно читать текст, и никаких проблем у вас не будет. Что самое интересное, не найти искомым объект на карте тоже очень трудно — она устроена так, что вы пройдете по всем локациям последовательно...



Для отвлечения игрока от скорбных мыслей по поводу несбалансированности проходимой им игрушки, создатели LoL придумали немалое количество разных внесюжетных развлечений. Есть и столь любимая японцами рыбалка (требуется, правда, сначала найти удочку и наживку), в двух городах стоят автоматы типа "однорукий браток", имеется ринг для боев за деньги, танц-клуб (только для Ноа) и очень веселый игровой автомат под именем "Бака Fighter". Бака (яп.) — тупой, глупый... На самом деле "Тупой Боец" это пародия на 3D-файтинги, и победить в нем можно, только найдя заветную кнопку (или комбинацию оных), которую враг не блокирует. Наиболее тупых в конце ждет сам Сонги (сугубо отрицательный герой LoL), на которого наоборот кнопки\комбинации не действуют...

Теперь мы подошли к самому, пожалуй, скорбному моменту во всей статье — когда я должен рассказать вам о технической стороне игры... Это грустно. Графика способна напугать неподготовленных людей. В свое время





## ВАН

**Возраст** — 15 лет  
**Элемент** — Огонь  
**Слабость** — Вода  
**Ра-Серу** — Мета (Meta)  
 Стандартный ролевой герой — молчаливый паренек, озабоченный судьбами мира и своих родственников в нем. Честен и отзывчив до отвращения. Вооружен всяческими колюще-режущими предметами — мечи, ножи, т.п. Ван — некая золотая середина в бою — довольно быстр и умеренно силен.



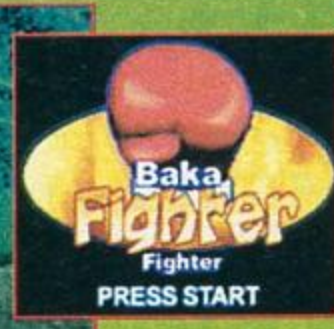
## НОА

**Возраст** — 13 лет  
**Элемент** — Ветер  
**Слабость** — Земля  
**Ра-Серу** — Терра (Terra)  
 Девушка королевских кровей, во время нашествия Тумана спасенная Ра-Серу, принявшей облик волчицы. Из-за того что провела сознательное детство в пещере, не знает ничего об окружающем мире... Чиста и наивна. Обладает потрясающей быстротой, но удары слабоваты.



## ГАЛА

**Возраст** — 18 лет  
**Элемент** — Гром  
**Слабость** — Ветер  
**Ра-Серу** — Озма (Ozma)  
 Последователь учения Бирона — монах-аскет, отказавшийся от использования Серу в обыденной жизни. Из-за объединения с Озмой был изгнан из монастыря, впрочем с благословением настоятеля... В бою медлителен, но имеет самые мощные удары. Больно бьет различными видами дубин.



"Wild Arms" обладала очень красивой двухмерной графикой мира и ужасными по исполнению 3D-боями. В "Legend of Legaia" трехмерные сражения выглядят более-менее, но вот окружающий 3D-мир сделан на редкость криво. Полигонов мало, цветов мало (якобы стилистика такая, мрачная), анимации еще меньше (вода в фонтане не движется! Это в 1999 году!!!). Но самое ужасное состоит в том, что утомленные борьбой с 3D-графикой программисты из "Conrail" не смогли сделать изменение угла зрения. Русским языком — камера не движется. По сравнению с этим "Xenogears" или даже "Breath of Fire 3" смотрятся просто шедеврами трехмерного программирования... Единственное, за что я могу, пожалуй, пожать руку тем, кто делал графику в LoL — так это за мимику героев. Всяческие ужимки Ноа и мрачные гримасы Галы позаимствованы из аниме и хоть как-то веселят игрока во время многочасовых диалогов...

Для работы с музыкой был призван Мичиру Ошима (Michiru Oshima), известный своими работами для ТВ-сериалов и радиопостановок. Но, видимо, ему мало заплатили — работал он спустя рукава своего дорогого кимоно. Кое-где проскальзывают черты того, что принято называть "хорошей музыкой", но в общем все скучно и не заслуживает внимания. Еще очень не порадовала музыка в боях — обычно для таких моментов компо-

зиторы трудятся вдвойне. Ошима-сан же, похоже, решил себя не напрягать.

Зато сервис, как водится у "Conrail", на хорошем уровне. Полная поддержка "Dual Shock" (очень скрашивает игру, поверьте), немалое количество всяких отключаемых фишек в "Options", включая функцию "always run", которую в последствии позаимствовала "Square" для своей FF8. Хотя даже постоянный бег вам не поможет — Ван с друзьями передвигается по карте со скоростью лоботомированной черепахи. Честное слово, вы можете попить чаю, позвонить подруге и даже сделать уроки, пока ваш доблестный герой доберется до места назначения...

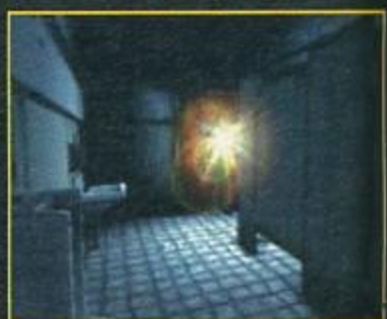
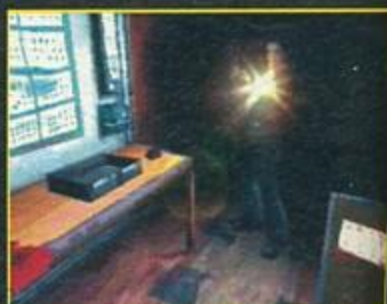
Хотя, может быть, я навел напраслину на "Legend of Legaia" и ее создателей. Игра у них получилась вполне приличная, чему примером ваш покорный слуга, прошедший за LoL четыре интересных дня и прошедший игру до самого конца. Просто я никак не могу забыть, что в мире есть фирма "Square", которая выпускает RPG, которые действительно соответствуют текущему развитию технологий. Почему другие компании принципиально не хотят развиваться и остаются в прошлом как с сюжетом, так и с графикой — для меня большой вопрос...





## SILENT HILL

Где прячется страх? Он там, где глубоко за полночь тускло тлеет лампочка на пару с экраном телевизора, тщетно вырывая у ночной мглы крошечную комнату и часть длинного коридора. Там, в глубине коридора, куда уже не решается заглянуть даже краем глаза робкий светильник, где полностью властвует кромешная ночная тьма, пугающая своей пустотой и неопределенностью, там поджидает страх. Страх темноты, страх того, что незримо и что непонятно в освещенной и оттого создающей иллюзию безопасности комнате. Дикий первобытный страх, глубоко сидящий в каждом из нас. Вот только мы зачастую сами добровольно берем это чувство, чтобы поиграть себе на нервах, потому что любим острые ощущения. Люди вообще хотят и любят бояться. Хотя бы даже, по-детски, темноты.



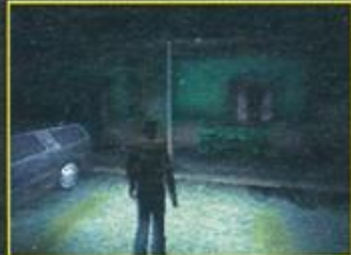
точно просто держать в горячем резерве, а выключенные мощности вполне позволяют создать весьма впечатляющие спецэффекты для маскировки всего того, что осталось «за кадром».

Когда в разговоре о Silent Hill заходит речь о спецэффектах и освещении, то, конечно, надо упомянуть карманный фонарик — один из самых красивых и завораживающих источников света в игре. Само собой, согласно всем канонам жанра ужасов, он дает красивых бликов на камере больше, чем настоящего света. Но, по-хорошему, он и нужен для того, чтобы создавать лишь иллюзию освещенности и до самого последнего момента не раскрывать чудовище, затаившееся в темном углу. С такой задачей фонарик справляется просто великолепно.

Тем более, что в этом ему помогает динамичная камера игры, которая, зачастую, по несколько раз плавно меняет свое положение в одном и том же помещении, предоставляя фонарику возможность покрасоваться во всех мыслимых ракурсах. Причем, надо отметить, что динамичность этой камеры не враждебна к играющему, т.е. не тамбовско-райдеровского разлива, что, конечно, не может не радовать. Ориентироваться при передвижении и в бою камера практически не мешает, поскольку занимает весьма рациональное и удобное положение. К тому же в игре есть крайне полезная

Может ли игра пугать? Капкомовский Resident Evil доказал — может. Конамиевский Silent Hill это подтвердил. Причем подтвердил убедительно, жутко убедительно. Игра действительно пугает. Хотя даже не столько пугает, сколько давит непроходящей атмосферой страха, ожиданием чего-то ужасного, что должно вот-вот произойти, но никак не случится. И от этого становится только страшнее.

Чтобы успешно сохранить такую гнетущую атмосферу на протяжении игры, создатели давят на все доступные им рычаги. Особый упор делается на освещение. Оно поставлено настолько хитро и оказывается столь действенным, что о нем надо сказать пару слов особо. В Сайлент Хилле, благодаря злонамеренным программистам, «полгода — плохая погода», а другие полгода — «совсем никуда». На улицах валит густой снег, сплошной стеной льет дождь, и ваш персонаж, писатель Гарри Мэйсон, не в силах различить ничего даже в двух шагах от себя. (Кстати, что-то похожее, если вы помните, мы видели в Bushido Blade.) Все объекты вдали видятся расплывчатыми и призрачными, и только по мере приближения к ним обретают четкие и понятные формы. Такая постановка освещения, безусловно, очень удачный ход, позволяющий существенно снизить нагрузку на процессоры и практически свести на нет такой щекотливый момент всех 3D игр, как время loading'a. Дело в том, что полностью просчитывать, при таком раскладе, надо только лишь очень маленький пяточок вокруг главного героя. Остальную часть игрового пространства доста-

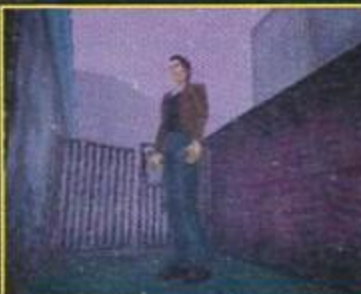




возможность — оглядываться самостоятельно. Функция эта закреплена за правым шифтом, зажав который можно, крутя крестовиной, а счастливым — аналоговой ручкой джойстика, осматриваться, управляя камерой, смотрящей как бы из глаз Гарри Мэйсона. Так что с динамичностью камеры в Silent Hill'e, на мой взгляд, дела обстоят много удачней, чем во многих подобных играх. Столь же немалую лепту, как фокусы с освещением, в нагнетание напряжения вносит более традиционный и неотъемлемый элемент жанра ужасов — звук. Он полностью выполняет возложенную на него миссию, держит играющего в напряжении и не дает ему ни на минуту расслабиться и перевести дух. Этому способствует богатая звуковая палитра игры — периодически возникающая и внезапно стихающая мрачная музыка, постоянно пробивающийся шум радио, реагирую-



вашего друга с отороженным чувством юмора. А чего в нем, собственно, страшного, чего его бояться? Идиот, он и есть идиот... Да простит меня CAPCOM за утрированные аналогии, но вот так нас с вами пугал Резидент. Резко прыгал с потолка лизун, неожиданно вцеплялся в ногу лежащий зомби и так далее. Все вздрагивали от испуга, но уже в следующий момент, если все же



щего на приближение монстров, неожиданный детский вопль в пустой комнате, хлопанье крыльев и попискивание крошечных невидимых зомби. Все эти элементы — и мрачное освещение, и тяжелый звуковой ряд, подкрепляются множеством мелких и, на первый взгляд, незаметных деталей — перевернутое инвалидное кресло, скрипящее вращающимися колесами, брошенная больничная кровать-каталка, накрытая окровавленной простыней, предсмертный вопль чудовища, которому простой бумагомарака резким ударом тренированного десантника перебивает шейные позвонки, тяжелое хриплое дыхание персонажа, не оставляющее сомнения в пристрастии Гарри к табаку... Именно благодаря таким продуманным мелочам в итоге складывается целостная и законченная картина крошечного мирка ужаса, выпавшего из пространства и времени и ставшего, волею злых программистов, местом прихода инферно. Теперь давайте немножко поразмышляем на некоторые сопутствующие темы. Вот, например, задумывались ли вы когда-нибудь, чего, собственно, можно испугаться? Допустим, кто-то неожиданно хлопнет вас сзади по плечу и гаркнет в ухо. Страшно? А чего же вы тогда подскочили на месте и, как говорится, в зобу дыханье сперло? Вот то-то. А не испугались (или, во всяком случае, думаете, что не испугались) вы, потому что через долю секунды после шока ваш страх уже нашел себе вполне материальное воплощение —

умудрялись взять себя в руки и в ужасе не закрыть лицо ладонками, видели перед собой вполне материального, смертного врага. К тому же на экране. В Silent Hill'e все немного по-другому. Здесь почти нет «чертиков из табакерки». (А те, что есть, ничуть не уступят «резидентским» и, как минимум, заставят вздрогнуть — так искусно усыпят вашу бдительность перед раскрытием «табакерки»). Хитрость разработчиков состоит в том, что вашему страху просто не будут давать воплотиться во что-то конкретное! Воплотиться и исчезнуть. Вместо этого все время всеми возможными и доступными средствами будет нагнетаться бестелесный ужас, а редкие минуты спокойствия лишь подчеркивают общую атмосферу невоплощенного кошмара. На этом фоне появление зомби с перочинными ножичками, больших тараканов и сгнивших доbermanов (хе-хе... де жа вю, или это уже где-то и вправду встречалось?) не в состоянии сколько-нибудь снять напряженность. Потому что страх уже не перед этими плохо сделанными уродами, которые, если быть откровенным, несомненно хуже «резидентских» найтмэров, а страх перед... Перед чем? Игра загадочно отмалчивается, деликатно обходя вопрос, что же пугает и, одновременно, притягивает в мире Молчащего Холма? Может, детский страх перед темнотой? Может быть. Почему бы и нет. Только лучше проверить это самому. И не стоит забывать, что в ответ и от вас кое-что понадобится. Конечно, это знание английского, причем на таком уровне, чтобы понимать иносказательные подсказки самой игры (или же, на крайний случай, знание русского, чтобы суметь прочесть решение в «Великом Драконе»). Обязательно нужно играть одному и непременно ночью, а также желание и готовность испугаться. Всего-то.



## DISCWORLD II: MORTALITY BYTES



## Act I: the Rite Stuff

Первый Акт состоит из пяти мини-квестов, пройдя которые вам надо отыскать пять волшебных предметов, а именно: Три Палки (Sticks), Пудру (Glitter Dust), Свечи (Candles), Мышиную Кровь (Mouse Blood) и Ужасный Запах (Smell).

## Три Палки.

Для начала загляните в Магазин (Shop). Тихо-мирно снимите со стены чучело розового фламинго (Flamingo) и также аккуратно завладейте дохлой рыбиной

(Fish), которая лежит на витрине прямо под носом у старушки-продавщицы. Теперь направляйтесь в морг (он находится в Гетто (Shades). Дверь в это заведение расположена между забегаловкой «Голова Тролля» и салоном госпожи Кейк). Вытаскивайте из корыта на стене нож (Knife) и

ступайте в Доки (Docks). Там достав из своего сундука дохлую рыбину, «используйте» ее на пеликане (Bird, fish-eating bird), который сидит на крыше одного из зданий. Как только он заметит бесплатный обед, то сразу же бросится за ним, но прочно застрянет в дне океана. Что же вы медлите? Хватайте его и скорее прячьте в сундук! Тут же неподалеку висит сеть, набитая рыбой. Разрезав ее при помощи ножа, вы увидите, как оттуда свалится целая куча мелкой рыбешки, среди которой нельзя будет не заметить огромную акулу (Hammerhead Shark). Запахнув ее в сундук, топайте в Сад (Garden) Невидимого Университета (Unseen University). Сад — излюбленное место отдыха

великих волшебников и знаменитых магистров Невидимого Университета. Они собираются здесь для того, чтобы после трудных университетских будней спокойно поиграть в крокет. Сегодня именно такой день. Наши маги играют в крокет колотушками. Надо во что бы то ни стало заполучить их, ведь именно эти три молотка мы впоследствии отдадим Арчancelору в качестве Трех Палок. Для этого проведем несложную процедуру: заменим колотушки на имеющихся у нас в инвентаре животных: Deap-у выделим фламинго, Bursar-у — акулу, Librarian-у — пеликана. Вы получили один из пяти волшебных предметов. Продолжим!

## Пудра.

Посетив местную Площадь (Plaza), вы увидите красующуюся на ней молочницу. Ее белоснежное платье и ангельский голосок просто завораживают! Как раз с этого великолепного наряда Ринсвинду и придется

страхивать пудру, которая является еще одним из пяти волшебных предметов. Вопрос в том, как это сделать. Вернувшись в Невидимый Университет, зайдите в Энергетический Центр (High Energy Facility) и позаимствуйте Кузнечные Мехи (Bellows) с полки под «Муравьиным» Агрегатом (Machine). Положив их в свой сундук на 16-ти

ножах, идите к Разрушенному Дому (Fools' Guild). Прибыв по назначению, вы увидите летающего духа. Не обращая на него внимания, спускаемся в канализацию. Пройдя вперед по деревянному настилу, вы увидите решетку люка, на которой располо-

жилась наша знакомая молочница. Достав из ящика Мехи, «используем» их на молочнице. Взмывая вверх под действием мощного потока воздуха, платье девушки одаривает Ринсвинда горсткой пудры, которая так ему нужна!

## Свечи.

В Магазине на полке слева от входа лежат свечи. Посмотрите на них, а затем поговорите о свечах с продавщицей. Она не может подарить Ринсу этот товар, так как он ей очень дорог. Но после непродолжительной беседы старушка согласится сделать вам свечку, если вы раздобудете ей немного воска. Перед уходом из торговой лавки захватите с прилавка ладан (Incense). Затем отправляйтесь на

Площадь. Поговорив с продавцом по-

## УПРАВЛЕНИЕ (по умолчанию).

**Треугольник** — эта кнопка позволяет:

- 1) взять (снять, поднять, вытащить и т.д.) любой доступный предмет, установив на нем курсор;
- 2) «использовать» («юзать») один предмет на другом;
- 3) смешивать предметы в вашем инвентаре.

В общем, значение этой кнопки можно определить одним известным английским глаголом — USE.

**Квадрат** — при помощи этой кнопки вы осуществляете передвижения Ринсвинда по местности.

**Круг** — нажав эту кнопку, вы узнаете мнение Ринсвинда насчет предмета (человека, животного и т.д.), который в данный момент находится под «звездочкой» курсора.

**L1** — открыть инвентарь вашего подручного ящика на 16-ти (!) ножах.

**R1** — открыть личный инвентарь Ринсвинда.

**Start** — пауза.

**Select** — вход в меню.

**Стрелки джойстика** — управление курсором.

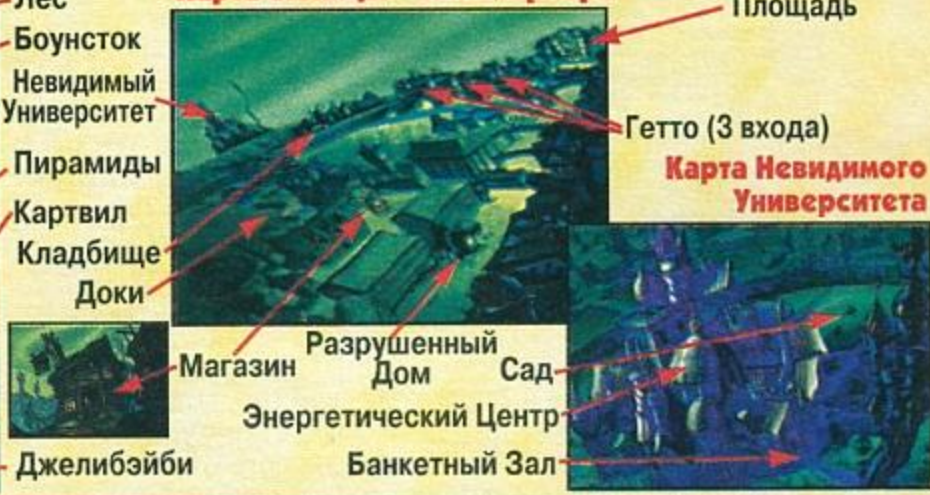


## Карта страны Дискволд

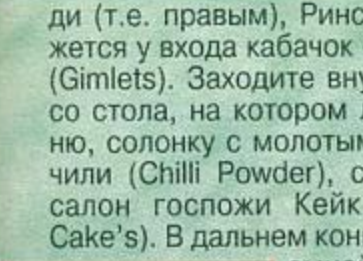


Лес  
Боунсток  
Невидимый Университет  
Пирамиды  
Картвил  
Кладбище  
Доки

## Карта столицы – Анк-Морпорк



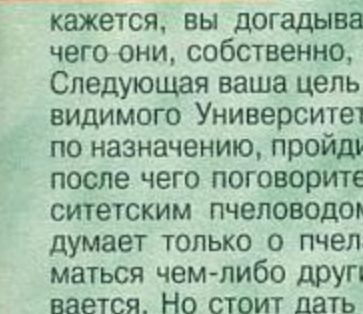
корна, возьмите у него рекламную листовку (Brochure), после чего топайте в самую отвратительную и мерзкую часть города, в местное Гетто (Shades). На карте Анк-Морпорка (так зовется столица необъятной страны Дискволд) находятся три входа в Гетто. Воспользовавшись тем, что расположен ближе к Площади



ди (т.е. правым), Ринсвинд окажется у входа кабачок «Гимлетс» (Gimlets). Заходите внутрь. Взяв со стола, на котором лежит меню, солонку с молотым перцем-чили (Chilli Powder), ступайте в салон госпожи Кейк (to Mrs. Cake's). В дальнем конце ее приемной вы увидите манекен, на котором висит выходное платье хозяйки. Нагло сняв с манекена юбку (Petticoat), направляйтесь в забегаловку «Голова Тролля».



Перед вами огромный тролль, усердно начищающий стойку. Слева на стойке лежат спички (Matches). Мне кажется, вы догадываетесь, для чего они, собственно, там лежат. Следующая ваша цель — Сад Невидимого Университета. Прибыв по назначению, пройдите налево, после чего поговорите с университетским пчеловодом. Бедняга думает только о пчелах и заниматься чем-либо другим отказывается. Но стоит дать ему в руки рекламную брошюру, как, прочитав ее, парень улетит, словно всем известный синий еж Sonic. В верхней части экрана находится куст с розами (Rose). Распылив на него молотый перец-чили, подойдите к пчелиному улью (к тому, над которым пчелы летают). Здесь оденьте на Ринса юбку, ту, что мы увели у госпожи Кейк. Теперь, открыв инвентарь вашего сундука, «используйте» ладан на спичках. Тем самым вы получите дымящийся ладан. Примените его на улье, пчелы разлетятся, и у вас будет время на то, чтобы достать из улья воск (Dribbly Beeswax). Заполучив небольшой кусочек желтого вещества, отдайте его продавщице из Магазина, и она сделает вам одну(!) свечку. Задание выполнено!



Теперь, открыв инвентарь вашего сундука, «используйте» ладан на спичках. Тем самым вы получите дымящийся ладан. Примените его на улье, пчелы разлетятся, и у вас будет время на то, чтобы достать из улья воск (Dribbly Beeswax). Заполучив небольшой кусочек желтого вещества, отдайте его продавщице из Магазина, и она сделает вам одну(!) свечку. Задание выполнено!



Теперь подходите к Казанунде (Casununda), который расположен возле стойки и о чем-то разговаривает с троллем-барменом. Спросив его «о самом важном» (иконка «знак вопроса»), поговорите насчет лестницы (иконка «шагающая лестница»). Оказывается, лестница ему нужна для того, чтобы общаться с высокими и красивыми девушками. Подыщите ему красавицу невысокого роста, и стремянка ваша... Спустившись в морг, посмотрите на колдунью, после чего быстрым шагом возвращайтесь назад в «Голову Тролля» и спрашивайте Казанунду о «наболевшей теме» (иконка «шарик в облачках»).



Теперь подходите к Казанунде (Casununda), который расположен возле стойки и о чем-то разговаривает с троллем-барменом. Спросив его «о самом важном» (иконка «знак вопроса»), поговорите насчет лестницы (иконка «шагающая лестница»). Оказывается, лестница ему нужна для того, чтобы общаться с высокими и красивыми девушками. Подыщите ему красавицу невысокого роста, и стремянка ваша... Спустившись в морг, посмотрите на колдунью, после чего быстрым шагом возвращайтесь назад в «Голову Тролля» и спрашивайте Казанунду о «наболевшей теме» (иконка «шарик в облачках»).

## Мышиная Кровь.

Наведайтесь в кабачок «Гимлетс» и прочитайте меню (Menu), лежащее на столе. Не вставая со своего уютного места, позовите повара (Gimlet), который возится на кухне, и, поболтав с ним (иконка «улыбающийся рот»), закажите мышбургер (Mouse Burger). Поймав пробегающую мимо мышку, повар ловко запихнет ее промеж двух кусочков хлеба и отдаст Ринсвинду. Но нам-то нужен вовсе не этот аппетитный сэндвич! Самое главное — это его содержимое, а именно, большая белая мышь. Далее загляните в забегаловку «Голова Тролля» и поговорите с Вампиром (Vampire), который расположился за столиком в конце помещения. Взяв у тролля — бармена (Troll) кружку пива (Tankard), маршируйте на Площадь и заводите диалог с Дибблером, который во все горло рекламирует свой поп-корн (Dibbler). Выпросив у него порцию поп-корна, опустите его в кружку с пивом. Теперь отправляйтесь в Сад Невидимого Университета. Не обращая внимания на знакомых магов, пройдите направо до «зеленого» лабиринта (Maze). «Используйте» пропитанный пивом поп-корн на петухе (Rooster), который сидит внутри лабиринта, и когда тот, немного поклевав, окосеет, хватайте его и запикивайте в свой ящик. «Щелкнув» на средний вход в Гетто, пройдите направо до тусовки местных бомжей. Средний из них (Henry Coffin) собирается на завтрак выпить чашечку «настоящего бразильского» кофе, который варится у него в котелке. Именно этим горячим напитком мы и отрезвим нашего пьяного петуха, чтобы он смог кукарекать: «используйте» петушка на котелке с кофе (Can). После отрезвительной процедуры направляем Ринсвинда в ресторанчик «Голова Тролля» и «юзаем» трезвого петуха на Вампире. Услышав кукареканье, Вампир подумает, что утро уже не за горами и, соответственно, ему пора спать. Перевоплотившись в летучую мышь, он скроется в своем убежище — в склепе на кладбище.



Теперь подходите к Казанунде (Casununda), который расположен возле стойки и о чем-то разговаривает с троллем-барменом. Спросив его «о самом важном» (иконка «знак вопроса»), поговорите насчет лестницы (иконка «шагающая лестница»). Оказывается, лестница ему нужна для того, чтобы общаться с высокими и красивыми девушками. Подыщите ему красавицу невысокого роста, и стремянка ваша... Спустившись в морг, посмотрите на колдунью, после чего быстрым шагом возвращайтесь назад в «Голову Тролля» и спрашивайте Казанунду о «наболевшей теме» (иконка «шарик в облачках»).



Теперь подходите к Казанунде (Casununda), который расположен возле стойки и о чем-то разговаривает с троллем-барменом. Спросив его «о самом важном» (иконка «знак вопроса»), поговорите насчет лестницы (иконка «шагающая лестница»). Оказывается, лестница ему нужна для того, чтобы общаться с высокими и красивыми девушками. Подыщите ему красавицу невысокого роста, и стремянка ваша... Спустившись в морг, посмотрите на колдунью, после чего быстрым шагом возвращайтесь назад в «Голову Тролля» и спрашивайте Казанунду о «наболевшей теме» (иконка «шарик в облачках»).





Из вашего разговора он узнает про одинокую ведьму, которая так нуждается в чьей-то любви. Отдав лестницу, низкорослый сердцеед побежит ухаживать за колдуньей из морга. Помните склеп, в котором спрятался Вампир? Нам как раз туда и надо. «Щелкнув» на Кладбище (Cemetery), пройдите направо по дороге, пока не окажетесь у входа в склеп. Зайдите туда. Внутри вы обнаружите каменную возвышенность (Slab), наверху которой стоит гроб с Вампиром. Прислонив к гробу лестницу, заберитесь наверх и вытащите из стакана вставные челюсти (Teeth). Спустившись вниз на землю, направляйтесь в Энергетический Центр. Когда будете на месте, подойдя к «Муравьиному» Агрегату, отломайте от него Пробирку (Test Tube). Теперь «используйте» челюсти на мышке — вам покажут немного жутковатый мультик: вставив вампирьи зубы себе в рот, Ринсвинд укусит мышку! После просмотра заставки кровь с зубов следует собрать в пробирку. Task Complete!



### Ужасный Запах.

Ступайте к Разрушенному Дому и подберите кирпич (Brick), который валяется слева от входа в канализацию. Поговорив с парящим в воздухе духом (Fool), «используйте» на нем кирпич. Приняв этот серый кусок глины за собственный дом, призрак спрячется в кирпиче, после чего аккуратно по-

ложите его в свой сундук. Теперь вернитесь в Энергетический Центр. Посреди комнаты, в которой стоят трое, расположен огромный Генератор (Accelerator). Достав из ящика кирпич, что есть силы швырните его в токовырабатывающую машину. Высунувшись из кирпича, привидение начнет летать вокруг Генератора, и после нескольких сделанных им кругов вам на голову свалится таинственное зеленое вещество — эктоплазма (Ectoplasm). Перед уходом заберите магнит (Magnet), который стоит в темном углу, слева от «Муравьиного» Агрегата. «Щелкнув» на левый вход в Гетто, загляните в салон миссис Кейк. Госпожа очень неразговорчива. К тому же она еще и дремлет, так что на все ваши вопросы последуют очень короткие и непродолжительные фразы. Придется ее



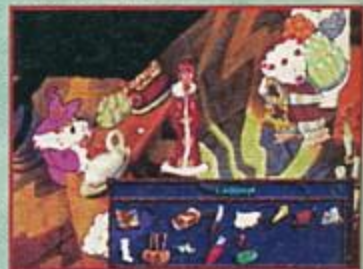
разбудить. Сначала немного посмейтесь над внешностью Кейк (иконка «голова скомороха, приделанная к палке»), затем спросите ее «о самом важном» (иконка «знак вопроса»), после этого поразмыслите насчет вашей оппонентки (иконка

«небольшое облачко со свечкой внутри»), и, в конечном итоге, воспользуйтесь иконкой «говорящего рта». Последнее так раскошегарит волшебницу, что та начнет всю размахивать руками. Не выходя из приемной, снова воспользуйтесь иконкой «голова скомороха». Когда Ринс закончит свой монолог, в меню разговора миссис Кейк появится новая иконка — «небольшая зеленая клякса». Это ни что иное, как имеющаяся у нас эктоплазма — спросите Кейк, зачем она ей понадобилась? Миссис ответит, что эктоплазма нужна ей для проведения очередного сеанса медитации. Рядом на окне стоит бутылочка, наполненная красной жидкостью (Genie Bottle) — посмотрите на нее. Затем поговорите о ней же с госпожой колдуньей (иконка «стеклянный сосуд, наполненный красной жидкостью и закрытый пробкой»). Она обменяет этот пузырек только на эктоплазму. Великолепно! Отдаем волшебнице небольшой кусочек зеленого вещества — взамен мы



получаем ту самую бутылочку, стоящую на подоконнике. В Саду Невидимого Университета пройдите в восточную его часть. Здесь вы увидите огромную кучу навоза и скворечник, внутри которого сидит веселый имп (Imp, бесенок). С помощью магнита стяните с него ботинки (Boots). «Использував» ботинки на бутылочке (Genie Bottle), еще раз вернитесь в Гетто, но теперь уже не к миссис Кейк, а к тусовке бродяг. Над одним из них (Foul Ole Ron) висит мерзкий, зеленый ЗАПАХ!!! «Юзаем» сапоги, засунутые в пузырек, на этом вонючем создании!

Все пять предметов собраны! Теперь смело маршируйте в Невидимый Университет. Там заходите в Банкетный Зал (Dining Hall) и отдавайте все предметы главному магистру Арчанселору (Archancellor). Посмотрев небольшую заставку, вы окажетесь во втором акте.



## Act II: Come Die With Me

Задача, поставленная перед вами во втором акте, следующая: любым способом заставить вернуться к исполнению своей основной работы слинявшую загорать на необитаемый остров Смерть! Как это сделать, читайте ниже.

**Сначала попробуем разыскать этот таинственный остров, на котором отдыхает Леди в черном.**

Нажмите на средний вход в Гетто и пройдите налево до человека в черном балахоне. Это Коллекционер смертников (Dead Collector). Спросите его «о самом важном», а затем «подумайте» (иконка «небольшое облачко со свечкой внутри»). Немного поразмыслив, Ринс начнет говорить о каком-то «сертификате мертвеца», который, якобы, нужен для того, чтобы попасть на корабль, при-

швартованный в Доках. Как раз эта посудина скоро отправляется на остров, где спокойно потягивает через трубочку коктейль старушка Смерть. Попрощавшись с Мрачной личностью, ступайте направо до сборища бомжей. Рядом с Ducktap-ом (пьяница, вместо шапки нацепивший себе на голову индюка) висит пила (Saw). Снимаем ее. Теперь навестим салон миссис Кейк. Помните манекен, стоящий в дальнем углу комнаты? «Использував» на нем только что найденную пилу, вы получите руку (Wooden Arm).

На Кладбище у одного из надгробий вы увидите кирку (Pick). Подняв ее, отправляйтесь к Разрушенному Дому. Спрыгнув в канализационный люк, идите направо, а затем поднимитесь вверх по лестнице. Вы очутились на Складе Будущей Ветчины (Pork Features Warehouse). Достав из ящика кирку, подойдите к сугробу слева и отколите себе кусочек льда (Ice).





В Морге, взяв со стола зеркальце (Mirror), подержите его над свечой (Bunsen Burner). После этого спросите доктора (Mortician), который возится с мертвой ведьмой, о «сертификате мертвеца» (иконка «листочек с надписями»). Расположившись на свободном столе, «юзайте» на Ринсе лед, а затем и отпиленную

у манекена руку. Теперь позовите доктора. Проведя нужный осмотр, он констатирует, что находящийся перед ним человек — труп, соответственно, ему нужно выдать «сертификат мертвеца» (Certificate). Заполучив сей листочек, отдайте его Коллекционеру смертников.

Отыскав Смерть, наш герой вежливо попросил ее вернуться к выполнению своей основной работы (у Смерти ОДНА работа — подкашивать на корню наши с вами жизни!), потому что в Анк-Морпорке трупы валяются на каждом шагу, и всюду стоит такой мерзкий запах, что скоро вся атмосфера в столице превратится в нечто. Перебив его, Смерть заявила, что вернется в Дискволд только при одном условии: абсолютно все жители этой страны должны быть добры к ней, любить и уважать ее! «Этого никогда не случится», — подумал Ринс и, попрощавшись, побрел домой. Проходя мимо Площади, он встретил продавца поп-корна, который поведал ему, что сейчас учится на режиссера и вскоре собирается снимать свой первый фильм. Дибблер написал неплохой сценарий, но до сих пор он не может найти актеров, которые согласились бы работать вместе с ним. Так же отсутствует и музыкальное сопровождение картины. Оркестра, который бы исполнил его, тоже нет. Наш подопечный пообещал найти все компоненты, необходимые для снятия фильма, но взамен будущий режиссер на главную роль обязался принять Смерть! Такая постановка вопроса понравилась Дибблеру, и он согласился! «YES!!! Смерть скоро вернется в Дискволд!», — вскрикнул Ринсвинд и, откланявшись, пулей улетел на остров сказать прохладящейся там бездельнице, что скоро она станет знаменитой. Собрав шмотки, Смерть и Ринсвинд отправились в Голливуд!



Пока будущая кинозвезда посещает массажиста, стилиста и парикмахера, давайте займемся поисками нужных для снятия картины составляющих.

### Песня к фильму.

На карте Дискволда выберите Джелибэйби (Djelibeybi). Пройдите налево и, поднявшись на мост, подойдите к верблюдам. Поговорите (иконка «говорящий рот») с выскочившим из дома продавцом. Затем спросите его, не может ли он одолжить вам одного из своих «кораблей пустыни» (иконка «верблюд»).

После непродолжительной беседы он согласится и разрешит взять одного верблюда. Пускай ваш новый спутник пока стоит возле выхода, а вы тем временем сходите на местную толкучку. Спросите мужика (Uri Djellar), который сидит на ковре-самолете, что он знает о музыкальном сопровождении кинофильмов (иконка «скрипичный ключ и нотки над ним»). Когда ваш диалог закончится, на карте Дискволда появится ранее недоступное место — Картвил (Cartwheel). Садитесь на верблюда и поезжайте туда. Приехав, вы увидите старца, который явно не дружит со своей головой: забил шест в землю, приделал на его конец старое деревянное колесо и теперь сидит на верху и что-то невнятное бормочет. Спросите Унгуланта (S.T. Ungulant), известно ли ему что-нибудь о музыке к фильмам, он ска-



жет, что знает очень неплохую песенку. Он даже ее накропает, но вам не отдаст, а попросит ответить на один, очень тупой вопрос: ПОЧЕМУ!? ОК. Ради этой мелодии мы готовы на все — постараемся найти ответ на вопрос, заданный Унгулантом. Навестите бомжей в Гетто. Справа от Duckman-а стоит горшок (Pot). Берем его и топаем в Сад Невидимого Университета. Помните, как вы доставали из улья воск? Прделайте все то же самое и, когда пчелы разлетятся, достаньте из ящика горшок и «используйте» его на улье. Через некоторое время в вашем распоряжении будет горшок, наполненный медом (Honey Pot). Маршрутите в XXXX (чтобы попасть туда, передвиньте курсор к левому краю карты Дискволда). Спросите продавца (Point-Me-Own-Bone Dibbja), зачем ему столько корзинок (иконка «корзинка для пикника»). Он ответит, что этих вещей у него действительно много и подарит вам одну из них (Picnic Basket). Отправляйтесь в Анк-Морпорк и там загляните в Банкетный Зал Невидимого Университета. «Используйте» только что полученную корзину на сладостях (Food), стоящих на столе справа. Вернувшись в XXXX, идите направо, пока не окажетесь рядом с муравейником (Ant Hill). Опрокиньте корзину со сладостями на муравейник. Как только муравьи навалятся на еду, Ринс свернет скатерть и спрячет ее обратно в корзинку. В Энергетическом Центре «юзайте» корзину с букашками на «Муравьином» Агрегате (если вы заметили, у Агрегата теперь новое название — HEX). После на нем же «используйте» и горшочек с медом. Когда все муравьи перебегут в Агрегат, спросите Сказа (начинающий колдун по имени Skazz, стоящий рядом с Агрегатом): «Почему???» (иконка «голубая лужица»).



Задав «Муравьиному» Агрегату наиболее болезненный вопрос, Ринс поинтересуется у Сказа, когда же будет готов ответ. Достав калькулятор и подсчитав промежуток времени, необходимый «Муравьиному» Агрегату для формулировки ответа, начинающий маг ответил: «Около двух миллионов

лет!»! Делать нечего, придется ждать, хотя Сказ обмолвился о какой-то волшебной пирамиде, которая существенно ускоряет работу HEX-а. Что ж, попробуем разыскать это загадочное сооружение!

В Саду вынимаем из земли дугообразные ворота для игры в крокет. В Джелибэйби зайдите в Магазин (Shop) и стащите постер (Poster), который висит на стене у входа. «Используйте» ворота на Ури Джеллере (тот, который сидит на ковре-самолете). Он их разогнет, и вы получите железные прутки (Wire). Из постера и прутков сделайте пирамиду (Pyramid). Вернитесь в Энергетический Центр. Установив пирамиду на HEX, снова задайте Сказу наиглупейший вопрос: «Почему???» Вскоре Агрегат выдаст небольшой листочек — это и есть ответ (Answer). Отдайте листочек старцу из Картвила. Взамен он скинет вам ноты с песней к фильму (Jingle).

### Исполнители песенки.

На Холме (Hill) вы найдете несколько деревьев, на которых висят четыре скелета. Спросите третьего слева (Bone Idle), что он знает о музыке (иконка «скрипичный ключ и нотки над ним»). Оказывается, все скелеты, которых вы видите, очень давно исполняли знаменитые песни квартетом на Площади и имели неплохой успех среди местных жителей. Если вы их освободите, они с удовольствием исполнят песню к будущему кинофильму. Достаньте из ящика нож и «используйте» его на музыканте (с которым вы только что разговаривали). Освободив всех скелетов, вы получите команду исполнителей мелодии к фильму (Band).







## «Снежная Буря».

Отправляйтесь в Голливуд (Holly Wood). Пройдя немного направо, снимите гирию (Weight), которая висит на тросе. Оторвите листочек с цифрой 10 от почтового ящика (Mail Box) и наклейте его на гирию. Идите в Доки. Пове-



сив гирию на крюк (Hook), раскатайте ее. Когда гирия пробьет стену, из образовавшегося отверстия упадет детская игрушка — так называемая «Снежная Буря» (Novelty).

## Фотокамера.

Сходите в XXXX и возьмите у торговца бумеранг (Stick). Наведитесь в Голливуд и идите направо, пока не увидите дрессировщика (Trainer). Возьмите фотокамеру (Camera), которая лежит на столе с колбами справа от него. Но для того, чтобы она работала, вам нужен имп. Спросите дрессировщика (иконка «зеленый прыгающий имп»), не одолжит ли он вам одного бесенка? Согласившись, он разрешит взять того, который убежал и спрятался в декорациях. На столе неподалеку стоит краска (Paint). Измажьте в ней ваш бумеранг. Когда имп в очередной раз покажется в декорациях, запустите в него бумеранг и, когда тот вернется к вам, вы получите долгожданного импа. Поместите его в фотоаппарат, и дело сделано.



## Костюм единорога.

Загляните к миссис Кейк и возьмите со стола, который стоит возле манекена, ножницы (Scissors). В Пирамидах (Pyramid) возьмите клей (Pot) и срежьте ножницами с мумии кусок бинта (Bandage). Намотайте бинт на руку, отпиленную у манекена. Направляйтесь в Оазис (Oasis). Подмените конечность, лежащую рядом с птицами, на ту, которая имеется у вас. Сняв с полученной руки золотое кольцо (Ring), отправляйтесь в Голливуд. Там, зайдя в фанерный замок (Castle), посмотрите на костюм лошади (Horse Suit), который висит на веревке. Спросите о нем (иконка «костюм лошади») у карлицы (Dwarf), стоящей рядом. За этот



праздничный наряд она требует золотое колечко. Отдайте ей то, что имеется у вас, и костюм в вашем распоряжении. Теперь остается сбежать к Разрушенному Дому, поднять клаксон (Hooter), валяющийся на земле, намазать его клеем и приделать к костюму лошади.

## Придаем Смерти новый имидж!

В Голливуде зайдите в гримерную (Make-Up; вход туда расположен справа от почтового ящика). Ба!!! Да это же наша знакомая Смерть! Гримерше очень трудно подобрать Смерти подходящий имидж. И так и этак пробует, ничего не получается. Но если вы достанете ей фото Королевы Эльфов, Смерть превратится в самую красивую и привлекательную леди Дискволда.



Идите в Морг и там поговорите с Казанундой. Когда тот убежит куда-то по своим делам, спросите ведьму (Witch), что ей известно об эльфах (иконка «маленький человечек-эльф»). Она расскажет, что эти маленькие создания живут в Лесу, и откроет вам его местоположение. Рискнем прорваться туда в костюме единорога!

Слетайте в Банкетный Зал и спросите библиотекаря (Librarian — большой рыжий орангутанг, спящая под потол-



ком), не желает ли он опробовать с вами новый маскарадный костюмчик (иконка «белый единорог»). Конечно желает! Засуньте его в костюм и маршируйте в Лес (Forest). Прежде чем лезть в портал, ведущий к эльфам, положите в личный инвентарь Ринсвинда фотокамеру и костюм единорога. Теперь смело шагайте в портал (Stone) и, оказавшись с другой его стороны, облачайтесь в костюм. Во



дворце «юзьте» фотокамеру на Ее Величестве Королеве (Queen). Когда пленка (Film) будет в ваших руках, отдайте ее гримерше (Makeup Girl), и на ваших глазах Смерть превратится в настоящую кинозвезду, которая скоро засверкает своей белоснежной улыбкой с экранов кинотеатров.

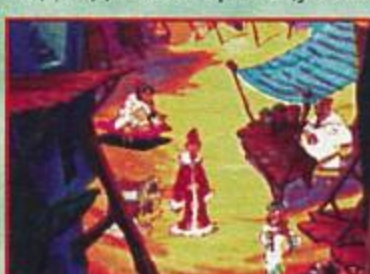
## Красотка.

Не покидая Голливуд, пройдите направо, пока не увидите тролля и жилой вагончик рядом. Попытка открыть дверь (Door) будет неудачной — она плотно закрыта. Спросите тролля (Troll), не отдаст ли он вам ключик, имеющийся у него (иконка «ключ»)? Непременно отдаст. Откройте дверь и, зайдя вовнутрь, предложите молочнице (Babe) сняться в будущем кинофильме. Она согласится только в том случае, если вы отыщете ей махонький драгоценный камушек (алмаз называется), который подошел бы к ее миниатюрному колечку. Сходите в кабачок «Гимлетс» (для тех, кто забыл, напомню, что он находится в Гетто) и прочитайте меню (Menu), по-прежнему лежащее на столе. Не вставая со своего места, позовите повара (Gimlet), который возится на кухне, и спросите его о «каменной конфетке» (иконка «большой каменный круг»).



Он расскажет вам, что одна из таких конфет при перевозке затерялась где-то в Джелибэйби. Нам туда. На базаре подойдите к торговцу камнями (Rock Seller) и, посмотрев на

стоящий у прилавка каменный круг (это и есть «каменная конфета»), спросите о нем продавца. Через несколько секунд прибегают люди в белом и, схватив «конфетку», утащат ее восвояси. Пройдите наверх в Пустынный Участок (Stoning Area) и выньте шест (Stake), забитый в землю. В Саду Невидимого Университета воткните шест в огромную



кучу навоза (Compost Heap). Когда девушка-скоморох примотает себя к шесту, запихните ее в свой сундук и вернитесь в Пустынный Участок. Установите шест туда, откуда вы его вытащили (Hole). Снова появятся эти загадочные люди в белом. Они будут бросать в Ринса камни и в конце концов скинут на него «каменную конфетку».



Положите ее в ящик. Взяв веревку (Rope), которая валяется на земле, направляйтесь в Голливуд. Отдайте «конфетку» троллю. Сожрав ее, у него очень сильно разболются зубы. «Используйте» веревку на тролле и алмазный зуб (Tooth), сверкающий у него во рту, станет вашим. Преподнесите алмазик молочнице, и, установив его в свое колечко, она станет готова к съемкам.

## Съемки начались!!!

Покинув вагончик, пройдите наверх за шлагбаум. Вы на съемочной площадке. Отдайте Дибблеру (теперь вместо поп-корна он держит в руке огромный рупор) ноты с песней к фильму, команду исполнителей, «Снежную Бурю» и красотку.







Съемки начались: Ринс занял место кинооператора, Дибблер во все горло командует актерами. Все бы хорошо, но, к сожалению, на съемки забыли пригласить каскадера, исполнявшего бы сложные трюки. Что ж, придется найти и его!

### Трюкач.

Отправляйтесь в Гетто (выберите левый вход). «Используйте» сертификат на двери (Door), расположенной слева от входа. Когда вы зайдете внутрь, загляните в шкаф (Closet) и спросите скелет овцы (Black Sheep) о каскадерских трюках (иконка «юмаленький человечек с грузом на руках»). Исполнять трюки в новом фильме он готов, но его интересуют наскальные рисунки, на которых изображены предки овец. Ступайте к миссис Кейк и, открыв шкаф (Closet, расположен напротив манекена), возьмите оттуда гладильную доску (Ironing Board). Отпилив ей ножки, намажьте доску клеем.



Идите в ХХХХ и, когда подойдет волна (должно появиться слово Surf), положите доску на воду. Оказавшись в пещере, сделайте несколько снимков с наскальных рисунков (Cave Paintings). Отдав плен-

ку скелету, вы узрете фильм, который очень сильно не понравится зрителям, и Ринсвинду придется немного подкорректировать его.

### Изменяем кино.

Сняв катушку (Reel) с проектора, установите ее в прибор (Device) на столе у левой стенки. Достав из сундука пленку



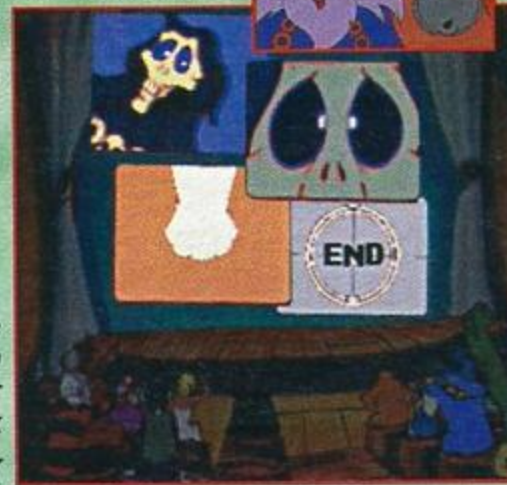
со снимками королевы эльфов, вклейте пару кадров в свой, немного неудавшийся кинофильм. Поставьте катушку на проектор (Projector), и вы увидите, что теперь фильм получил совсем другую, положительную оценку у зрителя.



### Окончание приключений в следующем номере



Для вас старался великий маг и волшебник  
**G. Funk**



# CITYLINE

INTERNET TECHNOLOGIES

**самый**  
**нескучный интернет-провайдер**

Москва, Коробейников пер. 1/2, стр. 6,  
тел.: 232-02-89, 956-60-00, факс: 248-78-48,  
<http://www.cityline.ru>,  
E-Mail: [help@cityline.ru](mailto:help@cityline.ru)

**неограниченный доступ в интернет!**





## Syphon Filter Супершпион

**Н**есмотря на то, что холодная волна закончилась уже немало лет назад, ни мы, ни наши прошлые «потенциальные противники» о ней не забыли. Особенно американцы. Хотя основное место в «образе врага» прочно закрепилось за арабскими террористами, западные масс-медиа нет-нет да и напомним простым обывателям о существовании КГБ/ГРУ и кровожадной русской мафии...

Последний пример — игра «Syphon Filter». В ней вам предстоит прожить несколько дней в шкуре простого американского супер-шпиона Гэбриэля «Гейба» Логана (Gabriel Logan), который обязан остановить козни международной мафии с русскими во главе. Завязка такова: сверхсекретная организация по

борьбе с терроризмом со скромным названием «Агентство» (The Agency) занимается устранением Эриха Рёмера (Erich Rhoemer), одного из самых опасных боссов одной мафии. Данный деятель решил известить половину человечества с помощью сверхмощного вируса «Syphon Filter», а остальной половине продать противоядие. Или не продать и стать повелителем Земли. В общем, возможностей была куча, главное сначала воспользоваться вирусом. Конечно, было решено Рёмера срочно ликвидировать. Но Эрих с соратниками — Марой Арамовой (Mara Aramov) и Антоном Гирдо (Anton Girdeux) оказался на удивление живуч, и все усилия Гейба и его напарницы Лиан Ксинг (Lian Xing) пропали даром — Рёмер всегда был на шаг впереди людей из «Агентства». К тому же вскоре ему надоело постоянно убегать от озлобленного Логана, и мафия перешла в контрнаступление — в центре Вашингтона под окнами Капитолия развязалась самая настоящая война между отрядами террористов и подразделениями полиции. И вот на сцену выходите вы...

Основной процесс игры представляет собой выполнение некоего набора миссий. Управлять вы будете Гэбриэлем, все напарнические задачи Лиан состоят лишь в том, чтобы информировать Логана о текущей

— «А почему Логан умирает от взрывной волны?» — «Так спецназовец же...»

Разговор двух игроков в SF



обстановке. Следует отдать должное разработчикам из «Eidetic» — они сумели создать действительно интересные наборы задач, которые Гейбу и вам предстоит решать всю игру. Причем для добавления напряженности новые миссии вам будут даваться прямо по ходу игры. Поэтому не стоит радоваться, когда в начале того или иного этапа вы увидите всего лишь одно или два задания. Поверьте, вскоре вас будут пугать не террористы, а знакомый голос Лиан, которая все время сообщает о новых миссиях... Разнообразие заданий очень велико — от обычного устранения некой личности, до подрывных работ и спасения заложников. Скучать вам не дадут!

Не могу не повториться и не похвалить «Eidetic» еще раз — не только миссии, но и вообще игровой мир сделан с большой тщательностью. Как шпиону, Гейбу не положено быть в центре внимания. Поэтому в игре будет немало моментов, когда на ваших глазах разворачиваются полномасштабные боевые действия, обычно между войсками Рёмера и еще кем-то. Причем война в полном смысле этого слова — с кучей солдат, постоянным маневрированием и прочими атрибутами... В такие моменты начинаешь отчет-



ливо чувствовать, что Гэбриэль, видимо, просто не туда попал — сюда бы танковую бригаду, а не одинокого дяденьку с претензиями на супер-героя...

Следующий приятный момент SF — ее частичная нелинейность. Конечно, для успешного выполнения миссии вам предстоит выполнить строгий набор действий, но вот как их выполнить — вопрос только ваш. Каждый может выбрать себе прохождение по вкусу. Кто-то проползет всю игру, пригнувшись и стреляя только в голову из укрытия, а кто-то предпочтет открытую войну всем террористам мира со взрывами гранат и прочей атрибутикой.

Истина, как всегда, лежит в золотой середине. В игре есть немало моментов, когда возможно применение только оружия с глушителем, и тогда выбирать не приходится. С другой стороны, когда вам дано простое указание перебить как можно больше террорюг,



Три эпизода из бета-версия игры, показанной на выставке «E3» год назад.





## 1. Бесконечные патроны:

Во время игры нажмите «Start», наведите курсор на «WEAPONS».

Нажмите — → + L2 + R1 + ● + ■ + X.

## 2. Легкие враги:

Во время игры нажмите «Start», наведите курсор на «MAP». Нажмите — → + R1 + L2 + X. Если вы все сделали правильно, услышите смех.

## 3. Выбор этапа:

Во время игры нажмите «Start», войдите в меню «OPTIONS» и наведите курсор на «Select Mission».

Нажмите — ← + L1 + R1 + Select + ■ + X.

## 4. Супер-патроны:

Во время игры нажмите «Start», войдите в меню «WEAPONS» и наведите курсор на «9MM Silenced». Нажмите — ← + R2 + Select + L1 + ■ + X. Если введено правильно, вы услышите «Understood».

## 5. Просмотр заставок:

На самом первом этапе найдите кинотеатр (на нем вывеска «Movie»), подойдите к двери, нажмите «Start», наведите курсор на «MAP» и наберите код — → + L2 + R1 + X. Если введено правильно, вы услышите «Got It». После чего вы обнаружите себя внутри вышеозначенного заведения. Идите к занавешенным кабинкам и наслаждайтесь...

## небольшие, но полезные секретки...

нечего прятаться! Выходите в чисто поле, берите автомат покрупнее и косите гадов очередями от пояса...

Но все-таки таких моментов в «Syphon Filter» будет маловато. Ближе к середине игры почти все враги обзаведутся такими же, как у Логана, флак-жилетами, и это сделает стрельбу навскидку бессмысленной. Одного врага вы еще сможете уложить, а двух и более уже нет. Я уже не говорю о жутком перерасходе патронов в таких сражениях... Остается один выход — «head shot». Вообще среди игроков в SF наблюдается прямо-таки культ стрельбы в голову. Это самый продуктивный и экономный способ убийства в игре — затратив всего один патрон, вы получаете труп врага и почти новенький бронезилет! Конечно,

кими-то колбами. Я прицелился и, увы, промахнулся — очередь из «Узи» прошла ниже голов ученых. Но тут случилось самое интересное — шальная пуля попала в одну из колб, и комната быстро наполнилась странным зеленым дымом. Я пару секунд послушал обреченные крики, кинул для контроля гранату и пошел дальше...

Кстати, о гранатах и прочем. Арсенал «Syphon Filter» — отдельная песня. Без преувеличения, в SF используется наверно самый лучший набор огнестрельного оружия за всю историю игр. Несмотря на статус спецназовца-одиночки, Гейб из принципа не бьет врагов руками/ногами и не носит красивый армейский нож, как Солид



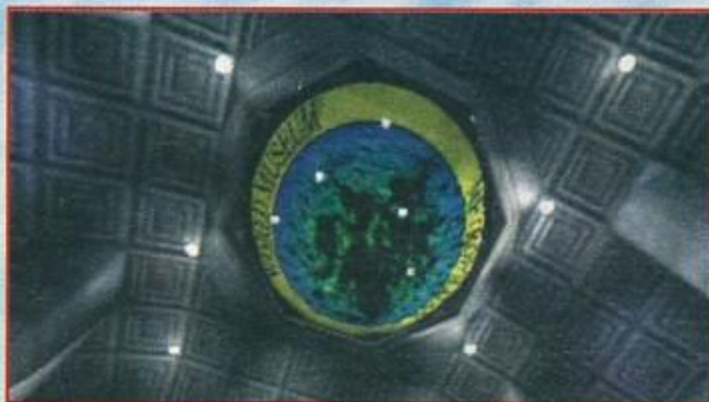
такой способ стрельбы требует недюжинной тренировки и опыта, но поверьте, это того стоит. Хотя есть небольшая опасность быть непонятым окружающими людьми — у меня был случай, когда я ехал в метро и рассказывал другу про то, как Гейб под моим управлением забрался на господствующую высоту и «снял» всех из снайперской винтовки. Все детали отстрела врагов прямым попаданием в кочан я описывал с таким энтузиазмом, что привлек нездоровое внимание окружающих пассажиров, заподозривших во мне профессионального террориста.

Порадовало внимание программистов «Eidetic» к деталям игрового мира. Обилие «интерактивных» объектов очень велико. И это уже не просто фонари на улицах, которые можно расстрелять... Самый запомнившийся пример — комната на подземной базе Рёмера, в которой пяток ученых колдуют над ка-

Снейк. Если кончатся патроны, Логану придется пользоваться «шокером» (Taser), правда это не так уж и плохо — пара секунд активации шокера, и враг уже дымится... Но патроны кончаются редко, игра не располагает к активной войне. Самых видов оружия немало — и обязательная винтовка М-16, и многочисленные короткоствольные автоматы («Узи», «Хеклер и Кох», «Анграм»), и несколько разновидностей снайперских винтовок. Кроме обычных показателей скорострельность/объем магазина/убойная сила, многие типы оружия обладают еще и специфическими свойствами — наличием глушителя, ночного прицела или пуль из тефлон-сплава (ох, это просто сказка! Оснащенный этими патронами «K3G4» прошивает флак-жилеты как простую фанеру...).







Такое разнообразие средств уничтожения противника вы вряд ли где-то еще видели. Кроме кучи огнестрельного оружия, у Гейба имеется фонарик, а на отдельных миссиях к нему в руки попадет измеритель уровня вируса (обнаруживать зараженных) и сканнер, позволяющий смотреть сквозь стены... К счастью, разработчики не стали все время тратить на шлифовку игрового процесса, но и уделили много усилий разработке визуальной части игры, звука и оптимизации управления.



Чтобы там не говорили, графика хороша! Все персонажи сделаны с применением «motion capture»-технологии, поэтому движения Гейба и его противников вполне правдоподобны и достаточно плавны, а уж количество возможных анимаций смерти просто не может не восхищать — реакция на попадания из винтовки и «Узи» будет кардинально разная... Полностью трехмерный мир вокруг нашего героя тоже сделан максимально реалистично. Количество текстур (а с ними и разнообразие обстановки) очень велико, топография различных местностей на удивление логична и оригинальна. Очень много спецэффектов, пиротехнических и не очень. Правда, заставочные ролики не столь приятны и содержательны, как хотелось бы, но



Нажав на «Start», вы получите доступ к меню со множеством пунктов: начиная от объяснения текущих задач и степени их выполнения до кратких, но емких характеристик оружия. В «Options» вообще можно изменить почти все или даже поиграть в любой ранее пройденный этап без выходов в начальное игровое меню...



ствует, поддерживая общий фон игры, но никоим образом не запоминается. Много оцифрованной речи, при-

чем вполне приличного качества — в «Eidetic» не пожалели денег на приглашение хороших актеров. Ну и конечно, страшно порадовало наличие нескольких человек, озвучивающих на русском. Родной речи не так уж и мало, она звучит почти без акцента и, что самое главное — грамотно и без ошибок. Пустячок, а приятно... Вообще русская тема в игре на удивление лишена привычных уже ляпов и штампов. Военная ба-



Звуковое оформление тянет на четыре. Музыка где-то присут-







## Гэбриель Логан

**Возраст:** 35 лет  
**Место рождения:** Камден, штат Нью-Джерси, США

**Род занятий:** ведущий оперативник «Агентства»  
В 1987 году комиссован из армии США в звании старшего лейтенанта. Несколько лет провел в секретных операциях по всему земному шару, включая Ирак и прочие горячие точки. Завербован в «Агентство» в 1993 году. Кавалер медали «Серебряная Звезда».

## Лиан Ксинг

**Возраст:** 29  
**Место рождения:** Сан-Франциско, штат Калифорния, США

**Род занятий:** эксперт по вопросам связи  
Окончила университет Стэнфорд и Беркли по специальностям: лингвист, физик, компьютерные технологии. Сразу же после окончания учебы (в июне 1996) завербована в «Агентство».

## Эрих Рёмер

**Возраст:** 35  
**Место рождения:** Лейпциг, ГДР

**Род занятий:** интернациональный террорист  
Самые ранние записи в досье Эриха относятся к 1994 году. На его счету сотни террористических актов и тысячи подготовленных боевиков на территориях Южной Америки, Ближнего Востока и прочих горячих точек.

## Мара Арамова

**Возраст:** 32  
**Место рождения:** Новгород, СССР

**Род занятий:** киллер  
Еще будучи оперативником КГБ с 1986 по 1989 года Мара успела записать на свой счет 14 убийств. После развала всемогущей советской спецслужбы Арамова подалась на запад, по привычке повсюду оставляя за собой кровавый след...

## Антон Гирдо

**Возраст:** 29  
**Место рождения:** Тулуза, Франция  
**Род занятий:** специалист по военной технике  
Антон был простым военным консультантом, пока в 1992 году не повстречал знойную русскую даму по имени Мара Арамова. С тех пор Гирдо зарабатывает на жизнь как вольный наемник...



за в Казахстане украшена российской, а не советской символикой — двуглавые орлы на грузовиках и воротах базы, триколор на флажке... Страшная ракета «Deviatka» и прочие мелочи — отдых души русскоговорящих геймеров. Но без



хоть каких-то ошибок, конечно, не обошлось — например, наличие прямого подземного тоннеля между Казахстаном и Ужгородом (что на незалежной Украине). Да и сам Ужгород, выполненный в лучших традициях русского деревянного зодчества, немного удивил. Цветные витражи и лепнина в бревенчатых стенах — это смотрится круто... Как человек, не раз посещавший этот чудесный городок, могу сказать — там не так плохо! Но не так.

Едва ли не самая значимая в таких играх вещь — управление, тоже не осталось без внимания. Логан умеет исполнять почти все движения, положенные спецназовцу по ГОСТу (кроме,

наверное, разбивания бутылки о голову), и вести огонь из всех положений рук и корпуса. Причем все функции разложены по кнопкам настолько эргономично, что при должной тренировке рук можно не отпускать противника с прицела почти из любой позиции. Впрочем, особо привередливые молодые люди могут настроить управление по своему вкусу. Есть поддержка «Dual Shock», так что любители повибрировать будут довольны...

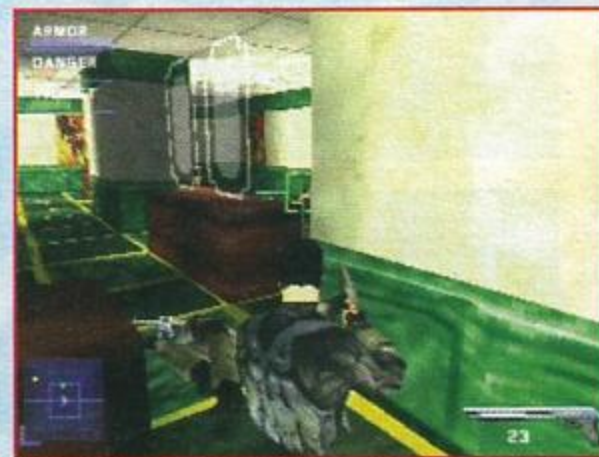
Ну и напоследок: резюме. «Syphon Filter» — без всякого сомнения одна из лучших игр 1999-го года. На выставке «Е3» в прошлом году была показана видеопленка с рабочей версией игры, и никакого энтузиазма она не вызвала. За прошедший год «Eidetic» проделала огромный объем работ и сумела сделать настоящий хит из игры, выхода которой никто не ждал. Не пропустите...

## Lord Hanta

(shaked, but not stirred)



**P.S.** После прохождения игры дождитесь окончания титров. Вам покажут самую последнюю заставку, с живой Марой Арамовой. Ждем «Syphon Filter 2»?..





# NEED FOR SPEED: High Stakes



Четыре части этого сериала, вышедшие за три года на «PlayStation», наводят на мысль, что все в этом подлунном мире меняется, а «Need For Speed» вечен. Команда разработчиков из «Electronic Arts» с достойным зависти упорством все шлифует свое детище, каждый раз приближая его к совершенству. Причем исходят они из простого и не самого плохого принципа — «от добра добра не ищут». То есть они не переделывают каждый раз систему игры (как авторы «Ridge Racer»), а просто пристально следят за игровым рынком и стараются добавить в свою игру все самое лучшее. Хотя некоторая тематичность все-таки присутствует. Если третий NFS рассказывал о борьбе дорожной полиции с бессовестными нарушителя-

ми ограничений скорости, четвертая часть посвящена денежным отношениям в гоночном мире. Отсюда и подназвание — «Высокие Ставки»...

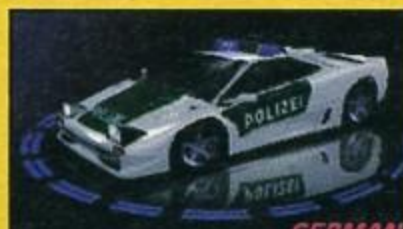
Система такова: обладая стартовым капиталом в 20000 зеленых бумажек, вы должны продираться сквозь кучи турниров и всяческих гран-при, по копейке зарабатывая деньги на покупку более крутых машин в свой скромный автопарк. Причем делать это будет очень и очень непросто! Для участия в более продвинутых чемпионатах требуются определенные машины, а цена их обычно велика... Разнообразия для авторы добавили в эту систему кучу мелких, но ощутимых деталей. Большую роль, например, играет ваш стиль вождения. Чем больше вы целовали бордюры и стены вдоль трассы, тем больше вам придется отваливать баксов за ремонт вашей колымаги после каждого заезда. Если же, напротив, сверх-аккуратный водитель, то велик шанс получить спец. приз за «Safe Driving» — безопасную езду... Кроме обычных гран-при, вы сможете поучаствовать в так называемых

«Специальных Заездах» (Special Events), где принимают участие только водители высшего класса. Причем для каждого такого заезда предусмотрены свои, специальные, требования и тематика — будь то соревнования владельцев «BMW M3» или «веселые старты» для любителей ночных дорог... Касательно парка автомобилей и количества трасс могу вас уверить — вы не разочаруетесь! Изначально доступных машин в игре 14, места для проведения гонок — Америка, Германия и Франция. За прохождение чемпионатов и (особенно) «Спец. Заездов» вам будут открываться все новые и новые трассы, общее число которых — 10.

Графика на удивление хороша. Увы, трехмерные модели автомашин в качестве не прибавили (разве что стали видны фигуры водителей в салоне), а вот окружающий мир стал на порядок лучше. Скажу больше, графическое оформление трасс в NFS4 — лучшее из всего, что я видел раньше. Включая «Gran Turismo» и RR4. Все сделано в мягких тонах, с большим вкусом и без ненужных изысков типа солнечных бликов по любому



## Четырёхколёсные стражи порядка с сиреной и свистком:





**Чуток секретов, как обычно.** С одним примечанием — при активации большинства кодов отключается возможность «save»-а. **Увы...**

1. Супер-машина «Phantom»: введите в качестве имени «FLASH»
2. Супер-машина «Titan»: введите в качестве имени «HOTROD»
3. Управлять вертолетом: введите в качестве имени «WHIRLY», доступно только для «Test Drive»
4. Новая музыка: зайдите в «Options», потом в «Audio», потом в «CD Player». В самом низу списка есть две мелодии — включите их, и они будут доступны в гонке.
5. Чисто легкие бабки: для этого вам понадобится второй джойстик. Купите любую тачку и идите в «2 Players», потом в «Hot Stakes». На вопрос «как насчет засейвиться?» — ответьте «Yes» и сохраните игру в первый слот. Когда вам предложат вставить карту во второй слот — просто выньте ее из первого слота. Теперь выиграйте сами у себя и продайте призовую машину!
6. Супер-полицейская машина: играя за полицию арестуйте подряд 10 «превысителей» скорости, не выходя из отведенного времени.
7. Вид только из кабины: во время надписи «Loading» нажмите и держите  $\uparrow + \Delta + \times$



поводу. Дизайн интерфейса сохранил фирменный стиль и стал еще более красивым, хотя и грузится на порядок дольше... Немного огорчил тот факт, что бывшая фирменная марка серии — красивые и стильные видео-заставки — безвозвратно канула в прошлое.

В начале игры вас встретит «силикон» средней паршивости (после RR4 такие вещи уже не смотрятся), а более я ничего так и не увидел. Также очень обидно, что информация о машинах (знаменитый «Showroom») больше ничем, кроме нудного комментария, не сопровождается. А слушать долгий и бесцветный монолог — не самое приятное занятие...

Со звуком сложнее. Скупой на фразы комментатор, аутентичные звуки рычания моторов и скрипа покрышек — тут люди из «Electronic Arts» остались верны себе. А вот в музыкальном оформлении они решили пойти на поводу у моды, поэтому во время ваших поединков на трассе будет звучать абсолютно безликая и неподходящая к автогонкам музыка, стиль которой я затрудняюсь точно определить. Вроде подобная дрянь зовется «эйсид-джазом»...

Ну и отдельная глава этой поэмы — режим «Hot pursuit», гонки с участием поли-

ции. Если у вас есть второй джойстик и хороший товарищ, разделяющий вашу страсть к авто-симуляторам, лучшей игры вам не найти! Кроме стандартного ухода от погонь и объезда блокпостов, вы наконец-то сможете сыграть и за противную сторону — дорожную полицию. На вас будут поочередно выпускаться злостные нарушители на все более и более крутых машинах, а ваша цель — любым способом остановить их продвижение. Причем у вас в арсенале будет не только личный водительский опыт и форсированный движок полицейской тачки. Нажав на «L1», вы сможете использовать несколько видов «ментовских трюков»:

«Back-up» — вызвать подмогу. Практически бесполезно — если коллеги и приедут, то больше будут мешать вам, а не искомому нарушителю.

«Spike Belt» — полоса шипов. Неоднозначно. В худшем случае немного снизит скорость жертвы, в лучшем — закрутит и унесет к бордюру...

«Road Block» — заслон на дороге. Ну, на моей практике только один дегенерат попал прямо в оную засаду и не сумел оттуда выбраться до моего приезда...

«Turn Light» — выключить сирену-мигалку. САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК!!! Потому

что глупые водилы не видят боевую раскраску вашего «полицаймобиля» и резко сбрасывают скорость. А тут вы их и...

Правда, стоит отметить, что пользоваться эти блага цивилизации вам дадут нечасто — большую часть времени вы будете слышать фразу «No units available...». Кстати о фразах — понимание разговорного английского вам очень поможет, поскольку «Unit 55» (то есть вы) постоянно ведет переговоры с приятным женским голосом (полицейской базой). А без ее советов вам будет гораздо сложнее...

Ну и для любителей дежурных ложек дегтя могу с радостью сообщить — претензия к разработчикам NFS4 у меня всего одна: сильно чувствуется стремление парней из «EA» ни в чем не отстать от японцев. Ни в качестве сг-заставок (что провалилось), ни в модной музыке от безвестных тружеников микшера и вертушки (что тоже не удалось). И это было совершенно зря. Вся прелесть первого NFS была в том, что это была ЧИСТО американская игра. Полная лоска, дорогих машин и пафосного видео. А теперь сериал хотят сделать чем-то вроде «Ridge Racer», только с кучей лицензированных машин... Обидно.





# PlayStation

CHEVROLET CORVETTE C5

Цена: 38,060 долларов  
Макс. скорость: 175 миль/ч  
Мощность: 345 л/с



CHEVROLET CAMARO

Цена: неизвестна  
Макс. скорость: неизвестна  
Мощность: 305 л/с



ASTON MARTIN DB7

Цена: 130,000 долларов  
Макс. скорость: 165 м/ч  
Мощность: 335 л/с



BMW Z3

Цена: 36740 долларов  
Макс. скорость: неизвестна  
Мощность: 189 л/с



BMW M3

Цена: неизвестна  
Макс. скорость: 155 м/ч (ограничитель)  
Мощность: 400 л/с



McLAREN F1 GTR

Цена: около миллиона долларов  
Макс. скорость: 197 м/ч  
Мощность: 600 л/с



MERCEDES SLK 230

Цена: неизвестна  
Макс. скорость: 200 м/ч (примерно)  
Мощность: 600 л/с



FERRARI 550 MARANELLO

Цена: 204,000 долларов  
Макс. скорость: 199 м/ч  
Мощность: 485 л/с



FERRARI F30

Цена: около 500,000 долларов  
Макс. скорость: 202 м/ч  
Мощность: 513 л/с



JAGUAR XKR

Цена: 97,000 долларов  
Макс. скорость: 155 м/ч (ограничитель)  
Мощность: 370 л/с



LAMBORGHINI DIABLO SV

Цена: 195,900 долларов  
Макс. скорость: 208 м/ч  
Мощность: 529 л/с



MERCEDES CLK GTR

Цена: неизвестна  
Макс. скорость: 143 м/ч (ограничитель)  
Мощность: 193 л/с



PORSCHE 911 TURBO

Цена: 132,000 долларов  
Макс. скорость: 180 м/ч  
Мощность: 408 л/с



PONTIAC FIREBIRD T/A

Цена: зависит от комплектации  
Макс. скорость: изменяется  
Мощность: 305 л/с



Для вас старался  
драйвер  
с рождения

## NEED for Hanta





# KOUDELKA

Редко встречал человека, которому не нравилась бы Castlevania. Готика привлекает, завораживает. Молчаливые стерегущие горгульи, ажурные кресты, освещающее древние фамильные склепы оранжевое пламя факелов, рассекающая дождливую тьму над замком молния... Тягостная бесконечность ожидания, стремительная красота смерти, сладкое спокойствие забвения... Девушки в пышных платьях, с нежной кожей оттенков лунного света и острыми-острыми зубками... Во всем этом, без сомнения, есть своя эстетика.

Данное мнение разделяют и сотрудники японской команды Sacnoth, объявившей о работе над игрой Koudelka, эдаким готическим ролевым триллером в лучших традициях романов Брэма Стокера и Стивена Kinga. Не секрет, что в Японии RPG всегда являлись одним из доминирующих на приставках жанров. Со времени появления Resident

Evil (плюс последовавших за ней Enemy Zero, Silent Hill и последней Dino Crisis) активно развивается и жанр игр-ужасов. Логично, что кто-то, наконец, решил совместить оба этих жанра в одной игре. Parasite Eve — не в счет, неудачные ужасы всегда превращаются в комедию.

Иасант Куделка — имя девушки-цыганки, главной героини (никакой аналогии с произведениями Лоис Макмастер Буджолд искать не стоит). Какие испытания выпадут на ее долю — пока точно никто сказать не может, однако известно, что немалую роль в развитии сюжета сыграют и другие персонажи: «приключенец» Эдвард Планкетт и католический священник Джеймс О'Флагерти. Одного взгляда на их изображения хватает, чтобы убедиться — на совесть поработал талантливый дизайнер героев. Талантливых людей в Sacnoth хватает, ведь команду образовали бывшие сотрудники самой Square. Атмосфера в Koudelka полностью подчинена задаче любыми способами вызвать у игрока холодные мурашки на спине: действие происходит в девятнадцатом веке в проклятом монастыре Неметон в местечке Абериствит (Уэльс). Судя по картинкам, Koudelka уже выглядит мрачнее и серьезнее Castlevania 64. Хм... Castlevania RPG, почему бы и нет? Еще одна «мелочь» пока толком не ясна — какие именно ролевые элементы вплетены создателями в игру. Дата выхода творения Sacnoth приходится на начало лета, вот тогда мы и посмотрим, стоило ли трем десяткам человек покидать Square для разработки собственного творения. Кстати, издает Koudelka фирма SNK, для которой это, несомненно, прорыв на незнакомую территорию. Пока по всему выглядит, что союз Sacnoth и SNK — «брак, заключенный на небесах». Не накаркать бы...

Агент Купер

Неизвестно почему, но практически все создатели видеоигр прибывают в твердой уверенности, что в скором времени нас ожидает конец света. Свои пессимистические идеи они воплощают, естественно, в своей продукции. Ох, накаркают они что-нибудь недоброе!

Одна из разработок фирмы Activision так и называется «Апокалипсис». Действие игры, как водится, происходит в недалеком будущем. Четыре всадника апокалипсиса (смерть, чума, война и чудовище) снизошли на землю, надеясь навести здесь шороху. Но нашелся-таки человек, способный бросить им вызов. И имя этому камикадзе, Трей Кинкейд (Trey Kincaide).

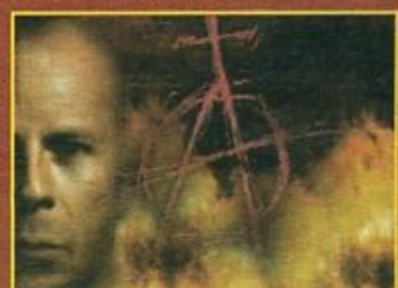
Без всякого сомнения, Apocalypse одна из лучших (если не лучшая) стрелялок от третьего лица, когда-либо появлявшихся на PSX. И дело не только в отличной графике и первоклассных спецэффектах. Изюминка в том, что роль главного борца с нечестью исполняет никто иной, как Брюс Виллис. Управляя знаменитым «крепким орешком», вам предстоит прогуляться по таким колоритным местам, как футуристические развалины мегаполиса, автоматизированный военный завод и городская канализация, в обширных водах которой способен затонуть даже Титаник! Плюс дюжина великолепных «силиконовых» роликов, в которых снялся сам Брюс Виллис. Кроме обычного автомата, в вашем арсенале есть такие бесспорные аргументы убеждения, как лазер, самонаводящиеся ракеты, гранаты и многое другое. Но кроме постоянных звуков пальбы, ваш слух будет улаживать действительно ХОРОШАЯ музыка от известных американских поп-групп. (На некоторых уровнях даже можно увидеть несколько больших экранов, на которых транслируются концерты и видеоклипы). Ну, и, конечно же, Брюс (то есть Трей) — человек общительный и постоянно оглашает окрестности своими коронными репликами. Но «Апокалипсис» не был бы «Апокалипсисом», если б не великолепное управление. Теперь, чтобы поразить цель, не обязательно поворачиваться к ней лицом. Каждая кнопка джойстика соответствует своему направлению стрельбы: треугольник — стрелять вперед, крестик — назад, кружок — вправо, квадрат — влево. Ну, а при использовании аналогового контролера Dual Shock управление становится просто божественным!

Пожалуй, главное достоинство Apocalypse — динамичный игровой процесс. Он увлекает с первых же минут и заставляет вставлять диск в приставку снова и снова, до тех пор, пока игра не будет пройдена до конца.

Mac Fank, г. Москва



## АПОКАЛИПСИС





# Xenogears

*I am Alpha and Omega,  
I am beginning and the end,  
I am Hironobu Sakaguchi...  
Сказка о «Square», т. 1*



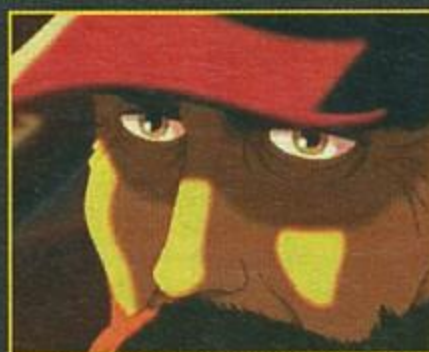
Ни для кого не секрет, что размер поклонения Final Fantasy в нашем подлунном мире достиг просто критических размеров. Вся игровая общественность с жадностью ловит малейшие новости о ходе разработок Final Fantasy VIII, аналитики гадают, какие игры будет делать «Square» для предстоящей «PlayStation 2» и на какой платформе выйдет FF9, а сама

«Square», не упуская возможности, спешно переиздает старые части (V и VI) сериала на PSX...

Однако у этого явления есть и отрицательные стороны. Например — откровенное забивание остальных проектов «Square». Уже стало притчей во языцех, что Brave Fencer Musashi продавался только из-за демо-версии FF8... И так практически со всеми последними работами — Sou Kai Gi, Bushido Blade 2 и даже с великолепным Einhander. Набрал приличное количество продаж в Японии (где все связанное со «Square» — свято), они не снискали в остальном мире особой популярности.

Ситуацию был призван изменить Parasite Eve, и кое-что ему удалось — продажи были весьма неплохи даже в США. Однако по окончании разработки вся команда авторов PE была срочным порядком распущена, и будет ли когда-нибудь вторая часть — бо-о-о-ольшой вопрос. И последней попыткой «Square» в 1998 году заработать денег на чем-то, кроме FF, стала ролевая игра Xenogears.

Даже простое перечисление задействованных в разработке имен должно вызывать у бывалых RPG-игроков священный трепет: продюсер — Хиромичи Танака (сериал Seiken Densetsu), композитор — Ясунори Мацуда (Chrono Trigger), главный программист — Киоши Йошии (сериал Final Fantasy)... Вот это действительно «dream team», команда мечты! И вот, 15 ноября все англоязычные владельцы Sony PlayStation на-



конец-то получили возможность оценить все потраченные на игру труды...

Начнем с того, что сомневаться в качестве игры — оснований нет. Это «Square», а значит — это роскошно. Окружающий мир показан с помощью полигонов в полном 3D, однако все герои сделаны по спрайтовой технологии (в восьми фазах анимации каждый). Поклонников аниме должен порадовать тот факт, что этот стиль представлен в XG не только дизайном героев, но и красивейшими заставками. Меломанов обрадовать сложнее. Несмотря на то, что действительно красивые мелодии в игре присутствуют, общий музыкальный фон достаточно бесцветен. Увы...

Дела же со сценарием обстоят гораздо лучше. Xenogears — одна из немногих игр, где по первым пяти минутам игры нельзя понять, кто же будет последним боссом. Объем сюжетной информации, поставляемой игроку в начале игры, довольно мизерен: в мире Игнас (Ignas) идет долгая и кровопролитная война между империей Кислев (Kislev, фанаты

«Warhammer» напряглись) и королевством Аве (Aveh). Однако после многих сражений силы Аве начали истощаться, и все могло вскоре закончиться полной победой Кислева, если бы не вмешательство Святой Империи Солярис (Holy Empire of Solaris), которая пришла на помощь Аве. Имея огромное превосходство в технологиях, Солярис в корне изменил ситуацию, и вскоре сам Кислев оказался на грани тяжелого разгрома... Вам же выпала честь играть роль молодого человека по имени Фей Вонг (Fei Wong), одаренного двумя талантами — художника (баталиста-пейзажиста) и рукопашного бойца. Данный паренек при загадочных об-







стоятельствах попал в захолустную деревеньку Лахан (Lahan) и мирно жил там до того дня, когда пришел срок свадьбы его лучшего друга Тимоти (Timothy) с его невестой Элис (Alice)... Если учесть, что даже этот маленький кусочек выглядит довольно аппетитно, полностью весь сценарий «Xenogears» вполне тянет на очень неплохую книгу.

В стиле «японское фэнтези»... Но оригинальным сюжетом идеи авторов XG не истощились, и они перешли к созданию качественно новой системы боев под названием «No Menu Battle System». Во что это вылилось, сказать трудно. Но попробуем: у вашего героя есть некое количество

АП (Очки Атаки), которое он может распределить на три вида ударов (слабый, средний и сильный). А исполняются эти удары нажатием кнопок **▲**, **■** и **×** соответственно. С развитием героев у них появляются новые умения (они развиваются на подобии Лимитов в FF7), которые исполняются на манер файтингов (заявление планировщиков из «Square», я бы постеснялся), например — **■**, **■**, **×**, **▲**. (Менюшка в бою, кстати, все-таки присутствует — в виде полупрозрачного круга в левой-верхней стороне экрана).

Кстати, чуть не забыл рассказать про одну из самых важных вещей в мире XG — про гиров (gears), пилотируемых роботах. Их появление в игре обосновано так: давным-давно, еще до появления Аве и Кислева, миром Игнаса правили совсем другие цивилизации с совершенно иным уровнем развития. От них не осталось практически ничего, кроме многочисленных захоронений гиров и другой робототехники. Раскапыванием и ремонтом оной техники занимается неправительственная организация «Этос» («Ethos»), которая имеет свои далеко идущие планы, отличные Кислева, Аве и Соляриса... На



игре же появление гиров отразилось разделением практически всего на две части — когда вы бродите внутри гира, и без него. Есть даже такой термин, широко применяемый в XG — «gear dungeon»...

Ну а теперь, когда у вас сложилось вполне приятное мнение об игре, я ее буду ругать. Немного, но метко. Начнем с того, что в погоне за сюжетом и за оригинальностью авторы «Xenogears» настолько углубились в это, что малость забыли про игру. В итоге все действие

проходит в примерно таком ключе: вы долго-долго бродили по какому-то достаточно корявому подземелью, далее убили большого и страшного босса, а потом уселись на полчаса смотреть дальнейшее развитие сюжета. Причем, чем дальше в лес (то бишь в игру), тем больше времени уделяется объяснению внешне-неполитической обстановки. В итоге к концу второго диска вы будете заняты просмотром сюжетных перипетий часа, эдак, на полтора, с редким убиением внезапно появляющихся боссов. Из-за этого добрая половина вещей, что была вложена планировщиками в игру, просто теряется из-за ненадобности. Особенно в боевой части — за всю мою долгую практику игры в XG я с трудом вспоминаю случаи, когда я влезал в менюшку, дабы использовать что-то, кроме стандартных приемов...

Однако это все по большей части придирки человека, в свое время переигравшего в Final Fantasy VII. Xenogears захватывает игрока с первых минут и не оставляет его до самого конца. Прекрасный сюжет, легкие в проведении бои и общая красота мира заставят вас надолго (часов на 50-70) оторваться от мирских проблем и оттачивания дрифта в Ridge Racer 4. Если вам по душе долгие и качественные ролевые игры на PSX, и вы давно думали, куда бы потратить небольшое количество денег, купите «Xenogears». Получить за 100 с небольшим рублей пятьдесят часов непрерывного удовольствия, право дело — стоящее вложение...





# Хеноддэарс и её герои



## Мария Бальтазар (Maria Balthazar)

Возраст — 13  
Место рождения — Шеват  
Отец — Николай Бальтазар  
Мать — неизвестна  
Стиль боя —  
пацифистка  
Гир — Сиебзен  
(Siebzehn)



## Ситан Узуки (Citan Uzuki)

настоящее имя —  
Хьюга Рикду  
(Huga Ricdeau)

Возраст — 29  
Место рождения — Солярис  
Отец — неизвестен  
Мать — неизвестна  
Стиль боя — каратэ  
Гир —  
Хеймдал (Heimdal)



## Билли Ли Блэк (Billy Lee Black)

Возраст — 16  
Место рождения —  
неизвестно  
Отец — Джэсиа Ли Блэк  
Мать — Рэйчел Ли Блэк  
Стиль боя — стрелок  
Гир — Ренмазуо  
(Renmazuo)



Сигурд Фатима

## Фей Вонг (Fei Wong)

Возраст — 18 лет  
Место рождения —  
неизвестно  
Отец — Хан Вонг  
Мать — Карен Вонг  
Стиль боя — кемпо  
Гир — Велталл (Weltall)



## Бартоломью Фатима (Bartolomew Fatima)

Возраст — 18  
Место рождения — Бледавик  
Отец — Эдбарт Фатима Четвертый  
Мать — неизвестна  
Стиль боя — использует кнут  
Гир — Бригандир (Brigandier)



## Элихаим Ван Хутэн (Elehaym Van Houten)

Возраст — 18 лет  
Место рождения — Солярис  
Отец — Эрик ван Хутен  
Мать — Медина ван Хутен  
Стиль боя — неопределяем  
Гир — Вирдж (Vierge)



## Рикардо Бандерас (Ricardo Banderas)

Возраст — 30  
Место рождения —  
Кислев  
Отец — неизвестен  
Мать — неизвестна  
Стиль боя — рэстлер  
Гир — Стьер (Stier)



Lord XXX Hanta



# STREET FIGHTER ZERO 2



## ВНИМАНИЕ!

1. Прежде всего хочу отметить, что тестировалась японская версия игры, и на английской версии (Street Fighter Alpha 2) супер-удары, приведенные ниже, могут не работать.

2. Все супер-удары даны для игрока, чей персонаж находится слева.

3. Супер-удар, выделенный синим цветом выполняется, когда линейка супер-атаки (внизу слева на экране) наберется хотя бы до первого уровня.

4. Хотите задрать нос перед своим оппонентом — во время боя нажмите Select (можно сделать только один раз за раунд).

5. У всех бойцов существует контр-прием: когда противник наносит вам удар, быстро нажмите ←, ↵, ↓ + Н или Р.

Много воды утекло с тех пор, как появилась на свет эта замечательная игрушка. Произведя неизгладимое впечатление на геймеров, популярность Street Fighter-а не утихает даже и сейчас. Люди играют в него, потому что «Уличный Боец» это классика огромного мира файтингов!

### Обозначение кнопок джойстика в описании.

Р — удар рукой (слабый, средний, сильный).

Н — удар ногой (слабый, средний, сильный).

←, ↓, →, ↑ — направления стрелок джойстика.



## Ryu

Файерболл: ↓, ↵, → + Р.

Обманный файерболл: ↓, ↵, → + Select.

Вертушка: ↓, ↵, ← + Н (можно в воздухе).

Атака вверх: →, ↓, ↵ + Р.

Супер-файерболл: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + Р.

Супер-вертушка: ↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + Н.



## Gen

Супер-удары, выполняющиеся в стиле «Журавля» (смена стиля — L2 или R2):

Молниеносный полет вверх по диагонали с ударом ногой: ↓ (держат 5 секунд), ↗ + Н.

Перекат с ударом рукой: ← (держат 5 секунд), → + Р.

Взмывание в воздух: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + Н.

Хаотичные прыжки по экрану:

↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + Н (в прыжке).

Супер-удары, выполняющиеся в стиле «Богомола»:

Турбо-рука: Р несколько раз.

Удар ногой вверх: →, ↓, ↵ + Н (если нажать Н дважды, вы совершите комбо из трех ударов).

Рывок вперед: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + Р.

Супер-комбо: ↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + Р.



## Sakura

Мини-файерболл: ↓, ↵, → + Р.

Большой файерболл: ↓, ↵, → + Р,

а затем быстро нажать Р, Р.

Атака вверх: →, ↓, ↵ + Р.

Вертушка: ↓, ↵, ← + Н.

Файерболл: ↓, ↵, → + Р, а затем быстро нажать Р.



Супер-файерболл:

↓, ↵, →, ↓, ↵, → + Р.

Супер-вертушка:

↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + Н.

Супер-атака вверх:

↓, ↵, →, ↓, ↵, → + Н.



## Zangief

Кулак Ярости: →, ↓, ↵ + Р.

Схватить и ударить о землю:

360° по часовой стрелке + Н.

Мощный бросок с перекатом:

360° по часовой стрелке + Н (вплотную).

Сделать воздушный кувырок и сломать шею противнику:

360° по часовой стрелке + Р (вплотную).

«Лопаста вертолета»: Рх3 или Нх3.

Прыжок на врага с последующим броском:

↓, ↵, →, ↓, ↵, → + Н.

«Нежные объятия»: 720° по часовой стрелке + Р.







## Rolento

Быстрый прыжок: ↓, ↑ (очень быстро).  
 Встать на шест: → + ср.Н.  
 Откатиться ←: ↓, ↙, ← + Р (во время кувырка нажмите Р, чтобы сделать удар).

Оттолкнуться от стены: ↓, ↙, ← + Н, а затем нажмите Н или Р.  
 Комбо-удары шестом: ↓, ↘, → + Р (затем два раза повторите комбинацию для большего числа ударов).  
 Подкат: Рх3, а затем нажмите Р.  
 Бросить нож: →, ↓, ↘ + Н, а затем нажмите Н.  
 «Дождь» из лимонок: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + Н.  
 Повесить на крюк: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.



## Chun-Li

Файерболл: ←, ↙, ↓, ↘, → + Р.  
 Турбо-нога: Н несколько раз.  
 Вертушка: →, ↘, ↓, ↙, ← + Н.

Удар ногами вверх: ↓ (держат 5 секунд), ↑ + Н.  
 Прыжок на врага с ударом ногой: ↘ + сил.Н.  
 «Укол иглой»: ↓ + Н (в прыжке).

Оттолкнуться от стены: сделав прыжок на боковую (левую\правую) часть экрана, нажмите →\← соответственно.  
 Супер-удар ногами вверх: ↙ (держат 5 секунд), ↘, ↙, ↑ + Р.  
 Супер-файерболл: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.  
 Рывок вперед с ударами ногами: ↙ (держат 5 секунд), →, ←, → + Н.



## Nash

Файерболл: ← (держат 5 секунд), → + Р.  
 Атака вверх: ↓ (держат 5 секунд), ↑ + Н.  
 Сломать хребет противнику: ↓ + ср.\сил. Р (когда вместе с противником в воздухе).

Супер-атака вверх: ↙ (держат 5 секунд), ↘, ↙, ↑ + Н.  
 Супер-файерболл: ↙ (держат 5 секунд), →, ←, → + Р.  
 Комбо-удары ногами: ↙ (держат 5 секунд), →, ←, → + Н.



## Guy

Удар плечом: ↓, ↙, ← + Р.  
 Вертушка: ↓, ↙, ← + Н.

Разбежаться и подкатиться: ↓, ↘, → + сл.Н, а затем Н.  
 Разбежаться и ударить ногами: ↓, ↘, → + сил.Н, а затем Н.  
 Разбежаться и сделать подсечку: ↓, ↘, → + ср.Н, а затем Н.  
 Длинный прыжок: ↓, ↘, → + Р (нажав в воздухе над противником Р, Гай атакует его локтем).  
 Оттолкнуться от стены: сделав прыжок на левую\правую часть экрана, нажмите →\← соответственно.  
 Прыгнуть на противника и нанести ему серию ударов: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.  
 Комбо-удары ногами: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н.



## Rose

Подсечка: ↘ + сил.Н.  
 Бросок в воздухе: →, ↓, ↘ + Р.  
 Электро-шаль: ↓, ↙, ← + Р.  
 Шаль-сверло: ↓, ↘, → + Н.

Супер-бросок в воздухе: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.  
 «Тень Розы»: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н.



## Dhalsim

Файерболл: ↓, ↘, → + Р.  
 Пламя: →, ↘, ↓, ↙, ← + Р.  
 Пламя вверх: →, ↘, ↓, ↙, ← + Н.  
 «Сверло» ногами: ↓ + Н (в прыжке).

«Сверло» головой: ↓ + сил.Р (в прыжке).  
 Телепортация: ←, ↓, ↙ + Нх3.  
 Телепортация за противника: →, ↓, ↘ + Рх3.

Массированная атака файерболлами: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.  
 Супер-бросок: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н.



## Ken

Файерболл: ↓, ↘, → + Р.  
 Атака вверх: →, ↓, ↘ + Р.  
 Кувырок вперед: ↓, ↙, ← + Р.  
 Вертушка: ↓, ↙, ← + Н.

Супер-атака вверх: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н.  
 Супер-комбо с апперкотом: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.







## Adon

Сальто с ударом ногой: ↓, ↘, → + Н.  
Атака коленом: →, ↓, ↘ + Н.  
Пикирующая атака: →, ↘, ↓, ↙, ← + Н.

Супер-комбо локтями: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.  
Супер-сальто с ударом ногой: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н.



## Birdie

Прицепить врага на цепь и бить о землю: 360° по часовой стрелке + Р (вплотную).  
Таран грудью: ↙ (держать 5 секунд), → + Р.

Таран головой: зажать Рх3 или Кх3 на 5 секунд.  
«Отбивная»: 360° по часовой стрелке + Н (вплотную).  
«Мега-отбивная»: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н или Р.  
Супер-атака головой: ↙ (держать 5 секунд), →, ←, → + Р.



## Dan

Файерболл: ↓, ↘, → + Р.  
Апперкот вверх: →, ↓, ↘ + Р.  
Атака ногами: ↓, ↙, ← + Н.  
Супер-файерболл: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.

Супер-комбо с апперкотом: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + Н.  
Супер-апперкот вверх: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н.



## Sodom

Контр-удар: →, ↓, ↘ + Н.  
Удар саем: ↓, ↘, → + Р.  
«Деревенский пахарь»: ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗ + Н.

Схватить и пригвоздить к земле: ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗ + Р.  
Супер-удары саями: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.



## Sagat

Файерболл: ↓, ↘, → + Р.  
Файерболл понизу: ↓, ↘, → + Н.  
Атака коленом: →, ↓, ↘ + Н.

Апперкот вверх: →, ↓, ↘ + Р.  
Турбо-нога: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + Н.  
Супер-апперкот вверх: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.  
Супер-файерболл: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Н.



## Gouki

Пикирующая атака: ↓ + ср.Н (в прыжке).  
Файерболл: ↓, ↘, → + Р (можно в воздухе).  
Красный файерболл: →, ↘, ↓, ↙, ← + Р.

Кувырок вперед: ↓, ↙, ← + Р.  
Вертушка: ↓, ↙, ← + Н.  
Апперкот вверх: →, ↓, ↘ + Р.  
Прыгнуть и подкатиться: ↓, ↘, →, ↗ + Р (нажав Н в воздухе, вы нанесете противнику удар ногами).  
Переместиться вперед: →, ↓, ↘ + Рх3 или Нх3.  
Переместиться назад: ←, ↓, ↙ + Рх3 или Нх3.  
Супер-апперкот вверх: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р.  
Супер-файерболл: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + Р.  
Супер-файерболл в воздухе: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Р (в прыжке).



## Vega

Мега-прыжок: ↓ (держать 5 секунд), ↑ + Р (нажав Р в воздухе, вы спикуете вниз на противника).  
Удар стальным сапогом: ↙ (держать 5 секунд), → + Н.

Файерболл: ↙ (держать 5 секунд), → + Р.  
Подкат: ↓ + сил.Н.  
Телепортация вперед: →, ↓, ↘ + Рх3.  
Телепортация за противника: →, ↓, ↘ + Нх3.  
Телепортация назад: ←, ↓, ↙ + Рх3 или Нх3.  
«Торпеда»: ↙ (держать 5 секунд), →, ←, → + Р.  
Супер-удары стальными сапогами: ↙ (держать 5 секунд), →, ←, → + Н.



**ПАМЯТЬ  
ПАНТИНГ**



**Басовский Павел, г. Москва**



**Макс Алаев, г. Москва**



**Смирнов Дмитрий, г. Красноярск**



**Денисов Михаил, с. Вильгорт респ. Коми**



**Гордиенко и Соколовские г. Раменское**



**Ананьин Максим, г. Владимир**



**Сапегин Денис, г. Пермь**







Скрага Андрей, г. Москва



Никонов Дмитрий, г. Москва



Анашкин Максим, г. Владимир



Дётева Александра, г. Москва



Chun Li, г. Москва



Владимир Злыднев, г. Москва



RYU KEN



BALROG DHALSIM

Денисов Михаил, с. Выльгорт респ. Коми



Chun Li, г. Москва



Юлия Фанатка, г. Москва



Княшко Николай, г. Нижний Новгород



SF - ГАЛЕРЕЯ



# ВПЕРВЫЕ !!!

BIG BEN

Только для друзей Великого Дракона!  
Английский клуб «Биг Бэн» проводит конкурс-викторину

**«А знаете ли вы Великобританию?»**

Великий Дракон хорошо знает английский,  
очень любит путешествовать и мечтает  
увидеть своих читателей среди победителей викторины.

**Всевозможные призы, много сюрпризов !  
Но это еще не всё!!!**

**Самый главный приз – подарок  
от Великого Дракона! –**

BIG BEN



**32-битная ПРИСТАВКА  
SONY PLAYSTATION  
+ один уровень  
бесплатного обучения  
в Английском клубе «Биг Бэн»!**

BIG BEN

Итак, наши вопросы:

1. Чем отличается Соединенное Королевство от Великобритании?
2. Назовите имена Святых покровителей Англии и Ирландии и дни, когда отмечаются национальные праздники в их честь?
3. Как называется государственный флаг Соединенного Королевства?
4. Самый известный исторический памятник в Англии был сооружен в 1900-1600 гг. до н.э. Состоит он из отдельно стоящих каменных глыб. Как он называется?
5. Какому известному у нас выражению соответствует английская фраза «It's raining cats and dogs»?
6. Какой праздник отмечает весь англоязычный мир 31 октября?
7. Как называется мультфильм, образ главного героя которого был создан известным английским писателем Р. Киплингем?
8. Что такое «Oxbridge»?
9. С какими видами спорта связаны такие географические названия, как Уэмбли, Уимблдон и Дерби?
10. У каждой части Соединенного Королевства есть своя эмблема. Например, Чертополох – это национальная эмблема Шотландии. Назовите национальную эмблему Англии и Ирландии.
11. В каком городе была создана одна из самых известных в мире рок-групп? Назовите город и саму группу.
12. В каком известном Лондонском музее вы можете встретить всех самых известных в мире людей?
13. Как называется улица, на которой жил самый известный в мире детектив?
14. Как звали известного английского ученого, который сделал одно из своих величайших открытий с помощью обыкновенного яблока?
15. Через какой район Лондона, расположенный на р. Темзе, проходит нулевой меридиан?
16. Назовите имя известного английского комика, чьи шоу регулярно демонстрирует 6-й канал Российского телевидения?
17. Какие из перечисленных персонажей ассоциируются у вас с Англией, а какие с Америкой? Мумми-Троль, Алиса, Том и Джерри, Винни Пух, Том Сойер, Гулливер, Дональд Дак, Питер Пэн
18. Когда вы приедете в Лондон, вы обязательно увидите двухэтажный автобус. Как он называется?
19. Как зовут всемирно известного английского фокусника, который удивляет всех невероятными мистификациями?
20. Что такое «Big Ben»? (Подумайте! Даже Великий Дракон не сразу ответил на этот вопрос!)

Участники конкурса могут отправить письма  
как по почте, так и привезти свои ответы  
в «Биг Бэн». Приезжайте!

Двери клуба открыты всегда и для всех!

BIG BEN

В письме обязательно укажите:

- Вашу фамилию, имя, возраст и место учебы;
- Фамилию, имя, отчество, адрес и телефон родителей.

Последний срок отправки ответов 31 июля 1999 г.



Адрес для писем:  
117334, г. Москва,  
ул. Косыгина д. 5, «Биг Бэн»  
тел. 135-6110, 135-6050



# TOKYO GAME SHOW 99 SPRING - ФОТОРЕПОРТАЖ

**К**рупнейшая японская игровая выставка Tokyo Game Show 99 Spring прошла с 19 по 21 марта. За трехдневный срок выставочный центр Makuhari Messe посетил около 150.000 человек. Свою продукцию представили 82 компании, общее число игр, демонстрировавшихся на TGS, составило 420. Тремя самыми популярными жанрами стали в этом году симуляторы (23,2%), ролевые игры (13,2%), и боевики/файтинги (12,5%). По самым приставкам и компьютерам приоритеты расположились следующим образом (в скобках указана прошлогодняя статистика): PlayStation получила 43.3 процента (54) от общего числа игр, Dreamcast - 11 (3.1), Gameboy - 10.7 (12.2), Wonderswan - 9.8, NeoGeo Pocket - 5.7 (2.3), Nintendo 64 - 2.9 (5.3), Saturn - 2.1 (7.3), Mac - 0.7 (0.6), остальное - 4.5 (6.2).

Tokyo Game Show проводится в шестой раз с 1996 года. Сейчас выставка идет два раза в год: весной и осенью.

- Валерий Корнеев

## НОВОСТИ ВИДЖИ




# TOKYO GAME SHOW 99 SPRING - ФОТОРЕПОРТАЖ











# ГОСТЬЯ ИЗ БУДУЩЕГО

Следующая PlayStation: размышления на заданную тему



О том, что Sony готовится в 2000 году выпустить новую PlayStation (PSX 2, PSX 2000, PSY), слышали все. В марте об этом было заявлено на специальной пресс-конференции. Показывались совершенно сногшибательные ролики и игральные демо-версии, состряпанные всего за две недели силами SCEI, Namco, Square и From Software. Вскоре появились официальные технические характеристики, которые некоторые игровые издания почему-то посчитали завышенными, после этого в прессу просочились фотографии внутренностей приставки. В завершенном виде PSX2 (назовем ее так), очевидно, предстанет перед нашими глазами в конце лета.

Посмотрите характеристики. Выглядит здорово? Не то слово. Теперь давайте строить догадки о том, каким образом появление PSX2 повлияет на игровую индустрию, какой мы ее знаем. На время отвлечемся от вопроса о конкуренции, на миг за-

будем о Сега и Нинтендо. Последние десять — пятнадцать лет индустрия электронных развлечений постепенно прогрессирует со вполне определенной длиной шага: 4 бита, 8 бит, 16 бит, 32, 64 и так далее. Осенью, к примеру, мы стали свидетелями рождения 128-битной Dreamcast. Однако скачок, предпринятый Sony, оставляет далеко позади все последние разработки в этой области. Если верить информации, которой Sony делится (а оснований не верить ей нет), Dreamcast в несколько раз сла-

бее PSX2. Новейший компьютерный графический ускоритель Voodoo 3, о котором в последнее время столько сказано? Шесть миллионов полигонов в секунду... не идет ни в какое сравнение. Новое поколение процессоров Pentium III? То же самое. Следующий (после Model 3 и Naomi) сеговский аркадный чипсет Samurai — далеко позади. Каким-то образом Sony (не без помощи Toshiba, конечно) умудрится выпустить через год на домашний рынок приставку, по мощности в несколько раз превосходящую все, что должно было стать «завтрашним днем» компьютерной и игровой индустрии. Одно время у PSX2 еще пытались найти какие-то недостатки с технической стороны, но их, по-видимому, просто нет. С точки зрения как сегодняшнего дня, так и ближайшего будущего.

Выходит, конкуренция растоптана? Sega сейчас в незавидном положении: ее Dreamcast только-только вышла на рынок. Средний жизненный цикл удачной приставки — 5 лет. Каким образом DC удержится на рынке после появления PSX2, не ясно. Nintendo, занимавшая выжидательную позицию, получила шанс подготовить свой удар, но сколько времени понадобится ей, чтобы создать приставку, способную состязаться с сониевской? Если честно, в удаче последнего мероприятия вообще есть серьезные сомнения. Ответьте на простой вопрос: а стоит ли создавать что-то свое, когда на рынке имеется совершенная машина? В аппаратном плане Sony так обогнала всех, что единственным правиль-

## Технические характеристики приставки:

### Основные вычислительные мощности:

Процессор: 128 бит «Emotion Engine»  
 Тактовая частота: 300 МГц  
 Кэш-память для команд: 16 Кб, для данных: 16 Кб  
 Объем памяти: 32 Мб  
 Пропускная способность шины памяти: 3,2 Гб/сек.  
 Сопроцессор для вычислений с плавающей точкой (1 команда за такт)  
 Два векторных сопроцессора VU0 и VU1 (3 команды за такт)

### Изображение и графика:

Геометрические трансформации многоугольников: 66 млн. многоугольников в секунду.  
 Декодер изображения, сжатого по стандарту MPEG2.  
 Графический процессор: «Graphics Synthesizer»  
 Тактовая частота графического процессора: 150 МГц.  
 Пропускная способность шины видеопамати (DRAM): 48 Гб/сек.  
 Шина видеопамати: 2560 бит.  
 Система альфа-наложения (то есть прозрачности)  
 Z-буфер  
 Максимальная скорость отображения многоугольников: 75 млн. многоугольников в секунду.

### Звук:

Сопроцессор звука: «SPU2+CPU»  
 48 каналов вывода звука ADPCM на SPU2 — не считая программного смешивания звуков.

### Сопроцессор ввода/вывода:

Основной процессор подсистемы: процессор PSX1, обеспечивающий совместимость (!) с играми и множеством устройств для первой PlayStation

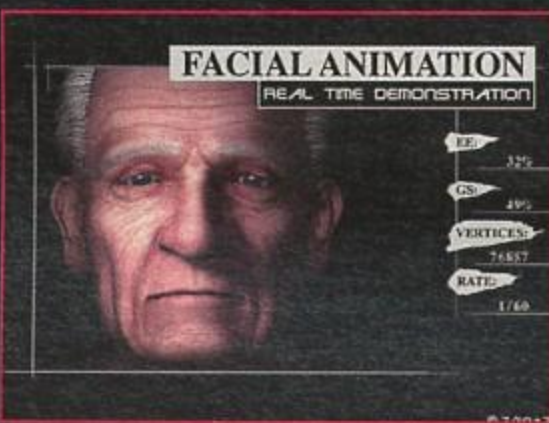
Тактовая частота: 33,8 МГц или 37,5 МГц (переключаемо)  
 Типы интерфейса: IEEE1394 (FireWire), Universal Serial Bus (USB), PC-Card (PCMCIA)

Подшина: 32 бит

Дисковод:  
 CD/DVD-ROM







ным решением сейчас было бы не пытаться сделать невозможное (перегнать Sony), а сконцентрироваться на новых игровых технологиях, выйти на рынок с оригинальными, ни на что не похожими продуктами. Из Миямото выжмут последние соки. Совершенно точно, настает время больших перемен. Здоровая конкуренция есть залог развития, так нас учила на уроках экономики неудавшаяся бухгалтерша. А тут Sony выходит чуть ли не в монополисты. Я бы на месте Сеги и Нинтендо отбросил предрассудки и объединился. Или, скрипя зубами, стал писать игры под PSX2. Но это вряд ли.

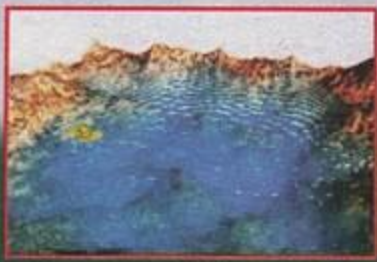
Однако, фирм-разработчиков, способных извлечь подлинные преимущества из технологии PSX2, можно пересчитать по пальцам одной руки. Все это крупные компании: Square, Namco, Capcom и сама SCEI, естественно. У остальных не хватит ресурсов создавать игры, которых от них ждет Sony. Сколько народу трудилось над Final Fantasy VIII? Пол-Японии. А могут ли себе позволить подобное Taito или Artdink? Ответ очевиден. С другой стороны, создающаяся ситуация отнюдь не нова. Восемьдесят-девяносто процентов игр для современной PlayStation — середняк, ничем не выдающиеся творения. Основной «двигающей силой» для приставки служат действительно высококачественная продукция нескольких компаний-мейджоров, уже названных выше. Без Tekken, Crash Bandicoot, Metal Gear Solid и Final Fantasy 32-битка от Sony ничего не стоит. То же самое будет и с PSX2. Исключением могла бы стать ситуация, когда восторжествовал бы монополизм Sony, и на новой приставке появились Sonic, Mario, Killer Instinct, Shining Force и пр., то есть количество шедевров резко бы подскочило за счет присоединения двух крупнейших «игроков». Люблю мечтать, признаюсь. Для геймеров это была бы идеальная ситуация, согласитесь... Зельда на DVD... А Nintendo, знай себе, вместо этого заявляет, что начаты работы по проектированию их следующей машины.

Кстати, напрашивается вопрос: каким образом PSX2 будет работать с чисто физической стороны? Удивительная машина, обрабатывающая 75 миллионов полигонов в секунду, должна удивительным образом накаляться добела. Уже появились шутки о том, что PSX2 незаменима как игровая приставка, DVD-проигрыватель, и печка. Если Sony выпустит портативную модель, можно будет брать ее с собой на шашлыки вместо мангала. Гм-м, почему бы им не включить в набор инструкций брошюру по противопожарной безопасности и поваренную книгу? Горели же всю 3DO в свое время. Помните, как PSX первых серий отказывались с первого раза проигрывать диск, постоянно его перечитывая? Подплавлялась линза лазера. В Dreamcast уже установлен внутренний вентилятор — кулер, PSX2 идет по этому же пути — вентиляторов будет целых два.

Совместимость со всеми играми и аксессуарами для прошлой приставки это хорошо, тут спору нет. Пока никто не пытался работать над этим на таком высоком уровне, интересно посмотреть, что выйдет. Продолжат ли издатели поддерживать стандарт старой PSX или сразу перекинутся на бескрайние фронты PSX2? В Sony наверняка предусмотрели оба варианта, там работают совсем не дураки.

Пока ясно одно: PlayStation 2, или как бы там она ни называлась, нанесет ощутимый удар по ближайшей конкурентке в лице Dreamcast, представит нам новые пути развития приставочных игр, станет платформой для удивительных новых шедевров и огромного количества бросовых игр. Такова индустрия: с выходом новой машины правила игры не меняются...

Агент Купер





Знавал я тут с дуру 31 номер, а вы мне его не прислали, потому что он закончился, но все равно вам спасибо.

### Продаю, меняю, куплю

- Меняю MegaDrive с 15 крутыми картриджами, шестикнопочным джойстиком и книгой секретов на PlayStation. Тел. (095) 443-85-75. Олег.
- Продаю приставку Goldstar 3DO с двумя джойстиками и с более чем 60-ю дисками. Все в хорошем состоянии. Тел. (095) 593-78-65. Артур.
- Продаю или меняю картриджи для Сеги. Тел. в г.Истра (560) 4-90-66. Алексей.
- Меняю SNES (PAL) + 25 хитовых игрушек + Super Key + книжка с секретами + доплата на Sony PlayStation. Тел. (095) 415-20-86. Вова.
- Продаю картридж Bloodshot для Sega и Prince of Persia для Dendy. Тел. (095) 143-31-58. Володя.
- Продаю Сегу с 13 картриджами или меняю ее на PlayStation. Возможна доплата. Тел. (095) 230-71-80. Звонить с 15 до 22. Егор.
- Меняю Dendy Junior с одним джойстиком, пистолетом и 4-мя картриджами в хорошем состоянии на Mega Drive 2, тоже в хорошем состоянии. Тел. (095) 213-70-57 с 18 до 21. Лопачев Андрей.
- Меняю 3DO в хорошем состоянии с 2 джойстиками и 20 дисками на PlayStation. Тел. (095) 373-16-41.
- Меняю Мегадрайв 2 с картриджем MK2 + секреты + 2 хороших картриджа для Денди + 2 тамагочика + блок питания + дополнительный шнур + подарок на приставку 3DO Goldstar. Тел. (095) 306-17-19. Звонить по выходным, в понедельник и во вторник с 17 до 21. Денис.
- Меняю Мегадрайв 2 с двумя джойстиками, с интересными картриджами и двумя очень толстыми книгами (подсказками) + Game Boy с батарейками на PlayStation. Тел. (095) 425-14-54. Алексей.

**Объявление. Ищу Магнум, аптечку, ключ, патроны и Клэр Редфилд.  
Леон Кеннеди**

Ползут Рэттл и Ролл по пустыне. Тут Ролл останавливается и спрашивает у Рэттла: «Скажи мне, я ядовитый или нет?» «Кончай трепаться, нам еще 40 миль ползти». «Нет, ты мне ответь, я — ядовитый?» «Ну, ядовитый, ядовитый». «Тогда, все, конец. Я себе язык прикусил!»  
Dr.Алекс-3, г.Балашиха, Московская обл.

Провожу уроки анатомии на дому. Джакс.  
Один раз отмерю — семь раз отрежу. Барака.  
Прислал Dark Hunter, г. Самара

Извините за почерк,  
я другого не нашел.

На уроке географии учительница спросила: «Откуда берутся землетрясения?» В ответ весь класс крикнул: «От Джакса!»

Прислал Александр Плотников, г.Хабаровск



Можно ли при помощи устройства для Сеги XBAND Video Game Modem связаться с редакцией? Если да, то я хочу забить Макарова и Сафарбекова в любом файтинге!!!  
P.S. С фаталити и флаулессом.  
Олег, г.Тюмень

Дорогие собратья с планеты Аппакис! По заявкам геймеров прошу вас перестать жрать технику и солдат.  
Червяк Джим.  
Женя, г.Апатиты, Мурманская обл.

### Ищу друзей по переписке

- Ищу друзей по переписке. Мне 13 лет. Люблю музыку и ташусь от писем. Мой адрес: 109153 Москва ул. Авиаконструктора Миля, д.4, корп.2, кв.47. Гурова Эльмира.
- Хочу переписываться с играющими на Сеге и любителями бродилок и квестов. Мне 11 лет. Адрес: 149500 Московская обл., г.Истра, ул.Речная, д.28. Орлов Алексей Владимирович.
- Мне 12 лет. Буду рад переписываться с фанатами МК. Но не откажусь и от переписки с хорошим парнем. Жду писем. Мой адрес: 353490 Краснодарский край, Геленджикский р-н, с.Дивноморское, ул.О.Кошевого, д.22а, кв.1. Данил Мирошниченко.
- Любители Japanimation! Меня зовут Артур, мне 15 лет. Давайте созвонимся. Мой тел. (095) 752-04-82, звонить с 15 до 19. Или напишите мне: 123430 Москва, ул. Митинская, 44, кв. 318.
- Молодые и талантливые художники MANGA, давайте объединяться! Есть кое-какие комиксы и видео (20 кассет с anime). Пишите, общаемся. 660075 г.Красноярск, ул.Маерчака, 43а, кв.17. Юнко (17 лет).
- Хочу переписываться со всеми, играющими в форматах 8 и 16 бит. Отвечу на все письма. Мне 17 лет. Адрес: 456871 Челябинская обл., г.Кыштым, пос.Каолиновый, ул.Каолиновая, д.4, кв.9. Долгов Андрей.
- Привет всем фанатам «Мортала»! Кому не лень, берите ручку и пишите нам письмо. Обменяемся информацией. Ответим всем 100%. Ждем! Если хотите, можем прислать рисунки. Адрес: 412010 Саратовская обл., г.Ртищево, ул. Железнодорожная, 64, кв.7. Raiden и J.Sage.
- Я, первоклассный (не от слова «первоклассник») геймер, хотел бы переписываться с геймерами и геймершами всех возрастов. Могу снабдить информацией по играм на Денди, Сега, Сони, Game Boy и PC. Мой адрес: 626481 г.Когалым, ул.Мира, д.8, кв.51. Егору.



## Хит-парад героев игр

1. Leon (Resident Evil 2, PSX) (-) (1)
2. Sub-Zero (Mortal Kombat) (1) (4)
3. Rayden (Mortal Kombat) (10) (2)
4. Johnny Cage (Mortal Kombat) (9) (4)
5. Abe (Oddworld: Abe's Odyssey, PSX) (-) (1)
6. Noob Saibot (Ultimate Mortal Kombat 3, MD) (-) (1)
7. Reiko (Mortal Kombat 4, PSX) (-) (1)
8. Sailormoon (Sailormoon, PSX) (-) (1)
9. Spiderman (Marvel Super Heroes, PSX) (8) (2)
10. Cloud (Final Fantasy VII, PSX) (-) (1)

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

## ХИТ ПАРАД



## Музыкальный парад

1. Soul Edge (PSX) начальный видеоролик (7) (3)
2. Final Fantasy VII (PSX) бой с Сефиросом (последний) (-) (1)
3. Rogue Trip (PSX) 1-й уровень (-) (1)
4. Crash Bandicoot 3 (PSX) начальная заставка (-) (1)
5. Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (2) (2)
6. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (-) (1)
7. Doom (SNES) вся игра (-) (1)
8. Tekken 2 (PSX) начальная заставка (-) (1)
9. Vigilante 8 (PSX) 6-ой трек (-) (1)
10. Cool Spot (MD) на бонусе (10) (2)

## 8-битные приставки

Classic, Junior, Subor, Киборд и т.п.

1. Dunk Heroes (-) (1)
2. Battletoads & Double Dragon (3) (7)
3. Aladdin (-) (1)
4. Earthworm Jim 2 (-) (1)
5. Mortal Kombat 2 (-) (1)
6. Gun Dec (-) (1)
7. The Jungle Book (-) (1)
8. Kick Master (-) (1)
9. Soccer Fight 2 (-) (1)
10. James Bond Jr. (-) (1)

## 16-битные приставки

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

1. Dune 2 (1) (7)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (5)
3. Mortal Kombat 2 (-) (1)
4. Zero Tolerance (9) (3)
5. Mortal Kombat 3 (-) (1)
6. Beyond Oasis (10) (2)
7. FIFA'97 (-) (1)
8. The Lost World (-) (1)
9. Phantasy Star 4 (-) (1)
10. Stargate (-) (1)

## 16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 (2) (16)
2. Killer Instinct (1) (19)
3. Doom (6) (10)
4. Donkey Kong Country (3) (2)
5. The Lion King (-) (1)
6. Mortal Kombat 3 (4) (3)
7. Biker Mice from Mars (7) (2)
8. Super Metroid (8) (5)
9. Super Mario Kart (-) (1)
10. Yoshi's Island (-) (1)

## 32-битная приставка

Sony PlayStation

1. Tekken 3 (4) (4)
2. Twisted Metal 2 (-) (1)
3. Soul Edge (-) (1)
4. Command & Conquer (8) (12)
5. Final Fantasy VII (1) (9)
6. Mortal Kombat 4 (-) (1)
7. Vigilante 8 (-) (1)
8. Warcraft 2: the Dark Saga (10) (2)
9. Resident Evil 2 (2) (10)
10. Rogue Trip (-) (1)



**К**аждый из вас, наверное, хоть раз слышал что-либо о киборгах. Информацию об этих фантастических творениях рук и умов человеческих можно отыскать, где угодно, начиная с детских комиксов и кончая фантастическими фильмами, в которых железяки поработают своих создателей. Кстати, в основном, это (ну, поработание) произойдет по прогнозам фантастов в 21 веке, а именно в этот век нам вскоре предсто-

# CYBORG JUSTICE

## Плюсы и минусы жизни киборгов

ит вступить. Поскольку конец этого и начало века грядущего так близки, то надо бы подготовиться к возможным неприятностям со стороны техники. Ну, положим, проблема двухтысячного года нашим приставкам не грозит, а вот нашествие киборгов и роботов — вполне, а посему, давайте рассмотрим их сильные и слабые стороны. Итак, что хорошего в том, что тело на девяносто процентов состоит из железок? Вы правы, на первый взгляд ничего, но давайте взглянем на это с другой точки зрения. Тело из металла и пластмассы не чувствует боли, киборгам не страшен, например, аппендицит, в силу отсутствия аппендикса. Они не нуждаются в пище и даже во сне, но что самое замечательное, так это возможность замены внутренних органов и конечностей новыми без каких-либо проблем. Главное, что б интерфейс совпадал, но, я думаю, с развитием стандарта USB и эта проблема будет снята. Вам еще не захотелось имплантировать себе хоть крохотную микросхемку? Нет? Что ж, продолжим. Помимо всего прочего (ну перед этим-то ни одному нормальному геймеру не устоять) киборги имеют возможность подключать телевизионные приставки прямо к себе и играть, например, в PlayStation прямо на уроке!!! Это вам не Game Boy под партой.



А если у преподавателя и возникнут вопросы, то достаточно лишь одного гневного взгляда инфракрасным оком, и пятерка обеспечена. Ну что, уже дошли до нужной кондиции? Тогда приступим непосредственно к тому, о чем так долго говорилось, а именно — к перевоплощению в кибера и прохождению в таком облике игры Cyborg Justice.

### Сюжетец таков.

Некий космический корабль потерпел крушение на всемирно забытой планетке, которая, однако, оказалась густо населена киборгами. Появление инопланетного корабля с непонятным для них (ну мы-то знаем, что главный герой — землянин!) существом на борту нарушило тысячелетнее спокойствие сообщества киборгов. Понимаете ли, раньше у них считалось, что в начале был великий ГК (Гаечный Ключ), он создал Мотора и Колесо, а

дальше все и «покатилось». По легенде именно так зародилась цивилизация на этой планете. А тут, появилось это непонятное существо и принялось при каждом выходе из комы доказывать, что вначале был человек, а не какой-то там великий ГК. Ну, механики-аборигены (врачи тамошние), со свойственным всем машинам практицизмом, не долго думая, решили неправильное существо переделать, оставив ему лишь мозг, а остальные части тела сделать из металла, как у всех нормальных киборгов. Так пилот безымянного корабля потерял свой облик и, поневоле, приобщился к железным братьям. Лишь только бывший пилот осознал свое,



прямо скажу, незавидное положение, весь его разум восстал против подобной ситуации. В человеческом мозгу зародилась сумасшедшая, но вполне осуществимая идея — перевернуть на планете киборгов все с ног на голову, подняв мятеж. Видимо, он еще надеялся вернуть себе тело, решив, что запасливые машины спрятали его в каком-нибудь холодильнике.





## Тела брентного куски.

### Руки:

**Normal.** Этот тип рук позволяет наносить быстрые удары противнику, не давая ему опомниться (после двойного нажатия С держите Вперед).

**Fire Spray.** Огнемёт остановит любого врага, бросившегося на вас.

**Laser.** Лазерный импульс — гарантированный летальный исход для вашего противника.

**Launch.** Какое самопожертвование — лишиться руки ради того, чтобы разнести в клочья врага. Потерянную руку можно затем подобрать.

**Saw Crusher.** Циркулярная пила и дробилка пригодятся, если необходимо распилить крепкий панцирь или отхватить врагу руку (для пушек эффективности попробуйте водить этими инструментами в разные стороны).

### Тела:

**Normal, Quasimodo, Big Booster, Frog, Insect, Lobster.** На сколько мне удалось разобраться, все эти виды панцирей отличаются друг от друга только лишь внешним видом, да, может быть, немного своей защищенностью.

### Ноги:

**Jogging.** Одючные ножки, ковыляйте себе потихонечку.

**Pneumatic.** Пневматика поможет вашему киборгу совершать головокружительные прыжки через весь экран (Вверх+С+С).

**Big Foot.** Эти массивные ноги, больше похожие на металлические болванки, защитят вас от любых ловушек, будь то зыбучий песок или шипы, торчащие из пола.

**Tank.** С этими конечностями ваш киборг сможет трансформироваться в мини-танк, сокрушающий врагов на своем пути (правда, на более поздних этапах этот трюк проходит редко).

**Somersault.** Тоже что-то вроде пневматики, позволяет делать сальто вперед, нанося значительные повреждения врагам.

**Spiked.** Эти ноги усеяны шипами. Выводы делайте сами.



как можно быстрее разорвать врага (то есть вас) на куски. Охранник, помимо того, что использует специальное оружие, при каждом удобном случае

Надежды, конечно, напрасны, но это я забегаю вперед. Пока нам важно, что мятежники в лице ново-явленного киборга (и его товарища, при игре вдвоем) стали продвигаться к своей цели. Какой? Науке этого не известно, равно как и то, есть ли жизнь на Марсе. Предположим, что они хотели добиться свободы слова, вероисповеданий и искоренить насаждаемую главным мозгом теорию зарождения жизни на планете, попутно освободив недовольных роботов от рабства. Итак, приступим к борьбе за справедливость.

Сама концепция игры представляется мне весьма интересной, так как в самом ее начале игроку предоставляется возможность собственноручно собрать своего киборга. Имеется три типа деталей: броня, руки и ноги. При этом есть возможность тут же опробовать то, что получи-

лось в специальном окошке. Возможных комбинаций достаточно много, однако, можно особенно не утруждать себя выбором, так как... (присядьте, а лучше лягте, чтобы и со стула не упасть) ...так как вы можете сменить любую часть тела прямо во время боя, просто-напросто оторвав ее у врага!

Правда, то же самое может проделать с вами и соперник. В общем, в деталях недостатка не будет, хотя киборги с более интересными конфигурациями появятся ближе к концу игры. Всего же необходимо преодолеть пять уровней, каждый из которых разбит на три этапа. Последний этап, как правило, охраняется особым киборгом со спец. оружием и с отличным от своих простых сородичей мышлением, суть которого в том, чтобы

стремится оторвать руку или тело, причем в последнем случае дело кончается летальным исходом. Не бойтесь быть обезьяной, такая тактика позволит быстро справиться с любым врагом, особенно если он нападает в одиночку. Кроме того, используя оторванное у врага тело, можно пополнить энергию, а бластер босса уровня сослужит вам хорошую службу, пока не закончатся заряды. По мере прохождения этапов, враги становятся все сильнее, начинают нападать парами, что, несомненно, затрудняет маневрирование. Тут уже необходимо использовать ловушки, затягивающие врага или наносящие ему значительные повреждения. Хорошо, если у вашего киборга ноги типа Bigfoot, тогда ему ловушки не

страшны, а если нет... прыгайте, заманивайте. Это позволит остаться один на один со вторым врагом и, воспользовавшись подходящим моментом, разорвать его на куски.





## Теория управления кибернетическими существами:

**A (удерживать)** — удар плечом;  
**A, A** — использование возможностей руки;  
**Вверх + A** — апперкот;  
**Вниз + A** — удар рукой сверху;  
**Вперед + A** — на расстоянии — очень мощный удар руками; вблизи — удар коленом;  
**Назад + A** — на расстоянии — пинок ногой; вблизи — отрывание руки или тела;  
**B** — быстрый удар рукой;  
**C** — блок;  
**C, C** — использование возможностей ног;  
**C + Вверх** — прыжок;  
**C + Вниз** — сесть;

### Сидя:

**A** — удар ногой;  
**B** — удар рукой;  
**C** — сальто назад;  
**Вперед + C** — выпад вперед;  
**Вперед** — поднять предмет или противника, находящегося рядом;

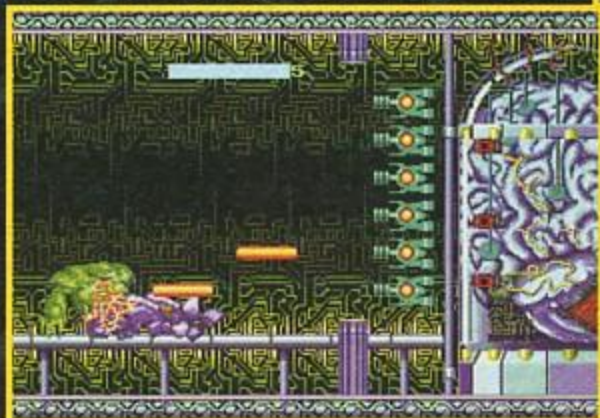
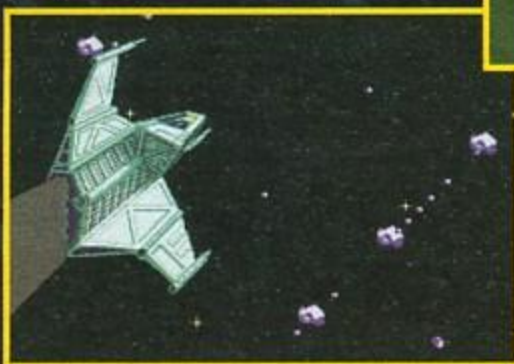
### В прыжке:

**B** — удар ногами. При этом киборг прыгает выше, что позволяет преодолевать пропасти;

**Вниз + C** — уцепиться за врага и колотить его по башке. Энергия противника переходит к вам. Учтите, что если промахнетесь, будет очень больно;

### C поднятым предметом или врагом:

**A** — использовать предмет или ударить противника о землю;  
**B** — кинуть предмет;  
**C** — аккуратно положить на землю.



Вот в общем-то и все, на счет основной части игры. О назначении частей роботов и тонкостях управления вы сможете узнать из соответствующих разделов, я же расскажу о **финальном боссе**.

Увы, увы, но если вы играли вдвоем с товарищем, то в финале придется с ним расстаться и чинить расправу над главным мозгом планеты киборгов по очереди. На этом этапе также отсутствует та псевдо-трехмерность (многоплановость), которая так помогала уворачиваться от врагов. Теперь придется прыгать и приседать для того, чтобы



увернуться от лазерных лучей, выпускаемых охранной системой. А ведь надо еще и успеть на-костылять моз-

гу, разбив три его чувствительных точки. Самое главное тут, как и во многих других играх подобного типа, это научиться уворачиваться и уловить ритм, поскольку система охраны действует пассивно, выпуская лучи в нападающего. С этим-то вы рано или поздно справитесь, не впервой, так что, можно считать планету киборгов освобожденной от тысячелетнего рабства. Что же произошло с их спасителем, летописи киборгов умалчивают, но по легендам, дошедшим до нашего времени, именно он подал машинам мысль — выращивать роботов из органики, и так появились существа, отдаленно напоминающие людей. Извините, если чего забыл.

Напоследок раскрою один небольшой, но чрезвычайно **полезный секрет**.

Если враг развалился до того, как вы успели оторвать у него туловище и пополнить энергию, то при достаточной сноровке можно его реанимировать. Для этого пните по вражьи останкам, чтобы привести ноги в вертикальное положение. Затем поднимите тело, лежащее на земле, как обычно поднимаете предметы. Оно тут же встанет на свое место. Однако помните, что реанимацию можно провести лишь несколько раз.

**Александр Артёменко**



# F-22: Interceptor



**К**онструкторы, механики, ученые, летчики-испытатели — все вместе, не покладая рук и мозгов, используя весь опыт истории создания крылатых машин, разрабатывают и доводят до совершенства новейшие проекты военных самолетов, предназначенных для решения различных боевых задач. Сегодня речь пойдет об игре, в которой главным объектом является американский многоцелевой истребитель-перехватчик F-22, сделанный по технологии «Стелс» и наделенный прозвищем RAPTOR. Создатели настоящего прототипа постарались на славу, и самолет по своим характеристикам вышел неплохой, а какова, собственно, игра, мы сейчас выясним, ведь рассчитана она не на воздушных асов, а на рядового геймера, просто любящего различные авиасимуляторы.

Итак, вы готовы сесть за штурвал и принять на себя управление этой «стальной птицей». Первое, что вам предложит начальное меню — выбор сложности игры и возможность изучить ее управление. Второе я вам по ходу дела расскажу, а вот насчет первого сразу дам совет — выбирайте самый сложный уровень игры (com-



bat), поскольку на легком уровне компьютер жутко туп, и часть вещей, связанных с маневрами самолета, будет недоступна, а ведь вы хотите полной и интересной игры. Далее следует выбор зон боевых. Начать можно с любой, но я советую проходить все по порядку, то есть с USA до Aces. В самом низу вы найдете CREATE MISSION: в этом режиме можно хорошенько потренироваться, предварительно самому создав свою зону боевых действий. Правда здорово?

Всего зон 5: (США, Корея, Ирак, Россия и плюс зона дуэли (Aces), где вам нужно будет победить определенные виды вражеской техники в сражениях один на один.

Ваши миссии предполагают атаки на наземные цели: здания, военные базы и сооружения, склады. А воздушный бой — только как оборона. Сражаться в возду-

**CADET**  
**TRAINING**  
**COMBAT**

Один из вариантов паролей (они выдаются в режиме паузы после практически каждого сбитого самолета):  
USA — 6PGEAS  
KOREA — BIODUK  
IRAQ — GUGEN  
RUSSIA — KVFAO  
ACES — M10106  
A+B=C — катапультирование.



хе вам придется, в основном, с МиГами (бояться они нас!). В вашем арсенале пушка и несколько типов ракет: обычные, противотанковые, ракеты для поражения целей на большой высоте и ракеты с ручным управлением. На приборной доске расположен радар, где с левой стороны обозначена цель миссии, а с правой — ее технические характеристики. Как и любой стоящий авиасимулятор, F-22 имеет несколько точек обзора: ВНИЗ + START — вид на ближайшие цели; ВВЕРХ + START — вид назад. Чаще всего симуляторы страдают от неуклюжих, запутанных процедур подготовки к полету, когда взлет становится чем-то ужасно нудным и мучительным. Здесь же все просто — А+ВНИЗ. Нажав на START в процессе игры, вы попадаете в OPTION, где сможете изменить скорость игры, узнать всю информацию не только о своей машине (наличие вооружения и топлива (нажав на FUEL можно вызвать, при необходимости, авиазавращик), но и о возможностях врага. Нажатием «А», вы включаете или выключаете музыкальное сопровождение игры, меняете точки обзора и др. Нажав «В» + «С» во время игры, вы попадаете в дополнительное меню, в котором куча разных финтов (для «ламеров») — начиная от возможности поставить безграничный запас топлива и амуниции и кончая бесконечными жизнями и автопосадкой. Повторное нажатие «В»+«С» вызывает меню выбора оружия на подвесках.

Тактических приемов во время боя множество, поскольку сочетание наземных и воздушных юнитов образует крепкий узел, и приходится все время решать проблему: что лучше — вначале уничтожить пару-тройку МиГ-29 или линию ПВО, катера противника или самолеты-камикадзе, или зайти в хвост шустрому МиГ-23 и пустить в него ракету, или же запустить ловушки для вражеских ракет и, подойдя совсем близко, поразить цель пушкой. В основном игра рассчитана на среднего игрока и большой сложности не представляет как в управлении (сравните режим посадки хотя бы с «MIG-29: PILOT FIGHTER»), так и в выполнении миссий. Не тыча ногтями и не вытягивая особо хвост, могу сказать: этот симулятор является чем-то средним между F-15 и F-117, с одной стороны, и MIG-29 и LHX: Attack Chopper, с другой.

*Raptor, г. Москва*





# STAR TREK THE NEXT GENERATION



Сколько игровых сериалов уже получили достойное отображение в нашем журнале! Игр, имеющих в начале названия марку Star Trek, для разных платформ также сотворено предостаточно: еще в 20-м номере журнала сам Великий представил читателям восьмибитную стратегическую леталку Star Trek: TNG, а много позже (31-32 номера) была опубликована эпопея Володи Сулова по мотивам бродилки Star Trek: DSN. Crossroads of Time. Хотелось бы, конечно, расписать хронологию стартрековских игр, но список получился бы раза в два длиннее аналогичного для Star Wars (смотрите 28-й номер журнала). Шутка ли, за три десятилетия со времен сериала-прародителя удачную идею расстиражировали в десяток полнометражных фильмов и три сериала-продолжения (к двум из них до сих пор продолжаются съемки), расширив игровую вселенную до колоссальных масштабов. Три буквы индекса в наименованиях игр — сокращения от полных названий сериалов, The Next Generation и Deep Space Nine, герои которых меж собой почти не контактируют, хоть и существуют почти одновременно, в отличие от оригинальной команды звездолетчиков и экипажа последнего (на сегодняшний день) корабля в сериале Voyager.

Игра, о которой сейчас пойдет речь, сюжетно с лежащим в основе сериалом не связана — как бы еще один эпизод, без предыстории и последствий. К сведению, в основу Crossroads of Time лег пилотный эпизод DSN (Emissary), да и основная миссия в 8-битной «солянке» пришла из стоящего на стыке 3-го и 4-го сезонов эпизода TNG (The Best of Both Worlds). По жанру мегадрайвовский TNG является, в общем-то, бродилкой — в оболочке космической стратегии. В промежутках между пешими посещениями разных планет, само собой, придется как-то управлять летающим городом под названием U.S.S. Enterprise — экипаж и пассажиры корабля в сумме составляют 1014 существа, под вашим капитанским командованием состоят 19 из них, а на мостике требуется одновременное присутствие пятерых — но управлять-то вам всем предстоит одному, причем в режиме реального времени!

**CAPTAIN'S LOG**

IT HAS BEEN TWO DAYS SINCE STARBUCK STOPPED OUR SHIP. I HAVE ON BOARD ONE OF THE CREW TO CAPTURE UP THE DEPARTMENT HEAD. IN MY RETURN, I WILL GO TO THE BRIDGE OF THE NEXT TIME. HOWEVER, THE NORMALS HAVE BEEN THREATENED TO DEATH.



Основной функцией звездолета, как известно, является перемещение в пространстве. Навигационная панель (CONN) для этого и предназначена. В течение игры вам доступно 3 космические станции, 8 звездных кластеров (скоплений), 59 звезд, 438 (!) планет и... сколько лун, сами при желании посчитаете. Конечно же, большая часть этих объектов интерес представляет лишь академический, но к любому можно подлететь, рассмотреть на экране и измерить сенсорами (SENSORS). Вообще говоря, малоотносящаяся к делу информация в игру понапихано не в меру — взять к примеру миниэнциклопедию «Вселенная Звездного Пути» (COMPUTER), объемом 128 (!) килобайт. Вы без сомнения почерпнете из нее массу интересных сведений, если понимаете английский. Жаль, что применить их в процессе прохождения не удастся... Что откровенно радует, в

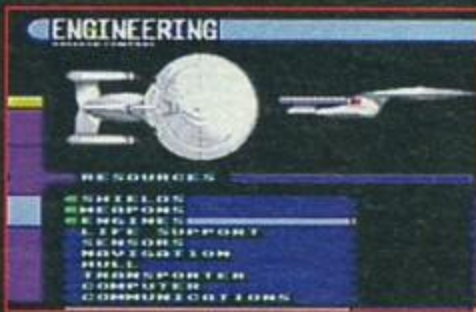
любой стадии игры вы можете получить полную справку по управлению ситуацией, нажав Start. В частности, на мостике задействованы крестик джойстика (выбор пункта) и кнопка A (выбор). Да и в целом, кнопкой A вы будете углубляться в подменю, а B — всплывать обратно. При навигации также задействована C — выбор скорости и запуск корабля. Хотя станций и три, по уровню сервиса они ни чем не отличаются. Если вдруг захочется восполнить запас фотонных торпед или срочно отремонтировать корабль и вылечить членов команды, запомните один адресок: Кодис Зета пять.

Поскольку добраться до цели предпочтительнее в целостности и сохранности, полезно хорошенько освоиться с ремонтными ресурсами корабля (ENGINEERING). Техника, как говорится, на грани фантастики — неисправимых неисправностей не бывает. Но персонал ограничен, и чем мудрее вы их труд распределите по участкам, тем большего эффекта в сумме добьетесь.

Поскольку ни в одном меню вам не уйти от неумолимого течения времени, советую заранее отрегулировать процесс ремонта и больше сюда не заглядывать. Коммуникатор, компьютер и сенсоры особой ценности не имеют, транспортер для экономии времени желательно поддерживать в рабочем состоянии, навигационный терминал может внезапно понадобиться для выхода из затянувшейся схватки, очень важны система жизнеобеспечения и корпус, в бою не обойтись без вооружения и двигателей, но самая необходимая вещь, щиты, не зря стоит на первом месте. Именно они берут на себя основной удар врага, пробьют их — самая совершенная броня не выдержит и нескольких попаданий. Пожертвуйте по своему усмотрению на все прочие нуж-







ды, но не больше половины. Вообще-то, щиты, вооружение и двигатели разделены по функциям на части, а потому могут быть отремонтированы по отдельности. Но поскольку эти части одинаково важны, углубляться сюда не стоит. Вне боя подпортиться

может лишь скачковый движитель. И все же крейсерскую скорость можно превышать безнаказанно, выведя с самого начала достаточно на ремонт его движка.

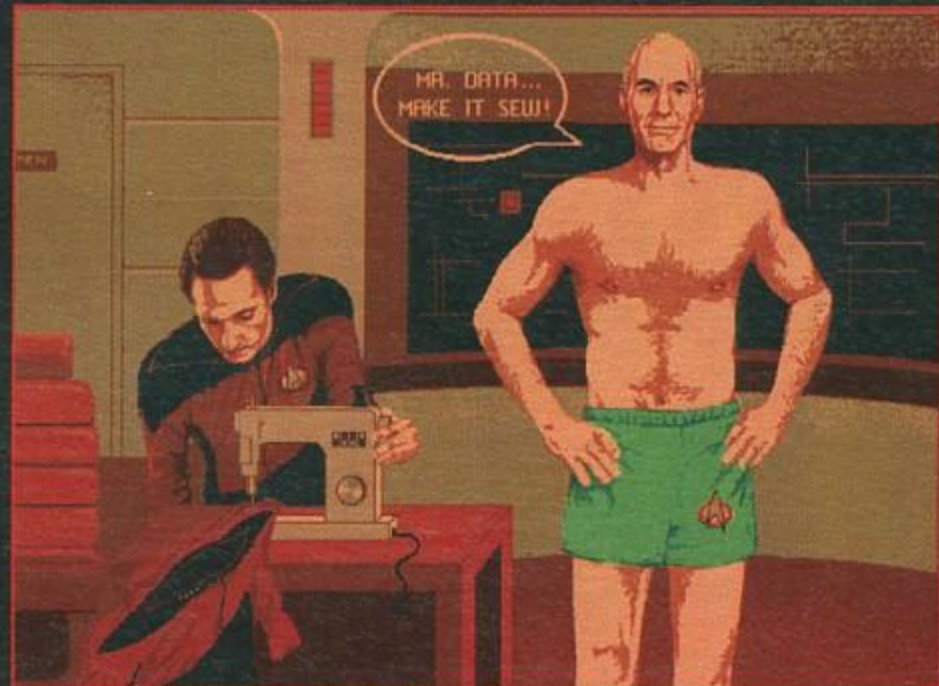
Как это ни печально, даже в будущем служителям добра и справедливости время от времени приходится использовать вооружение для защиты своих идеалов... и самозащиты. И если уж дело дошло до битвы в космосе, беритесь немедленно за тактический терминал (TACTICAL). Маневрируя (разгон и торможение, повороты) с помощью крестика джойстика, вы должны избежать выпускаемых вражеским кораблем фотонных торпед, и либо забросать его своими (кнопка С, по направлению движения или из хвостовой батареи), либо сблизиться на расстояние боя фазеров. Меткость и кучность фотонной атаки оставляет желать лучшего, да и кончаются «фотончики» быстро, фазеры же по интенсивности им почти не уступают (зажмите А), а самонаводятся гораздо лучше. Постоянно держите глаз на индикаторе защитных полей, не нарывайтесь на торпеды противника пробитым участком, а в тяжелой ситуации попытайтесь отлететь на импульсной тяге для ремонта (учтите, противник в технологиях вам не уступает...), либо выйти из боя (удерживать В) для попытки тотального бегства или, если во время битвы мигает сигнал вызова, обсуждения процесса выплаты контрибуций... Игра содержит десяток пеших миссий, начинаются все в транспортном отсеке «Энтерпрайза» по достижении им цели. Отправить можно четырех существ за раз, но управлять толком вы все равно будете лишь одним, а потому лишних лучше не посылать. Запуск опять же возложен на кнопку А, нажатием С вы переходите к выбору другого члена команды. На месте кнопкой С собираются предметы, посредством А используются, а вкупе с направлением джойстика осуществляет выбор предмета и героя. В момент высадки в состоянии готовности находится значок униформы (COMMAND) — коснувшись его, член команды приказывает остальным следовать за ним. Если надо отвести в одно место всю группу, двигаться колонной будет гораздо быстрее, чем в одиночку, но в некоторых местах пройти без потерь можно лишь уловив момент, а значит цепочку героев придется быстро разделить. Для этого переключитесь на второго по порядку участника и уведите его в сторону от лидера.

Некоторые космолетчики по долгу службы носят с собой трикодер, универсальное средство по обследованию окружающей среды. Может дать название почти любому встреченному предмету, но особой надобности в этом не наблюдается... Если на месте высадки может обитать что-то опасное, в вашем распоряжении также окажутся фазеры, единственное доступное оружие наземной команды. Половина возможных противников вооружена ими же, вторая бросает камни и особой защитой не обладает. Попадание камня

или луча фазера приводит ваших героев к падению, а на вооруженного противника видимого действия не оказывает, поэтому вести бой в открытую не следует. Используя ландшафт местности (стены, стволы деревьев и прочие укрытия), а также особенности расположения конечности с фазером на теле космолетчиков, постарайтесь свести к нулю шансы врага попасть в вас. Владельцам турбоджойстиков советую забыть о существовании кнопки «Турбо-А»... К слову сказать, некоторые предметы и явления способны ненамеренно причинять вред куда больший, чем любой враг в среднем. Пока член экипажа содержится на корабле, показатель его здоровья растет, но при фатальном ранении героя окончательно спишут со службы. Так что лучше не затягивать с аварийной транспортировкой (А+В+С) — миссия прервется в любом случае. А уж если пострадает один из сюжетных героев, то капитан, не вынеся такой утраты, уйдет в монастырь...

Кстати, обитает этот лысый француз по имени Жан-Люк Пикар в свободное от службы время в кают-компании (READY ROOM), там же ведет дневник и дает советы по управлению кораблем и экипажем. А поскольку в процессе контакта (COMMUNICATION) вы ведете диалог от первого лица, после чего капитан все достижения дипломатии записывает на свой счет, можете смело считать себя капитаном «Энтерпрайза»! А диалоги в игре ведутся так: ваш собеседник что-то говорит, и вы выбираете один из двух вариантов ответа, после чего процесс еще может раз пять повториться. К сожалению, несмотря на обилие вариантов, итог в большинстве случаев будет один и тот же... Главное исключение — разговор с командиром встреченного в пространстве корабля, когда первый же ответ может привести к битве. Условия капитуляции обсуждаются аналогично.

**Приступаю к изложению истории, скрытой в процессе игры.**



или луча фазера приводит ваших героев к падению, а на вооруженного противника видимого действия не оказывает, поэтому вести бой в открытую не следует. Используя ландшафт местности (стены, стволы деревьев и прочие укрытия), а также особенности расположения конечности с фазером на теле космолетчиков, постарайтесь свести к нулю шансы врага попасть в вас. Владельцам турбоджойстиков советую забыть о существовании кнопки «Турбо-А»... К слову сказать, некоторые предметы и явления способны ненамеренно причинять вред куда больший, чем любой враг в среднем. Пока член экипажа содержится на корабле, показатель его здоровья растет, но при фатальном ранении героя окончательно спишут со службы. Так что лучше не затягивать с аварийной транспортировкой (А+В+С) — миссия прервется в любом случае. А уж если пострадает один из сюжетных героев, то капитан, не вынеся такой утраты, уйдет в монастырь...

Кстати, обитает этот лысый француз по имени Жан-Люк Пикар в свободное от службы время в кают-компании (READY ROOM), там же ведет дневник и дает советы по управлению кораблем и экипажем. А поскольку в процессе контакта (COMMUNICATION) вы ведете диалог от первого лица, после чего капитан все достижения дипломатии записывает на свой счет, можете смело считать себя капитаном «Энтерпрайза»! А диалоги в игре ведутся так: ваш собеседник что-то говорит, и вы выбираете один из двух вариантов ответа, после чего процесс еще может раз пять повториться. К сожалению, несмотря на обилие вариантов, итог в большинстве случаев будет один и тот же... Главное исключение — разговор с командиром встреченного в пространстве корабля, когда первый же ответ может привести к битве. Условия капитуляции обсуждаются аналогично.

**Приступаю к изложению истории, скрытой в процессе игры.**

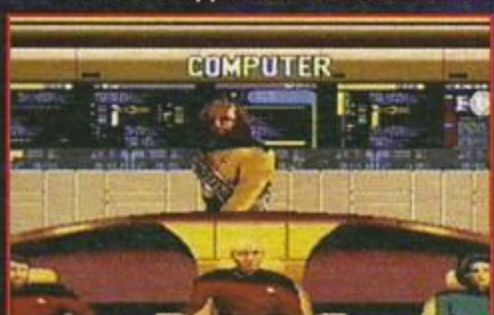
или луча фазера приводит ваших героев к падению, а на вооруженного противника видимого действия не оказывает, поэтому вести бой в открытую не следует. Используя ландшафт местности (стены, стволы деревьев и прочие укрытия), а также особенности расположения конечности с фазером на теле космолетчиков, постарайтесь свести к нулю шансы врага попасть в вас. Владельцам турбоджойстиков советую забыть о существовании кнопки «Турбо-А»... К слову сказать, некоторые предметы и явления способны ненамеренно причинять вред куда больший, чем любой враг в среднем. Пока член экипажа содержится на корабле, показатель его здоровья растет, но при фатальном ранении героя окончательно спишут со службы. Так что лучше не затягивать с аварийной транспортировкой (А+В+С) — миссия прервется в любом случае. А уж если пострадает один из сюжетных героев, то капитан, не вынеся такой утраты, уйдет в монастырь...

Кстати, обитает этот лысый француз по имени Жан-Люк Пикар в свободное от службы время в кают-компании (READY ROOM), там же ведет дневник и дает советы по управлению кораблем и экипажем. А поскольку в процессе контакта (COMMUNICATION) вы ведете диалог от первого лица, после чего капитан все достижения дипломатии записывает на свой счет, можете смело считать себя капитаном «Энтерпрайза»! А диалоги в игре ведутся так: ваш собеседник что-то говорит, и вы выбираете один из двух вариантов ответа, после чего процесс еще может раз пять повториться. К сожалению, несмотря на обилие вариантов, итог в большинстве случаев будет один и тот же... Главное исключение — разговор с командиром встреченного в пространстве корабля, когда первый же ответ может привести к битве. Условия капитуляции обсуждаются аналогично.

**Приступаю к изложению истории, скрытой в процессе игры.**

или луча фазера приводит ваших героев к падению, а на вооруженного противника видимого действия не оказывает, поэтому вести бой в открытую не следует. Используя ландшафт местности (стены, стволы деревьев и прочие укрытия), а также особенности расположения конечности с фазером на теле космолетчиков, постарайтесь свести к нулю шансы врага попасть в вас. Владельцам турбоджойстиков советую забыть о существовании кнопки «Турбо-А»... К слову сказать, некоторые предметы и явления способны ненамеренно причинять вред куда больший, чем любой враг в среднем. Пока член экипажа содержится на корабле, показатель его здоровья растет, но при фатальном ранении героя окончательно спишут со службы. Так что лучше не затягивать с аварийной транспортировкой (А+В+С) — миссия прервется в любом случае. А уж если пострадает один из сюжетных героев, то капитан, не вынеся такой утраты, уйдет в монастырь...

или луча фазера приводит ваших героев к падению, а на вооруженного противника видимого действия не оказывает, поэтому вести бой в открытую не следует. Используя ландшафт местности (стены, стволы деревьев и прочие укрытия), а также особенности расположения конечности с фазером на теле космолетчиков, постарайтесь свести к нулю шансы врага попасть в вас. Владельцам турбоджойстиков советую забыть о существовании кнопки «Турбо-А»... К слову сказать, некоторые предметы и явления способны ненамеренно причинять вред куда больший, чем любой враг в среднем. Пока член экипажа содержится на корабле, показатель его здоровья растет, но при фатальном ранении героя окончательно спишут со службы. Так что лучше не затягивать с аварийной транспортировкой (А+В+С) — миссия прервется в любом случае. А уж если пострадает один из сюжетных героев, то капитан, не вынеся такой утраты, уйдет в монастырь...











Так и не суждено было нашим героям вернуться к рутинным обязанностям дежурных. Какой-то торговец занес диагноранскую лихорадку на четвертую планету Альфы Ориона, и неподготовленные обитатели наверняка вымрут без помощи Федерации. «Энтерпрайз» ближе прочих находился к месту эпидемии и был послан на помощь адмиралом Болдуином. А Пикару тот заодно сообщил о подозрительных маневрах ромулан вблизи нейтральной зоны, чтобы ухо держал востро. Уже на подлете к зачумленной планете дежурный по навигации обратил внимание на аномалию в пространстве, вызванную неработающими скачковыми двигателями неизвестного корабля. Согласно расчетам бортового компьютера, орбита судна невиданной доселе конструкции в скором времени должна была ввести его в атмосферу планеты. Пикар понадеялся успеть спасти попавших в беду визитеров от горькой участи на обратном пути, форсировал разгрузку медикаментов и, убедившись в успешном начале вакцинации, вернул «Энтерпрайз» к местонахождению находки. Посланный на борт инженер быстро определил, что в результате столкновения корабля-пришельца с небольшим астероидом пострадал главный его компьютер, а у маневровых двигателей накрылись системы привода. Погруженные в крио-сон обитатели оказа-

лись изолированы системой безопасности — именно их отсек пробило высокоскоростной пылинкой, и лишь восстановив давление специальным насосом, посланник Федерации проник внутрь и завершил сбор нужных для ремонта деталей.

Прежде всего восстановите энергоснабжение корабля, заменив перегоревшие элементы на распределительном щите найденными в шкафах инженерного отсека. Теперь посетите склад справа, ангар внизу и медотсек слева, чтобы заполучить насос (PRESSURIZATION PUMP), три составляющих для компьютера (OPTICAL CIRCUIT, встречаются парами, берите пока правую), а также баллончики для отладки двигателей (LIQUID STORIUM и TONIC VIFUM, их нужно подсунуть под патрубки соответственно в верхней и нижней частях машинной установки в центре корабля). В верхней части справа от компьютерного терминала возьмите еще один правый элемент, а в комнате слева и зале с крио-камерами — левые. Теперь можно приступить к сборке компьютера и запуску двигателя (рубильники на корпусе движка).

Можно спасти корабль и перед доставкой лекарств, но тогда вас ждет дополнительный сеанс связи с Болдуином.

**Eler Cant**

ОКОНЧАНИЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



# 1 рубль — 1 газета!

У редакции есть предложение  
ко всем москвичам —  
читателям «Великого Дракона»!

Читайте на первой странице  
журнала!



Телефон для справок:  
**911-07-00**



**Maximum Carnage** — одна из игр о Человеке-Пауке, и я даже добавлю, одна из лучших игр. И не только из-за отличной графики и звука. Просто Человек-Паук, как никто другой, подходит на роль главного персонажа, ведь он обладает поистине феноменальной способностью без проблем карабкаться по стенам любой крутизны. Его сила и ловкость позволяют уворачиваться от любых вражеских атак. И все это — благодаря какому-то паучку, чье имя уже забыто, но который, попав под облучение (можно сказать, пожертвовав собой), а затем, укусив Питера Паркера, подарил миру такого супер-героя. Почти его (паучково) мужество миллисекундой молчания и двигаемся дальше.



сильного врага, прекратив на время кровную месть. Таким образом, в течение игры вам придется несколько раз делать выбор между этими двумя персонажами. Способности у них несколько разные. Так, например, Человек-Паук быстрее и немного слабее, а Веном, хотя и «тормоз», но зато сильный (не в том смысле, что тормоз).

Подробно об особенностях каждого смотри управление и приложение «Супер-герои, которых мы выбираем». Выбрав того или иного героя, вы получите возможность поиграть на специфичных для каждого уровнях, но до «развилки» еще несколько этапов. А пока играем за Человека-Паука, путь которого, естественно, начинается с обшаривания улиц родного города на предмет обнаружения следов вышеупомянутого Карниджа.

История начинается с того, что некий кошмарный тип, которого зовут Карнидж, вырвался на свободу и принялся сеять повсюду хаос и смятение, как и полагается злодею из злодеев. К

большому моему сожалению, я не видел ни одной серии мультфильма про Карниджа, как, впрочем, и некоторых других, так что на счет его происхождения

могу лишь предположить, что он — либо по жизни мутант, либо использует какой-то специальный прикид, позволяющий негодяю трансформировать свои конечности во всевозможные колюще-режущие предметы. Ими, конечно, можно намазывать «Раму»

на хлеб, но Карнидж предпочитает проделывать это с кем-нибудь еще, например, с Человеком-Пауком или с другим своим давним врагом — Веномом. Кстати, о Веноме: он участвует в игре почти наравне с Пауком. Веном, если кто не знает, это Эдди Брок — бывший репортер, теперешний неудачник и всегдашний заклятый враг Паука, переодетый в спец-костюм. Правда, теперь они объединились против общего, более

## New-York Streets

Однако, то ли появление на улице мутанта вызывает у американских граждан неадекватную реакцию, то ли у них там «за бугром» каждый первый — бандит, но ясно одно: «Бей или будешь бит!». Этап проходит довольно легко, если строго придерживаться этого правила. В конце, правда, будет небольшое затруднение в виде двух девушек-каратисток. Им бы на конкурс красоты, а они этой самой красотой и дерутся. Жалко, такой талант пропадает. Паук, конечно, может не выпендриваться и просто пустить в ход кулаки, но, поверьте мне на слово, паутина в этом случае гораздо эффективнее. Надо лишь провести двойной захват паутиной (о том, как это делается, смотри раздел «Управление»). Да, вот еще что, где-то наверху этого уровня заперта жизнь, не проморгайте!

## Climb

Негодяи, которых Карнидж принял в свою команду — Шрик и Допельгангер, заняли удобную позицию на крыше высотного здания, в просторечье зовущегося небоскребом, а поскольку наш герой — паук, то ему сам бог велел карабкаться на крышу. Проблем на этом этапе всего две: Шрик, стреляющая бластерными лучами с крыши, и Допельгангер, курсирующий на своей паутине почти под самой крышей. Хорошо, что у Человека-Паука есть паучье чутье, которое предупреждает его об опасности. Именно благодаря нему вам удастся избежать большинства выстрелов Шрик. Надо лишь следовать в том направлении, куда указывает стрелка. С Допельгангером тоже все просто. Главное, не тормозить на подходе к крыше, и все будет в порядке.

## ОСНОВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

**Стрелки** — перемещение в нужном направлении.

**Двойное их нажатие** — бег.

**А** — удар (при быстром нажатии получается комбо). Нажатие около предмета вызывает его поднятие.

**В** — прыжок. Если, когда ваш герой в воздухе, нажать в сторону стены, то он постарается за нее зацепиться.

**Вперед + В** — обычный прыжок.

**Назад + В** — сальто назад. Задевает врагов, которые перед вами.

**А + В** — супер-удар. При задевании врагов у вас отнимается часть энергии.

**С** — при кратковременном нажатии — выстрел отрезком паутины, который на несколько секунд задержит

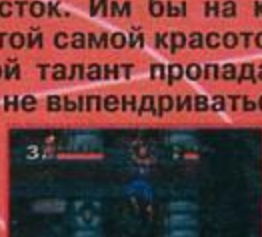
одного противника (при долгом удержании — образование щита из паутины (у Паука) или руки — (у Венома)).

**Влево/Вправо + С** — захват врага паутиной. Если имеется два врага с обеих сторон, то происходит двойной захват паутиной. Стоит также попробовать, выполнив захват, быстро нажать в противоположную сторону. Сами увидите, что произойдет.

**Вверх + С** — выстрел паутиной вверх. Затем по ней можно подняться.

**По диагонали Вверх-В сторону + С** — выстрел паутиной по диагонали. Один из обычных способов передвижения Паука и Венома.

**В затем С** — удар в прыжке.





## СУПЕР-ТЕРОИ, КОТОРЫХ МЫ ВЫБИРАЕМ



**Black Cat** — Фелиция Хардинг. Если она вызывает-ся Человеком-Пауком, то Черная Кошка дважды проходит по экрану «колесом», задевая всех на своем пути. Когда же помощь требуется Веному, Фелиция спрыгивает сверху на одного из врагов, а затем «укатывает» в ближайшую сторону.

**Captain America** — Стив Роджерс. Ну, этот-то всем известен. Бросается во всех своим щитом, сбивая также и тех врагов, что летают по воздуху.

**Cloak** — Тайрон Джонсон. Клоак погружает экран во тьму, калеча таким образом врагов.

**Dagger** — Танди Бовен. И для Паука, и для Венома, она действует одинаково. Спрыгивает сверху и давай лучами света по противникам палить.

**Deathlok** — Майкл Коллинз. Как и любой порядочный киборг, Коллинз имеет в своем арсенале две пушки, которыми весьма успешно пользуется, расстреливая врагов с обеих сторон.

**Firestar** — Анжелика Джонс. Вызываемая Человеком-Пауком, эта девушка просто выжигает землю под ногами противника, а для Венома она пролетает через весь экран, прожигая своим лучом целую линию.

**Iron Fist** — Данни Рэнд. Для Человека-Паука он — настоящая панацея, так как полностью восстанавливает его энергию. При вызове Веномом, Железный Кулак,

как это ни странно, поражает всех врагов своей Железной Ногой.

**Morbius** — Майкл Морбиус. Этот живой вампир просто завораживает всех врагов, когда, вызванный Пауком, пролетает через весь экран. Веному он помогает несколько иначе, зацарапывая их своими вампирскими когтями.

**Spider-Man** — Питер Паркер или **Venom** — Эдди Брок (в зависимости от того, за кого вы в данный момент играете). Оба они прилетают коллеге на выручку с украденной ультразвуковой пушкой и используют это оружие на своих врагах.



### Rooftop

Как вы думаете, что предстоит делать нашему герою на этой самой крыше, куда он с таким трудом забрался? Ничегошеньки подобного, сейчас не время лицезреть красоту Нью-Йорка, открывающуюся с высоты птичьего полета, а нужно быстренько набить морду, о, простите, лицу Допельгангеру, а затем глупо (правда, не по своей воле, а вине сценаристов) подставиться под выстрел Шрик, дабы она с «помятым» Допельгангером наслаждалась видом падающего на асфальт врага. Поскольку встречаться с Допельгангером придется частенько, то чтобы помочь вашему герою всегда оставаться единым целым, а вам — психически уравновешенным, дам несколько советов. Допельгангер — это второе Я Человека-Паука. Чертовски злое у него это Я, да еще и с шестью руками. Поэтому опасайтесь захвата. Используйте псевдотрехмерность пространства на полную катушку. Так вы можете оторвать водяной бак, ударяя по нему, и зашибить врага этой машиной (но прежде стоит взять продолжение, которое обнаружится под баком).



### Alleyway

Переулок, а именно так переводится название этого этапа, наводнен жаждущими крови подростками, и Человек-Паук с переломанными ребрами довольно подходящая мишень для проявления агрессии. Однако сколько б их ни было, Паук выберется из этой переделки, ведь это только лишь четвертый уровень и впереди еще столько опасностей, которые надо преодолеть. Итак, направление движения обычное, враги — тоже, а значит все в норме. Подкрепить силы нашему герою помогут сердца и жизнь, если он заберется вверх по стене около первой стеклянной будки. В конце



этапа около здания с громадной дверью, если забраться вверх по стене, также можно взять приз — продолжение. Босс — жутко толстый тип с дубиной. Псевдотрехмерность позволит легко избежать широкой задницы (пardon, но у него эту часть тела по-другому и не назовешь),



когда толстяк совершает прыжок с целью раздавить Паука. После кончины жирдяя останется жизнь, и... появятся еще два таких же, и так далее, до тех пор, пока толстяки не станут бессмертными. Смысл здесь в том, чтобы не победить, а дать врагам побить Паука, чтобы его спасли Даггер и Клоак. Даггер перебьет толстяков, а Клоак перенесет Человека-Паука внутрь здания, на фоне которого происходила потасовка. Тут они и бросят нашего героя на произвол судьбы.



### The Hall

Друзья ушли, их место заняли недруги — Шрик и Допельгангер. На этот раз Шрик примет активное участие в битве, стреляя налево и направо, и не глазами, а лазерными лучами. Вести бой сразу с двумя такими серьезными противниками

довольно сложно, и тут мне хотелось бы обратить ваше внимание на то, что Шрик — единственная из боссов, не способная противостоять захватам Паука и его паутине. Потому как женщина, остальные же к такого рода домо-



гательствам совершенно безразлично. Следовательно, вы можете использовать свою паутину, чтобы на время обезвредить Шрик и, пока она не дееспособна, заняться Допельгангером. Далее вам предоставляется выбор —

за кого играть. У Паука уровни попроще, у Венома — посложнее, но он и сильнее, так что выбор за вами, а я лишь расскажу, в начале о двух уровнях Паука, а затем о двух — Венома.





## Chase



На этом этапе вам и делать-то почти ничего не придется. Надо только вовремя нажать кнопку удара. Все дело в том, что здесь Человек-Паук преследует Демогоблина, примкнувшего к шайке Карниджа. Так как все это происходит высоко над улицей, то погоня закончится падением одного из ее участников, и лучше, если им окажется Демогоблин. Для этого-то и надо вовремя нажать кнопку удара. Доверьтесь паучьему чутью, и все получится.

## Times Square



Вот, наконец, встреча с врагом лицом к лицу. Бить Демогоблина кулаками не советуем. Он успевает давать сдачи. Но и далекую дистанцию держать не стоит, иначе негодяй начнет разбрасывать свои тыквенные бомбочки. Больше двигайтесь и используйте удары в прыжке. Кстати, если в предыдущем этапе вам удалось сбить Демогоблина, то в начале этого уровня у него уже не будет части энергии. И еще, осмотрите верхнюю часть уровня, где-то в середине должен быть значок Клоака, который позволит вам вызвать подмогу нажатием сразу трех кнопок. Об эффектах всех значков супер-героев читайте в разделе «Супер-герои».

## San-Francisco



Вот наконец-то и Веномом поуправлять возможность представилась. И сразу хочу заметить, уровни у него действительно сложнее, чем у Паука. Пройти от начала и до конца одну улицу в Сан-Франциско, замочив при этом несколько десятков панков и девиц-каратисток, это вам не Демогоблина сбивать, тут надо потрудиться. Да еще боссы-толстяки в конце этапа. Единственным, хотя, пожалуй, нет (почему? — смотри раздел «Секретные комнаты»), утешением послужит жизнь, которая расположена над вывеской BANK в конце этапа.

## Central Park



Тут, в центральном парке, Веному, как некогда и Человеку-Пауку, предстоит сразиться с Шрик и Допельгангером. Тактика та же, но надо принимать в расчет, что Веном не такой шустрый, как Паук. Вот мы и подошли к следующей точке выбора персонажа. Собственно говоря, особо терзать себя сомнениями в том, кого выбрать, не стоит, так как на этот раз не предвидится никакого различия в развитии сюжета. Так что выбор героя — дело вкуса.

Человек-Паук и Веном решили выкрасть из какой-то там лаборатории Чудо-Пушку, которая позволит раз и навсегда расправиться с Карниджем и его бандой. Для отыскания одного итема вам придется преодолеть несколько этапов, просто переполненных недружелюбно настроенными типами. Для начала прогуляемся еще разок по улицам Нью-Йорка.

## New-York Streets 2

Ничего особенного здесь нет. Просто врагов больше разика в три, да боссы другие. Жизнь, так же, как и на первой нью-йоркской улице, ищите сверху. Теперь о боссах. На первый взгляд, два старичка с зонтиками выглядят не больно-то грозно, но не стоит расслабляться. Если вам повезет и получится сразу столкнуться



их лбами, то получите жизнь и не придется долго возиться. В случае неудачи, попробуйте кидать стариканов друг в друга, не подпуская их близко.



## Deep

По слухам, в этом ночном клубе частенько тусуются прихвостни Карниджа. Так что сюда стоит заглянуть и испортить врагам вечеринку. Сразу в начале уровня у вас будет возможность разжиться жизнью, которая лежит справа, правда до этого нельзя двигаться влево. Эта жизнь еще ой как пригодится при встрече с тремя боссами в конце этапа. Не забудьте также взять значки Клоака и Даггер. Они будут даже более полезны, чем



жизнь. Биться на этот раз придется с Допельгангером, Демогоблином и Шрик. Шрик появляется не сразу, так что постарайтесь поскорее разобраться с двумя остальными. Попробуйте использовать удар с разбега. Затем обычное комбо и, в довершение всего — свой супер-удар.



Постоянно следите за энергией своего героя и, в случае необходимости, пополняйте ее сердцами с дерева.

## Fantastic 4 HQ

Где-то в этом здании хранится столь необходимая нашим героям ультразвуковая пушка. Летящие роботы-шары, охраняющие пушечку, будут менее опасны, если не позволять им окружать себя. В общем, все буде у







полном порядке. Тем более, что тут можно еще и продолжение заполучить.

## Fantastic 4 Lab

Пушечка у нас, и теперь надо быстренько делать ноги из лаборатории, так как включилась система сигнализации. В коридоре, якобы ведущем к выходу, активировались энергетические заслоны. К счастью, они сбойные. То есть работают не совсем так (или совсем не так), как хотелось их создателям. Поэтому есть возможность проскочить. В лучшем случае (в худшем придется начинать все заново) вы попадете в лапы к громадному роботу Муззоиду, не имеющего никакого отношения к музыке, но призванного охранять собственность своего господина от всяких вторженцев, вроде Человека-Паука и Венома.

В битве с этим громилой запомните одну важную вещь. Этот тупица не сможет навредить вашему герою, если тот на стене. Единственное, что он может делать, так это стряхивать противника вниз, ударяя кулачищами по полу. В этот самый момент врежьте железяке несколько раз, и снова на стену.

В битве с этим громилой запомните одну важную вещь. Этот тупица не сможет навредить вашему герою, если тот на стене. Единственное, что он может делать, так это стряхивать противника вниз, ударяя кулачищами по полу. В этот самый момент врежьте железяке несколько раз, и снова на стену.

## Rooftop 2

Возня с Муззоидом — это только разминка перед более серьезной встречей в верхах, то бишь на крыше. Должен выразить свою признательность создателям игры за то, что они не натравили на наших героев всю эту свору мутантов сразу. Потому что выдержать бой с пятью противниками одновременно было бы не под силу даже такому супер-герою, как Человек-Паук.

Первыми на татами выйдут Допельгангер и Демогоблин. За ними — Шрик, Кэррион и сам Карнидж. Будет неплохо, если кого-нибудь из врагов удастся скинуть с крыши, использовав удар с разбега. Против Кэрриона и Карниджа можно попробовать вызвать подмогу в виде Паука или Венома (в зависимости от того, кто вы) с ультразвуковой пушкой, но прежде необходимо найти такой значок в кроне дерева.



создателям игры за то, что они не натравили на наших героев всю эту свору мутантов сразу. Потому что выдержать бой с пятью противниками одновременно было бы не под силу даже такому супер-герою, как Человек-Паук. Первыми на татами выйдут Допельгангер и Демогоблин. За ними — Шрик, Кэррион и сам Карнидж. Будет неплохо, если кого-нибудь из врагов удастся скинуть с крыши, использовав удар с разбега. Против Кэрриона и Карниджа можно попробовать вызвать подмогу в виде Паука или Венома (в зависимости от того, кто вы) с ультразвуковой пушкой, но прежде необходимо найти такой значок в кроне дерева.



## Prospect Park

Этот парк просто наводнен типами, недолголюбивыми супер-героев. Будьте осторожны. Здесь замечена группа вооруженных бандитов, которым, однако, еще далеко до героев вестернов. В основном, этот этап ценен тем, что здесь можно взять продолжение, значок Паука (Венома) и Морбиуса, а также пару сердец. Значок Морбиуса расположен на воротах прямо в начале уровня. Продолжение — высоко на дереве в конце этапа. Все остальное ищите за стволами деревьев.



## Prospect Park 2

Вот она, недолгожданная встреча с уже полюбившимися нам врагами Человека-Паука и Венома. Как их бить и так уже всем известно. Скажу лишь, что довольно высоко слева, на дереве, висит множество всякой всячины и в том числе — значки супер-героев: Даггер, Деатлок, Файерстар и Клоак. С их помощью вы всех перебьете, но, как водится, не до конца. Продолжение следует, расслабляться рано.



В этой точке выбора персонажа вам предстоит серьезно пораскинуть мозгами, прежде чем определиться с героем: Пауку придется нелегко, а Веном, отвисев свое в плену у Карниджа, практически пальцем о палец не ударит. Итак, уровни Человека-Паука.



## Police Station

Кажется весь город сошел с ума из-за Карниджа и его банды. Кругом бандиты, маньяки, сумасшедшие. И все они хотят одного — безвременной кончины Паука и Венома. Вот и в тюрьме случился бунт. Догадаетесь, кому доверят усмирять разошедшихся зеков? Помимо всего



## НЕБЕСПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Чтобы схватить противника, используйте захват паутиной или просто подойдите к нему вплотную. Прodelать это с боссами, кроме Шрик, нельзя. Поднятие противника вверх на руки — просто схватите его и нажмите Вверх. Для того чтобы раскрутить поднятого врага, нажимайте попеременно кнопки В и С. Потом при броске у него отнимется больше энергии. Мощный удар можно провести, когда полоска энергии замерзает. Паук делает «колесо», а Веном устраивает мини землетрясение.



## СЕКРЕТНЫЕ КОМНАТЫ

Ну а теперь, как и обещано — расположение секретных комнат, и как в них попасть. Кстати, эти самые секретные комнаты чрезвычайно полезны даже для супер-героев, особенно в их критические дни. Там можно разжиться жизнями и продолжениями, а здоровье, как известно, лишним не бывает.



**Climb.** Сразу двигайтесь вправо, поднимитесь на паутине над крайним окном и спрыгивайте вниз.

При этом надо развернуться вправо.

**San-Francisco.** Также повернувшись вправо, сделайте свой спец-удар на фоне компьютерного терминала.



**Fantastic 4 Lab** (только для Венома). С самого начала выстреливайте паутиной по диагонали и двигайтесь таким образом влево. Спрыгивайте на второй паутинке в районе стрелки и маленького круга на стене. Кроме того, что попадете в комнату, вам не придется проходить через энергетические заслоны.

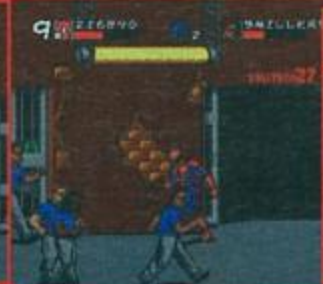


**Police Station.** Просто поднимитесь над камерой с надписью Solitary 27 и спрыгните вниз, зажав «Вверх».

**Manhattan Rooftop.** Тут необходимо сделать обратное сальто таким образом, чтобы попасть на застекленный потолок.

**Ruined Boy's Home** (только для Человека-Паука). В деле проникновения в секретную комнату вам поможет сам Карнидж. Не верите! Тогда встаньте перед входом в здание, повернувшись вправо, и подождите, пока Карнидж соблаговолит ударить своего заклятого врага.

SECRET ROOM



прочего, бандиты завладели пистолетами, и теперь Человеку-Пауку придется не сладко. Хорошо хоть, что лозунг «Бей своих, чтоб чужие боялись!» весьма действенен в толпе. Зеки палят не разбирая — свой там или чужой, и этим грех не воспользоваться. Вам и флаг в руки, ну а я перехожу на следующий этап.

### Manhattan Rooftop

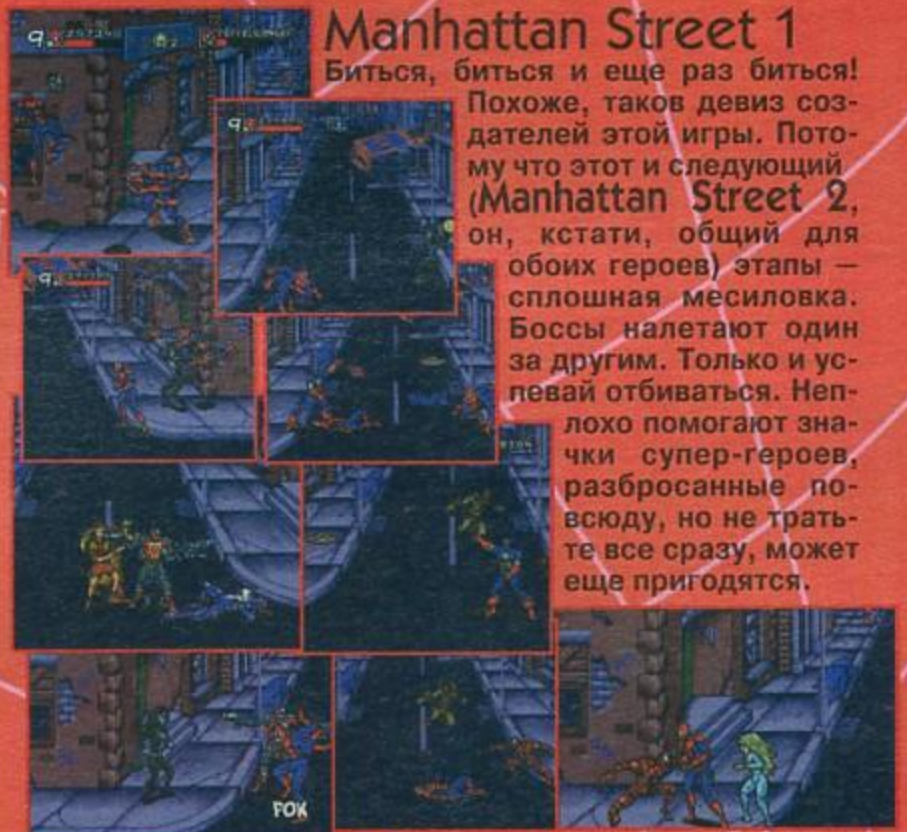
Шрик все неймется. Хлебом не корми, дай подраться, да лучами постреляться. Только на этот раз она где-то потеряла своих дружков и взяла себе в напарники двух панков. С этого уровня Шрик заметно поумень-

ла. При малейшей опасности удирает и затем обрушивается на Паука сверху. Если в этот момент нет возможности увернуться, делайте свой супер-удар.



### Manhattan Street 1

Биться, биться и еще раз биться! Похоже, таков девиз создателей этой игры. Потому что этот и следующий (**Manhattan Street 2**, он, кстати, общий для обоих героев) этапы — сплошная месиловка. Боссы налетают один за другим. Только и успевай отбиваться. Неплохо помогают значки супер-героев, разбросанные повсюду, но не тратьте все сразу, может еще пригодятся.



Теперь о халявщике Веноме, который попал в плен к Карниджу и расслаблялся там, висая над костром под прицелом ультразвуковой пушки, в то время как

Человек-Паук очищал город от всякой мрази. Как я уже сказал, этап **Manhattan Street 2** у них общий, но у Венома, если он не хочет прослыть закоренным халявщиком, есть возможность отличиться, попав на секретный уровень. Для этого вы должны во время демонстрации того, как Карнидж поджаривает Венома внутри статуи Свободы, нажимать попеременно «А» «В». Тогда Веном вырвется на волю, и у вас появится возможность крушить врагов в голове знаменитой статуи.

**The End...** Да вы что, какой еще такой Тхе Энд! Главного-то злодея так толком и не побили. Так что готовьтесь к настоящей драке. Тут вам уже никакие супер-герои не помогут, но зато можно переключаться между Пауком и Веномом. Биться придется на этом и следующем этапе **Ruined Boy's Home**. И с каждым разом Карнидж становится сильнее (хорошо хоть, что не умнее). Так что, можно использовать одну и ту же стратегию. Она такова. Старайтесь все время двигаться вверх-вниз, чтобы Карниджу было труднее пырнуть вашего героя чем-нибудь остреньким. Бейте его с помощью атак с разбега и обычных комбо. Если же совсем невмоготу, то попробуйте использовать те несколько секунд неуязвимости, которые даются при переключении на другого героя.

**Ruined Boy's House** — последний уровень, но конец ли это Карниджа и его команды? Кто знает... Одно можно сказать точно: все эти персонажи будут жить на страницах комиксов и в умах их читателей (смотрителей).





# Monster Truck Wars

У меня появилась новая игрушка. В редакцию наконец-то доставили экспериментальную модель грузовика «Урал» (без кабины, руль выведен прямо в кузов) для перевозки нашей корреспонденции. До почты я вожу грузовик за собой на тросике, пригружая заказанные читателями журналы, коробки компакт-дисков. Зато на обратном пути приходится садиться в кузов и, придерживая хвостом мешки с письмами, браться за руль. Грузовик хороший. Одна беда — дороги узковаты, разворачиваться между машинами трудно. Вот я и придумал тренироваться на электронных играх. «Monster Truck Wars» для этой цели подходит очень хорошо: во-первых, здесь тоже едешь на грузовиках повышенной проходимости, а во-вторых, вид сверху очень напоминает то,



«В» — дополнительное ускорение за счет нитрогорючего (когда есть запас); «Start» — пауза. **Правила.** Для каждой трассы выполняются два заезда — квалификационный (один круг) и гоночный (четыре круга, за исключением последней трассы). Во время квалификационных заездов в нижней строке экрана виден отсчет времени («TIME») и запас нитрогорючего («NO»). В гоночных вместо времени высвечиваются текущая позиция «POS» и текущий круг/общее количество кругов («LAP»). В гоночном заезде участвуют только четыре грузовика, показавшие лучшее время в квалификации. Правда, время это — величина довольно непредсказуемая. У меня бывали случаи, когда самый быстрый компьютерный гонщик повторного заезда приезжал к финишу позже самого нерасторопного компьютерного гонщика предыдущего заезда. Видимо, из-за такого разброса и даются три попытки прорваться в число участников гоночного этапа. На каждую попытку отводится не более 99 секунд. В тече-

можно либо повторить попытку («А»), либо вернуться в главное меню («В»). Но после трех неудачных попыток придется пропускать трассу («А»), либо все-таки возвращаться в главное меню. Во время гоночных заездов эксперименты со сбором призов лучше не проводить. Там хоть время не ограничено, но дополнительных попыток не дается, да и призы перестают появляться, как только финишируют компьютерные противники.

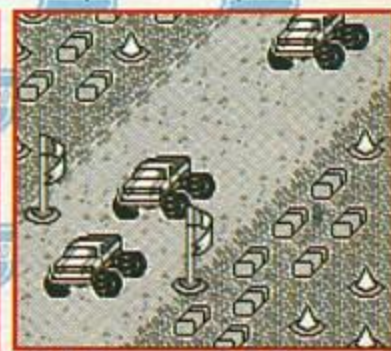
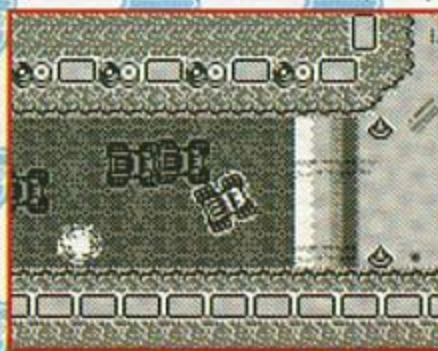
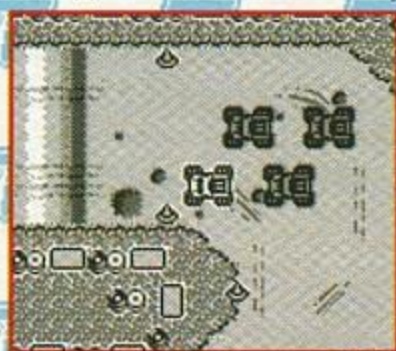
FINAL STANDINGS	
Truck	Pts
EQUALIZER	80
C. Crusher	37
Invader	20
G. Digger	20
Predator	19
Taurus	16

По результатам каждого гоночного заезда начисляются очки и деньги (первое место — 4 и \$400, второе — 3 и \$300, третье — 2 и \$200, четвертое — 1 и \$100). После награждения и подведения промежуточных результатов появляется экран с индикаторами запаса нитрогорючего («NITRO») и состояния основных узлов нашего грузовика: шины («TIRES», улучшают сцепление с грунтом, особенно на поворотах); подвеска («SUSPENSION», стабилизирует поведение грузовика во время езды по горкам); мотор («ENGINE», скорость); шасси («CHASSIS»). Просматривать экран



что видно из кузова «Урала». **Главное меню игры:** «START GAME» — начать марафон из 20 трасс против пяти компьютерных противников; «TRUCKS» — выбрать грузовик по душе (всего восемь грузовиков, по умолчанию дается «CAROLINA CRUSHER». Легче всего сладить с «INVADER». «EQUALIZER» уже менее устойчив на горках. А за рулем «GRAVE DIGGER» и «TAURUS» приходится быть особенно аккуратным). Выбрать грузовик можно нажимая вправо или влево и «Start». Кнопка «А» позволяет просмотреть технические характеристики; «DIFFICULTY» — уровень сложности («EASY»; «MEDIUM»; «HARD» — компьютерные противники не только хорошо ездят, но и могут использовать призы).

**Управление грузовиком.** Джойстик вправо-влево — повороты; «А» — газ;



ние этого времени можно действительно постараться показать хороший результат, а можно и покрутиться на стоящих в ряд легковых автомобилях, собирая призы (расшифровка обозначений приведена на иллюстрациях). Если наш грузовик не попал в гоночную четверку,

можно нажимая вправо или влево. Под каждым условным обозначением есть шкала, позволяющая приблизительно оценить степень изношенности соответствующего узла (индикатор нитрогорючего показывает наоборот, запас). Чтобы узнать эту величину

MONSTER TRUCK WARS™  
Presented by  
Acclaim Entertainment, Inc  
In Association with  
SRO Motorsports (TM)  
And  
4 Kids Productions, Inc.

	Home:	Basis:	Engine:	Power o/p:	Wheelbase:	Height:
CAROLINA CRUSHER	Wadesborough, N. Carolina	'94 Chevrolet 3500	557 cu» Rodeck motor	1,300 hp	152"	11'
GRAVE DIGGER	Kill Devil Hills, N. Carolina	'50 Chevrolet Panel Truck	540 cu» Chevy Bow Tie motor	1,350 hp	130"	10'4"
INVADER	St. Louis, Missouri	'93 Ford	540 cu» Ford	1,200 hp	150"	11'
TAURUS	Granite City, Illinois	'93 Chevrolet	557 cu» McGee Quad O'd cam	1,500 hp	150"	10'6"
PREDATOR	Millington, Michigan	'94 Experimental Panther	575 cu» Arias Hemi	1,400 hp		11'
EQUALIZER	Springfield, Tennessee	'92 Chevrolet S-10	540 cu» Chevy	1,250 hp	152"	11'



**CAROLINA  
CROSER**

*Equalizer*

**GRAVE  
DIGGER**

**INVADER**

**PREDATOR**

**TAURUS**



поточней, можно воспользоваться кнопкой «Select». «А» отвечает за ремонт (а также за закупку дополнительного нитрогорючего), «В» — модернизация (каждый узел можно модернизировать до четырех раз. Текущий уровень модернизации выбранного узла отображает шкала в пустом среднем квадрате второй строки. Нитрогорючее и шасси модернизировать нельзя). Во время заездов в режиме паузы также можно досконально проверить состояние грузовика, но ремонтировать там приходится призами от случая к случаю, а модернизация вообще недоступна. Самое страшное нарушение правил, наказываемое немедленным возвратом в главное меню — полная поломка шасси. Несоблюдение порядка движения по трассе также может при-

вести к неприятным последствиям. Как бы ни был велик соблазн срезать повороты, надо проезжать (хотя бы одним задним колесом) во все ворота из конических стоек. Текущие места, занимаемые грузовиками, определяются порядком, в котором они проезжают очередные ворота. Если автомобиль проскочит ворота, дальнейшее движение не будет засчитано. Над воротами, которые нам надо проехать следующими, мигают флажки, а проезд сопровождается звуковым сигналом. Соблюдение правил — дело, конечно, полезное. Но, чтобы добиться хороших результатов, нужно помнить еще и о подстерегающих препятствиях. Самое опасное — ограждения. Во-первых, если очень не повезет, и грузовик вылетит с трассы, обратно за-

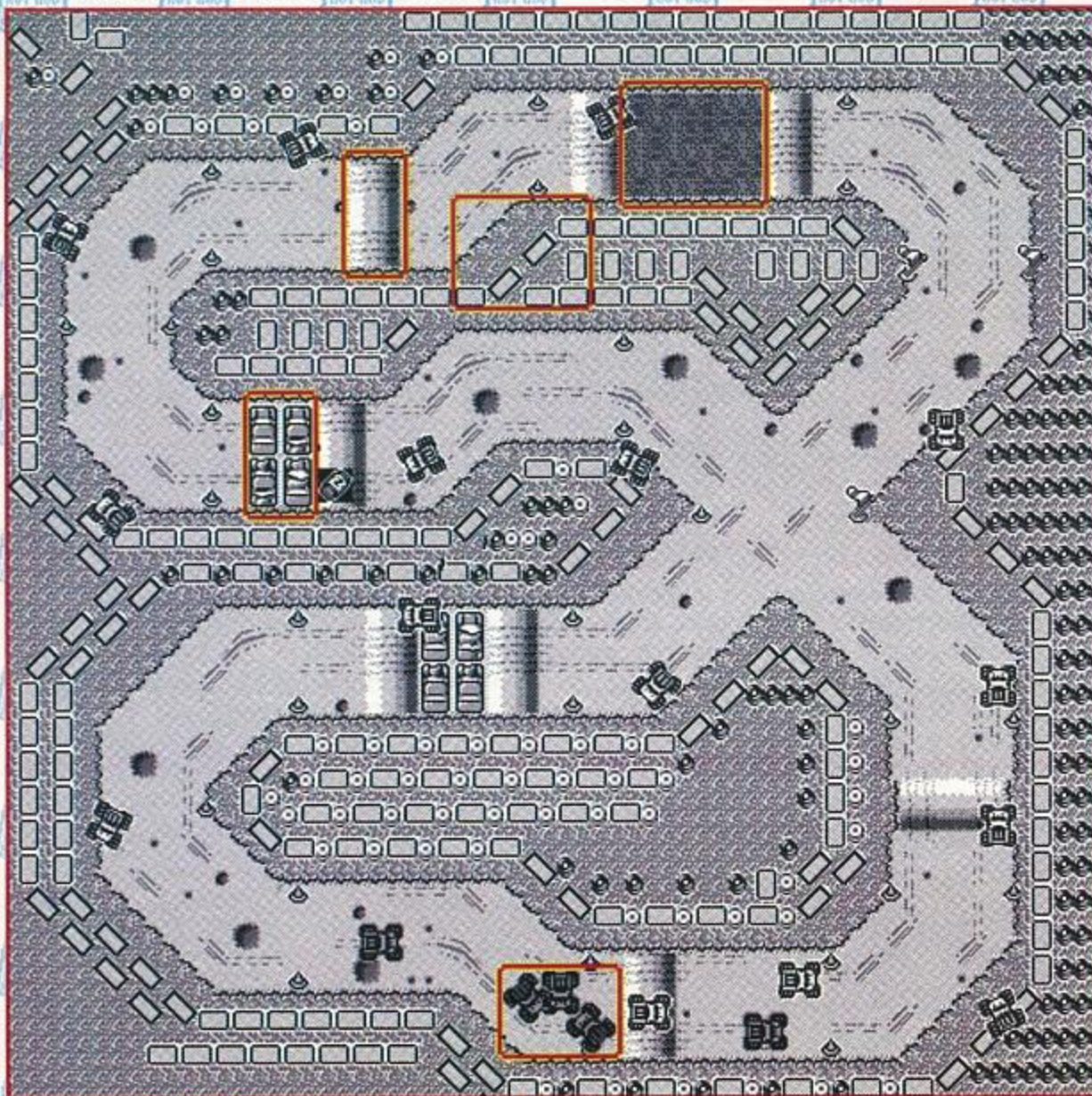
ехать уже нет никакой возможности. Во-вторых, если мы на полном ходу зацепимся за какой-нибудь выступ, проценты повреждений неуклонно будут расти, пока не удастся отцепиться. Впрочем, если ограждение выполнено из сплошных блоков и не имеет выступов, по нему бывает удобно и «поскользнуть», развернув нос слегка в сторону предстоящего поворота. Вторая опасность — компьютерные противники. Иногда их грузовики сцепляются так сильно, что потом еще долго едут вместе. Если такая «карактица» подцепит и наш грузовик, можно смело готовиться к ремонту. Старайтесь вырваться, развернувшись против движения.

Подскакивая на горках, автомобиль теряет управление и скорость. Модернизация подвески позволяет сохранять скорость, но гораздо эффективней приноровиться въезжать на горки под углом. В этом случае грузовик вообще не подскакивает. Впрочем, ездить зигзагами все время довольно-таки утомительно.

Во рвах с водой движение замедляется, а повороты получаются более резкими.

Стоящие в ряд легковушки — не столько препятствия, сколько источник призов. Но даже когда таких источников несколько, в каждый момент времени на трассе может находиться не более одного приза. Все встречающиеся призы показаны на иллюстрациях. На уровне сложности «HARD» компьютерные противники не только их подбирают, но и используют.

**Теперь несколько слов о трассах.** Все они, за исключением последней, являются кольцевыми, с большим количеством поворотов. Чем ближе едешь к внутренней кромке, тем быстрее проходишь поворот и дальше



**Схема трассы города Литл-Рок, штат Арканзас (Little Rock, AR).**

На схеме я обвел основные препятствия, встречающиеся и на других трассах. Наверху: стоящие в ряд легковые автомобили; горка; коварный выступ ограждения; ров с водой. Внизу — компьютерные противники, того и гляди, сцепятся в «карактицу».





## ПРИЗЫ



**Временное ускорение.**  
Вдобавок грузовик перестает подсакивать на горках.



**Пополнение денежного запаса на \$100.** Во время гонки этот приз никаких преимуществ не дает, зато потом..



**Мгновенная починка всех систем грузовика на 10%**



**Восполнение запаса нитрогорючего на 25%**

**Atlanta, GA.** Впервые появляются вертикальные повороты на 180 градусов.

**Tampa, FL.** Ничего особенного.

**Miami, FL.** Выступ на верхнем участке.

**Pontiac, MI.** Очень много горок. Поскольку компьютерные противники не умеют срезать углы и ездить зигзагами, придти первым в обоих заездах довольно просто.

**Chicago, IL.** Выступ на нижнем участке.

**St. Louis, MO.** Выступ на правом участке.

**Louisville, KY.** Первая трасса с перекрестком. На перекрестке никуда сворачивать не надо.

**Nashville, TN.** Выступ слева в правой части

**Memphis, TN.** Ничего особенного.

**Little Rock, AR.** Диагональный перекресток, опять никуда сворачивать не надо. Пожалуй, самая коварная трасса. Я привел ее полностью на схеме.

**Houston, TX.** Ничего особенного.

**Dallas, TX.** Выступ на левом участке.

**Minneapolis, MN.** Ничего особенного.

**Omaha, NE.** Выступ на левом участке.

**Phoenix, AZ.** Ничего особенного.

**San Diego, CA.** Единственная некольцевая трасса. Идет сверху вниз с двумя



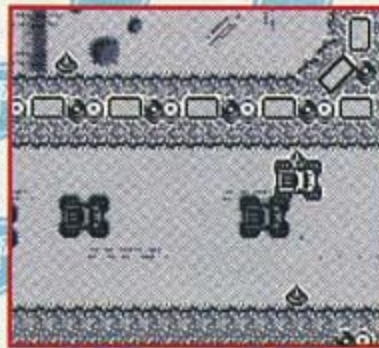
выбранного автомобиля.

**Baltimore, MD.** Выступы на левом и нижнем участках.

**Greensboro, NC.** Выступ на верхнем участке трассы слишком большой, чтобы застрять, но скорость потерять можно. На левом участке — серия из трех горизонтальных поворотов на 180 градусов каждый.

На нижнем участке — выступ вскоре после последнего поворота левой части, поэтому миновать его все же легче, чем попасть.

**Charlotte, NC.** Впервые встречается несплошное ограждение. Скользить по нему рискованно — если грузовик угодит в разрыв, скорости как ни было.



горизонтальными поворотами по 180 градусов. В обоих заездах трассу надо проехать один раз.

**Последний заезд** — скорее формальность, чем действительно решающий поединок. Если всю игру мы стабильно показывали хорошие результаты, последняя гонка компьютерным противникам уже не поможет. И, хотя вполне понятно стремление выиграть все гоночные заезды, теоретически для безусловной победы достаточно набрать лишь 65 очков (а реально и того меньше).

отрываешься от противников. Однако, на некоторых трассах внутренние кромки имеют опасные выступы. Понятно, что на верхних участках такие выступы встречаются снизу, в правых — слева и т. д. Ниже привожу список трасс.

**Philadelphia, PA.** Трасса несложная, позволяет освоиться с характером

ли всю игру мы стабильно показывали хорошие результаты, последняя гонка компьютерным противникам уже не поможет. И, хотя вполне понятно стремление выиграть все гоночные заезды, теоретически для безусловной победы достаточно набрать лишь 65 очков (а реально и того меньше).



**П**родолжая тему предыдущего номера, вновь обратимся к доселе популярной серии игр «Терминатор».

Хотя я не фанат «Super Nintendo», но признаю, что она мощнее моего любимого «Mega Drive». В 1992 году аркадная, очень классная стрелялка «T2» была переведена на Sega. Спустя немного времени она появилась и на «Super Nintendo» и, в отличие от «Mega Drive», почти ничего при переходе на 16 бит не потеряла. Как и на аркадном автомате в эту игру можно играть вдвоем. Два перепрограммированных терминатора Модели 101 T-800 сначала в 2029 году помогают повстанцам, а потом переносятся в наши дни, чтобы спасти Джона Коннора.

**Ход игры.** Сначала, среди разрушенных ядерной войной зданий, вы помогаете повстанцам. Вас атакуют эндоскелеты T-800 и летающие охотники-убийцы. Стараясь не попасть по людям, вы отстреливаете от врагов, выбивая заодно из попадающихся внизу экрана коробочек всякие полезные вещи. В коробках в разных частях пейзажа можно найти обои для фазовой винтовки, ракеты, защиту для тела вашего терминатора BODY SHIELD, монеты, добав-



**Управление:** джойстик — прицел по экрану, «У» — автоматическая фазовая винтовка, «В» — ракеты в будущем, винчестер и гранатомет в настоящем времени. Возможно в игре использование светового ружья для SNES — SUPER SCOPE.

**Третий этап,** на мой взгляд, самый сложный в игре. Нужно сопроводить джип с Джоном Коннором до базы Скайнета. Парень, сидящий в кузове джипа, заранее поворачивает свою установку в сторону, откуда должен появиться летающий охотник. Советую, провозжая охот-

ляющие по одному продолжению — CONTINUE, FULL RECHARGE — восстановители энергии терминатора, PLASMA ENERGIZER — усиливает вашу огневую мощь. В конце первого этапа босс: огромный робот-убийца на гусеничном ходу. Чтобы без проблем с ним справиться, расстреляйте сначала лазерные установки, торчащие по сторонам корпуса, потом верхушку корпуса, затем сам корпус. Внимательно смотрите, из каких частей робота в вас летят разряды тока.

**Второй этап** — бой с прорвавшимися в подземный сектор терминаторами-киборгами такой же, как и ваш, модели 101 T-800. Кроме них попадают эндоскелеты и орлы — летающие роботы со встроенной автоматической установкой. Рекомендую не жалеть на них ракет. И еще: в конце этапа в огнетушителе на стене — CONTINUE.

ника-убийцу огнем автоматической винтовки, выпускать в него две ракеты. И берегите стрелка в кузове.

**Четвертый этап.** Скайнет успел забросить в прошлое терминатора, чтобы покончить с совсем еще юным Джоном Коннором, и вам предстоит отправиться на перехват. В начале расстреляйте охотников, пока они не успели взлететь. Добравшись до ограды, разбейте дверцу, стреляя в ее центр. Враги — эндоскелеты, киборги. Из ангара с номерами на люках выскакивают орбы и механические змеи, так что поскорее громите ракетами люки. После ангара еще одна встреча с роботизированным танком-убийцей, затем сам генератор под мощной защитой. Огонь по оборудованию, что с боков массивных дверей, и двери разошлись. Снова обстрел охранной системы ракетами, и вот вы захватили генератор. Вперед, в смысле назад, в двадцатый век, к Джону и Саре Коннор.





крутой облом. Наконец Джон с матерью укрылись на заводе, а враг, похоже, решил всерьез вами заняться. Выстрел из винчестера сбивает его на пол, после стреляйте в цистерну с жидким азотом, чтобы остудить боевой пыл T-1000. Вскоре враг замерзает, следует классическая фраза — «Хаста ла виста, бейби!» И выстрел по ледяной фигуре. Джон бежит, чтобы скинуть в расплавленный металл чип и механическую руку. На посмошок портят настроечные полицейские с автоматами. После, опять

**Пятый этап** — вы в компьютерном центре. Расстреливайте компьютеры и прочее оборудование. Вместо ракет винчестера с картечью. Мно-

гоствольный пулемет — MINI GUN. Проходящая по экрану Сара устанавливает на взрывчатку взрыватели: теперь, вовремя выстрелив по взрывателю, можно обезвредить полицейский спецназ и

отогревшись, появляется T-1000 и пытается подобраться к Джону, не забывая

вертолеты. В конце этапа вы проникаете в лабораторию, где делают микрочипы. Тут вам помогает Джон, подбрасывая на пол патроны для винчестера. Как только он забирает чип и руку, оставшиеся от первого киборга-убийцы, появляется T-1000, суперохотник из жидкого металла и, похоже, вначале путает вас с Джоном Коннором.

**Этап шестой.** Сара с Джоном удирают на броневичке из компьютерного комплекса, а вы прикрываете их, отгоняя очередями вертолет с T-1000,

постреливать и в вас. Очередями и картечью загоните врага на край площадки, туда, где течет металл. Сверху медленно опустится гранатомет. Очередью подберите его. И помните: у вас только один выстрел из

M-79, пока жидкая образи-

который пытается влезть в броневичок. В конце концов вертолет все же разбивается, и враг начинает таранить броневичок огромным грузовиком с прицепом. Стреляйте по кабине из винчестера, иначе будет

на балансирует на краю. Удачный выстрел, и T-1000 сейчас станет очень жарко.

**MISSION COMPLETE.** Джон и его мать живы, а Судный день откладывается. Спасибо за игру и не забудьте записать свои инициалы на доску почета.

**MISSION COMPLETE.**

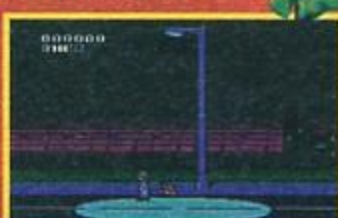
JOHN CONNOR IS ALIVE, BUT RESEARCH AT CYBERDYNE WILL CONTINUE. JUDGMENT DAY IS STILL POSSIBLE.





О происхождении такой бредовой идеи, как попытка завоевания мира овощами-мутантами, судить не берусь, но в 1980-м году вышла в Америке «Атака помидоров-убийц» — ужасно смешная, по мнению некоторых, пародия на фильмы о пришельцах, мутантах и прочей пакости. Фильм провалился... Двенадцать лет спустя неизвестные (по причине моего китайского картриджа) кудесники сваяли одноименную иг-

000000  
GREATEST OBSERVATION



ру. Судя по всему, в хиты ей тоже не выбиться, но тому уж не сценарий виной... Сложноватой игра получилась, на первый взгляд. И несмотря

на красочную графику и трехмерность лабиринтов, интерес у геймера, не достигшего пока вершин мастерства, вскоре пропадает. Конечно, я постараюсь это предотвратить советами по прохождению, но многим не помешает

знать такой секрет: нажав ВВЕРХ и Start одновременно, вы нарастите энергию героя и запас жизни до максимума.

Ведь призы-жизни встречаются очень редко, а начальных трех (при двух продолжениях) хватит не надолго... После каждой гибели герой получает половинный запас энергии, восстанавливающие ее призы лежат на каждом шагу, но врагов все же гораздо больше.

Представлю главных действующих лиц. Некий доктор Гангринус научился приручать помидоры и хочет с их помощью отомстить не понявшему его человечеству.

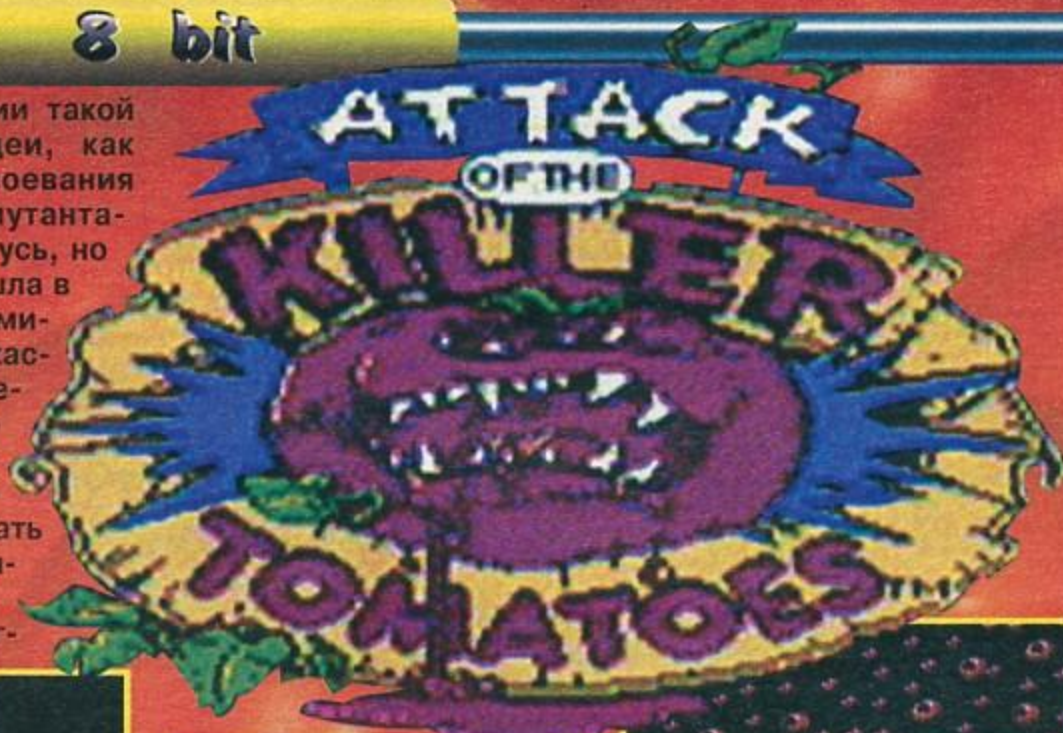
Для начала — в масштабах родного города Сан-Зуччини.

Земляк Гангринуса, юный Чэд Финлеттер, призван помешать запуску термотоматной ракеты. Ему предстоит одолеть шайку помидоров-убийц во главе с генералом Золтаном. А комментирует происходящее вездесущий репортер Уиттли Уайт. Начинаются события на улицах Сан-Зуччино, куда из многочисленных канализационных люков вылезли краснорожие бандиты. Руководит на-

ступлением Томачо, он вас встретит в конце улицы. На врагов, по возможности, не отвлекайтесь. С мелкими помидоринами вообще лучше не связывайтесь, прыжками Чэд бежит быстрее. Более крупных можете шмякать ботинками, как и надоедливых ворон. Томачо вас не обидит, спляшите на его котелке и ныряйте в ближайший люк. Здесь уже начнет

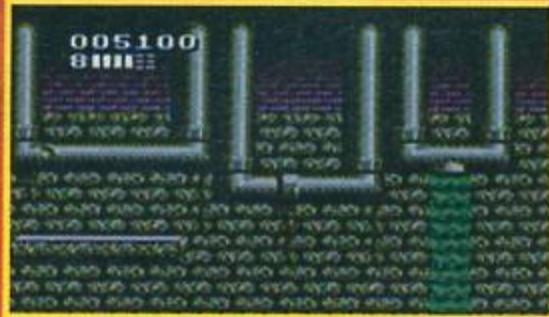
протекающими трубами, слизкими стоками и водоплавающими крысами. Еще встречаются червяки, пауки и головы панков с ножками. А дважды вам придется перепрыгнуть исходящую плевками кучу Кетчака — бить ее бесполезно. Встретив злого доктора, бегите за ним во вторую по счету дверь. Там он начнет... играть на органе! Но вместо звуков, разумеется, из труб будут вылетать помидоры. На краткое время вам активи-

вируют вторую кнопку джойстика, чтобы бить орган булыжниками. Поскольку с уменьшением числа годных труб обстрел снижаться не будет, начинайте с правой стороны инструмента — трубы на его левой части без проблем закидаете, стоя в их «мертвой зоне». Неудавшийся музыкант улетит в свое логово, туда же по улице отправится и Чэд. Дом сумасшедшего профессора пе-





реоборудован под цех оживления помидоров, охраняет его рогатый овощ по кличке Бифштекс и летающий робот. Оба врага неуязвимы, а вот путешествующие по транспортерам помидоры при желании можно помять на пути к вершине. Ваша цель — рубильник под правой частью бункера с сырьем. Коснувшись его, Чэд упадет на потолок. Осталось вернуться в таком положении к началу уровня и «упасть» к основанию сис-



темы воздуховодов. Там героя начнет преследовать кошмарный призрак, избежать которого временами практически невозможно. Не зря то и дело встречается корм. А искать вам надо рубильники дабы, меняя «гравитационный заряд» Чэда, довести его до выхода. Несмотря на обилие существ в от-



крывшейся вашим глазам комнате, задерживаться в ней не стоит... Затем опять встрянет журналист со своим репортажем, объявив о достижении вами цели — пусковой установки ракеты Судного Дня. Лабиринт здесь не ахти какой, но постоянные атаки ворон, пауков и клыкастых клонов Фанга (одного из главных помидоров) вынуждают выбрать кратчайший маршрут. На охраняемые лучевые устройства и

врагов забейте и смело прыгайте от угла до угла квадратных лесов, окружающих ракету. От вершины второй лестницы можете сходить налево за жизнью, затем на пути встанет очень странный враг, неуязвимый и очень агрессивный синьор Золтан. Таких еще встретится два, и каждый раз вам придется поло-



житься на удачу или приведенный ниже секрет. А чтобы не пришлось проходить «сквозь строй» еще раз, от первого следуйте по лестнице вверх, потом направо и снова вверх. Чэд сам позаботится о достигнутой боеголовке, после чего пойдут вроде как титры игры, но... Явится вдруг недобитый Гангринус и порадует известием, что приближается, мол, супер-помидор Ларри. Проскользнув меж зубов этого поглотителя миров, Чэд продолжит свой путь к свободе по рыхлым розовым внутренностям. Помимо стекающих с потолка крыс, ползучей и летучей мелочи, вам пару раз встретится последний член злодейской верхушки, также неуязвимый, но практически неподвижный Маммато. Вообще этот уровень можно рассматривать как бонус-раунд, благодаря уйме восстанавливающих энергию призов. Единственная хитрость — ведущий к выходу корешок появится, лишь когда вы пару раз пройдете мимо. А закончится все вот чем. Повиснув на обнаруженной сосульке, Чэд пронзит гигантский помидор насквозь, и тот растечется по окрестным лесам. И уж на этот-то раз вам точно покажут имена изготовителей!

## Eler Cant



鉄拳  
TEKKEN 2  
10 GAME  
10 US 20  
LEVEL 1 2 3

По проверенным данным агентурной сети редакции вышла в свет 8-битная версия «Tekken 2». Иллюстрации прилагаются. Мы с радостью предоставим страницы нашего журнала геймерам, которые видели эту игру и готовы поделиться своими впечатлениями.





# СТРАНА МОРОЖЕНОГО

*Сажу и смотрю демо «Мортал Комбат 3». На экране Синдел с громогласным воплем сдирает мясо с Сони Блейд. Медленно выплывает кровавая надпись FATALITY. А вот Джейд насаживает врага на шест и крутит им до посинения. И везде кровь, убийства, насилие... Сплошняком мрачный американский юмор: адские поцелуи, раздувающиеся головы... Надоело! Надоело!!! Хочется чего-нибудь доброго и забавного. Чтобы сюжет игры был оригинален, а в самой игрушке никаких жестокостей, и чтобы на тему какую-нибудь приятную. Сыр? Молоко? Мо... Мороженое!!! Какая бы «вкусная» получилась игра! Стоп! Такой игры нет? Значит, придумаем!*

**В**ысоко в небе, на облаках, находится страна Мороженого. Именно здесь готовят самое лучшее в мире мороженое, используя нежную и легкую массу облаков. Раз в 10 лет жители столицы, города Айса, собираются на Центральной площади, чтобы узнать новый рецепт приготовления мороженого у Говорящей ледяной статуи... Но однажды статуя была похищена завистливыми монстриками. Кошмар! Талисман утерян!! Теперь вся надежда на Вас — короля страны Мороженого...



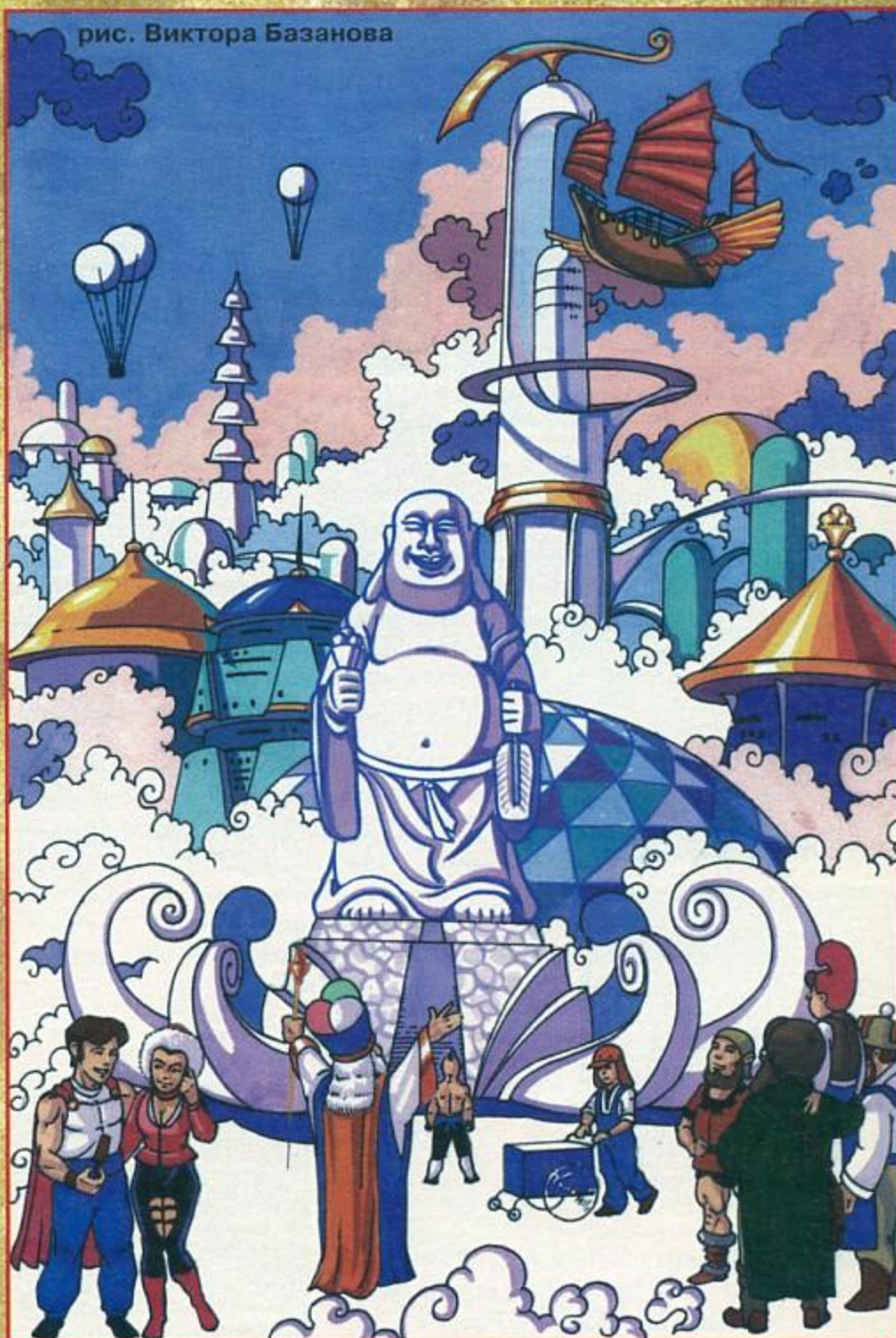
## Состав инвентаря:

- Мороженое — боеприпасы.
- Еда — восполнитель энергии.
- Сосулька (берется в прыжке) — восполнитель всей энергии.
- Монолыжа — средство преодоления глубоких сугробов.

## Противники и средства борьбы с ними

- Монстрики — одного брикета достаточно, чтобы успокоить любое из этих существ.
- Дракончики — необходимо забрасывать мороженым их гребенчатые спины, иначе оно растает в пламени живой «газовой горелки».
- Кондоры — как ни печально, лишь уворачиваться.
- Снеговики — сталкивать на костры рыбаков.
- Рыбы, очевидно близкие родственницы пираний — закармливать их мороженым до отвала.

рис. Виктора Базанова



## Управление в игре

- Стрелки — движение, прыжки, приседание.
- A — вызов инвентаря
- B — применение вещей
- C — бросок мороженым
- X — подобрать предмет
- Y — вызвать друга
- Z — выбор «меню» друзей
- Start — пауза



**Публикуем сюжет игры Александра Скворцова — победителя конкурса Великого Дракона «Мороженое столичное — самое отличное!»**

**Уровень 1.** Столица, город Айс. Улицы города представляют собой запутанный лабиринт. Вы должны добраться до дворца, где найти карту с дальнейшим планом поисков. Но прежде вам нужно отыскать в лабиринте ключ, без которого во дворец не проникнуть. К счастью, врагов на этом уровне нет, и ничто не мешает вашим поискам. Только не пропускайте предметы, валяющиеся в беспорядке на улицах города, особенно ведро, рупор и сломанное весло — они вам очень пригодятся.

**Уровень 2.** Приятная прогулка по облакам. Приятная, если не считать маленьких монстриков. Но и они быстро «перевоспитываются». Кидайте в них мороженое. Монстрик стремительно ловит его и, проглатывая, говорит: «Я хочу стать твоим другом!». От этой фразы у вас прибавляется энергия. Но вот воздушная река, течение которой уносит мышонка. Поймайте его рупором. В благодарность за спасение он даст вам свечку, без которой нельзя продвигаться внутри облаков. А спички вы изымете у очередного монстрика, накормив его мороженым. Теперь садитесь в ведро, весло в руки и — вплавать по реке! Кругом хищные рыбы, которые



**Фонтан фантазий**



очень любят пробовать на зуб отважных путешественников. Но еще больше они любят мороженое, а потому не скупитесь! В конце реки вас поджидает дракончик. Закидайте его мороженым, и он вам даст шубу и шестеренку.

**Уровень 3.** Грозовое облако. Сразу становится понятным, зачем вам шуба, свечка и спички. Здесь очень холодно и темно. Комья снега несутся вам навстречу. Разгребите высокий сугроб при помощи найденной неподалеку лопаты, и вы увидите, что причина жуткого снегопада — сломавшаяся машина погоды. Замените в ней шестеренку, и тут же засветит солнце. Снег начнет таять, и струя воды унесет вас с облака.

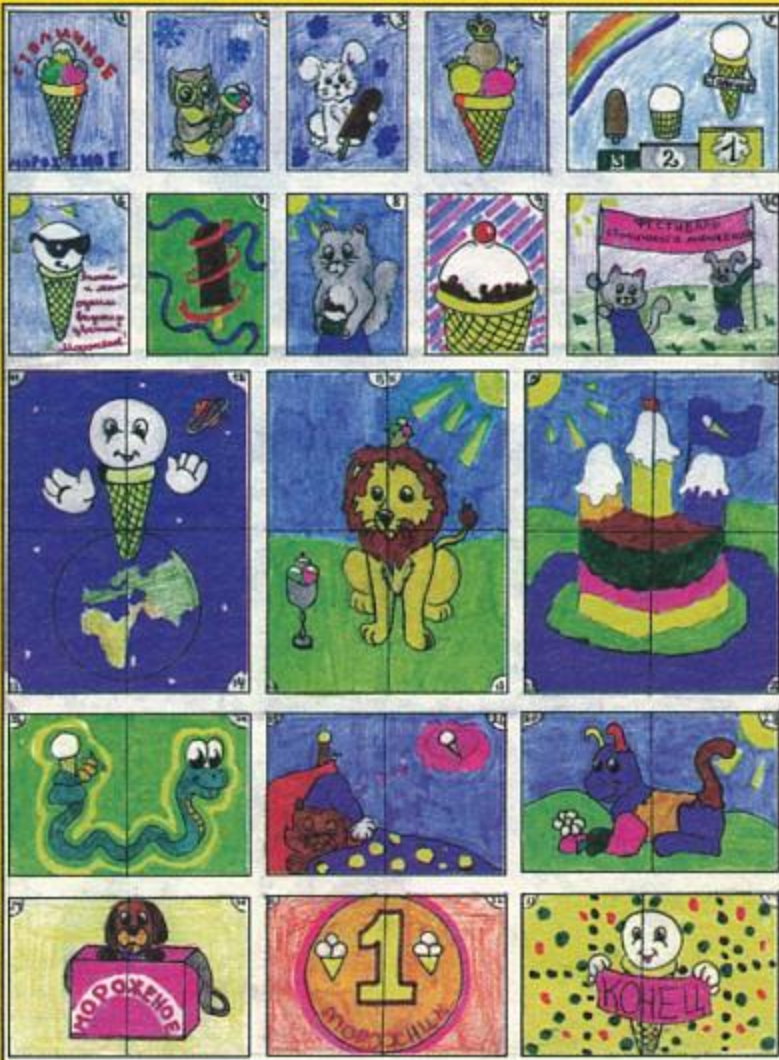
**Уровень 4.** Полет между небом и землей. Это «ночный» этап, который нужно пройти

быстрее, чем за минуту. Вы должны долететь до вершины горы, уворачиваясь от кондоров. Но ни в коем случае не кидайте им мороженое, кондорам оно придется по вкусу, и они начнут вас активно преследовать, требуя новых и новых порций.

**Уровень 5.** На вершине горы вы найдете ледоруб и термос с чаем. Спуститесь вниз на замерзшую реку, где сидят рыбаки, греясь у костров. Нападающих на вас снеговиков кормить мороженым не нужно — им и так холодно. Лучше толкайте их поближе к кострам, пускай погреются. Отыщите место, где лед достаточно тонок, и проломите его ледорубом. Образуется полынья. Дальше отправляйтесь вплавать. Надеюсь, вы не потеряли ведро и весло?

**Уровень 6.** Финал. Проплывите немного, сбивая сосульки для пополнения энергии перед финальной схваткой. Вот он, главный монстрик — снеговик. Облейте его чаем из термоса, и он растает. Идите по карте и возьмите Говорящую статую. Она сама расскажет вам, как вернуться в страну Мороженого.

**Уровень 7.** Призовой. Фабрика мороженого. Побегайте по ней и создайте новый сорт мороженого, самый вкусный на свете!



**Автор рисунков — вкладышей в мороженое Кукуреко Катя, 2-е место в конкурсе Великого Дракона «Мороженое столичное — самое отличное!»**







# 30

# САМЫХ ЗНАЧИТЕЛЬНЫХ ПЕРСОН ИГРОВОГО МИРА



Стремление к иконизации личности, присущее кинобизнесу и звукозаписывающей отрасли, давно стало отличительным признаком и игровой индустрии. Синеманы и аудиофилы преклоняются перед творчеством Федерико Феллини и Дюка Эллингтона, у геймеров есть свои идеалы — например, Сигерю Миямото и Йу Судзуки. Ведь за каждой игрой стоят живые люди. Образованные, талантливые, целеустремленные. Составляя данный список, я постарался сделать так, чтобы читатель смог лучше понять этих людей, и то, чем они живут и для чего трудятся. Текст, ко-

торый вы сейчас прочтете, полон перекрестных ссылок и пояснений, он способен дать вполне четкое впечатление о развитии всего игрового мира за последние три десятка лет. И кто знает, может быть этот материал послужит той искрой, что зажжет пламя в сердцах наших читателей, чувствующих, что могут пойти по тернистой, но увлекательной стезе создания игр, но не знающих, какой первый шаг им стоит предпринять. Сразу же оговорюсь, что наш список ни в коем случае нельзя считать рейтингом, все персоны в нем занимают случайные позиции.

Также просим не обижаться поклонников Роберты Уильямс, Джона Ромеро или Лорда Бритиша: при составлении материала учитывались только деятели индустрии видеоигр; безусловно, что при включении сюда личностей, прославившихся на поприще создания игр исключительно для компьютеров, список бы выглядел иначе. Но так как мы журнал, посвященный приставкам, оставим игровую PC-индустрию на рассмотрение соответствующих изданий.

— Агент Купер



## 1. Нолан Бушнелл (Nolan Bushnell)

Родился в штате Юта (США) в 1943 году. Человек, считающийся отцом индустрии: им разработана Computer Space, первая коммерческая видеоигра. В 1972 году Бушнеллом была основана Atari Corporation, вплотную занявшаяся электронными развлечениями. Автор знаменитых хитов Pong и Breakout, на которых выросло нынешнее поколение игровых разработчиков, Бушнелл стоит и за выпуском первой домашней игровой приставки, Atari 2600. Однако в 1976 он неожиданно продал свое детище фирме Atari конгломерату Warner Communications и покинул основанную им отрасль развлечений. Известно, что Бушнелл — настоящая профессиональная настольная игра го, развивающая стратегические навыки и чувство баланса. Сейчас он ищет способ создать сетевую игру, в которой одновременно могли бы участвовать, не отягощая себя чтением длинного списка правил, сотни и тысячи человек.



## 2. Хироси Ямаучи (Hiroshi Yamauchi)



Правнук Фусадзиро Ямаучи, основавшего в 1889 году фирму Nintendo, Хироси в возрасте двадцати лет унаследовал семейное дело. В начале семидесятых Nintendo была крупнейшей производителем игровых карт в Японии. Через несколько лет стало понятно, что карточный бизнес теряет прибыльность, и Ямаучи бросился во все тяжкие: рассматривались проекты производства быстроприготовляемого риса, бейсбольных бит, даже спортивных лазерных пистолетов. Но только электронная игрушка Ultra Hand, спроектированная молодым инженером по имени Гумпей Йокой,нискала потребительский успех: за несколько дней было продано 1,2 миллиона этих простеньких манипуляторов. Вскоре последовали игры для аркадных автоматов и серия электронных игр Game & Watch (1980), пиратским способом выпущенная в Советском Союзе как «Ну, погоди!», «Тайны океана» и «Веселый повар». Ямаучи прочно развернул Nintendo в сторону электронных



развлечений, лишним доказательством чего стала приставка Famicom, появившаяся в 1984. Затем мир увидел Game Boy (1989) и Super Famicom (SNES). Успех последней нинтендовской приставки Nintendo 64, успех при всех ее недостатках — во многом заслуга хорошего руководителя, которым, безусловно, является Хироси Ямаучи. И хотя он признает, что мало знает о техническом аспекте дела, его деловой нюх безупречен, он прекрасно чувствует любые изменения рынка и всегда знает, как на них отреагировать. Ямаучи-сенсэй говорит, что освободит свой пост в 2000 году (ему исполнится 73), уступая руководство Nintendo молодой и талантливой смене.

## 3. Сигерю Миямото (Shigeru Miyamoto)

Миямото сделал для видеоигр столько же, сколько Дисней для мировой анимации. Этот эксцентричный игрок на банджо с «битловской» прической в 1977 году нанялся на работу в Nintendo. После полного фиаско первых трех нинтендовских аркадных игр в США, Хироси Ямаучи потребовал от новичка Миямото создать что-то концептуально свежее и необычное. Тут же родилась на свет история о ярост-



ной горилле, похитившей девушку своего хозяина. Вскоре Donkey Kong (а именно о ней идет речь) получила приз как вторая по популярности аркадная игра 1981 года. За последующие восемнадцать лет под руководством Миямото было разработано настоящее созвездие шедевров, среди которых The Legend of Zelda, Adventures of Link, Star Fox, Yoshi's Island и Super Mario 64. Почти 13 процентов из более чем миллиарда картриджей, проданных Нинтендо за всю ее историю — игры, созданные Миямото и его командой R&D4 (при этом не считаются вещи, вроде Super Mario Kart и Mario Paint, над которыми трудились другие люди). Последняя на данный момент работа мастера The Legend of Zelda: Ocarina of Time уже получила статус игрового бестселлера.

## 4. Гумпей Йокой (Gumpei Yokoi)

Бывший глава подразделения R&D1 компании Nintendo, куда Йокой пришел еще в 1969 году. Быстро продвигался по службе, изобрел первую прибыльную нинтендовскую игрушку Ultra Hand, разработал первую в мире портативную видеоприставку, работающую на сменных картриджах, Game Boy (1989). Он принимал участие в созда-







нии линии товаров Game & Watch, работал над восьмибитной серией игр Metroid. После ошеломительного провала придуманной им портативной системы Virtual Boy (3D+объемная стереоскопическая графика), Йокой в 1996 году завершил свою 27-летнюю карьеру в Nintendo. Уволившись, он продолжал исследования в области создания портативных приставок, участвовал в создании WonderSwan от Bandai. Трагедией для всего игрового мира стало известие о том, что Гумпей Йокой погиб в автомобильной аварии 4 октября 1997 года. Вклад этого человека в индустрию огромен, равно как и оставленное нам наследие — ведь Game Boy и сейчас, через десять лет после своего появления, лидирует как самая популярная портативная игровая система!



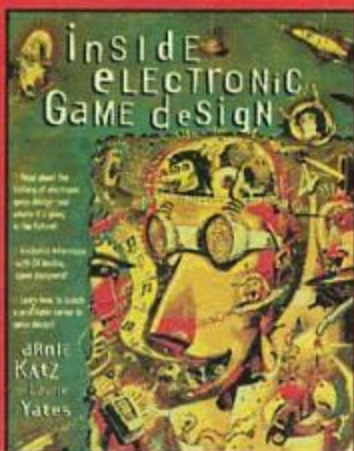
## 5. Ю Судзуки (Yu Suzuki)



Глава команды AM R&D#2, сегодшний профессионал ранга Миямото, гениальный программист Судзуки приложил руку практически ко всем более-менее известным аркадным проектам Sega, начиная еще с такой классики, как Hang On, Space Harrier, Out Run и G-Loc. Под его руководством были раз-



работаны этапные, первые в своем роде 3D-сериалы: Virtua Racing, Virtua Fighter, Virtua Cop. Эти игры задали направление, по которому сейчас развивается индустрия в целом. В данный момент Судзуки вносит завершающие штрихи в свой самый масштабный проект — двухсерийную экшн-RPG под названием Shen Mue, выходящую на Dreamcast.



## 6. Арни Кац (Arnie Katz)

Первопроходец в области игровой журналистики. Кац и его друг Билл «Игровой доктор» Кункель в 1978 году стали первыми, кто на регулярной основе публиковал отзывы об играх в общегосударственном издании, журнале Video. В 1981 он стал со-издателем первого американского журнала, целиком посвященного видеоиграм, с «оригинальным» названием Video Games. К 1990 году Кац ушел из бизнеса, лишь пару лет назад предприняв достаточно жалкую попытку запустить журнал Electronic Games. Но EG, про-

дукт восьмидесятых, вся редколлегия которого состояла из людей за сорок, не нашел отклика у геймеров девяностых, после чего «эволюционировал» в равной степени плохой журнал Fusion и был вскоре поглощен Intelligent Gamer. Так свет увидело, как подметил щедрый на эпитеты Зак Местон, «самое глупое и неактуальное игровое издание десятилетия» — Intelligent Gamer Fusion.



## 7. Трип Хокинс (Trip Hawkins)

Еще будучи простым сотрудником Apple Computer, Трип уговорил Джоэля Биллингса писать свои игры не под Northstar (который вскоре не выдержал конкуренции), а под Apple II. У Хокинса определено было чутье. Основав Electronic Arts, компанию нового типа, он правильно предположил, что игровая индустрия будет развиваться сродни звукозаписывающей, только звездами станут не исполнители, а программисты и художники. Он был прав, говоря об исключительных качествах Commodore Amiga как игровой машины, но все-таки ошибся, рассчитывая ее место на рынке. Он снова был прав, предсказывая светлое будущее формату CD-ROM, но опередил время, выпуская свою приставку 3DO — по тем временам слишком дорогостоящее (\$700) удовольствие для большинства геймеров. Хокинса часто называют самым известным пророком игрового мира, ведь его главному предсказанию — о том, что компьютерная развлекательная индустрия станет вторым Голливудом — похоже, суждено сбыться.

## 8. Кендзи Эно (Kenji Eno)



Поистине уникальная фигура: игровой дизайнер, умудрившийся создать из себя самого настоящего поп-идола. Хотя список работ Эно и возглавляемой им небольшой студии WARP не так уж велик (он состоит из двух знаменитых триллеров: D и Enemy Zero), этот длинноволосый великан с завидной регулярностью появляется в эфирах японского телевидения и радио, рекламируя, среди всего прочего, свои способности пианиста. Где бы Эно ни появлялся, его мгновенно начинают штурмовать толпы восторженных фэнов, готовых идти на все, лишь бы пообщаться со своим кумиром. Другое дело, что слава Эно заслуженная, ведь не каждый в наше время может удачно совмещать способности художника, программиста, композитора и при этом выпускать неплохие игры.

## 9. Алексей Пажитнов



Московский математик всегда интересовался настольными играми и ребусами. Основой для созданного Пажитновым в 1984 году Тетриса послужила игра пентомино, ставившая задачей правильно расположить в коробке геометрические фигуры. Коробка превратилась в стакан, игра перенеслась на экран, остальное — достояние истории. Хотя Тетрис разошелся тиражом в 40 миллионов копий, его изобретатель в свое время не получил за это ни копейки: советское законодательство не поощряло подобного рода заработки. Впоследствии издателем таких творений Пажитнова, как Faces, Welltris, Knight Moves и Hatris, стала компания Spectrum Holobyte. Некоторое время назад Алексей Пажитнов начал работать над созданием набора головоломок Puzzle Collection по заказу Microsoft.

## 10. Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu)



Пятнадцать лет назад молодой парень, освоивший пианино в возрасте 12-ти и мечтавший стать новым Элтоном Джоном, зарабатывал на жизнь, сочиняя музыку для теле-реклам и нанимаясь временным клавишником в малоизвестные «гаражные» группы. Теперь Нобуо Уемацу один из самых известных игровых композиторов, работающий в самой Squaresoft. Именно он — бессменный автор музыки к сериалам Final Fantasy и Romancing Saga. Вместе с Ясунори Мицудой он создал потрясающий саундтрек к одной из лучших SNES-овских ролевых игр Chrono Trigger. Мелодии, написанные Уемацу, изданы отдельными альбомами, существует множество их версий — от симфонических обработок до танцевальных ремиксов. Музыка из Final Fantasy VII стала первым и последним игровым саундтреком, попавшим в общепонятный музыкальный хит-парад за всю его историю и продержавшимся там больше месяца.

## 11. Масаюки Уемура (Masayuki Uemura)

С детства будучи на «ты» с разнообразным электронным оборудованием, этот исполнительный японец в середине семидесятых легко получил работу в Sharp, а затем перешел в Nintendo. Именно он разработал восьмибитную приставку Famicom (NES в США и Европе). До Famicom игровые приставки проектировались инженерами — создателями офисной техники, и результаты обычно были далекими от потрясающих. Уемура, понимая, что стандартный процессор 6502 CPU не сможет хорошо работать с графикой, добавил еще один чип, PPU (Picture Processing Unit). Завершенная Famicom смогла воспроизводить больше цветов и обладала намного большим объемом оперативной памяти, чем другие приставки на рынке (Atari 7800, Intellivision). Это плюс сотни качественных игр сделали Famicom (NES) самой удачной приставкой в истории. Но Масаюки Уемура не остановился на достигнутом, и в 1991 публика увидела его новую разработку — 16-битную Super Famicom (Super Nintendo), работа над которой велась еще до выпуска Sega в 1989 году Mega Drive. Самым заметным отличием SNES от MD стал режим Mode 7, позволяющий вращать и масштабировать объекты. «16-битная война» завершилась в пользу SNES, на которой вышли Chrono Trigger и Donkey Kong Country, в то время как Sega не смогла предложить ничего стоящего. В разработке Nintendo 64 Уемура участия не принимал.





## 12. Дэвид Перри (David Perry)

Страстью к играм Дэвид Перри заболел в подростковом возрасте, еще когда жил в родной Ирландии. Вскоре появилась идея заняться написанием собственных игр, однако родители не одобрили подобного занятия, считая его бесцельной тратой времени и сил. Чтобы доказать свою правоту, Перри ушел из дома и устроился программистом в одну из европейских фирм-издателей видеоигр. Жалованье составило всего 5000 долларов в год. Первые его творения для компьютеров Commodore Amiga и Spectrum: Supremacy (Overlord в Америке), Dandare, Paperboy II, Smash TV — получились на редкость удачными. Далее жизнь Перри оплетена сказаниями и легендами. К тридцати годам он стал игровым разработчиком с мировым именем, успел потрудиться над полусотней игр (среди них Teenage Mutant Ninja Turtles, Disney's Aladdin, Global Gladiators, Cool Spot, Earthworm Jim 1 и 2, MDK, Wild 9), основал в 1993 году собственную

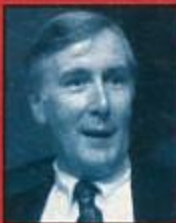


компанию Shiny Entertainment. В данный момент там всю идет работа над двумя играми: необычной бродилкой Messiah и симулятором R/C Stunt Copter. Между прочим, Перри самый высокий в игровой индустрии человек — его рост чуть больше двух метров.



## 13. Геньё Такеда (Genyo Takeda)

Глава нинтендовского отдела по перспективным разработкам R&D3. Главным достижением Такеды считается изобретение battery back-up для восьмибитной NES, блока памяти, куда можно сохранять отгрузки и просто нужную информацию, размещенного непосредственно в самом игровом картридже и питаемого долгосрочной батареей. Данная технология получила затем широкое развитие в картриджах и картах памяти для SNES, PlayStation, Saturn, Nintendo 64 и Dreamcast. Одно из последних достижений команды Такеды, уникальный аналоговый геймпад для Nintendo 64 почти сразу установил своеобразный стандарт в индустрии и вслед за ним схожие устройства для своих 32-битных приставок представили Sega и Sony.



## 14. Говард Линкольн (Howard Lincoln)

Председатель совета директоров Nintendo of America с 1985 года. Еще будучи юристом компании Sax and MacIver, он защищал в суде аркадную Donkey Kong от претензий кинокомпании MCA, утверждавшей, что Nintendo посягает на являющегося их торговой маркой Кинг-Конга. Само собой, дело решилось в пользу игровой фирмы, а Линкольн, благодаря своей целеустремленности, недюжинной эрудиции и упорству, получил пост главного вице-президента американского отделения Nintendo. Через несколько лет последовало очередное повышение. На плечи Говарда Линкольна легла обязанность представлять в Северной Америке все нинтендовские игровые приставки: NES, SNES, Nintendo 64, Game Boy.



## 15. Джон Тобиас (John Tobias)

Когда выпускник Чикагской академии искусств, художник-комиксист (наиболее известные его работы — созданные еще в период обучения выпуски из серии «Охотники за привидениями» по одноименному фильму), решил сменить род деятельности, он подался на работу в Midway Games. Еще с подросткового возраста пользовавшийся компьютерами при опытах в рисовании Тобиас практически в одиночку создал внешний вид игрушек Total Carnage и Smash TV, после чего они с программистом Эдом Буном открыли золотую жилу в виде Mortal Kombat. Хотя критиков у данного файтинг-сериала в последнее время хватает, его популярность в США, Европе и матушке-России отрицать никто не возьмется. Возможно, именно Тобиаса стоит укорить в том, что Mortal Kombat, родившийся как альтернативное современному ему играм явление, сейчас полностью переродился в чисто коммерческий продукт, не сильно развивающийся, а просто расширяющийся во всех направлениях.

# 30

## САМЫХ

## 16. Эд Бун (Ed Boon)

В шестнадцатилетнем возрасте Эд приобрел свой первый компьютер, предпринял первые опыты программирования на Бейсике и ассемблере. Поступив в университет штата Иллинойс, он крепко «подзасел» на игры, дни и ночи напролет проводя в местных аркадах и за клавиатурой своей машины, стал серьезно изучать информатику. Окончив университет в 1986 году, он устроился программистом в Williams Entertainment и сразу же приступил к работе над несколькими автоматами для пинбола. Первыми его видеоиграми стали симуляторы американского футбола High Impact и Super High Impact. Вскоре Бун повстречался с Джоном Тобиасом, и с тех пор они вместе трудятся над сериалом Mortal Kombat. Эду Буну принадлежит идея скрыть в игре персонажа, становящегося доступным при выполнении игроком определенных условий — сейчас ее переняло большинство производителей файтингов. Ныне Бун программирует версию Mortal Kombat для Dreamcast и участвует в создании MK: Special Forces.



## 17. Томми Талларико (Tommy Tallarico)

Профессиональная карьера этого игрового композитора началась в 1990 году, а уже в 1994 им была основана Tommy Tallarico Studios, крупнейшая звукозаписывающая компания американской игровой индустрии. Томми получил в общей сложности 20 наград за лучший игровой саундтрек, участвовал в написании музыки к 120 играм (суммарный их тираж — 25 миллионов штук), выпустил пять альбомов своих записей. Самые известные из его звуковых дорожек принадлежат играм Earthworm Jim 1 & 2, MDK, Aladdin, Cool Spot, Global Gladiators, The Terminator, Demolition Man, The Jungle Book, Caesars Palace, Wild C.A.T.S, Madden Football, Pac-Man Ghost Zone, Treasures of the Deep, VMX Racing, Felix the Cat, Spot Goes To Hollywood, Black Dawn, Skeleton Warriors, NHL Face-Off '98, Test Drive 4, Mortal Kombat Trilogy, Robocop vs. Terminator, Muhammad Ali Boxing и Clayfighter. Помимо всего прочего, Томми Талларико является консультантом компаний DTS и Intel, продюсирует и ведет еженедельную телепередачу The Electric Playground, а также был не раз уличен в странных вкусах в одежде: золотой пиджак для него — обычное дело!



## 18. Хидео Кодзима (Hideo Kojima)

Задолго до появления восьмибитной Mission: Impossible на пару с другом — программистом создал первый симулятор шпионской деятельности Metal Gear. Инноваций, нетривиальных решений и вообще нестандартных вещей в той игре было примерно столько же, сколько в вышедшем недавно сиквеле Metal Gear Solid. Кодзима-сан является автором и других хороших игр, в США отчего-то получивших статус культовых, сугубо элитарных и чуть ли не запретных. Это детективные истории Snatcher (Sega CD) и Policenauts (Sega CD, Saturn), обе обладающие захватывающими, интригующими сюжетами, иллюстрированные аниме-вставками. По какой причине американские издатели наотрез отказываются выпускать их в Стране Свободных хотя бы под возрастным ограничением M (Mature, с 18-ти лет), остается загадкой. Не исключено, что рано или поздно мы все-таки увидим их англоязычные версии — ведь после ошеломительного успеха последних приключений Солида Снейка слава Кодзимы в Штатах растет...



## 19. Юдзи Нака (Yuji Naka)

Мечтой молодого амбициозного программиста было работать над играми для аркадных автоматов, но получив сразу после окончания школы работу в Sega, он был направлен в «приставочное» подразделение компании. Имя Юдзи Нака фигурирует в завершающих титрах многих игр для восьмибитной Master System: это Phantasy Star и Space Harrier, Black Belt и The Village of Spiritual World. Однако самым большим его достижением по праву считается сериал Sonic the Hedgehog, герой которого, заводной синий еж, стал первой по-настоящему достойной альтернативой нинтендовскому Марио.





«Соникомания» охватила планету, а Нака одну за другой выдавал игры серии, умело расширяя и углубляя созданную вселенную. Помимо любимого всеми «Соника», он стал продюсером уникальной в своем роде игры Nights, ставшей чем-то большим, нежели просто набором этапов, через которые пролетают герои, и заставившим многих вспомнить о концепции свободных полетов в игре. Множество предложений Нака-сана были также учтены при создании Dreamcast. Кстати, любимое его средство передвижения — собственный Porsche «соникового» синего цвета.



## 20. Йосики Окамото (Yoshiki Okamoto)

Придя в 1982 году на работу в Konami, Окамото разработал хитовые аркадные леталки Time Pilot и Gyuss, после чего попросил крупной прибавки к зарплате, в которой было отказано. Не долго думая, он перешел в Sanson, совсем тогда маленькую фирму, где из-под его легкой руки выпорхнули: бродилка Son Son, стрелялки Bargus, 1942 (ставшая самой популярной аркадной игрой 1984 года), Gun Smoke, 1943 и Sidearm. В поисках свежих идей для следующего проекта Окамото наткнулся на «Double Dragon II» от Taito. Общее устройство игры (бродилка/драки с уличными бандами) ему пришлось по вкусу, но совсем не понравилась слабая графика и несбалансированный игровой процесс. К этому времени он уже был назначен на должность продюсера, заполучил под свое начало целую команду ассистентов-программистов и был уверен, что они способны на порядок улучшить достижение коллег из Taito. Игра, разработанная командой Окамото, получила имя Final Fight. После ее ошеломительного успеха прошло десять месяцев, и та же команда выдала легендарную Street Fighter III! Помимо самого Окамото, над игрой работали: программист, трое аниматоров и человек, придумывавший специальные приемы персонажей. Дальнейшая история уже излагалась на наших страницах (статья «Street Fighter от «А» до «Я» в номере 32). Добавлю только, что около года назад Окамото-сан уволился с должности исполнительного продюсера и главы R&D в Sanson и основал собственную компанию Flagship, первым проектом которой стала серия ролевых игр для Dreamcast.



## 21. Акира Торияма (Akira Toriyama)

Живой классик детской юмористической и приключенческой манги. Первые же публикации Ториямы в конце семидесятых заложили основу уникального стиля, тяготеющего к изображению абсурдных пародийных миров и рискованному «тупому» юмору. С видеоиграми Акира Торияма прочно связался в конце восьмидесятых, когда для NES и Mega Drive решено было выпустить игры по его мультисериалу Dragon Ball. Сейчас воин Сон Гоку и другие персонажи «Драконьего Жемчуга» (а именно так переводится название сериала) увековечены уже в более чем двух десятках игр для самых разных платформ, и в разработке каждой игры Торияма принимал действенное участие. Помимо этого, герои, им выдуманные, действуют во всех частях фэнтезийного игрового сериала Dragon Quest (Famicom, Super Famicom), ролевике Chrono Trigger (SNES), файтингах Tobal 1-2 (PlayStation). Относительно недавно было анонсировано скорое появление на PSX бродилки по мотивам его популярной детской манги Dr. Slump. Пожалуй, никто из крупных фигур аниме-индустрии (за исключением, разве что, Масамуне Сиро — игры Horned Owl, Ghost in the Shell) не сотрудничает с игровым миром так крепко, как Акира Торияма.



## 22. Зак Местон (Zach Meston)

Родившийся в 1973 году на гавайском острове Мауи, Местон познакомился с играми в семь лет, в восемь уже имел компьютер и пробовал программировать. В 1990 году начал работу над мини-журналом Amiga Gamers Guide, отличавшимся от других изданий подобного рода прямотой высказываний и часто достаточно резкой критикой. Соавтор Р. ДеМариа по первым бестселлерам из серии

книг Secrets of the Games от издательства Prima Publishing и Дугласа Арнольда по книгам секретов для 16-битных приставок Genesis и SNES, переведенных на испанский, итальянский и русский языки. Начав работу в журнале VideoGames & Computer Entertainment, Зак «засветился» в более чем 20-ти игровых изданиях, как печатных, так и электронных. В прошлом году прервал журналистскую карьеру, перейдя на работу в компанию Working Designs.

## 23. Том Калинске (Tom Kalinske)



Прославившийся своими неординарными решениями будучи президентом игрушечной фирмы Mattel (их продукция — куклы Barbie и машинки Matchbox), Калинске в начале девяностых перешел на пост президента американского отделения Sega Enterprises. Его правление пришлось на так называемый период «шестнадцатитбитных войн» между Sega и Nintendo, причем во многом благодаря умной политике Калинске более слабая Genesis достаточно долго держалась против однозначно превосходящей ее SNES. В то время как в Японии Mega Drive ждала участь сегодняшней Saturn, штатовская Genesis оставалась на плаву. Главной ошибкой, допущенной тогдашним руководством Sega of America, стало в период 1994-95 годов распыление ресурсов компании на производство огромного количества приставок и их модификаций (Genesis, Sega CD, 32X, CDX, Nomad), очень слабо поддерживаемых играми. В результате геймеры предпочли SNES всем этим системам, доверие к компании было потеряно, и даже Saturn не смогла его вернуть в полной мере. С марта 1998 должность президента SOA занимает Берни Столар (Bernie Stolar).

## 24. Кен Кутараги (Ken Kutaragi)



«Отец» PlayStation, как его принято называть. Кутараги был сотрудником Sony, которому в 1991 году была поручена разработка компакт-дисковой приставки для работы в тандеме с Super Nintendo. Впрочем, вскоре Nintendo заявила, что расторгает договор и отказалась от услуг Sony. Проект 16-битной SNES-CD-системы так и не материализовался. В Sony же, наоборот, загорелись идеей создания собственной приставки и принялись за дело со свойственным гигантской корпорации размахом. В результате R&D-группа Кена Кутараги поздней осенью 1994 года с гордостью явила миру 32-битную PlayStation, с тех пор доминирующую в индустрии систему. Никогда раньше, со времен NES, не выходила столь технически совершенная приставка, настолько опередившая свое время. Даже сейчас, спустя почти пять лет, немногие игры смогли достичь потолка ее возможностей. А Кутараги не терял времени зря: в марте 1999 он представил прототип следующей PlayStation, производство которой начнется совсем скоро (подробнее о PSX2 вы можете прочесть в этом же номере журнала).



## 25. Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi)

В 1986 году, когда первая часть EpiX-овского ролевого сериала Dragon Quest завоевала популярность у геймеров всей Японии, программист Хиронобу Сакагути задался идеей создать ему достойную альтернативу. Через год на рынке появилась его первая игра — Final Fantasy для NES, сразу же отхватившая здоровенный кусок аудитории любителей Dragon Quest. Сакагути занял пост главного продюсера в Squaresoft, с тех пор каждая игра сериала создается только по его инструкциям. Как он говорит, секрет успеха Final Fantasy в том, что она дает игроку взглянуть на хоть и виртуальное, но вполне осязаемое воплощение самых ярких и интересных человеческих фантазий. Делясь творческими планами, мастер как-то проговорился, что намерен довести количество игр сериала до тридцати! Когда вы читаете эти строки, персонал Square под руководством Сакагути «фантазирует» в девятый раз...







## 26. Расел ДеМариа (Rusel DeMaria)

Настоящее имя этого человека — Рассел Эрман (Russell Ehrman), красиво звучащий псевдоним появился после юности, проведенной в бродяжничестве по Европе и зарабатывании на хлеб подыгрыванием на гитаре танцорам фламенко. Говорят, у Расела до тридцати лет не было никакой настоящей работы, кроме того, что он был аккомпаниатором у легендарного танцора Пако ДеЛючия. Неизвестно, что заинтересовало его в видеоиграх, но в середине восьмидесятых он стал редактором журнала Computer Play, отметилась как автор публикаций для самых ранних номеров GamePro, а после этого издал несколько руководств для Prima Publishing (несчадно эксплуатируя при этом Зака Местона). Все, кто с ним работали, описывают Расела как «темпераментного ублюдка», однако при этом соглашаются, что при надобности из-под его пера выходил очень качественный материал. Тот же Местон замечает, что игрок из ДеМариа был хороший, только когда дело касалось различных стратегий, а если в игре надо было бегать или того хуже — прыгать, Расел был беспомощен, как слепой котенок. В последние годы вышли его руководства для игр Myst, Mega Man X, Boogerman, Secret of Mana, TIE Fighter, OddWorld: Abe's Oddysee, Sim City 3000.



## 27. Хайяо Накаяма (Hayao Nakayama)

Компанию Sega («Service and Games») основал в 1954 году американец Девид Розен (David Rosen). С самого начала своего существования она занималась производством развлекательной техники, в основном — разнообразных игровых автоматов. После «игрового краха» начала восьмидесятых одним из тех, кто выкупил за 38 млн. долларов собственность компании, стал японский предприниматель Хайяо Накаяма, впоследствии и занявший пост президента обновленной Sega Enterprises. С тех пор он прокладывает курс, которым движется компания, и который вывел ее в первую тройку фирм-производителей приставок и игр. Запуск аркадных линий, приставок Master System, Mega Drive, Sega CD, Saturn, игрушек Pico — за всем этим стоял Накаяма. Хотя многих ошибок на данном пути избежать не удалось, президент каждый раз уверенно выводил Segу из очередного кризиса, заключая выгодные договоры и находя компромиссные решения. Но промах в маркетинговой политике Saturn оказался решающим, и в октябре 1998 года Накаяму сменил на его посту Сёитиро Иримадзири (Shoichiro Irimajiri). Сейчас Хайяо Накаяма занимает должность вице-президента, курирующего рынок аркадных автоматов и игры пачинко.



## 28. Джейсон Рубин (Jason Rubin)

Основатель команды Naughty Dog, еще в 3DO-шные времена придумавшей некую альтернативу Мортал Комбату, Way of The Warrior. Та же оцифрованная графика, те же лужи крови и добивания, плюс неплохой саундтрек от группы White Zombie. Джейсон Рубин пробовал писать игры с 16-ти лет (компьютер Apple II), но потом остановился все же не на карьере программиста, а дизайнера. Он отвечал за внешний вид всех игрушек Naughty Dog, включая их самую известную на данный момент серию Crash Bandicoot. При этом Джейсон, как он сам признает, никогда не учился рисованию. Остается только удивляться тому, что Крэш, созданный в общем-то непрофессиональным художником, завоевал сердца миллионов

# 30 САМЫХ



геймеров по всему миру. Надо отметить и чисто технические достижения Рубина и его сотрудников: они первые добились на PlayStation реалистичных трехмерных эффектов дождя и снега, и первые воплотили на этой приставке технологию Z-буферинга.

## 29. Акира Ниситани (Akira Nishitani)

Более всего известен как один из авторов эпохальной Street Fighter II. Программист, значащийся в титрах игр как NIN-NIN, без работы которого идеи Йосики Окамото никогда бы не были воплощены в жизнь. Всегда был лоялен политике Сарсом и не возражал, когда «Стрит-файтеры» стали штамповаться как на конвейере. Однако в 1996 году, захватив нескольких товарищей, основал независимую компанию Arika. Хотя их первые игры, Street Fighter EX и EX2, издавала Сарсом, трехмерная драка



Fighting Layer и головоломка Tetris The Grand Master вышли только под их логотипом (название «Тетрис» полностью лицензировано у Tetris Company, представляющей интересы Пажитнова). Акира Ниситани не скрывает, что Arika — маленькая компания, выпускающая одну-две качественных игры в год — его идеал фирмы-разработчика.

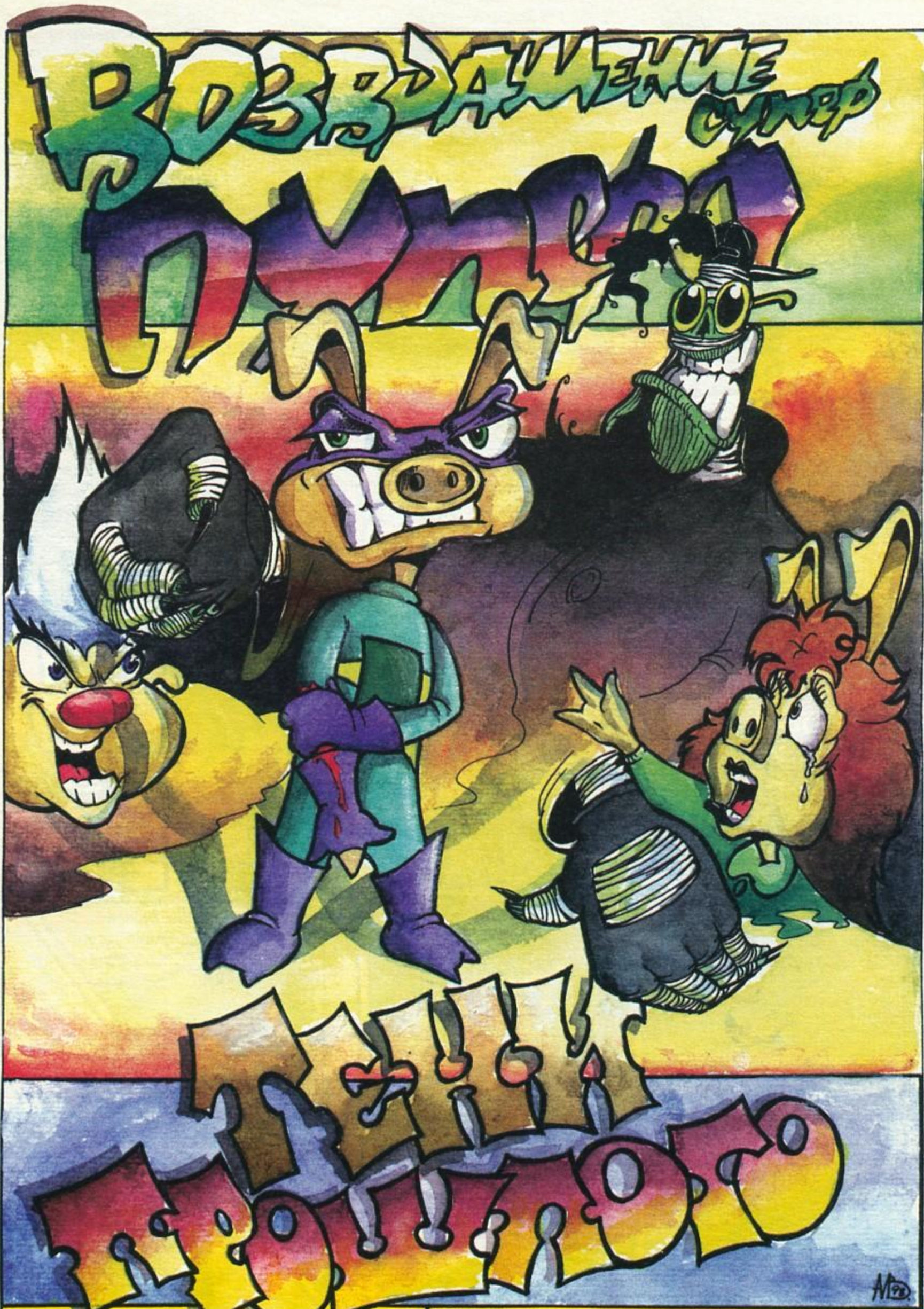


## 30. Масайя Накамура (Masaya Nakamura)

Основав в 1955 году фирму Namco, этот человек является ее бессменным руководителем на протяжении более чем сорока лет. Когда Накамура-сан начинал свое дело, в его распоряжении было всего три помощника и начальный капитал в 300.000 йен. Первое же предприятие — установка двух детских аттракционов на крыше универмага в Йокогаме — дало ощутимую прибыль. С самого начала было решено сделать политикой фирмы предоставление максимально возможного количества развлечений за деньги клиентов. В 1970 году начали производиться первые наковские игровые автоматы (Racer), в 1974 компанией было приобретено японское подразделение Atari. В 1979 разработчики под чутким контролем Накамуры выпустили уникальную по тем временам стрелялку Galaxian, опровергшую мнение о том, что бум видеоигр после Space Invaders сойдет на нет. Затем были Pac-Man (1980), Xevious (1983), Ridge Racer (1994), Tekken (1995)... Склонный к философии Масайя Накамура разработал доктрину Namco, основанную на двух постулатах: о том, что играть свойственно только людям, и что 21-й век станет эрой общего духовного подъема. Исходя из них, разрабатываются абсолютно все решения руководства удачливой компании.







Автор: Максим Ананьин, г.Владимир

Как Пуппи стал Супер Пупером, читайте в номере 38.



Прошло время после первого приключения Пупера, но на этом они не закончились... Помните Роттена, резидента левопиратской разведки? Он разнюхал-таки, что было на диске, которым завладел Пупер, но вот незадача — резидент неаккуратно подставился под пулю охранников и попал туда, где место подобным резидентам, то есть в ад. Адская жизнь превратила Роттена в мумию, но не лишила хитрости — резидент договорился с дьяволом, и тот дал отпустить его на землю за диском.



И вот, в одолженной у дьявола машине для потусторонних перемещений Роттен прибывает на землю.



Побщавшись с продавцом, Роттен выяснил судьбу диска.

А тем временем...

Ты хотел мне что-то рассказать из своих прошлых приключений...



Извини, может в следующий раз?



Пупер каждый день провожал Пиппи до дома, и обычно они долго стояли и прощались.

Но с недавних пор его что-то начало беспокоить.

Я не знаю, как ей это объяснить, но у меня такое чувство, что в городе появился враг.



Тяга к компьютерным играм не прошла.

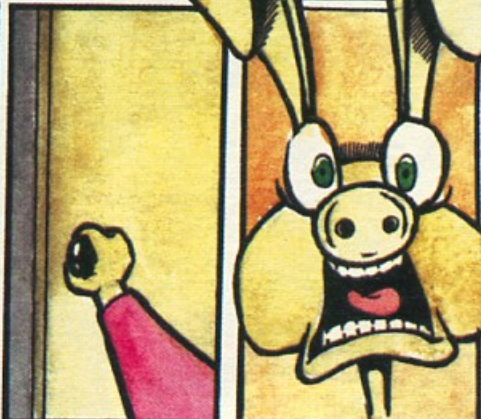
Дин-Дон

О, это, наверное, Пиппи!



Пиппи! Осторожно!!

Да, мама, бегу!!



Поросенок Пуппи?!



Кто это, сынок?!

Ошиблись дверью, мама!



Да, бурная реакция у этого поросенка!

Ну, не хочет по-хорошему объясним по-плохому. Загляну-ка я в психушку к тем трем недружкам!





Надо сменить прикид, в моем «адском» одеянии я в городе слишком выделяюсь.



О!! Идея!!!

Отдай шляпу, шмако-дзявка!!



В такой одежде сама мама меня не узнает! Панк есть панк!!

Ой! Голова!!

Позднее.

Роттен ночью проник в психушку и вытащил оттуда трех недоумков.



Я милицию вызову, хулиганы!!

Войти удалось без шума, а вот выбраться... Придется теперь спрятаться на время. Но у Роттена было местечко на примете...



Около дома.

Во дворе заброшенного дома Роттен пытался сговориться с придурками, но они оказались на редкость упрямы.



А если мы откажемся?

Теперь вы работаете на меня и будете выполнять всю грязную работу.



Если откажетесь...



Мы согласны! Уже ждем указаний!! Кого убить? Чего ограбить?



Чудненько! Слушайте задание, идиоты!

В доме.



Вечером дома.

Кто же это был? На Смерть не похоже, но и не Санта Клаус...



Я тебя люблю!

Пуппи! Ты мне нравишься, но я должна подумать.

В школе на уроке Пуппи признался Пиппи в любви. Она была слегка ошарашена.



Но Пупера не оставляла мысль о госте. В голове был полный кавардак.



И вдруг...

Привет, свинина!!

Балбесы?!

Из кустов вышли три старых знакомца Пупера...





Пошли прогуляемся!!

Почему?

Как?



Один вопрос! Как вы выбрались из психушки?!

Не твое свиное дело!!



Шеф! Можно я из него консерву сделаю!

И руки Пупера опять засияли и изготовились к удару.

Но Балбесы вовремя это увидели и...



Плохо иметь короткую память, да и мне в консервах тесновато!!



О, боже, опять это светопреставление!!



Через секунду их уже не было видно.



Что им было нужно от меня? Интересно!



Что мы скажем Роттену, шеф?! Он может очень... огорчиться!

Что-нибудь придумаем!

Но придумать ничего не удалось.



Гнев резидента был столь силен, что, казалось, дом вот-вот рухнет.

Пуппи прибежал к Пиппи, чтобы предупредить ее об опасности.



Что это у тебя щетка дыбом встала?

Не выходи из дома! Жди меня!

Пуппи помчался домой кое-что взять...



Но Пиппи понадобилось в магазин, и уже у дома ее ждал сюрприз.



Кто вы?! Что вам надо?!!

Дорогая! Мы с тобой вместе приготовим пирожки со свиной! Мы снаружи, ты — внутри!



Помоги...



Пупер прибежал слишком поздно...

Я опоздал, они здесь уже побывали!



Я спасу тебя, Пиппи! Или... отомщу!!





Давненько я не открывал его!

Пупер достал из-под кровати запылившийся чемодан.



Это Пиппи!!

Тррринь!



Алло, Пиппи?



Привет, Пятачок! Хочешь увидеть Пиппи, приходи в заброшенный дом в парке, квартира номер один!

Он вытащил костюм Супер-Пупера.



Они ждут Пуппи, а дождутся ПУПЕРА!!



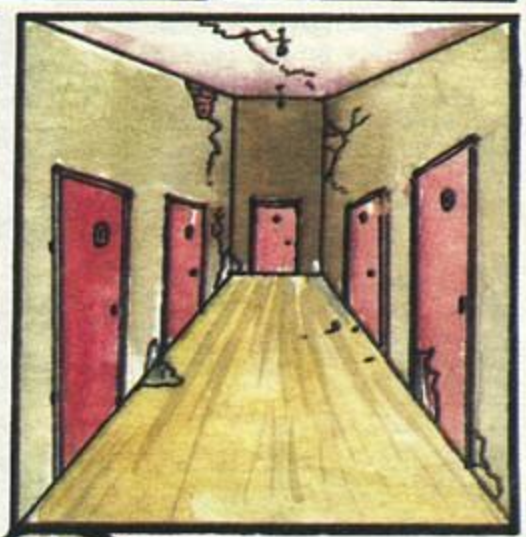
Ну, что, надерем шалунишкам попку?!!



Он здесь!



Похитить Пиппи и спрятать ее в этой помойке! А она достойна дворца!



Тем временем в кв. № 1.



Он тебе рассказывал, кто он такой?

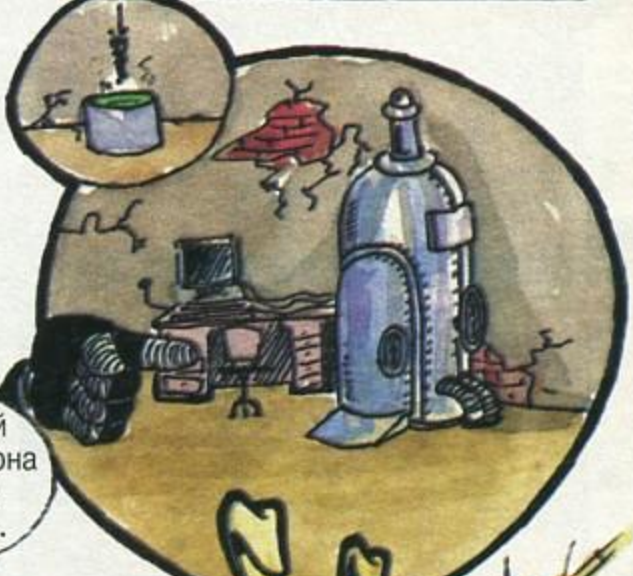
Он обыкновенный поросенок!



Не совсем обыкновенный, дорогая! Я здесь, Балбесы, отпустите ее!!



Залезай в машину, и она свободна! Иначе...



А ты кто такой?! Забинтованный крокодил?!

Остряк! Вяжите его и в машину! Там еще поострит!

Через пару минут.



Отпусти ее, ты же обещал!!

Разве в кино заложников отпускают?!



Ах, так! Тогда вспомните, что в кино главный герой всегда побеждает!!



Отпусти Пиппи или пожалеешь!!!









## 8 бит



### Boogerman 3

Пароли:  
 2. HDHTC;  
 3. MNPQR; 4. ZZCCC;  
 5. MORTS; 6. FNLBS.  
 Бессмертие: IMRTL.

Кирилл Бахарев,  
г. Москва

### Low G Man

Чтобы просмотреть заключительные сцены игры, введите пароль YES.  
*Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край*

### Round Ball: 2 on 2 Challenge

Пароль финальной игры: 7DS.  
*Максим Спичак, г. Пятигорск, Ставропольский край*



### Adventure Island 4

Пароль на третий этап:  
 9SFT-JT-VZ.  
*X-Славок, г. Озерск, Челябинская обл.*

### Rygar

Если около скалы «углубиться» в камень, на время станешь недостижимым для врагов. Остановитесь и, не беря вопросительный знак, стреляйте в него. Он превратится в щит.

*Максим Спичак, г. Пятигорск, Ставропольский край*



### FBI Policeman 2

Если вы хотите, чтобы пистолет был у вас во втором уровне сразу, а не после вашей гибели, досмотрите до конца мультик после второго уровня.

*Ермак, г. Новосибирск*



### Red for Jackel (Jackal)

После победы над боссом вам показывают мульткартинку, где экипаж машины рассматривает карту местности. Однако есть и другой вариант мультки: машина и пулеметчик, яростно стреляющий и орущий какую-то фразу. Чтобы его увидеть, нужно победить босса, не потеряв ни одной жизни и стреляя из пулемета.

*Terminator,  
г. Сосновый Бор,  
Ленинградская обл.*

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



### Boogerman

Если одновременно нажать на все кнопки, можно переключить уровни.

*RYM, п. Белоозерский,  
Воскресенский р-н,  
Московская обл.*

### Barbie

На заставке нажмите и держите A+B — вы получите возможность выбрать, кем играть: Барби или Кеном.

*Светлана Истомина, г. Москва*

### Super Konami 3

Если у вас убили одного из освобожденных бойцов — нажмите ↑+START. А если вы потеряли энергию, то SELECT. Потери восполнятся.

*Darkman, г. Магадан*

### Mendel Palace

Чтобы выйти на секретные уровни, зажмите одновременно «Start» и «Select» и нажмите «Reset».

*Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край*

### Chi-Dey Story (Guardian Legend)

Около стенки нажмите ↗, →, ↘, →, ↗, и герой просочится сквозь стену.

*З.Булиньш, г. Рига, Латвия*

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



### James Bond 007

Прикол. Встаньте над лестницей и резко нажмите ↑ — ↓. Мистер Бонд поползет (!) по воздуху!

*З.Булиньш, г. Рига, Латвия*

### Kickle Cubicle

Специальная игра: FbgJ IYAX.  
*3D Homer*

### Treasure Master

Для ввода паролей нужно на экране названия нажать Select. Нажатие A+↓ вызывает досрочный взрыв бомбы.

*Александр Разуванов,  
г. Хабаровск*

### Spartan 2

Можно выйти на любой уровень, нажав джойстик вниз и кнопку «B». Сколько раз нажмешь, такой уровень и будет.

*Алексей Кубаткин,  
дер. Павловское,  
Домодедовский р-н,  
Московская обл.*

### Air Fortres

Пароли для первого квеста:  
 3. KA91; 4. 6KA1; 5. 8NYV;  
 6. 2APP; 7. O585; 8. 5VGA.

Пароли для второго квеста:  
 2. 11NA; 3. 8AJI; 4. TOBI;  
 5. NDA4; 6. MA1K; 7. DOMO;  
 8. 7NDA.

*Mick, г. Ангарск,  
Иркутская обл.*

## В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Платонов Владимир (пос. Южный Московской обл.), Логинов Виктор (г. Москва), Львов Александр (пос. Дедовичи Псковской обл.), Зозуля Алексей (г. Архара Амурской обл.), Кардашов Виталий (г. Рига), Борцова Галина (г. Щёлково Моск. обл.), Леванов А.С. (г. Красноярск), Богов Антон (г. Москва), Кропотов Виталий (г. Санкт-Петербург), Гордиенко Роман & Соколовские Андрей и Алексей, Горелкин Кирилл (с. Ельдигино Моск. обл.), Беляев Евгений (пос. Крестцы Новгородской обл.), Горелкин Кирилл (с. Ельдигино Моск. обл.), Лысенко Евгений (г. Москва), Иванов Евгений (г. Ессентуки), Тамбовцев Денис (г. Тосно Ленинградской обл.), Злыднев Владимир (г. Москва), Братчиков Андрей (г. Владивосток), Прохоров Алексей (г. Кондрово Калужской обл.), Кривенко Валентин (г. Хабаровск), Терминатор, Киппес Андрей (г. Тюмень), Витвицкий Алексей (г. Москва), Толянич (г. Чебоксары), Беляев Евгений (п. Крестцы Новгородской обл.), Рыжук Александр (г. Заозёрск), Злыднев Владимир (г. Москва), Леванов А.В. (г. Красноярск), Denis, Пасюнина Марина (г. Москва), Марченко Владимир (г. Минск), Ковалев Макс (ст. Гостагаевская Красноярского края), Войнов Владимир (г. Шахты Ростовской обл.), Зайцев Константин (пос. Голышманово Тюменской обл.), Злыднев Владимир (г. Москва), Mr. Jv. (г. Омск), Кожаевы Олег и Настя (г. Москва), Петяев Пётр (г. Владимир), неизвестный автор





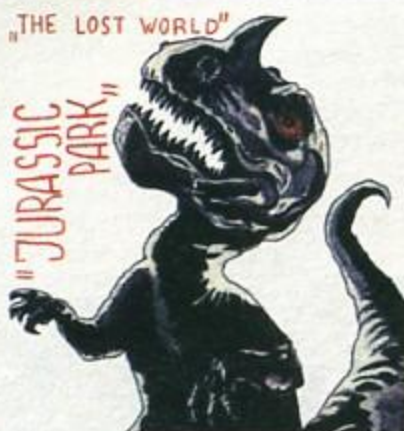
## GAME BOY



**TMNT: Fall of the Foot Clan**  
Бонус-Игры. На экране «Level Select» нажмите «A»+«B»+«Select» — услышите звук. В правой половине экрана появится «?» — нажмите на него.

**Восстановить Энергию.** Этот фокус можно делать только один раз за всю игру: поставьте игру на паузу и нажмите - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Снимите игру с паузы, и шкала жизни будет полной!

**NBA JAM: Tournament Edition**  
Накрытие Мяча. Великий трюк! Вы сможете доставать мячи, летящие в вашу корзину (делать «Goaltending»), без боязни получить штраф. На экране «Tonight Match-Up» нажмите →, ↑, ↓, →, ↓, ↑. Если введено правильно, перед началом матча будет мигать слово «GOALTEND».



### The Lost World: Jurassic Park

Уровень	Пароль
2	kqtv
3	nplx
4	bgmd
5	hrtv

### James Bond 007

Бесконечные Аптечки. Начните игру и войдите в дом. Возьмите аптечку с верхней кровати, потом засейтесь. Перезагрузите игру и опять войдите в дом — аптечка будет на месте...



## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### Probotector 2

Пароли уровней: 2YLJ, 3R5C  
Денис Замков, г. Москва

### Kirby's Dream Land

Экстра-энергия: на заставке нажмите ↓, SELECT, B.  
Илья И., г. Москва

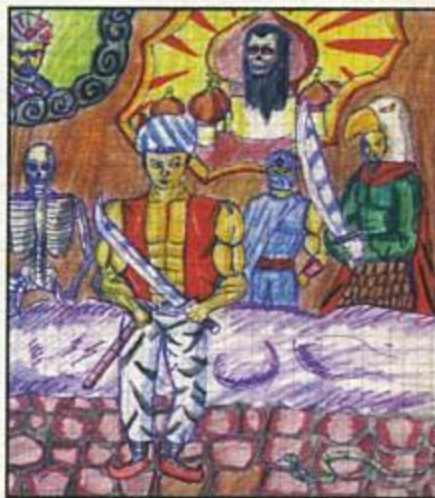
### Nemesis

На паузе нажмите 5 раз B и 5 раз A — вы до предела увеличите скорость и защиту.  
Илья И., г. Москва

### Lamborghini American Challenge

Супер-пароль 48E01DF3A85504315F даст вам около \$600000, самую высокую скорость в игре, первое место в высшем дивизионе, и для того, чтобы пройти игру вам останется всего лишь одна трасса.

Илья И., г. Москва



### Prince of Persia

Пароль на последний уровень: 87017514.

Илья И., г. Москва

## MegaDrive™



### Alisia Dragon

Как исцелить Алисию. Нажмите A на втором джойстике, затем на первом зажмите ↑ и на втором нажмите B.  
Евгений Лыжин, г. Барнаул

### Power Ball

Секретные команды: на экране выбора команд нажмите B, B, C, B, B, C, ↓.  
BULLdozer, г. Рязань



### Dune 2

Хочу поправить Курилку Смоука (№38). Пароль PLAYTESTER действительно дает бессмертие, но: 1) оно не действует на первых уровнях игры, 2) при попадании в вас отнимаются кредиты (правда, немного).  
BULLdozer, г. Рязань

### Mario Lemieux Hockey

Изменение уровня мастерства. Введите в качестве пароля «ABRA CADA BRA2» и нажмите START. Игра отвергнет пароль. Теперь выберите CANCEL и нажмите START. Выберите вариант игры. Теперь на экране «Today's Match», нажимая ↑ или ↓ и кнопки A или B, вы сможете установить желаемый уровень мастерства.  
Андрей А., г. Петрозаводск

### Phelios

Если после завершения игры в «Advanced Mode» вы вернетесь на экран опций, то увидите, что еще далеко не победили. Там появится «Expert Mode»!  
Иван Ковров, г. Киров

### After Burner 2

Для продолжения игры после потери последнего самолета на заставке нажмите трижды ←, трижды B, трижды C, а затем START.  
Вестник, г. Калининград

### Rambo 3

Георгий Титов в №36 написал, как сделать бессмертие на втором уровне. Так можно делать на любом уровне, где есть такие ящики.  
Кирилл Бахарев, г. Москва



### Virtua Fighter 2

Дополнительные опции. На экране Options нажмите Exit и нажимайте ← до тех пор, пока не появится другое меню опций.  
Игорь Ветлов, г. Санкт-Петербург





## MegaDrive™



**Soldiers of Fortune (Chaos Engine)**  
Супер-пароль: CRR5 6F82 MT54 — 4-й уровень, очень много денег. На имеющуюся наличность можно полностью заапгрейдить двух своих героев и купить им по 30 жизней.  
*Alien-3, г.Таллин, Эстония*

### Black Hole Assault

Просмотр мультвставок. В опции NAME ENTRY введите имя FOMA и начните игру. Вы увидите мультяшек. Выберите кого-нибудь из них, и вам покажут сценку с его участием.  
*BULLdozer, г.Рязань*

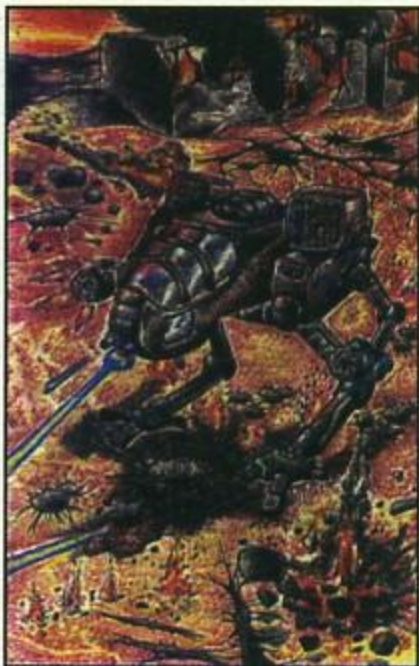
## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Sunset Riders

На уровне, где бегут быки, не убивайте бандита. Тогда бедняга, перелетев через экран, отдаст вам свои деньги.  
*MegaDriver, г.Москва*

### Steel Empire

Выбор уровня. Войдите в Options и прослушайте саунд-тест в следующем порядке: 1, 1, 9, 2, 2. Появится опция выбора уровня.  
*J.Cage, г.Москва*



### Battletech

Пароль нескончаемого оружия и неуязвимости: PHN10H.  
*Mr. Cris Redfield j., г.Одинцово, Московская обл.*

### Rings of Power

Если до включения приставки на втором джойстике зажать ↘ + A + B + C + START и, не отпуская, приставку включить, то будет другая вступительная заставка.

*Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород*



### Dragon's Fury

Чтобы изменить музыку в игре, введите пароль OMAKEBGM0x, где x — цифра от 0 до 4, и каждой из них соответствует своя музыка.

*Олег Андреев, г.Находка, Приморский край*



## THE PUNISHER

### Punisher

В приеме, указанном Ильясом Садыковым в 36 номере, есть неточность. Этот прием работает не только в начале первого уровня, но и на протяжении всего шестого уровня, и перестает работать лишь при подходе к финальному боссу.

*Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород*



### Earth Worm Jim 2

Если вы взяли невидимый приз, пойдите назад — вы найдете еще четыре каких-нибудь приза.

*Axel, г.Москва*



### Vectorman

Вход в супер-меню: в Options нажмите ABBA ВНИЗ ABBA.

*Alien-3, г.Таллин, Эстония*

### Populous II: Two Tribes

Пароль на последний, 999-й, уровень: WOITAB.

*Alien-3, г.Таллин, Эстония*

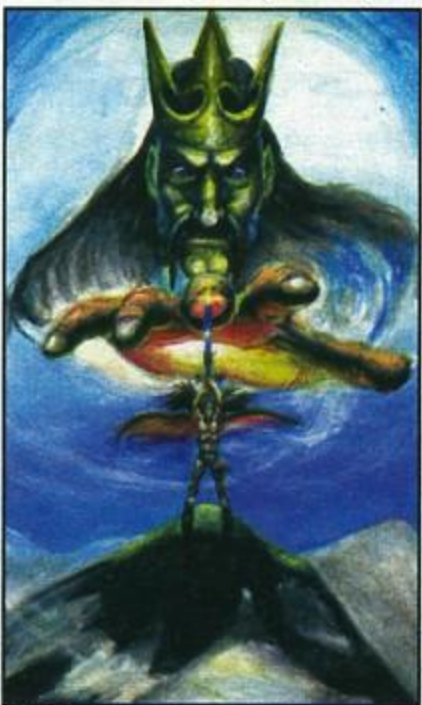
От редакции. Вообще-то Alien-3 прислал проверенные пароли на ВСЕ 999 уровней этой замечательной игры!! Класс!!!

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Kid Chameleon

Чтобы получить бонус 5000 очков, попробуйте пройти уровень, не собрав ни одного предмета.

*Олег Андреев, г.Находка, Приморский край*



### Light Crusader

Я хочу немного поправить Агента Купера и Eler Cant-a (см. №27). Совсем не обязательно тратить 200 GP на магию в гостинице INN. Просто на 1-ом этаже подземелья войдите в #68 — на пьедесталах будут лежать элементы, а 200 монет останутся целы.

*BULLdozer, г.Рязань*

### Super Volleyball

Чтобы сделать супер подачу, нажмите A+B+↑.

*Кирилл Бахарев, г.Москва*

### Virtua Racing

На паузе нажмите A+B+C, игра сбросится, и вы попадете на экран с выбором трасс.

*Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород*

### Revenge of Shinobi

Бесконечные сюрикены. В Options поставьте количество сюрикенов, равное нулю, оставьте курсор на этой же строчке и подождите 15 секунд. 00 превратится в ∞.

*Alien-3, г.Таллин, Эстония*

### Sol Feace

Выбор уровня. На титульном экране нажмите A, B, C, A, B, C, B, C, B, A. Вы должны услышать короткий хлопок. Теперь в меню конфигурации вы сможете установить желаемый уровень.

*Shark, г.Вологда*

### Space Harrier 2

Чтобы попасть в меню опций на титульном экране зажмите ↓+A.

*Best Pilot, г.Краснодар*



### Virtua Fighter 2

Для раздумчивых. Нажав на экране выбора персонажа ↓, ↑, →, ←+A, вы получите 99 секунд на выбор бойца.

*X-Level, г.Москва*

### Gaiars

Чтобы получить секретное оружие, надо выстрелить 6 раз и ни в кого не попасть!

*С.Журавлев, г.Рязань*

### Super Hang On

Для просмотра концовки игры введите пароль GFF3 F546 F355 64FF OSLP IMFJ EDGH.

*Rabbit, г.Самарканд*



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## Super Nintendo™

### Clayfighter 2: Judgment Clay

Секретные персонажи. На экране выбора игры введите:

Butch — зажать L и нажать X, R, A, X, R, R;  
Peelgood — зажать ↙ и нажать B, Y, Y, A, Y;  
Sarge — зажать X и нажать L, L, ↑, ↓, ←, ↓;

Jack — зажать ↑ и нажать A, A, R, R, Y, A;  
Ice — зажать B и нажать ↑, L, L, L и →;  
Thunder — зажать ↙ и нажать Y, B, X, B, V, X, A;  
Slyck — зажать Y и нажать L, L, ↑, L, ←, R;  
Spike — зажать R и нажать X, B, V, A, Y, ←, A;

Дмитрий Кирсанов, г. Москва

### Judge Dredd

Выбор уровня. На титульном экране нажмите A, ←, →, ←, →, V. Нажмите START и получите доступ к выбору уровня.

Михаил Ревенко,  
г. Харьков, Украина

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### FIFA International Soccer

Dream Team. В Game Options нажмите A, A, V, B, Y, Y, X, X.

Эльдар «Warrior» Мамедов,  
г. Нижний Новгород

### King of Dragons

Игра близнецами. При появлении логотипа CAPCOM нажмите ↓, R, ↑, L, Y, B, X, A.

Партизан из «Imperium VTOL»,  
п. Фрязево, Московская обл.



### Sonic the Blastman

Выбор уровня. Выберите в меню пункт MUSIC и установите мелодию с номером, совпадающим с номером нужного вам этапа. Теперь нажмите SELECT и нажмите L, R, L, START.



Партизан из «Imperium VTOL»,  
п. Фрязево,  
Московская обл.

## PlayStation

### Ace Combat

Все самолеты. Чтобы сыграть во всеми самолетами, надо закончить игру и дождаться результатов. В правом верхнем углу вы увидите надпись «EXTRA 010». Теперь вернитесь на экран выбора, и через несколько секунд в вашем распоряжении будет еще 10 самолетов.

Хайоуи, г. Москва

### Crash Bandicoot 3: Warped

Чтобы увидеть демоверсию игры Sruog the Dragon, на титульном экране наберите

↓, ←, →, ↑, ←, →, □.

Владимир Карленков,  
г. Красногорск,  
Московская обл.



### Bogey Dead 6

Чтобы получить возможность еще с одной точки смотреть на происходящее, во время выбора самолета зажмите и держите вплоть до окончания загрузки кнопки L1+L2+R1+R2. Затем их отпустите и нажмите SELECT.

Роман Ренц, г. Новосибирск

### Duke Nukem 3D: Total Meltdown

1. Чтобы бросить не одну, а сразу несколько гранат, после броска гранаты переключитесь сразу на другое оружие и снова переключитесь на гранаты, и у вас будет не дистанционное управление, а следующая граната из общего арсенала. Так можно накидать сколько угодно гранат, а когда вы нажмете на дистанционник, все они взорвутся одновременно.

2. Чтобы избавиться от лазерных ловушек противника, не обязательно уничтожать крепление на стене (иногда это бывает просто неудобно). Достаточно бросить гранату поперек луча, луч прервется, и крепление взорвется. Вы спокойно пройдете вперед и поднимите свою невзорванную гранату.

Raptor, г. Москва

### Toca: Touring Car Championship

Доступ ко всем трекам: JHAMMO. Вид TV камеры: CMFOLLOW.

Slash, г. Климовск,  
Московская обл.

### Cardinal Syn

Возможность сразиться за Kron-a. На экране Press Start введите ↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2.

Если код введен правильно, вы услышите звуковой сигнал.

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская область

### Command & Conquer

Пароли Gdi:  
2. CRYWA506Y; 3. HUBK14K11;  
4. KVSQDKLDS.  
Пароли Nod:  
2. C99FAXKWB; 3. JV3TCAFGR;  
4. C95WYP5CR.

Alien 3,  
г. Таллин, Эстония

### Resident Evil 2.

#### Dual Shock Version

Во время самой игры нажмите SELECT, войдите в первую строку, где выставляется система управления «Manual» или «Auto». Зажмите кнопку R1 и нажимайте кнопку □, пока строка на экране не покраснеет. Войдите в игру и проверьте свое оружие. Оно стало бесконечным! Лучше этот прием использовать в «EX Battle» на третьем уровне сложности. Повтор приема возвращает оружие в исходное состояние.

Firefox, г. Москва

### Twisted Metal 3

Некоторые пароли.

Spectre. Easy, 8-й уровень:  
↓, R1, ○, △, △.

Warhog. Easy, 8-й уровень:  
△, ↓, L1, SELECT, ○.

Warhog. Normal, 8-й уровень:  
R2, L2, ↓, X, ←.

Alien-3,  
г. Таллин, Эстония



### Metal Gear Solid

Дополнительные возможности в режиме «VR Training».

- 1) Режим «Time Attack Mode». Успешно завершите все этапы режима «Training Mode».
- 2) Режим «Gun Shooting Mode». Успешно завершите все этапы режима «Time Attack Mode».
- 3) Режим «Survival Mode». Успешно завершите все этапы режима «Gun Shooting Mode».

Следующий совет работает только (!) в режиме сложности Easy. Взяв ящик (ящики) с находящимся внутри предметом (патроны к пистолету, автомату, «лечилку» и т.д.), пробегитесь по другим комнатам (этажам). Через некоторое время вернитесь (например, если вы завладели предметом перед схваткой с боссом (Огромный Танк, Нинзя в невидимом костюме и т.д.). Возвращаться надо после благополучного убийства врага на то место, где вы брали этот item. Предмет (предметы) будет снова лежать на своем месте! Таким способом можно запросто восполнить запасы здоровья и запасы вашего арсенала.

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская область



### Alien Trilogy

Выбор этапа. Введите пароль GOLVxx, где xx — номер этапа, и выберите START GAME. Но начнете этап вы только с пистолетом.

Immortal, г. Салават, респ. Башкортостан

### WCW Nitro

На экране Start/Options наберите: 4 раза R1, 4 раза L1, 4 раза R2, 4 раза L2 и Select. Вам будут доступны все герои.

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская обл.

### WCW Nitro

Секретные площадки: на экране Start/Options наберите: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select.  
BULLdozer, г. Рязань





## PlayStation



### Johnny Bazookatone

Невидимость — PILCHARD;  
выбор уровня — KRISTIAN.

Хайоуи, г. Москва

### Bio Freaks

Случайный выбор персонажа: на экране выбора героя нажмите L2.

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская обл.

### Starblade Alpha

На титульном экране наберите:  
↑, ↑, ↓, ↓, ○, △, □ —  
автоматический огонь.

Immortal, г. Салават,  
респ. Башкортостан

### Novastorm

Чтобы получить возможность  
выбрать любой уровень игры, в  
таблице лучших результатов  
введите TWIRLY и пробел в  
качестве имени.

Илья Коскин, г. Пермь



### Hercules Action Game

Хочу дополнить Ивана Отчика  
(см. №38). За сложенное из най-  
денных букв на каждом этапе  
слово HERCULES получите  
«продолжение». Отыскав четыре  
кувшина — получите пароль.

Илья Коскин, г. Пермь

### Grand Theft Auto

На втором уровне (в городе Liberty  
City) есть закрытая стоянка, на ко-  
торой стоит бесхозный (!!!) танк.  
Ворота перед вами откроются, ес-  
ли вы окажетесь за рулем полицей-  
ской или машины скорой помощи.  
Сев за рычаги танка, вы сможете  
без хлопот раздавить любую маши-  
ну (до тех пор, пока ваш танк не  
превратится в пылающий факел  
под градом полицейских пуль).

Black Warrior, г. Печора, респ. Коми

### Lone Soldier

На паузе наберите:  
↓, →, ○, △, ↓, → —

пропуск уровня;

→, ↓, ○, △, ↑, → —

все оружие и амуниция;

↑, ←, ○, △, ↑, ← —

режим Бога.

Александр Никитин, г. Магадан

### Apocalypse

Секретные комбинации.  
В игре, сделав паузу, зажмите L1  
— теперь вводите нижеприве-  
денные комбинации.

Выбор уровня: △, ↑, X, ↓.

Все оружие: □, ○, ↑, ↓, X, □.

Бессмертие:  
↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓.

Если код введен правильно, то  
надписи, находящиеся на экра-  
не Pause, слегка содрогнутся.  
Чтобы отменить введенную ком-  
бинацию, повторите набор.

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская обл.



### Theme Park

Введите BOVINE в качестве име-  
ни и нажмите во время игры ○ + □  
+ X. У вас будет много денег. Трюк  
можно повторять неоднократно.

Вадим Кисляков,  
ст. Багаевская, Ростовская обл.

### Speed Racer

10 секретных машин.

На экране выбора машин, зажав  
R1+R2+L1+L2+SELECT+↓,  
нажмите △. Затем, отпустив  
кнопки, нажимайте либо →,  
либо ←, чтобы завладеть но-  
выми авто.

Гонки в определенное время  
суток. Все комбинации вводятся  
на экране выбора трассы.

Ночная гонка: зажав R1 + R2,  
нажмите X.

Дневная гонка: зажав L1 + L2,  
нажмите X.

Гонка в сумерках: зажав R1 + R2  
+ L1 + L2, нажмите X.

Новые виды на машину игрока.  
Во время гонки сделайте паузу и  
нажмите на джойстике пять раз  
→ и пять раз ←. Вернувшись к  
игре и начав менять виды обзора  
на машину (R1 или L1), среди  
старых ракурсов вы обнаружите  
два новых.

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская обл.

### Formula 1'97 (Championship Edition)

В дополнение к секрету  
Р.Абназырова (№39). Если в  
качестве имени ввести Cats Dogs  
— пойдет дождь из лягушек;  
Zoom Lense — вид с вертолета.

Эльдар «Warrior» Мамедов,  
г. Нижний Новгород



### Tomb Raider

Пароль на все оружие, указанный  
Jason-ом в №32, работает не на  
всех дисках. Если у вас он не по-  
лучится, попробуйте L1, △, L2,  
R2, R2, L2, ○, L1.

BULLdozer, г. Рязань

### Pitfall 3D

Пароли (вводятся в Password):  
BIGHEADHARY — большая  
голова у Гарри.  
2DHARRY — двумерный Гарри.  
STEVECRANEME — 99 жизней.  
PLAYMOVIES — все ролики.

А.В.Рюкин,  
г. Петропавловск-Камчатский

### Rage Racer

Чтобы получить доступ к допол-  
нительным цветам при создании  
собственного логотипа, уберите  
курсор в сторону от картинке и  
зажмите L1+ L2+ R1+ R2+  
SELECT. Появится дополни-  
тельная опция выбора цвета.

Роман Ренц,  
г. Новосибирск

### Total Eclipse Turbo

Выбор уровня. В главном меню  
выберите опцию Password, но не  
входите в нее, а зажмите  
SELECT и введите □ △ L1. От-  
пустите SELECT и еще раз два-  
жды нажмите K △ L1. На экране  
появится надпись Stage-1, и вам  
станут доступны уровни 1-20.

Роман Ренц,  
г. Новосибирск

### Parasite Eve

Хочу дополнить многоуважаемого  
Лорда Ханту. В участке полиции  
можно достать ключ от оружей-  
ной. Делается это так. День III. Вы  
идете за Беном, заходите на втором  
этаже в комнату «допросов». Вам  
навстречу из окна выпрыгнут два  
монстра. Убив их, в верхнем левом  
углу комнаты вы увидите дверь.  
Идите туда. За дверью на столе ле-  
жит яркий желтый предметик. Это  
и есть ключ от оружейной.

Владимир Карленков,  
г. Красноярск,  
Московская обл.



### Twisted Metal 2

Супер-комбинация! Прямо в иг-  
ре(!), зажав все шифты, введите ↑,  
↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑. Вы получи-  
те бесконечные nitro, любое беско-  
нечное оружие и, конечно же, бес-  
конечную энергию. Но не жизни!  
Отключить вышеприведенный сек-  
рет можно, повторно набрав эту же  
комбинацию.

Уничтожение надписи HOLLY-  
WOOD. На бэкграунде Los-Angeles  
вдалеке на горах найдите большие  
буквы HOLLYWOOD. Остановите  
свой тарантас так, чтобы буквы бы-  
ли как раз по центру. Дождавшись  
момента, когда на экране перед ва-  
ми ничего не будет, выстрелите в  
район гор под буквами пару раз са-  
монаводящимися ракетами. Резуль-  
тат будет поразительный!

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская обл.

### Twisted Metal 3

Играть за броневик Minion. В  
качестве пароля введите →, →,  
→, ←, ←.

Играть за Sweet Tooth. В качестве  
пароля введите ←, ←, ←, →, →.

Секретная арена Club Kid's House.  
В качестве пароля введите ←, ←,  
←, □, □. Затем выберите режим  
Deathmatch, любой автомобиль и  
уровень. После загрузки вы  
окажетесь на секретной арене.  
Неограниченные Special-ы. В  
качестве пароля введите L1, L1,  
R1, R1, R1. Начав игру намерен-  
но потеряйте жизнь. Вернув-  
шись на трассу вы станете обла-  
дателем бесконечных Special-ов.

G.Funk, г. Одинцово,  
Московская обл.

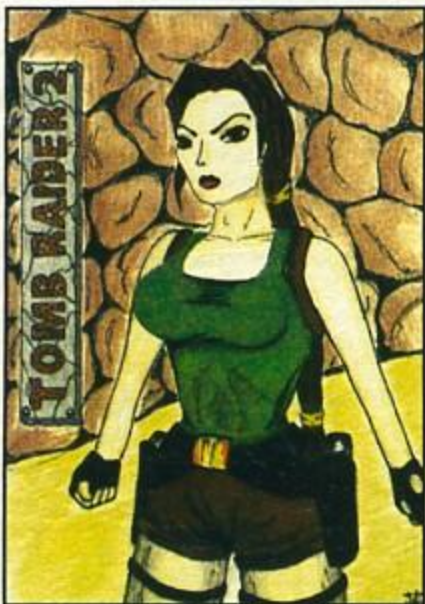




## PlayStation

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



### Tomb Raider 2

Хочу поделиться с читателями одним прикольным секретом, облегчающим прохождение этой игры. Для того чтобы забраться на стену, не обязательно карабкаться или подставлять каменные блоки. Это можно сделать занятием. Единственное условие: стена должна быть ровной, а наверху должна быть ровная площадка (если второе условие не выполняется, игра (у меня) зависает).

Итак, зажгите спичку и подойдите вплотную к стене. Сделайте шаг (не прыжок) назад и достаньте любое оружие. При этом спичка окажется вплотную к стене, чуть левее Лары. Уберите оружие и встаньте спиной вплотную к стене так, чтобы горящая спичка оказалась между ног Лары. Нажмите ↓+X. Лара должна наклониться за спичкой, одновременно входя спиной в стену. И через мгновение она окажется наверху с горящей спичкой в руках! При необходимости нажимайте X несколько раз. Наиболее полезен этот секрет в 16-ом уровне, когда можно не искать два волшебных диска. Достаточно войти в стену слева или справа от ворот и прыгнуть сверху в город.

Акира Куросава, г. Москва

### Contra. Legacy of War

Неограниченное количество жизней. На экране главного меню игры наберите: L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Теперь в игре, чтобы восстановить жизни, нажмите △+□+X+○. Это можно делать бесконечно.

Илья Коскин, г. Пермь

### Deathtrap Dungeon

На экране главного меню наберите L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1, и вам станут доступны все уровни.

Greatest Warrior, г. Одинцово, Московская обл.

### Agent Armstrong

Все коды вводятся во время игры на втором джойстике.

Невидимость — X X X X △ ○ X □.

Полное вооружение — ○ ○ ○ △ △ X X □.

Выбор уровня — △ △ △ □ □ □ X X ○.

Vitalidze Wins,

г. Чебоксары, Чувашия



### Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Хочу поправить Агента Купера (см. №37): пароль GTTBHR дает не бессмертие, а «всего лишь» 1000 жизней.

BULLdozer, г. Рязань

### Beast Wars

Супер-оружие. На паузе зажмите L2 и наберите ↑, ↓, ←, →, △, X, □. Затем, не отпуская L2, выйдите из паузы.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород



### Mortal Kombat 4

Посмотреть инфо-ролики на любого персонажа можно, нажимая L1 на иконках концовок в KOMBAT THEATRE, причем все нижние иконки — ролики на Гору.

Shiru Otaku, г. Москва



### Tekken 3

Чтобы увидеть скрытый фильм Gun Jack, нужно дважды пройти Arcade Mode.

Roadkill, п. Малаховка, Московская обл.



### Tekken 3

Чтобы Аппа получила новый костюм, нужно пройти ей игру 25 раз.

D.J. Leps и Jason, г. Чита

### The Fifth Element

Выход в секретное меню. На экране Start/Options наберите L1, L2, R2, R1, SELECT, START.

Александр Макоян, п. Назарьево, Одинцовский р-н, Московская обл.

### V-Tennis

Чтобы сыграть за секретного игрока Mattox, в Mode Select выберите Match Mode. Затем на экране выбора игрока подсветите любого и нажмите L2, L2, R1, R1, R1, ↓, △, △, △, △, X. Услышите крик — код сработал.

Interceptor, г. Рубцовск, Алтайский край

### Gran Turismo

Если кому-то нравится HONDA NSX type-S (спортивного типа), но которая очень нестабильно ведет себя на дороге, могу дать совет. Войдите в MACHINE SETTING и измените характеристики SUSPENSION (подвеска): FRONT — 8.0, REAR — 5.7. И еще: на NSX type-S лучше установить коробку передач Semi-Racing — машина будет быстрее.

Wyvern, г. Нижний Новгород

### Gundam 0079

Пароли уровней.

2 — △△△△ □X△X;

3 — □□△△ □X△X;

4 — ○○△△ △□□△;

5 — X△△△ △□□△;

6 — ○□△△ △□□△.

Просмотр игры —

X○△△ △○□△.

Вечно Green Зомби, г. Красноярск

### Jumping Flash!

Для выбора уровня игры на заставке нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, X, X, ←, →, ←, →, X, △, X, △.

Илья Коскин, г. Пермь



### Moto Racer

Все коды вводятся на заставке. 10 трасс. ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, □, R2, △, X.

10 обратных трасс. ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○, L2, △, X.

Ночная гонка. ↑, ○, L1, ↓, △, L2, □, ←, R1, X.

Сверхбыстрый мотоцикл. ↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, X.

Победная заставка. □, △, ○, △, □, △, L1, ↑, R2, X.

Роман Ренц, г. Новосибирск

### Wild Arms

Хотите, чтобы на вас напали инопланетяне? Тогда посетите три острова, находящиеся на самом юге карты, и проведите 8-10 боев. Инопланетяне будут тут как тут. Зато победа над ними даст вам много денег.

Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.



# NON STOP! Игруем без перерыва!

## Перечень игр, опубликованных в номерах 40-42

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред. — сотрудник редакции

Напоминаем, что перечень игр, описанных в 21-36 номерах, напечатан в 37 номере.

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

- 1945** №42 с.86 (НП) Максим Пешков, г.Новокузнецк
- Aladdin 2** №40 с.82 (НП) Dragon jr., г.Москва
- Aladdin 3** №42 с.86 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- American Gladiator** №40 с.70 (O) G.Dragon, ред.
- Attack of the Killer Tomatoes** №41 с.83 (НП) РYM, п.Белоозерский, Воскресенский р-н, Московская обл.
- Barnt Man Meets Radioactive Man** №41 с.82 (НП) Demolition Boy, г.Краснодар
- Captain America** №42 с.86 (НП) Terminator, г.Сосновый Бор, Ленинградская обл.
- Casino Kid II** №40 с.83 (НП) Simply Disya, Московская обл.
- Castlevania 2** №42 с.86 (НП) Дмитрий Щукин, г.Москва
- Chip & Dale** №40 с.82 (НП) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия
- №41 с.82 (НП) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия
- Dash Galaxy** №40 с.83 (НП) 3D Homer
- Dinowars** №40 с.82 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- Dragon Spirit** №41 с.82 (НП) Сергей И., с.Большие Березники, Мордовия
- Dynowars** №41 с.83 (НП) 3D Homer
- Earth Worm Jim 2 «Super Game»** №41 с.75 (O) G.Dragon, ред.
- Earth Worm Jim 2K** №41 с.74 (O) G.Dragon, ред.
- Final Fantasy** №42 с.86 (НП) Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край
- Fruit Fox (Banana Prince)** №41 с.82 (НП) Сергей Воронин, г.Магадан
- G.I.Joe 2: The Atlantis Factor** №40 с.82 (НП) Андрей Сазонов, Макс Рыбин, Денис Казначеев, г.Курск
- Gilligan's Island** №42 с.86 (НП) Simply Disya, Московская обл.
- Godzilla** №40 с.82 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- №42 с.86 (НП) Commando, г.Ставрополь
- Ikari 3** №41 с.82 (НП) Batman and Robin, г.Набережные Челны, Татарстан
- Ikari Warriors** №40 с.82 (НП) Merun, г.Вязьма, Смоленская обл.
- Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)** №40 с.82 (НП) Сергей и Иван Воронины, г.Магадан
- James Bond** №41 с.82 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Journey to Silius** №40 с.82 (НП) 3D Homer
- Jungle Book** №40 с.82 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- Jurassic Park** №40 с.82 (НП) Armstrong Monsorovich, г.Барнаул
- Legion World 3** №41 с.82 (НП) Александр Зайцев, г.Санкт-Петербург
- The Lion King (Super)** №40 с.82 (НП) Dragon jr., г.Москва
- Little Ninja Bros.** №42 с.86 (НП) Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край
- Low G Man** №41 с.82 (НП) Алексей Лактионов, г.Химки, Московская обл.
- Mario Is Missing!** №40 с.83 (НП) Владимир Кашин, г.Весьегонск, Тверская обл.
- Metal Gear** №40 с.82 (НП) Сергей и Иван Воронины, г.Магадан
- Micromachines** №40 с.67 (O) G.Dragon, ред.
- New Contra** №42 с.72 (O) Eler Cant, ред.
- NHL '97 (Super)** №41 с.83 (НП) The Shodow, г.Москва
- Northern Ken** №41 с.82 (НП) Сергей и Иван Воронины, г.Магадан
- Pro-Am 2** №41 с.71 (O) Мародер и Каратель, г.Новосибирск
- Rainbow Island** №40 с.82 (НП) Павел Любимов, п.Решоткино, Клишиевский р-н, Московская обл.
- Rambo** №40 с.82 (НП) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия
- Red for Jackel (Jackal)** №42 с.86 (НП) Simpson, г.Тверь
- Robo Pit** №42 с.86 (НП) Dark Ranger, г.Люберцы, Московская обл.
- Samurai Spirits** №40 с.82 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Side Pocket** №40 с.83 (НП) Dragon jr., г.Москва
- Silk Worm** №42 с.86 (НП) Simpson, г.Тверь
- Soccer Fight 3** №40 с.83 (НП) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл.
- Super Donkey Kong** №41 с.82 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Super Mario Bros. 3** №41 с.82 (НП) Big Mig, г.Москва
- Super Monaco GP II** №41 с.82 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Super Silver** №41 с.82 (НП) Simply Disya, п.Заря, Балашихинский р-н, Московская обл.
- Super Sonic 5** №42 с.86 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Tecmo Bowl** №42 с.86 (НП) 3D Homer
- Terra Star** №42 с.86 (НП) Владимир Бакиш, г.Южно-Курильск
- Warpman** №42 с.86 (НП) Диметродон, г.Москва
- Zanac** №42 с.86 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Zelda** №41 с.83 (НП) Александр Зайцев, г.Санкт-Петербург
- Zombie Nation** №41 с.82 (НП) Александр Бондарь, г.Пятигорск

## Раздел 2. Игры для Megadrive 2

- 688 Attack Sub** №42 с.44 (O) Raptor, г.Москва
- After Burner 2** №40 с.83 (НП) Raptor, г.Москва
- Alien 3** №41 с.83 (НП) Raptor, г.Москва
- Alien Soldier** №41 с.84 (НП) Вава, с.Кресты, Куркинский р-н, Тульская обл.
- Animaniacs** №40 с.58 (O) Александр Артеменко, ред. №42 с.88 (НП) Raptor, г.Москва
- Another World** №40 с.84 (НП) Я (Ja), г.Москва
- Atomic Runner** №42 с.60 (O) Евгений Овчинников, г.Москва
- Baracuda** №42 с.87 (НП) Т.М.Сучкова, г.Воскресенск, Московская обл.
- Battletech** №40 с.84 (НП) Павел Захаров, г.Владивосток
- Beavis and the Butt-Head** №41 с.51 (O) Александр Артеменко, ред. и Владимир Злыднев, Москва №42 с.88 (НП) Володя Злыднев, г.Москва
- Beyond Oasis (The Story of Thor)** №42 с.51 (O) Eler Cant, ред.
- Blockout** №40 с.84 (НП) Леа-Эйнштейн, г.Чита
- Bloodshot** №42 с.88 (НП) Firefox, г.Москва
- Bubba'n'Stix** №40 с.84 (НП) Prof. Alex, г.Санкт-Петербург
- Cannon Fodder** №40 с.83 (НП) Ильяс Садыков, п.Правдинский, Московская обл.
- Chavez II** №41 с.40 (O) Sector, г.Тольятти, Самарская обл.
- Comix Zone** №40 с.84 (НП) Алексей Ронжин, п.Волчанец, Партизанский р-н, Приморский край
- Cyber Cop (Corporation)** №42 с.87 (НП) Mad Gamer, г.Москва
- Daytona** №41 с.83 (НП) Albert F., г.Ярославль
- Desert Strike** №42 с.88 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Dragon's Fury** №40 с.84 (НП) С.Журавлев, г.Рязань
- Dune 2. The Battle for Arrakis** №41 с.84 (НП) Илюха, г.Липецк
- Dungeons & Dragons. Warriors of the Etemal Sun** №40 с.84 (НП) Андриас Циритис & Стас, г.Рига, Латвия
- Elemental Master** №42 с.88 (НП) Илья, г.Хабаровск
- F-117** №41 с.84 (НП) Сергей Журавлев, г.Рязань
- Fatal Fury** №40 с.83 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург
- Flashback** №42 с.87 (НП) Vasiok, г.Москва
- The Flintstones** №41 с.83 (НП) Fred г.Москва
- Galares** №42 с.87 (НП) Евгений Головин, г.Москва
- Golden Axe 2** №42 с.88 (НП) Diablo, г.Лижино-Дулево, Московская обл.
- Hard Drivin'** №41 с.83 (НП) Сергей Каверин, г.Санкт-Петербург
- Haunting** №40 с.83 (НП) Степан, г.Санкт-Петербург
- Herzog Zwei** №40 с.84 (НП) Natural Disaster, г.Новополоцк, Беларусь
- Humans** №42 с.88 (НП) Baraka, г.Москва
- Insector X** №41 с.83 (НП) Сергей и Дмитрий Ткаченко, г.Рига, Латвия
- Izzy's Quest For The Olympic Rings** №40 с.56 (O) Warren J., г.Пярну, Эстония
- Jordan vs Bird: Super One-on-One** №40 с.83 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург
- Jungle Strike** №40 с.84 (НП) Кайл Катарн, г.Киров №42 с.88 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- LHX Attack Chopper** №40 с.84 (НП) Armstrong Monsorovich, г.Барнаул
- Light Crusader** №40 с.83 (НП) Otake, г.Троицк, Московская обл.
- Mazin Saga: Mutant Fighter** №40 с.83 (НП) Автор не известен
- Michael Jackson Moonwalker** №40 с.84 (НП) Prof Alex, г.Санкт-Петербург
- Mickey Mania** №41 с.84 (НП) Prof. Alex, г.Санкт-Петербург
- MIG-29** №42 с.64 (O) С.С.С., г.Москва
- Muhammad Ali Heavy Weight Boxing** №40 с.83 (НП) С.Журавлев, г.Рязань
- Musha (Aleste)** №41 с.83 (НП) CD Manias, г.Люберцы, Московская обл.
- Mutant League Hockey** №40 с.84 (НП) Антон С., г.Болшево, Московская обл.
- Page Master** №41 с.83 (НП) Журавлев, г.Рязань
- Pat Riley Basketball** №42 с.88 (НП) А.С.Леванов, г.Красноярск
- Pirates of Dark Water** №41 с.84 (НП) Роман Самойлов, г.Нижний Новгород
- Pirates! Gold!** №40 с.44 (O) D&K, г.Санкт-Петербург №41 с.84 (НП) С.С.С., г.Москва
- Pit-Fighter** №41 с.83 (НП) Dominion, г.Брянск
- Power Drive** №40 с.84 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Psycho Pinball** №42 с.88 (НП) ArmAgedon, г.Москва
- Rambo 3** №40 с.84 (НП) Автор не известен, г.Москва
- Rocket Knight Adventures** №40 с.61 (O) Александр Артеменко, ред. №41 с.84 (НП) Prof. Alex, г.Санкт-Петербург №42 с.87 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Rolo to the Rescue** №40 с.84 (НП) Андрей Дмитриев, г.Люберцы, Московская обл.
- Rugby World Cup'95** №42 с.88 (НП) Ильяс Садыков, пос.Правдинский, Московская обл.
- Scooby-Doo** №41 с.42 (O) Сергей Пономаренко, Денис Гвардиня, г.Мирный, респ. Саха (Якутия)
- Sea Quest DSV** №40 с.51 (O) Raptor, г.Москва
- Shining Force 2** №42 с.88 (НП) Moon-Hell, г.Находка, Приморский край
- Skeleton Krew** №41 с.56 (O) Александр Артеменко, ред.
- Skitchin'** №40 с.83 (НП) Mike «Holland» Myers, г.Омск
- Soldiers of Fortune 2 (Chaos Engine 2)** №41 с.39 (O) Raptor, г.Москва
- Sonic 3** №41 с.84 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Soul Blade Super** №42 с.58 (O) Lord Hanta, ред.
- Space Invaders'91** №40 с.84 (НП) Андрей Перкин, г.Кемерово
- Spot Goes to Hollywood** №40 с.84 (НП) Сергей Наумов, г.Омск
- Super Battleship** №42 с.88 (НП) Cuba, г.Озерск-19, Тюменская обл.
- Super BattleTank: War in the Gulf** №42 с.88 (НП) Diablo, г.Лижино-Дулево, Московская обл.
- Super Hang On** №42 с.88 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Super Skidmarks** №42 с.88 (НП) Е.Шестаков, г.Люберцы, Московская обл.
- Super Street Fighter 2 Turbo** №41 с.83 (НП) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия
- Syd of Valis** №41 с.83 (НП) Максим Козюменко, с.Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл.
- T2 the Arcade Game** №41 с.83 (НП) Геймеры Kirill и Shved, г.Северск, Томская обл.
- Technosop** №42 с.88 (НП) Александр Березин, г.Балаково, Саратовская обл.
- Test Drive II: The Duel** №41 с.84 (НП) Вава, г.Кресты, Тульская обл.
- Thunder Force 3** №40 с.42 (O) D&K, г.Санкт-Петербург
- Thunder Force 4** №41 с.84 (НП) Вава, г.Кресты, Тульская обл.
- Toejam & Earl in Panic on Funkotron** №42 с.88 (НП) Вех, г.Москва
- True Lies** №41 с.83 (НП) The Shodow, г.Москва
- Urban Strike** №42 с.88 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Virtua Racing** №41 с.83 (НП) Raptor, г.Москва
- Worms** №41 с.84 (НП) Олег Голованов, г.Смоленск
- X-Band** №41 с.83 (НП) Алексей Данышин, г.Химки, Московская обл.
- X-Perts** №42 с.88 (НП) Руслан Амзоров, г.Топки, Кемеровская обл.

117454 а/я 21

Дорогая редакция, мне очень нравится ваш журнал. Я могу говорить о его достоинствах целую вечность и все равно не успеть. У меня есть много ваших журналов, я их читаю утром, в классе, на переменках, вечером, и мне все равно не надоедает. Классный у вас журнал, честное слово!

Владимир Желудков, г.Владивосток

### Великий Дракон — почтой!

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

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 42 (кроме 22, 25, 26, 30 и 31), а также сборник «Крутой Геймер» №№6 и 7.

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

Можно сделать заказ по тел. (095) 911-07-00

Не забудьте указать индекс, город, улицу, дом, корпус (если есть), квартиру, фамилию получателя и нужные вам номера журнала или сборника!

117454 а/я 21

Здравствуй, Великий и Ужасный! Очень хочу выразить мою благодарность Ивану Отчику и всем остальным, кто работает над журналом. Я очень рад, что вы печатаете рисунки, ведь в других книгах и журналах об играх такого не встретишь. Вот только жаль, что с творческим коллективом можно общаться только по Интернету. Ведь PC есть не у всех. А в остальном журнал просто великолепен!

Илья Коскин, г.Пермь

### Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода.

После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.



# ГАЗЕТА ИГРА

# ДРАКОН

## ПЛЮС

Новинки игр и игровых технических средств.  
Из истории создания игр.  
Рейтинг игрового рынка.  
Викторина с призовым купоном, кроссворд.  
Подробности – на первой странице этого номера журнала

### Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- |   |  |   |   |  |  |
|---|--|---|---|--|--|
| <b>Batman Forever</b><br>№42 с.89 (НП) Серж, г.Москва   | <b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b><br>№42 с.89 (НП) Monster Game, г.Заозерск, Мурманская обл. | <b>Jim Power: Lost Dimension in 3D</b><br>№41 с.84 (НП) Grey, г.Санкт-Петербург       | <b>Lethal Enforcers</b><br>№42 с.89 (НП) Андрей Суворов, г.Москва       | <b>Street Racer</b><br>№40 с.85 (НП) Андрия Циритис & Стас, г.Рига, Латвия                 | <b>Tin Tin in Tibet</b><br>№41 с.84 (НП) Руслан Амзоров, г.Толпи, Кемеровская обл. |
| <b>Blazing Skies</b><br>№40 с.85 (НП) Андрей Кутепов, г.Иркутск                                 | <b>F-1 Exhaust Heat</b><br>№40 с.85 (НП) Speeddy, Новгород   | <b>Jurassic Park. Part 2: The Chaos Continues</b><br>№41 с.62 (О) Просто Сергеа, ред. | <b>Musya</b><br>№40 с.85 (НП) Наталья И., г.Москва                      | <b>Super Bomberman 2</b><br>№40 с.85 (НП) Алексей Колесников, п.Майский, Белгородская обл. | <b>Uni Racers</b><br>№42 с.89 (НП) Денис Рябов, г.Новосибирск                      |
| <b>Sasoma Knight in Bizyland</b><br>№40 с.85 (НП) Pandemonium, г.Лихино-Дулево, Московская обл. | <b>Fatal Fury 2</b><br>№41 с.84 (НП) Е.Хохлов, г.Санкт-Петербург   | <b>Killer Instinct</b><br>№42 с.89 (НП) Monster Game, г.Заозерск, Мурманская обл.     | <b>Space Football</b><br>№40 с.85 (НП) Супер Геймер, г.Находка          | <b>Super Nova</b><br>№40 с.85 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург                              | <b>Warlock</b><br>№40 с.85 (НП) King Richard 1, г.Москва                           |
| <b>Cameltry</b><br>№40 с.85 (НП) Михаил Д., г.Благовещенск                                      | <b>James Bond Jr.</b><br>№41 с.84 (НП) Dr.Crazy  | <b>Kyle Petty's No Fear Racing</b><br>№41 с.84 (НП) Armstrong Monsorovich, г.Барнаул  | <b>Spindizzy Worlds</b><br>№40 с.85 (НП) Bam Bam Damm, г.Владивосток    | <b>Super Putty</b><br>№40 с.85 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург                             | <b>Wing Commander</b><br>№41 с.84 (НП) Dr.Crazy                                    |
| <b>Cyber Spin</b><br>№40 с.85 (НП) Николай Щеглов, г.Санкт-Петербург                            |  |   | <b>Starwing (Star Fox)</b><br>№41 с.84 (НП) Степан Жариков, г.Краснодар | <b>The Terminator</b><br>№42 с.68 (О) Eler Cant, ред.                                      | <b>Yogy Bear</b><br>№41 с.84 (НП) Просто Сергеа, ред.                              |
|   |  |   |   | <b>Tom and Jerry</b><br>№41 с.84 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург                           | <b>Yoshi's Safari</b><br>№40 с.85 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург                  |

### Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- |  |  |   |  |   |   |
|--|--|---|--|---|---|
| <b>Alundra</b><br>№42 с.36 (О)<br>Александр Артеменко, ред.  | <b>Crime Crackers</b><br>№42 с.90 (НП) Ильяс Садыков, п.Правдинский, Пушкинский р-н, Московская обл. | <b>Formula 1 Championship Edition</b><br>№41 с.86 (НП) Dr.Kombat, г.Бийск                 | <b>Ogre Battle: The March of the Black Queen</b><br>№40 с.86 (НП) Human Smoke, г.Реутов, Московская обл. | <b>Resident Evil: Directors Cut</b><br>№40 с.86 (НП) Firefox, г.Москва          | <b>Street Fighter: The Movie</b><br>№41 с.86 (НП) Геймеры Kirill и Shved, г.Северск, Томская обл.     |
| <b>Armored Core</b><br>№42 с.91 (НП)<br>Hunter-Killer, г.Астрахань                                 | <b>The Crow: City of Angels</b><br>№41 с.86 (НП) Human Smoke, г.Реутов, Московская обл.              | <b>Frogger</b><br>№42 с.90 (НП) Крутой Геймер, г.Благовещенск                             | <b>Pandemonium!</b><br>№41 с.85 (НП) Юрий Степанов, с.Амай-Ваям, Олюторский р-н, Камчатская обл.         | <b>Resident Evil 2</b><br>№40 с.86 (НП) Firefox, г.Москва                       | <b>Street Fighter Zero 3</b><br>№42 с.12 (О) Агент Купер, ред.  |
| <b>Assault Rigs</b><br>№40 с.87 (НП) Геймер из г.Шуя, Ивановская обл.                              | <b>Cyber Sled</b><br>№42 с.91 (НП) Ильяс Садыков, п.Правдинский, Пушкинский р-н, Московская обл.     | <b>Gex</b><br>№40 с.87 (НП) Антон Симакин, г.Москва                                       | <b>Pandemonium! 2</b><br>№42 с.90 (НП) А.В.Рюмкин, г.Петропавловск-Камчатский                            | <b>Ridge Racer Type 4</b><br>№42 с.24 (О) Агент Купер, ред.                     | <b>Street Racer</b><br>№40 с.87 (НП) Крутой роллер Vavan, п.Южный, Домодедовский р-н, Московская обл. |
| <b>Auto Destruct</b><br>№40 с.86 (НП) Михаил Тарасов, г.Москва                                     | <b>Cyber Speed</b><br>№42 с.91 (НП) А.С.Леванов, г.Красноярск  | <b>Ghost in the Shell</b><br>№41 с.86 (НП) С.С.С., г.Москва                               | <b>RaRapa The Rapper</b><br>№40 с.87 (НП) Михаил Тарасов, г.Москва                                       | <b>Rise 2: Resurrection</b><br>№42 с.33 (О) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. | <b>Tales of Destiny</b><br>№41 с.23 (О) Lord Hanta, ред.  |
| <b>Batman Forever the Arcade Game</b><br>№31 с.18 (О) Агент Купер, ред.                            | <b>Darklight Conflict</b><br>№42 с.91 (НП) D.J.Vectorman, г.Сочи                                     | <b>Goal Storm</b><br>№41 с.86 (НП) Геймер Антон, г.Кострома                               | <b>Parasite Eve</b><br>№40 с.20 (О) (окончание)<br>Lord Hanta, ред.                                      | <b>Rival Schools: United by Fate</b><br>№40 с.8 (А) Валерий Корнеев, ред.       | <b>Tekken 2</b><br>№40 с.87 (НП) Breaker, г.Санкт-Петербург   |
| <b>Batman &amp; Robin</b><br>№40 с.30 (О) Агент Купер, ред.  | <b>Darkstalkers 3</b><br>№42 с.13 (О) Агент Купер, ред.  | <b>G Police</b><br>№41 с.86 (НП) А.В.Рюмкин, г.Петропавловск-Камчатский                   | <b>Philosoma</b><br>№40 с.87 (НП) Журавлев, г.Рязань   | <b>Robo Pit</b><br>№40 с.87 (НП) Павел Заварзин, г.Воронеж                      | <b>Theme Hospital</b><br>№41 с.16 (О) Рокерище, ред.  |
| <b>Bio Freaks</b><br>№42 с.90 (НП) Killer and Death, г.Астрахань                                   | <b>Dead or Alive</b><br>№42 с.90 (НП) Борис Морозов, г.Набережные Челны                              | <b>Grand Theft Auto</b><br>№40 с.87 (НП) Raptor, г.Москва                                 | <b>Pit Ball</b><br>№40 с.87 (НП) Human Smoke, г.Реутов, Московская обл.                                  | <b>Rogue Trip: Vacation 2012</b><br>№42 с.23 (О) С.С.С., г.Москва               | <b>Time Crisis</b><br>№40 с.86 (НП) Vitalidze Wins, г.Чебоксары, Чувашия                              |
| <b>Bloody Roar</b><br>№40 с.87 (НП) 3D Excrement, г.Шуя, Ивановская обл.                           | <b>Destruction Derby 2</b><br>№41 с.86 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                      | <b>Hercules Action Game</b><br>№40 с.86 (НП) Иван Отчик, ред.                             | <b>Pitfall 3D</b><br>№41 с.86 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                                   | <b>Rosco McQueen</b><br>№42 с.90 (НП) Борис Морозов, г.Набережные Челны         | <b>Time Gal</b><br>№42 с.28 (О) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                                   |
| <b>Bust a Move: Dance &amp; Rhythm Action</b><br>№40 с.11 (А) Валерий Корнеев, ред.                | <b>Dracula X Nocturne in the Moonlight</b><br>№40 с.87 (НП) Вечно Green Зомби, г.Красноярск          | <b>Kileak the Blood</b><br>№41 с.85 (НП) Master Bonus, г.Сочи                             | <b>Pocket Fighter</b><br>№40 с.28 (О) Агент Купер, ред.  | <b>Runabout</b><br>№42 с.90 (НП) Raptor, г.Москва                               | <b>Tobal 2</b><br>№41 с.85 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                                   |
| <b>Cardinal Syn</b><br>№41 с.34 (О) Lord Hanta, ред.   | <b>Dragon Heart: Fire &amp; Steel</b><br>№42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.           | <b>Klonoa. Door to Phantomile</b><br>№40 с.86 (НП) Иван Отчик, ред.                       | <b>PO'ed</b><br>№41 с.86 (НП) Apache   | <b>Rush Hour</b><br>№42 с.91 (НП) Олег, г.Москва                                | <b>Treasures of the Deep</b><br>№42 с.91 (НП) Кобец & К', г.Анапа, Краснодарский край                 |
| <b>Colonization</b><br>№41 с.86 (НП) Вечно Green Зомби, г.Красноярск                               | <b>Duke Nukem: Time to Kill</b><br>№41 с.30 (О) Lord Hanta, ред.                                     | <b>The Lost Vikings 2</b><br>№42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.            | <b>Porsche Challenge</b><br>№41 с.86 (НП) Pit Зеленый, г.Москва  | <b>Sa*Ga Frontier</b><br>№40 с.86 (НП) Human Smoke, г.Реутов, Московская обл.   | <b>Twisted Metal 2</b><br>№40 с.86 (НП) Сергей Симутнин, г.Елгава, Латвия                             |
| <b>Colony Wars</b><br>№41 с.86 (НП) 3D Excrement, г.Шуя, Ивановская обл.                           | <b>Duke Nukem 3D: Total Meltdown</b><br>№41 с.26 (О) Crazy God, г.Новосибирск                        | <b>Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition</b><br>№42 с.14 (О) Агент Купер, ред. | <b>Powerboat Racing</b><br>№41 с.86 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                             | <b>Syndicate Wars</b><br>№40 с.87 (НП) Александр Леванов, г.Красноярск          | <b>Twisted Metal 3</b><br>№42 с.31 (О) Mac Fank, г.Москва   |
| <b>Command &amp; Conquer</b><br>№40 с.86 (НП) Vitalidze Wins, г.Чебоксары, Чувашия                 | <b>Dynasty Warriors</b><br>№40 с.86 (НП) Андрей Дмитриев, г.Судогда, Владимирская обл.               | <b>Metal Gear Solid</b><br>№40 с.9 (А) Валерий Корнеев, ред.                              | <b>Power Instinct 2</b><br>№42 с.91 (НП) Apache  | <b>Skullmonkeys</b><br>№40 с.32 (О) (начало)<br>Иван Отчик, ред.                | <b>View Point</b><br>№41 с.86 (НП) Ирина Леонова, г.Москва  |
| <b>Command &amp; Conquer: Red Alert</b><br>№41 с.85 (НП) Firefox и кудрявый Демон, г.Москва        | <b>Earth Worm Jim 3D</b><br>№40 с.27 (А) Mac Fank, г.Москва  | <b>Mortal Combat 4</b><br>№42 с.91 (НП) Алексей Рудов, г.Москва                           | <b>Project Gataray</b><br>№40 с.87 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                              | <b>Soviet Strike</b><br>№40 с.87 (НП) Александр Леванов, г.Красноярск           | <b>Vigilante 8</b><br>№41 с.38 (О) С.С.С., г.Москва   |
| <b>Cool Boarders 2</b><br>№40 с.87 (НП) 3D Excrement, г.Шуя, Ивановская обл.                       | <b>Elemental Gearbolt</b><br>№40 с.37 (А) Агент Купер, ред.  | <b>MK Mythologies: Sub-Zero</b><br>№40 с.86 (НП) Агент Купер, ред.                        | <b>Pro Pinball</b><br>№40 с.36 (А) Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл.                    | <b>Starblade Alpha</b><br>№42 с.91 (НП) Итерсептор, г.Рубцовск, Алтайский край  | <b>V-Rally</b><br>№40 с.87 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                                   |
| <b>Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back</b><br>№40 с.86 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. | <b>ESPN Extreme Games</b><br>№42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                       | <b>Moto Racer</b><br>№41 с.86 (НП) Guile, г.Туймазы, Башкортостан                         | <b>Quake II</b><br>№42 с.26 (О) ExTRaKToR & Труп   | <b>Steel Reign</b><br>№42 с.91 (НП) Е.Маликов, г.Усурийск, Приморский край      | <b>Warcraft II: The Dark Saga</b><br>№40 с.87 (НП)<br>А.Р.Ермак, г.Владивосток                        |
| <b>Crash Bandicoot 3: Warped</b><br>№41 с.11 (О) Lord Hanta, ред.                                  | <b>Excaltibur 2555 AG</b><br>№40 с.86 (НП) Human Smoke, г.Реутов, Московская обл.                    | <b>NBA in the Zone 2</b><br>№42 с.90 (НП) P.A.V., г.Омск                                  | <b>The Raiden Project</b><br>№42 с.91 (НП) А.С.Леванов, г.Красноярск                                     | <b>WipeOut 2097</b><br>№42 с.91 (НП) Вечно Green Зомби, г.Красноярск            |   |
| <b>Critical Depth</b><br>№40 с.87 (НП) Guile, г.Туймазы, Башкортостан                              | <b>Final Fantasy VII</b><br>№41 с.85 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.                        | <b>The Need for Speed 3</b><br>№42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.          | <b>Rapid Racer</b><br>№40 с.86 (НП) Pit Зеленый, г.Москва  |   |   |
| <b>Demom</b><br>№41 с.86 (НП) Дмитрий Федоренко, г.Санкт-Петербург                                 | <b>Final Fantasy VIII</b><br>№40 с.10 (А) Валерий Корнеев, ред.                                      | <b>Nuclear Strike</b><br>№40 с.87 (НП) KUSFBaгacuda, г.Ульяновск                          | <b>The Raven Project</b><br>№40 с.87 (НП) Павел Махаров, г.Саранск, Мордовия                             |   |   |

### Раздел 5. Игры для Game Boy

- |   |  |
|---|--|
| <b>Batman. The Animated Series</b><br>№42 с.87 (НП) S.G.V.M., г.Новосибирск | <b>Killer Instinct</b><br>№42 с.87 (НП) Денис Замков, г.Москва |
| <b>Battletoads 2</b><br>№42 с.87 (НП) Денис Замков, г.Москва                | <b>Super Mario Land</b><br>№42 с.87 (НП) Илья И., г.Москва     |
| <b>Dragon Heart</b><br>№41 с.67 (О) (начало) G.Dragon, ред.                 | <b>Tennis</b><br>№42 с.87 (НП) S.G.V.M., г.Новосибирск         |
| <b>Hatris</b><br>№42 с.78 (О) G.Dragon, ред.                                | <b>Wario Land</b><br>№42 с.87 (НП) S.G.V.M., г.Новосибирск     |

117454  
а/я 21

Сказать, что ваш журнал отличный – значит, не сказать ничего, потому как я рассматриваю «Великий Дракон» как редкий источник достоверной и, в то же время, интересно излагаемой информации об электронно-развлекательной молодежной субкультуре со своими правилами и особенностями, затрагивающий вкусы и взгляды различных поколений игроков, людей, отнюдь не глупых и фанатичных, а интеллектуальных и талантливых.

А.В.Дмитриев, г.Люберцы, Московская обл.

117454  
а/я 21

Что бы я без вас делал? Если бы не вы, я бы не купил столько интересных игр! Еще в старые-добрые времена, когда у меня была 8-битка, вы мне помогли пройти не одну игру. Большое вам спасибо!

С глубоким уважением,  
Wood Elf, г.Москва



**Золотой  
Уголок**

Стандартный блок рекламы  
3x5 см стоит 300 руб.

**М. Выхино**  
вещевой рынок  
**«Альтаир»**  
2-й ряд  
от главного входа

Картриджи для **Dendy,**  
**MegaDrive, SNES**  
и диски для **PSX** и **PC!**

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

**ВСЁ, ЧТО НУЖНО  
НАСТОЯЩЕМУ  
ГЕЙМЕРУ,**

вы сможете купить  
на **Царицынском  
радиорынке**  
в палатке **79,**  
контейнере **34**  
и в магазине номер **2.**  
В том числе картриджи,  
диски и приставки **SEGA,**  
**SNES, 3DO, PSX.**  
И аксессуары к ним.  
**ПРОИЗВОДИМ РЕМОНТ  
ПРИСТАВОК.**

Адреса фирменных  
магазинов издательства АСТ  
в Москве

- ул. Каретный ряд, д 5/10  
(т.299-65-84) м. «Маяковская»
- ул. Арбат, д 12  
(т.291-61-01) м. «Арбатская»
- ул. Татарская, д 14  
(т.959-20-95) м. «Павелецкая»
- Б.Факельный пер., д 3  
(т.911-21-07) м. «Таганская»
- ул. 2<sup>ая</sup> Владимирская, д 52  
(т.306-18-97) м. «Перово»
- ул. Луганская, д 7  
(т.322-28-22) м. «Царицыно»
- Волгоградский пр., д 132  
(т.172-18-97) м. «Кузьминки»
- ул. Шоссейная, д 35  
(т.354-05-83) м. «Печатники»

В этих магазинах всегда можно  
приобрести журнал «Великий Дракон»  
по ценам редакции

По горизонтали:

5. Женщина — цирковая акробатка и (по легенде) сестра Николая II из игры «Eternal Champions» (см. «Великий Дракон» №28). 6. Маленький, но очень проворный динозавр из игры «Primal Rage» (см. «BD» №28). 13. Наименование воинского подразделения, с солдатами которого сражались Астерикс и Обеликс (см. «BD» №23). 14. Компания-разработчик «Mortal Kombat II» на Мегадрайве. 15. Имя парня, который бродит с палкой по чужой планете. 16. Хамская обезьяна из игры «Primal Rage». 18. Жанр игр, требующий от вас управленческих способностей. 21. Компания — разработчик игры «BUBSY» на Супер Нинтендо. 23. Популярная игра про приключения земноводных. 29. Человек, постоянный защитник своего города (см. «BD» №24). 30. Друг и соратник Астерикса (см. «BD» №23). 31. Робот из игры «Mortal Kombat 3», который любит баловаться огнестрельным оружием (см. «BD» №27). 32. В игре «Mortal Kombat 3» симпатичная, но очень скандальная женщина. 34. Очень-очень престранная семья (см. «BD» №35). 35. Приключения маленькой звездочки (см. «BD» №37-38). 36. Самый известный судья (см. «BD» №24). 37. Отважный зверек — «фирменный знак» компании Sega (см. «BD» №29). 39. Шесть камней должны найти вы и победить злого колдуна в этой игре (см. «BD» №35). 43. Юноша, имеющий в помощниках джинна и мартышку. 46. Удав из игры «The Jungle Book» (см. «Крутой Геймер» №7). 47. Как коротко называют майора Джексона Бриггса, персонажа игр «Mortal Kombat 2 и 3»?

По вертикали:

1. Представитель Японии в игре «World Heroes» (см. «BD» №27). 2. Вечно красное существо в игре «Shaq-Fu». 3. Он может быть и «America», и «Planet». 4. Боец-йог из игры «Street Fighter». 7. Боец в игре «World Heroes», очень похожий на №1. 8. Компания — разработчик «Mortal Kombat 3» на Мегадрайве. 9. Девушка из игры «X-men 2». 10. Колдунья в игре «Shaq-Fu». 15. «Последователь» Sub-Zero в игре «Primal Rage». 17. Игра, действие которой проходит в волшебном мире Суико (см. «BD» №32). 19. Игра «... Contest» 20. Цвет одного из парней в игре «Power Rangers». 21. Жанр игр, подразумевающий действие, боевик. 22. Одна из черепашек-ниндзя. 23. Здоровый бугай синего окраса в игре «X-men 2». 24. Роль главного героя в этой игре «исполняет» Арнольд Шварценеггер (см. «BD» №42). 25. Трех героев этой игры зовут Yakkо, Wakko и Dot (и это не было указано в описании этой игры в «BD» №40). 26. Популярная героиня игры «Mortal Kombat». 27. Четырехрукий тип из игры «Mortal Kombat 3». 28. Эта девушка является персонажем «Mortal Kombat 2» и «Ultimate Mortal Kombat 3». 31. Женщина убийца-ниндзя из игры «Eternal Champions» (см. «BD» №28). 33. Вор-взломщик, персонаж игры «Eternal Champions». 36. Очень веселый человек из игры «Wrestlemania» (см. «BD» №24). 38. Киберниндзя из игры «Mortal Kombat 3». 40. Игра «Rock'n'Roll ...» (см. «КГ» №6). 41. Игра, где доктор Кейн превращается в живой студень зеленого цвета (см. «BD» №30). 42. Персонаж игры «Art of Fighting», тщательно скрывающий лицо. 43. Жанр, подразумевающий «автоматную» игру. 44. Один из братьев из игры «Fatal Fury Special» (см. «BD» №34). 45. Роль главного героя этой игры «исполнял» Брюс Ли.

# КРОССВОРД

Автор **Антон Гультьяев,**  
г. Екатеринбург

Все ответы  
на английском языке

Ответы на  
кроссворд №42.

По горизонтали.

- SQUARE
- EMPIRE
- SMALL
- DRIVE
- LEI WULONG
- APOLLO 440
- HAOHMARU
- RIMURURU
- LEON
- TIME TO KILL
- ADON
- BOGARD
- CAPCOM
- GRAND THEFT AUTO
- SEPHIROTH
- WOLVERINE
- SWEET TOOTH
- JOE HIGASHI
- THE NEED FOR SPEED
- SPYRO
- ZONE
- HILL
- WORMS
- BUSHIDO
- DEMITRI

Ответы  
на кроссворд №42.

По вертикали.

- FEI LONG
- DESTREGA
- HWOARANG

- MORRIGAN
- HART
- REAL
- DEAD OR ALIVE
- COOL BOARDERS

- NET YAROZE
- SHORYUKEN
- BARRET
- ROLENTO
- DEE JAY

- CRASH
- ZERO
- METAL
- THEME
- GOUKI

- WAR GODS
- HEBISGULES
- LOAD
- MOTOKO



# НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ

(рубрику ведет Грудной Ёжик)

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5534/index.html>

Magic Vox известна, в первую очередь, как отличный ресурс приставочных новостей. Веб-мастер работает крайне оперативно, выкладывая переведенные материалы японских журналов Famitsu и Dreamcast Fan на следующий день после его выхода. На странице имеется архив постеров, которыми обычно украшают залы аркадных автоматов.



<http://ps.iis.sinica.edu.tw/>

Если вас интересуют заставки игр для PlayStation, Saturn и Dreamcast, то тайваньский сайт PS.I Love You! создан специально для вас! Помимо разделов игровых описаний и секретов, которые прочесть не представляется возможным в силу полной непонятности китайских иероглифов, тут есть огромный видеораздел (вторая иконка бокового меню), откуда можно выкачать ролики множества игр. Причем встречаются игрушки достаточно экзотичные, которых в России не выпускали даже пираты.



<http://www.gaming-intelligence.com/>

Gaming Intelligence Agency («Игровое разведывательное управление») специализируется на подробной информации, в первую очередь, по приставочным ролевым играм. Появившись в начале зимы, этот сайт быстро стал серьезным конкурентом RPGamer. Легкая навигация, ежедневные обновления и отличный раздел с файлами, которые можно скачать бесплатно — вот преимущества GIA перед многими аналогичными страницами.



<http://workingdesigns.com>

Если для вас такие словосочетания, как Lunar: Silver Star Story Complete, Aibert Odyssey, Vay, Elemental Gearbolt — не пустой звук, то вы попали по назначению. Официальная страница Working Designs повествует обо всех без исключения продуктах необычной компании, о ее истории и целях на будущее. Рубрика RPG Critic состоит из по-настоящему объективных отзывов на приставочные ролевые игры конкурентов WD (причем чужие игры не получают незаслуженно заниженных рейтингов!).



На сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала:

Агент Купер (ag\_cooper@yahoo.com)  
Владимир Суслов (rusbear@cityline.ru), ICQ UIN 7438885  
Lord Hanta (lordhanta@yahoo.com), ICQ UIN 12719898  
Eler Cant (elercant@hotmail.com)  
Просто Серёра dj\_serega@yahoo.com ICQ UIN 7283686

Специально для фэнов МК публикуем адреса русскоязычных страничек, посвященных знаменитому файтинг-сериалу:

<http://www.alkor.ru/page/dmkf/> «The Russian way of Mortal Kombat»  
<http://www.chat.ru/~cyberx/mk/#mkm> «MK Story»  
<http://www.games.ru/knockout> «Mortal Kombat Knockout»  
<http://www.chat.ru/~outworld/> — Mortal Kombat: «Посланники Рэйдена»  
<http://www.geocities.com/TimesSquare/Cavern/2811/> «Логово Shang Tsung'a»

## Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредители:  
ООО «Издательство АСТ»  
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор  
Леонид Потапов  
Управляющий делами  
Наталья Бантле

Главный редактор  
Валерий Поляков  
Зам. главного редактора  
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Александр Артёменко	Александр Макаров
Виктор Базанов	Иван Отчик
Павел Барыкин	Алексей Пожарский
Николай Виноградов	Юрий Полузков
Роман Еремин	Артем Сафарбеков
Роман Ерохин	Сергей Спирин
Александр Казанцев	Владимир Суслов
Валерий Корнеев	Илья Фабричников

Компьютерная верстка «КАМОТО»  
Зав. компьютерным бюро  
Алексей Филатов



Напоминаем адрес страницы  
«Пещера Дракона ONLINE»  
<http://www.user.sityline.ru/gdragon>

**Заглядывайте!**

### Экстренные новости

Любимый сайт G. Dragon'a переместился на <http://www.emuclassics.com/neworld>  
Желающие также приглашаются посетить <http://come.to/neworld>

### Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

## ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

тел. (095) 911-07-00

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

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

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

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

## Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 43

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 30.04.99 г.

Макет номера, цветоделение  
«КАМОТО» Москва  
Печать — Чеховский полиграфический комбинат. Заказ 1000.

Изготовление фотоформ —  
«Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»



30  
МАЯ

В 12:00  
ЧАСОВ

# Лужниках ПРАЗДНИК Столичного Мороженого



В 12:00 состоится торжественное открытие Праздника. К участникам праздника с приветствием обратятся представители Правительства Москвы и Ассоциации «Столичное мороженое». Праздник начнется с воздушно-парашютного шоу и парада красочно оформленных коросс. В течение всего дня на территории Лужников будет работать более двадцати развлекательных площадок. На главной площадке зрители смогут наблюдать театрализованное шествие героев любимых сказок.

На празднике московские модельеры представят весенне-летнюю коллекцию мод для молодежи, в ходе которой будет выбрана «Мисс-Мороженое-99».

На спортивных площадках пройдут закрытые турниры и показательные выступления по различным видам спорта.

Гости праздника примут участие в розыгрышах большого количества призов и суперпризов: автомобиль, холодильник и телевизор.

В конце праздника зрителей ожидает дискобал с участием популярных ди-джеев и звезд российской эстрады. Праздник завершится грандиозным фейерверком.





# Великий Дракон – почтой!

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



**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,  
**22 руб. за номер**

Оплата по получении журнала на почте.  
Высылаем по почте номера с **21 по 42**  
(кроме 22, 25, 26, 30 и 31),  
и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.  
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

**ВНИМАНИЕ! ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ ИЗМЕНИЛСЯ!**

**911-07-00**

по нему вы можете сделать ваш заказ



**ПОДАРОК от Великого Дракона!**

В каждый 50-й  
экземпляр журнала,  
отправленный по почте,  
Великий Дракон самолично  
вкладывает диск с игрой  
для Sony PlayStation

Цена за номер при этом не увеличивается!

