

64
NINTENDO
SEGA
SONY

www.gdragon.ru

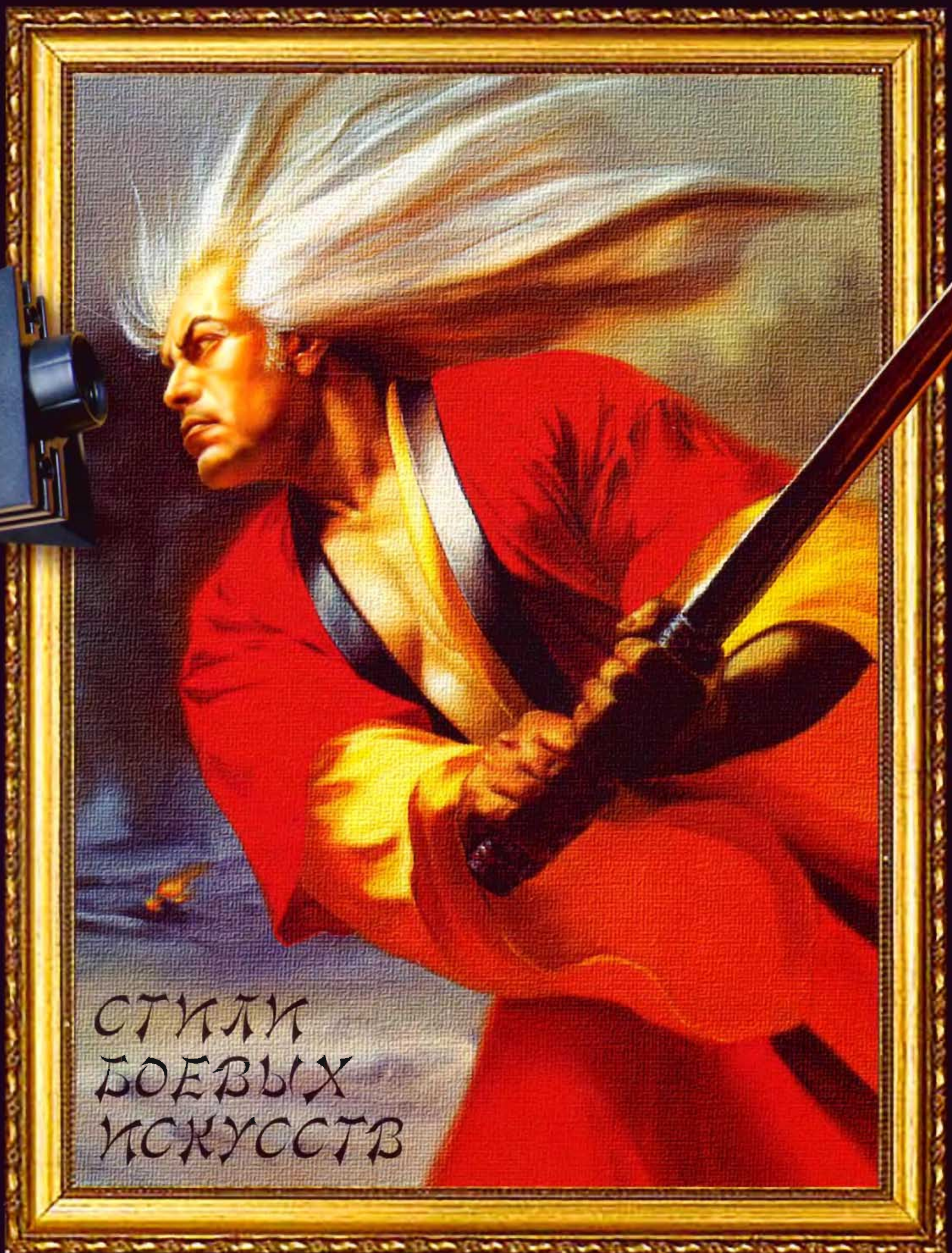
Д ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

ИГРЫ
на мобильных
телефонах

Выпуск 21

МирAnime

Лавка
Дракона



СТИЛИ
БОЕВЫХ
ИСКУССТВ

Eye Toy

Kingdom Hearts

Dark Cronicle

Bloodrayne

Final Fantasy X

Half-Life

Mechwarrior 2

Battle Stations

Wayne Gretzky
NHLPA

Pit-Fighter

Mega Turrican

Robocop vs.
Terminator

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КАРТЫ МТУ-ИНТЕЛ



МАКСИМУМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ В ОДНОЙ КАРТЕ

- МЕЖДУГОРОДНЯЯ И МЕЖДУНАРОДНАЯ СВЯЗЬ
в десять раз дешевле

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



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

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



СОДЕРЖАНИЕ

№64

FUN
CLUB

- 21 Пещера, где живет Дракон
- 22 Мир аниме. Выпуск 21
- 30 Стили боевых искусств
- 44 «Кавайные чудовища» или «Ааа! Монстр в моем телевизоре!»

- 43 Лавка Дракона вновь открыта для покупателей!
- 47 Игры на мобильных телефонах
Открываем новую рубрику.

- 6 **Новости**
Игровые приставки будущего.

PlayStation 2

- 8 **Eye Toy: Play**
Теперь вы можете собственными руками ловить в небе ракеты и превращать их в «цветы» салюта, или, оказавшись в образе мастера кунг-фу, отбиваться от полчищ врагов, норовящих набить вам шишек.
- 10 **Kingdom Hearts**
В какой еще игре вы можете встретиться с персонажами от Square и Disney одновременно!
- 17 **Dark Chronicle**
Игра Dark Cloud обрела свое продолжение. Причем — замечательное!

- 18 **Bloodrayne**
«Хорошая игра обязательно должна содержать неподдельный маразм, упоминать жутко плохих людей, быть напичкана кровавыми сценами, нездоровым садистским юмором...»
- 20 **Final Fantasy X**
Проблемные места.

Dreamcast

- 28 **Half-Life**
Как устранить проблемы с управлением и избежать других проблем.

PSone

- 36 **Mechwarrior 2: 31st Century Combat**
К середине ХХI века кланы накопили достаточно сил, знаний и боевого опыта для того, чтобы начать вторжение.
- 39 **Tokimeki Memorial 2: Puzzle**
Тетрисоподобная головоломка с персонажами Tokimeki Memorial 2.
- 40 **Battle Stations**
Бои всегда один на один. При этом никакого намека на симулятор — поведение кораблей настолько нереалистично, что об этом даже и говорить не приходится.
- 42 **Tail Concerto**
Главный герой игры — молодой пес-полицейский борется со злобным котом.

Game Boy Advance

- 48 **Chu Chu Rocket**
Встречайте: Chu Chu Rocket, прямой наследник леммингов!

MegaDrive

- 49 **Shadow Dancer**
Согласно критериям Великого Дракона Shadow Dancer получается самой «нениндзюшной» игрой про ниндзя. Чего только в жизни не бывает!
- 50 **Wayne Gretzky NHLPA**
Рекомендуется особо азартным людям, а также тем, кто устал от серьезных напряженных хоккейных баталий и хочет просто погонять шайбу ради удовольствия в компании с великим Уэйном Грецки.
- 52 **Pit-Fighter**
Игра — файтинг с сюжетом на тему подпольных бойцовских клубов.
- 54 **Robocop vs Terminator**
«Вниманию командования. Еще раз настаиваю на выдаче мне БТР, а то ту машину, которую я позаимствовал у горожан в качестве трофея за выполнение этой миссии, уже взорвал один наркоман».
- 57 **Mega Turrican**
Благодаря мужеству Брена мир снова вернулся в галактику. Вместе со спасенной красавицей Юко наш герой встретил первый мирный рассвет.
- 60 **Нет проблем**
- 66 **Забор**
Хит-парады читателей ВД
Приколы геймеров
Бесплатные объявления

Уважаемые читатели! Оформление (логотип) какой из обложек (первой или последней) Вам нравится больше? Напишите нам. Адрес: 117454 Москва а/я 21. E-mail: w-p@yandex.ru

Великий Дракон®

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

Авторский коллектив редакции:

Александр Бухаров
Константин Говорун
Роман Ерохин
Александр Казанцев
Андрей Коновалов
Валерий Корнеев
Максим Костюков
Александр Лапшев
Дмитрий Никонов
Дмитрий Павлов
Сергей Пономаренко
Андрей Попович
Кирилл Сидоров
Владимир Суслов
Артем Шорохов
Алексей Яремчук
Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

При оформлении обложки использован рисунок автора Julie

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

Адрес для писем:
117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистри-
рован Комитетом Российской Федерации
по печати, регистрационный № 018224

Адрес редакции:
129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

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

журнал «Великий
Дракон» № 64
Формат 60x90/8, печать
офсетная, цена свободная,
подписано к печати —
сентябрь 2003 г. Тираж 21000 экз.
Отпечатано в Эстонии.

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

БЕСПЛАТНО на CD вместе с электронной копией журнала «Великий Дракон»:

Dr. Robotnik's Bowling

Спешите видеть! Первая игра, созданная силами авторов журнала «Великий Дракон», готова предстать перед вами! Доктор Роботник — поистине многогранная личность. Помимо того, что он строит козни небезызвестному ежу, усач увлекается головоломками (Dr. Robotnik's Mean Bean Machine) и играет в пинбол (Sonic Spinball). А недавно он освоил еще и **боулинг**. Но на этот раз победить его вы должны без чьей-либо помощи, ибо в вашем распоряжении только шар и курсор мыши. Игра Dr. Robotnik's Bowling рассчитана на не очень мощный персональный компьютер: Pentium 200 вполне сойдет (хотя лучше 233). Программа основана на технологиях Macromedia Flash, поэтому ей не требуется установка. **Этот боулинг вместе с маленьким бонусом можно получить бесплатно, если заказать диск с электронной копией любого номера «Великого Дракона».**



P.S. Нам очень хочется узнать ваше мнение о Dr. Robotnik's Bowling. Самые интересные отзывы будут опубликованы на официальном сайте журнала — www.gdragon.ru.



Конкурс 1 секрет — 1 картридж называет очередных победителей!

- 1) Александр Глухих, р.п.Варгаши, Курганская обл. Приз — **Worms**
- 2) Михаил Ганин, г.Анапа, Краснодарский край. Приз — **Pocahontas**
- 3) Shiva, г.Зеленоград (Москва). Приз — **Flintstones**
- 4) Владимир Васильченко, д.Марфино, Вологодская обл. Приз — **Flashback**
- 5) Legolas, г.Анапа, Краснодарский край. Приз — **The Lost World. Jurassic Park 3**

Конкурс 1 секрет — 1 картридж продолжается и напоминает условия!

Участником конкурса может быть **только тот**, кто пришлет в редакцию **контрольный купон** (уголок внизу этой страницы).

Каждый геймер, чей секрет (пароли этапов игры, коды, прием, полезный совет) к одной из игр, переведенных на русский язык компанией New Game, будет опубликован, получит приз по принципу «1 секрет — 1 картридж». Список игр вы можете посмотреть в 61-м номере «Великого Дракона» на 3-ей странице, а еще более полный — в «Коллекции «Крутого Геймера» № 11».

Призовой картридж вы выбираете сами (из тех, что указаны в 61-м номере на 3-й странице

или в «Коллекции «Крутого Геймера» № 11» со значком **!**)

Для активных участников конкурса будут выделены дополнительные призы — видеоприставки!

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

1 секрет — 1 картридж
SEGA

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

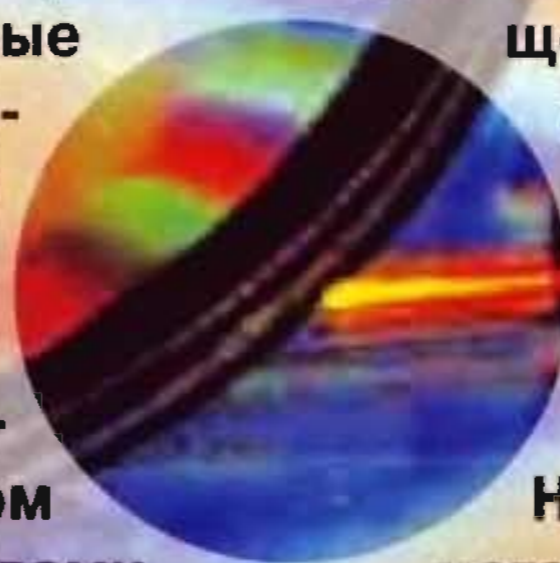
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

На фирменном CD

На фирменном мини-CD

ВНИМАНИЕ!

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



Для просмотра электронной копии журнала «Великий Дракон» достаточно иметь компьютер модели не ниже 486-DX, оснащенный любым стандартным CD-дисководом, начиная с 4x-скоростных.

Операционная система: Windows '95 или выше.

Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется.

Имеются в продаже электронные копии номеров 22, 25, 26, 28, 30-41, 44, 45 и 46.

На фирменном мини-CD

На фирменном CD

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

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

1. Оформить заказ на нашем сайте www.gdragon.ru, выбрав раздел «Заказ журнала» (и **ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЗАВ**, что Вы заказываете именно **ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ**).

2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.
 3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47.
 4. Заказать по e-mail w-p@yandex.ru. После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.
- Оплата при получении компакт-диска на почте. Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — **90 руб.** (уже включает стоимость пересылки). Просим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

НОВОСТИ

короткой строкой

• Файтинг King of Fighters 2001, успевший выйти для аркады и Dreamcast, переместился на платформу PS2. Разработчики из SNK Playmore снабдили новую версию трехмерными декорациями, новыми персонажами и режимом «Галерея». В Японии KoF 2001 для PS2 должен был выйти еще в сентябре.



• Перекрашиванием Game Boy Advance в разные цвета занимается не только Nintendo, но и некоторые независимые издательства. Konami по случаю релиза ролевушки Boktai инициировала появление красно-черной версии GBA SP. Игра повествует об охоте на вампиров, поэтому одновременно в продажу поступил футляр для карманной консоли, выполненный в виде гроба. Сама Nintendo преподнесла японцам две новые версии GBA SP: розовую и голубую. Цена таких моделей стандартная — 106 долларов.



• Издательство Electronic Arts устроило в Штатах соревнование по игре Madden NFL 2004. Отборочные матчи, которые начались в конце августа, продлятся до декабря. Финал состоится в Лас-Вегасе, где мастера виртуального футбола будут биться за главный приз в 50 тысяч долларов.

• Многие разработчики давно признали, что сотовые телефоны являются самостоятельной платформой для игр. Sega даже обзавелась отдельным подразделением, которое занимается исключительно «мобильниками». Корпорация Square-Enix тоже поддалась модному веянию: она задумалась над переводом Final Fantasy и Dragon Quest в телефонный формат. Что тут скажешь, в удивительное время мы живем!

• Консоль GBA SP, снабженная подсветкой и аккумулятором, пользуется большой популярностью. Продажи обычной модели GBA в связи с этим упали в несколько раз, но Nintendo нашла выход из положения. Вскоре тот, кто не пожалеет денег на старую (читай — устаревшую) версию карманной консоли, получит в доверок аксессуар e-Reader и игру Donkey Kong Jr. Если вы не в курсе, e-Reader — это сканер, считывающий информацию с магнитных карточек. Таким путем можно загружать в GBA целые мини-игры или дополнения к играм, вышедшим на картриджах. Ограниченный тираж данного комплекта поступит в продажу 13 октября по цене 79 долларов.

• Вы, конечно, будете смеяться, но Electronic Arts задумала сварганить симулятор боев сумо! С его помощью компания надеется покорить японский рынок. Как будет выглядеть подобная игра? Наверное, подопечных бойцов нужно будет растить и откармливать, как тамагочиков.

• Китайские пираты сподобились выпустить карманную версию 8-битной NES. Устройство называется Game Theory Admiral, и дизайн его явно содран с Game Boy Advance. При этом консоль снабжена цветным дисплеем с подсветкой, и питается она от двух пальчиковых (AA) батареек. Как видно на фотографиях, картриджи вставляются в консоль перпендикулярно и висят сверху подобно козырьку. Nintendo уже выразила недовольство в связи с появлением переносной подделки под NES.

• Согласно последним исследованиям 54% геймеров смотрят DVD-фильмы на своих приставках. При этом они предпочитают использовать для этой цели PlayStation 2, а не Xbox. Если учесть, что количество обладателей консоли от Sony уже перевалило за 40 миллионов, то можно сказать, что у формата DVD безоблачное будущее.



F-ZERO ДЕБЮТИРУЕТ НА ТЕЛЕЭКРАНЕ

Видеоигры нередко становятся основой не только для фильмов, но и для мультфильмов. Так было с Соником, с Червяком Джимом, с Покемо-нами. Теперь к этому списку присоединилась еще и гонка F-Zero. Поводом для создания аниме послужила новая часть игры, которую Sega разработала для GameCube по заказу Nintendo.



Завязка мультика F-Zero

такова: молодой парень Рю Сузаку (Ryu Suzaku) погружается в криогенный сон на 150 лет. Он просыпается в мире будущего, где преступники участвуют в гонках класса F-Zero. Мультик сам по себе рисованный, но все го-

ночные эпизоды выполнены в 3D. Дизайном персонажей занимается Тоё Асида (Toyoo Ashida), работавший над Vampire Hunter D.



Режиссер — Аюми Чибуки (Ayumi Chibuki). Показ сериала F-Zero в Японии начнется 7 октября.

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ БУДУЩЕГО

Летом редко происходят шумные презентации и сногшибательные анонсы — все сюрпризы берегутся для выставок ECTS и Tokyo Game Show. И все же я собрал для вас занятные новости о приставках нового поколения.

- **Sony** уже не первый год рекламирует свою будущую консоль, которую принято называть **PlayStation 3**. Компании **Nintendo** и **Microsoft** долго оставались безучастными, однако теперь и они признались, что работа в этом направлении уже ведется. В середине августа Microsoft заключила договор с компанией **ATI**, которая славится своими передовыми технологиями. Именно она сделала графический чип для приставки **GameCube**, а теперь ATI займется разработкой преемника **Xbox**.

- Кое-что известно о следующем поколении **Game Boy**. Консоль, которая придет на смену GBA, возможно, будет использовать не картриджи, а диски. А еще у нее появится удобный дисплей с разрешением 300x200 и способностью отображать 260 тысяч цветов. Такие параметры назвал представитель Nintendo, но вряд ли их стоит считать окончательными.

- Что касается преемника **GameCube**, то подробности, связанные с этим проектом, по словам президента **Nintendo**, будут раскрыты весной.

- **Sony** заявила, что оперативная память **PlayStation 3** будет основана на технологии Yellowstone от компании Rambus. Сердцем приставки должен стать уже не раз упоминавшийся на страницах нашего журнала процессор CELL. Его чертежи практически готовы, поэтому скоро должны появиться опытные образцы. Если испытания пройдут успешно, то CELL будет запущен в производство уже в 2004-м году. Чип обещает опередить свое время, и есть опасения, что программировать для него будет слишком сложно. Однако инженеры, которые работают над данной технологией, стараются взять в расчет популярные операционные системы, в том числе Linux.

- Все о **PlayStation Portable**

В прошлом номере мы уже рассказывали о портативной консоли от Sony. Теперь, когда обнародованы технические характеристики PSP, интерес к новой платформе только увеличился. По мощности данная консоль сравнима с PlayStation 2, и, следовательно, она оставляет далеко позади GBA. Системой управляют два 32-битных процессора: один предназначен для игр, а другой — для различных мультимедийных приложений. PSP прекрасно справляется с трехмерной графикой. Представьте себе: 33 миллиона полигонов в секунду на экране с разрешением 480x272! Впечатляет? Не то слово! Оперативной памяти не так уж много: 8 Мб системной, плюс 2 Мб видеопамети. Подробный рассказ обо всех достоинствах консоли займет слишком много места, поэтому далее пойдём коротко.

PSP — это настоящий мультимедийный монстр. Sony планирует издавать для консоли не только игры, но даже полнометражные фильмы, которые будут содержаться на дисках UMD (основной формат PSP, объем 1.8 гигабайт). Помимо этого карманная PlayStation воспроизводит музыку в форматах MP3, AAC и ATRAC3.

Возможно, PSP будет показана на выставке ECTS или на Tokyo Game Show, но пока у нас есть лишь «словесный портрет». У консоли имеется одна аналоговая ручка и те же кнопки, что на обычном джойстике PlayStation. Правда, шифтов не четыре, а всего два. Где-то на корпусе расположены порт для Memory Stick (флэш-память) и порт USB 2.0. Плюс, PSP поддерживает телекоммуникационные системы Wireless LAN и IrDA. Мощная портативная игровая система выйдет ближе к концу 2004-го года.

Краткие тех. характеристики PlayStation Portable.

Центральный процессор: 32 бита MIPS R4000

Тактовая частота: 333 Мц

Оперативная память: eDRAM 8 Мб (пропускная способность 2.6 Гб/с)

Два векторных процессора: FPU и VFPU

Операции с плавающей точкой: 2.6 GFlops

Видеопаметь: 2 Мб (пропускная способность 5.3 Гб/с)

Количество полигонов: 33 миллиона в секунду (пиковая величина)

Глубина цвета: 24 бита RGBA

Звуковой процессор: VME

Количество каналов звука: 7.1

Дополнительный чип для мультимедийных функций: 32 бита MIPS R4000

Память дополнительного чипа: eDRAM 2 Мб

KILLZONE

Во второй половине будущего года SCEE намерена открыть на PlayStation 2 новый театр военных действий. К счастью, только в игре Killzone. В online-режиме владельцы этой приставки смогут принять участие в вооруженных конфликтах, ожидаемых в нашем ближайшем будущем, между сепаратистами колонизированных землянами планет и силами, сохранившими верность правительству Земли. Причем участие самое непосредственное — вы становитесь



членом отряда из четырех солдат, заброшенных за линию фронта и действующих в тылу многочисленного и безжалостного врага.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ КЛАССИЧЕСКОЙ ГОНКИ

Игрушка OutRun хорошо известна бывалым геймерам. Эта гонка — творение рук легендарного Ю Сузуки (Yu Suzuki) — вышла на игровом автомате в 1986 году и позже была перенесена на MegaDrive и некоторые другие платформы. Теперь Sega (а точнее студия AM2) разрабатывает сиквел OutRun для игрового автомата Chiriro, основанного на архитектуре Xbox. Графика стала трехмерной, но стиль геймплея и атмосфера сохранились.

Игра включает в себя несколько режимов, в том числе аркадный (он так и называется — Outrun) и Quest. В последнем режиме рядом с водителем сидит девушка,



которая высказывает пожелания по ходу гонки. От того, выполняете ли вы ее прихоти, зависит итог заезда. Трассы, как и прежде, содержат развилки, и важно знать оптимальный маршрут.

Игра подчиняется аркадным правилам, но модели



машин реальные. К примеру, здесь имеется коллекция «тачек» от Ferrari. Проект называется просто OutRun 2, и в японских аркадах он появится зимой.





Eye Toy: Play

Жанр: Party game

(командная игра, игра с вашим непосредственным участием)

Разработчик: SCEE London Studio

Дата выхода: в Европе — июль 2003;
в России — август 2003

Довольно буднично, без излишней помпы, в игровом мире произошло событие, которое вполне может оказаться революционным, — в продажу поступила «примочка» для второй PlayStation под игривым названием EYE TOY. Но именно эта «глазастая игрушка» не просто внесла нечто свежее и оригинальное в игровой процесс, но, что вполне возможно, в состоянии кардинально его изменить. Разработчики постоянно ищут новые средства расширения возможностей управления игрой. Это и разнообраз-

ные световые пистолеты (для Super Nintendo даже была выпущена огромная базака), рули для автосимуляторов, аналоговые джойстики, коврики для танцев и знаменитый Menacer для Mega Drive. Но в случае с Eye Toy прогресс прыгнул еще дальше, предоставляя игроку поистине потрясающие и никогда ранее невиданные возможности. Eye Toy — это небольшая теле-



камера, подключаемая к PS2 посредством USB-порта. Она направляется на вас и передает ваше изображение приставке, на которой уже запущена игра. Игра же по полученному изображению распознает движения играющего и превращает их в команды, управляя, тем самым, игровым процессом. (Здесь очень важно, чтобы фон, находящийся



Rocket Rumble. Салют. Устройте праздник себе и друзьям и украсьте его праздничным салютом. Ловите ракеты одного цвета — и очков наберете больше, и салют станет еще ярче и красивее.

Wishi Washi. Мойка окон. Выполняйте эту работу тщательно, но поторапливайтесь — ведь побеждает самый быстрый.



Boxing Champ. Боксер. Им может быть каждый! Одолейте в 15-раундовом бою Big Robo Bro.



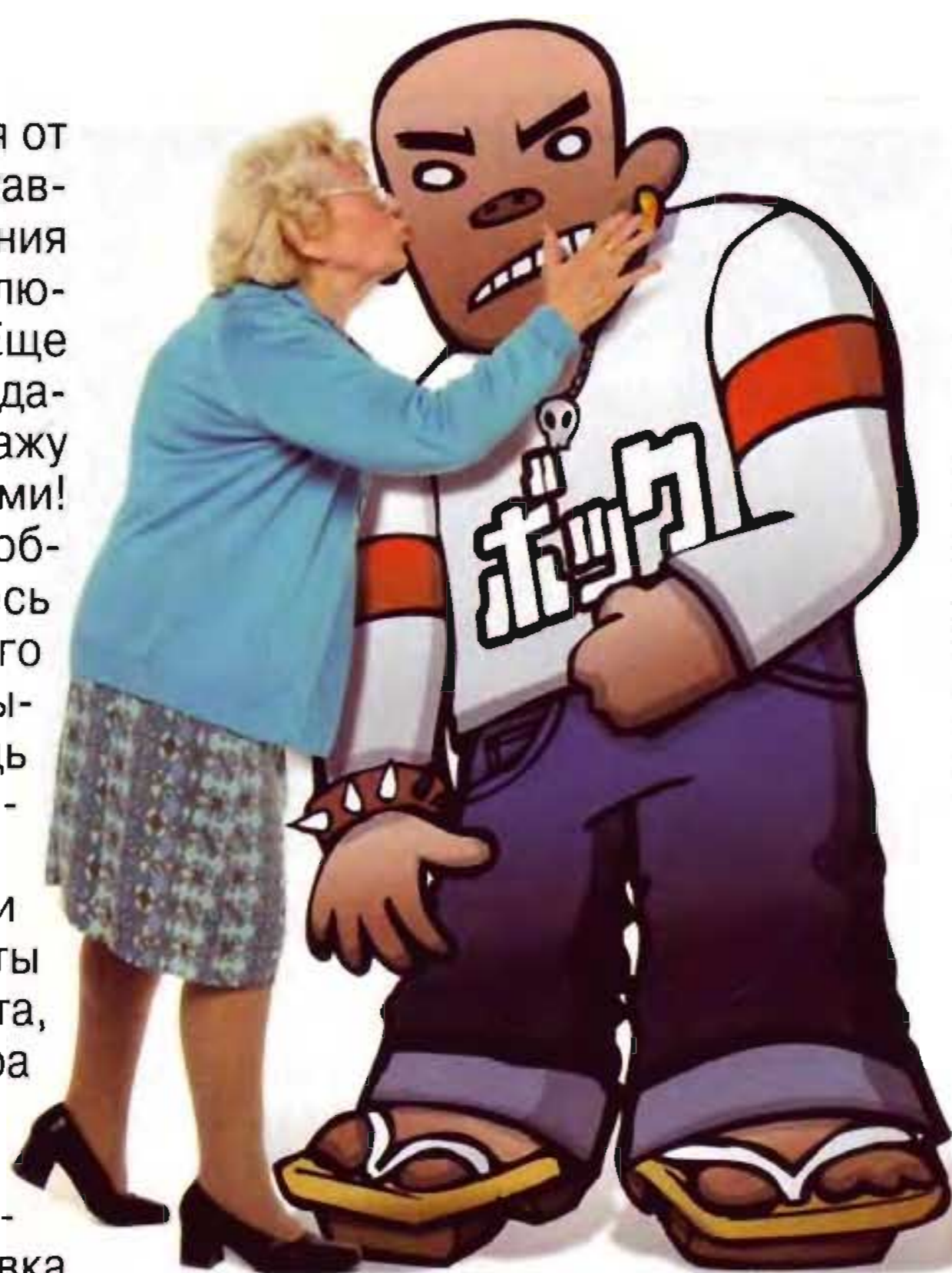
Beat Freak. Танцы до упаду. Ваша задача — максимально точно выдерживать ритм звучащей музыки. Для этого старайтесь, чтобы CD, летающий по экрану, все время находился в центре.



Kung Foo. Вы — мастер кунг-фу. Отбейтесь от наседающих на вас врагов. С Eye Toy это под силу любому

за игроком, контрастно отличался от одежды играющего. Иначе приставка будет плохо «выполнять желания геймера»). «Ну и что здесь революционного, — скажете вы. — Еще древний Меласег позволял передавать движения геймера персонажу игры». Не торопитесь с выводами! Дело в том, что теперь вы сами, собственной персоной, оказываетесь внутри игры, среди нарисованного и придуманного мира. И разглядываете на экране не какого-нибудь ушастого Микки Мауса, а себя, горячо любимого.

Теперь вы можете собственными руками ловить руками в небе ракеты и превращать их в «цветы» салюта, или, оказавшись в образе мастера кунг-фу, отбиваться от полчищ врагов, норовящих набить вам шишек. Но интересней и увлекательней всего выглядит помывка окон, когда, маша руками по воздуху в реальности, очищаешь окна от грязи в виртуальности. И многое другое, не менее увлекательное и забавное, что предоставляют вам камера и диск Eye Toy: Play с 12-ю играми.



Такую тактику продвижения Eye Toy в народные геймерские массы избрала фирма Sony — разработчик этой новинки для своей PS2. Вы приходите в магазин и покупаете не камеру Eye Toy, а диск с 12-ю оригинальными

ми играми по цене обычной игры для PS2. А камеру вам дают в подарок. И тут возникает вопрос: если камера уже есть, а в будущем захочется купить новые игры «под Eye Toy», то камеру снова дадут в подарок или будет скидка на игру? Воображение уже рисует антресоль, заваленную множеством камер, достававшихся с каждым новым диском и припасенных на черный день.

Или другой вопрос: а вдруг Eye Toy: Play — первый и последний в новом жанре «Party game»? Настолько новым, что мы дали два перевода его названия. Оба подходят, ведь в Eye Toy: Play одновременно могут играть несколько человек. Ведь очевидно, что востребованность Eye Toy геймерами напрямую будет зависеть от количества новых и «ярких» игр, так как 12-ти штук до смешного мало...

А пока в ожидании светлого будущего устанавливайте на PS2 камеру, вставляйте диск Eye Toy: Play и заменяйте утреннюю зарядку игрой в Kung Foo на уровне Hard.

C.J.C.



Boogie Down. Танцы до упаду-2. Как можно точнее повторяйте движения танцующей в центре круга девушки.



UFO Juggler. Жонглер-2. Старайтесь удержать «летающие тарелочки» в воздухе. Может, из какой-нибудь вылезет зеленый человечек и вы станете уфологом. Шутка.



Keep Ups. Virtuoz мяча. Не давайте падающим мячам коснуться земли. Попутно можете набирать очки, попадая мячом в «плохих» персонажей. «Хороших» не трогайте!



Mirrortime. Отражение. Задача проста: одни пузыри взрывать, от других уворачиваться. Но она осложняется тем, что ваше изображение на экране может внезапно перевернуться или, даже, распасться на части.



Plate Spinner. Жонглер. Ваша задача — как можно дольше удерживать вращающиеся тарелочки. Но будьте внимательны — злые обезьянки могут помешать вам.

Slap Stream. Спаситель кроликов. Защитите крольчат от злых крысолюдей.



Ghost Catcher. Охотник за привидениями. Привидения лезут из всех щелей, но вас голыми руками не возьмешь!



Kingdom Hearts ♥

Жанр: приключения с элементами ролевой игры
Разработчик / издатель: Square Enix

Вкакой еще игре вы можете встретиться с персонажами от Square и Disney одновременно! Да еще в таком количестве! Дональд и Гуфи, Леон и Айрис, Винни Пух и Пинокио, Аладдин и Геркулес, Клауд и Сефирот, Алиса и Чеширский кот — вот более чем не полный перечень ваших друзей и противников. Так прогуляемся вместе с ними по мирам замечательной игры Kingdom Hearts!

Предварительные пояснения

- 1) Прохождение ведется на уровне сложности NORMAL.
- 2) Во всех мирах есть так называемые Trinity Marks пяти различных цветов. В статье они обозначаются как ТМ.
- 3) Указывается только самое необходимое для полного прохождения. Призы, «лежащие на поверхности» или особо не влияющие на ход игры, — не указаны.
- 4) В начале игры вам предложат выбрать меч, щит или посох. Мой совет: берите сначала меч, а потом щит. Это самый оптимальный выбор. Далее придется практиковаться в управлении и ответить на три вопроса, где лучше выбрать средние варианты. А после того как Сора (Sora) откроет дверь, появится первый босс.

Прохождение

BOSS: Darkside. Это и не босс вовсе, а так, разминка. Бейте его по рукам, когда он будет опускать их к земле. Минуты за полторы должны справиться.

Exp: 18

Приз: и не ждите

Очнется вы на **Destiny Islands**, где практически сразу придется искать стройматериалы для плота. Это тряпка, пара бревен и веревка. С находками бегите к Кайри (Kairi).



На следующий день удастся посоревноваться в скорости с Рикю (Riku). Если придете первым, то получите эфир (Ether). Теперь направляйтесь к плоту, где Кайри даст задание собрать провизию в дорогу. Наберите воды из водопада, сбейте два кокоса (Coconut) с пальм, наловите

рыбы в море, утащите с высокой пальмы яйцо чайки (Seagull Egg) и соберите три гриба (Mushroom): первый — за камнем, недалеко от плота, второй — возле смотровой вышки, а третий — в пещере возле водопада, вход в которую замаскирован кустарником. Еду отнесите Кайри, отдохните, а затем — бегом в пещеру. Там вас поджидает... засада.



BOSS: Darkside. Старый знакомый выучил всего одну новую атаку, но очень хочет победить. Ему это вполне может удасться, поэтому не стесняйтесь, пейте зелье (Potion).

Exp: 60

Приз: жадина он

Очнется Сора уже в другом мире, а именно в первом округе **Traverse Town**. Здесь есть пара синих ТМ, нарисованных прямо на площади. Осмотритесь, пройдите во второй округ, где на вас тут же нападут. Отбиваясь от атак врагов, посетите и третий округ — перед фонтаном найдете еще одну синюю ТМ. Отсюда есть проход в дом далматинцев (Dalmatian's House). Побеседовав с родителями 99 щенков, Сора возьмет на себя обязательства по их поиску. Вернитесь в первый округ и поговорите с Сидом (Cid), который стоит за прилавком. При попытке покинуть магазин, Сора будет атакован Леоном (Leon). Бой, к сожалению, завершится не в вашу пользу. После небольшой сценки вернитесь в магазин и сохраните игру, так как в третьем округе вас найдут Дональд (Donald), Гуфи (Goofy) и новый босс. **BOSS:** Guard Armor. Очень быстрый и



злой противник. Но вы будьте умнее: просто немного побегайте в сторонке, а тем временем ваши новые друзья сами разберутся с противником.

Exp: 110

Приз: Brave Warrior

По возвращении в первый округ Леон даст 100 монет, а Дональд научит магии огня. Теперь отправляйтесь в третий округ и найдите дверь с изображением пламени. Запустите в нее фаербол и пройдите дальше, в дом Мерлина, где и найдете синюю ТМ. Как только уладите все дела, используйте SAVE, чтобы переместиться на комический корабль (Gummi Ship), и после короткого инструктажа отправляйтесь в **Wonderland**.



Вы увидите убегающего Кролика (Rabbit), но догнать вам его не удастся, так как на пути будет «несговорчивая дверь». Рассердившись, толкните кровать и выпейте содержимое флакона, стоящего на столе. Потеряв не только в весе, но и в росте, проследуйте в открывшуюся нору, чтобы как раз успеть на суд.



После вынесения приговора прекрасной Алисе (Alice) сохраните игру и идите в Lotus Forest. Где-то здесь есть синяя ТМ, а также водятся интересные цветы, готовые вам помочь в обмен на сущую мелочь из вашего инвентаря. А один даже вернет Соре прежние размеры. Воспользуйтесь данным подарком судьбы и наступите на пень. Пенек вдавится в землю, но зато вырастут гигантские кувшинки. Теперь найдите зеленый ствол и «тресните» по нему. Сбив с ветки желудь, съешьте его. Вы

опять маленький и можете пропрыгать по недавно выросшим кувшинкам в Bizarre Room.

С крана прыгайте на ближайшую полку. Появится Чеширский кот и одарит вас магией бурана (Blizzard). Отсюда направляйтесь к Королеве. Сохраните игру и, поговорив с картами, охраняющими Ее Величество, соглашайтесь на все.

BOSS: Cards and Tower. Перед самой битвой с боссом вам предлагают выбрать один из нескольких ящиков. Если в них окажутся Гуфи и Дональд, то сидеть им за решеткой, лишенным возможности помогать вам. Но и без их помощи можно справиться с боссом. Главное, не распыляйте свое внимание на множество карт, которые будут бегать за вами, а сосредоточьте все атаки на башне.

Exp: 100

Приз: ничего

Вновь в лес, где хитрый котьяра решить запутать вас. Но верный путь один! Скормите желтому цветку зелье и, существенно прибавив в росте, столкните в воду валун. Вернув себе миниатюрные размеры, бегите по появившимся кувшинкам и используйте синюю ТМ. Пройдя отсюда в замок, сохраните игру и вновь в лес. Если вы в последний раз ударили по стволу только единожды, то по кувшинкам, растущим справа (возьмите 16, 17 и 18 далматинцев), забирайтесь наверх и пролезайте в дупло. Вы попали в Bizarre Room. Если здесь повернуть кран, то сможете добраться до 58, 59 и 60 далматинцев. Уничтожив всех врагов, прыгайте в камин и, очутившись в новой комнате, зажгите два светильника. Встав на картину, переместитесь в ранее недоступную часть леса. Собрав призы, возвращайтесь в главную лесную зону, где в самой дальней части уже открылся новый проход в Tea Party Garden. На стулья, расставленные здесь, можно садиться, получая за это призы. Но имейте в виду, что два из них обязуют вас к бою. Насидевшись, пройдите в дверь дома, и вновь вы в Bizarre Room. После разговора с Чеширским котом зажгите оба светильника и выйдите через дверь, закрытую на задвижку, — найдете 13, 14 и 15 далматинцев. Сохраните игру и выходите на встречу с боссом в Bizarre Room.

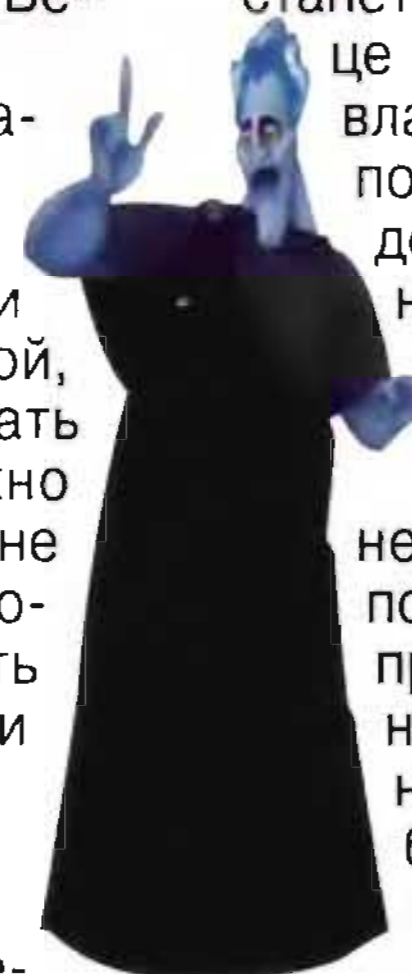
BOSS: Trickmaster. Не смотрите на то, что враг огромного роста. Он очень неуверенно стоит на ногах. Поэтому бейте по ним и, когда босс упадет, бейте его в прыжке.

Exp: 150

Приз: Ifrit's Horn

Следующий пункт назначения

— **Coliseum**. Попав на площадь перед Колизеем, найдите



под левой фигурой синюю ТМ, вернув тем самым домой 22, 23 и 24 далматинцев. Заходите в ворота, где повстречаете местного распорядителя Фила (Phill). Он решит проверить, на что вы способны, и отправит воевать с бочками. Наградой за старания станет магия грома (Thunder). На улице к вам подвалит Аид (Hades), владыка подземного царства, и подарит приглашение. Вновь подойдите к Филу, и для вас начнется небольшой турнир. Главным противником будут Клауд (Cloud) из FFVII (его необходимо именно победить), а призом станет... очередная битва с боссом.

BOSS:

Serberus.

Первый серьезный противник. Для победы подбегайте к любой из трех морд, яростно атакуйте и усиленно лечитесь.

Exp: 200

Приз: Hero License



Теперь отправляйтесь в следующий мир — **Deep Jungle**. Вы познакомитесь с местным аборигеном Тарзаном (Tarzan), спасшим вам жизнь. После недолгого диалога



прыгайте следом за ним в джунгли. Найдите пустой ствол дерева и после скоростного спуска попадете в лагерь. В самой большой палатке вы встретите Дональда и Гуфи, а также прекрасную Джейн (Jane) и Клэйтона (Clayton). Джейн попросит найти слайды, утерянные где-то в лагере. Кроме слайдов, в лагере есть синяя ТМ, дающая 34, 35 и 36 далматинцев. После нахождения шести слайдов просмотрите их в палатке и сохраните игру.

Бегите от палатки налево, в Hippo's Lagoon. В дальней части локации стоит сундук с 25, 26 и 27 далматинцами. Взяв их, поднимайтесь по одному из стволов наверх. Используя лианы, доберитесь



до двух горилл и смотрите небольшую заставку.

После вам вновь придется воспользоваться лианами, чтобы добраться до 28, 29 и 30 далматинцев. Вернитесь назад к команде и карабкайтесь еще выше, где должны заметить синюю ТМ с 31, 32 и 33 далматинцами. Назад в дом

Тарзана. Когда все разбегутся по своим делам, вновь прыгайте в джунгли.

Но здесь есть небольшая хитрость. С одной из веток прямо в кроны деревьев свисает канат. Вот именно в это место и прыгайте. Приземлившись, бегите по каньону в лагерь и заходите в палатку. После непродолжительного разговора вам придется спасти горилл. Начнете в лагере, а закончите в доме Тарзана. Вернувшись назад в палатку и сохранив игру, идите по следам Клэйтона.

BOSS: Sabor. Несмотря на дикий вид, он ненамного опасней домашней кошки.

Exp: 150

Приз: White Fang

Вернувшись в лагерь, сохраните игру. А выйдя из палатки, бегите направо, где вас уже заждались.

BOSS: Clayton and Stealth Sneak. Сначала Клэйтон будет отстреливаться из дробовичка, а после заберется на кузнечика, умеющего становиться невидимым. Бейте по кузнечику даже после того, как Клэйтон упадет. Как

только снасекомым будут покончено, займитесь Клэйтоном, ему осталось совсем чуть-чуть. В данной битве самое главное не экономить лечебное зелье.

Exp: 270

Приз: лечебная магия Cure

После боя вас волею судеб забросит в пещеры, где, забравшись по уступам на самый верх, вы наконец-то найдете Keyhole (замочную скважину), получите Navi-G Piece, Jungle King и возможность видеть красную ТМ. Возвращайтесь в **Traverse Town** и направляйтесь в переулок, где вы когда-то впервые появились, и найдите красную ТМ. Она приведет вас 4, 5 и 6 далматинцам. Далее идите в Alleyway и возле решетки увидите очередную красную ТМ, открывающую проход в Secret Waterway. Поговорив с Айрис и Леоном, освободите из сундука, стоящего на лестнице, 10, 11 и 12 далматинцев. Вернитесь в магазин

к Сиду и, перекинувшись с ним парой слов, поймете, что пора топтать к Мерлину (Merlin). Поговорите с доброй волшебницей, Золушкиной крестной, пребывающей основное время в виде кареты, сделанной из тыквы, и получите первого саммона — Симбу (Simba). К Золушкиной крестной вообще рекомендуется подходить после прохождения каждого мира, за что будете получать саммонов. Мерлин, в свою очередь, покажет вам книгу, являющуюся целым миром. (смотри врезку)



От Мерлина идите в третий округ, где неожиданно появится Рику. Пропадет он столь же неожиданно, оставив вместо себя кучу врагов. Разобравшись с ними, идите на крышу Gizmo Shop, где при по-

мощи красной ТМ получите возможность ударить в колокол. Ударьте три раза... BOSS: Opposite Armor. Очень подвижный и достаточно опасный соперник. Да плюс атаковать его можно только в прыжке, так как босс парит над землей. Но в итоге вы получите поистине незаменимую магию.

Exp: 390

Приз: магии Aero и Navi-G

Зайдите в гости к Винни Пуху (100 Acre Wood) и пройдите очередную мини-игру. Вернувшись в город, садитесь в корабль и отправляйтесь в Колизей на начавшийся Phill Cup, за победу в котором обещают магию гравитации (Gravity). Следующим пунктом назначения должна стать **Аграба (Agrabah)**, куда вы попадете на космическом корабле, пролетев через «черную дыру» (Warp Hole). Враги здесь начнут нападать прямо у городских ворот. Благо слева есть каморка с SAVE, что немного облегчит жизнь. Наведя порядок, идите на главную улицу (Main Street) и забирайтесь на второй этаж дома справа. Освободите ковер, из сундука «вытащите» 37, 38 и 39 далматинцев, а за тумбочкой найдите замочную скважину



и поверните в ней ключ. Теперь, выйдя на улицу, можно немного полазить по городу и собрать урожай призов, которые, к сожалению, усиленно охраняются. Блуждая по городу, вы обязательно попадете на аллею (Alley). Познакомившись с местной принцессой Жасмин (Jasmine), уделите немного времени врагам, помешавшим непринужденной беседе, поверните ключ в очередной скважине и идите в пустыню, где уже заждались ковер-самолет. Долетев до гор, спасите Аладдина (Aladdin) и возвращайтесь в Аграбу выручать Жасмин. Но в городе вас совсем и не ждут, точнее, ждут, но не как гостей. Пройдите через аллею в дом Аладдина, сохраните игру и купите у торговца необходи-

100 ACRE WOOD

Решив немного разнообразить спасение миров от тьмы, авторы придумали небольшое отступление. У старого волшебника Мерлина есть замечательная книга «Винни Пух и все, все, все» (Winnie the Pooh). И что интересно — это необременительное чтение оказывает непосредственное влияние на концовку игры. Для доступа к новым главам книги вам потребуется находить рваные страницы (Torn Page), спрятанные в различных мирах.



• Pooh's Hunny Hunt

Кроме того что плюшевые мишки любят думать, так им еще и мед добывать не лень. Главное увлечение, можно сказать. И в столь сладком занятии им нужна помощь, ведь пчелы тоже не дремлют и стерегут свое богатство. А если они еще и неправильные? Вот Соре и выпала честь отгонять неправильных пчел от правильного Винни Пуха, летающего на синем воздушном шарике. Основная сложность заключается в аккуратности прыжков по веткам. Но если Пух и упадет пару раз, у вас все равно останется шанс на успешное завершение этого испытания. Необходимо набрать как минимум 100 очков. В качестве приза вы получите Naturespark.

• Block Tigger

На этот раз медведь пошел на обед к кролику, у которого уж точно должен быть горшочек меда. Так и оказалось. Он спрятан под потолком. После того как объевшийся Пух застрянет в норе, прискачет Тигра (Tigger) и начнется но-



вая игра. Тигра решится поупражняться в прыжках прямо на морковных грядках зайчишки, а вам необходимо помешать порче урожая. Для того чтобы угнаться за проворным прыгуном, необходимо использовать команду «Rush», появляющуюся в нижней строке меню, когда Тигра близко и Сора стоит к нему лицом. Итоговая сумма очков подсчитывается путем умножения количества незатоптанных морковок на количество «блоков». Ваш результат должен составить не меньше 150 очков.

• Pooh Swing

В беду попал ослик Иа (Eeyore). Да еще как. Сначала его придется вылавливать из реки, а после искать потерявшийся хвост. Для этого заведите Пуха на холм (кнопка R1) и раскачивайте его на качелях. Для того чтобы запустить мишку на максимальное расстояние, нажимайте кнопку R1 в тот момент, когда Сова (Owl) поднимает крылья. Пух должен улететь как минимум на 40 ярдов. После этого поговорите с Пухом, и он согласится на очередную попытку. Нажимайте кнопку R1, когда Сова опускает крылья. Пух должен улететь примерно на 25 ярдов и приземлиться прямо на домик Иа, среди обломков которого и обнаружится хвост.

• Tigger's Giant Pot

Теперь на сцене Тигра и его друг Ру (Roo). Для начала вас проверят на профпригодность, заставив попрыгать по пням. Успешно пройдя это испытание, поговорите с Ру, и начнется самое главное. Тигра заберется в гигантский горшок и станет кидать в Сору орехами. Ваша задача отбивать орехи, при этом попадая в горшок. Для разбивания

горшка надо набрать 20 очков. Но здесь есть один секрет. Если ударить по ореху в прыжке, да еще и не «подсвечивать» его как цель, то разбить горшок можно аж двумя орехами. В идеале, вы должны уложиться в 30 секунд. После победы в мини-игре можно собрать множество призов, запрятанных в кронах деревьев.

• Pooh's Friend Hunt

Ну что ж, вот вам и осталось собрать всех друзей Винни Пуха в одном месте. Сначала, в центральных кустах, найдите Иа. С этого момента запустится таймер, поэтому надо действовать быстро и аккуратно. За колодцем бегают Кролик, поговорив с которым подведите Пуха к синему цветку (кнопка R1), с чьей помощью он поднимется на уступ. Используя восходящий поток воздуха, вырывающегося из колодца, доберитесь до ствола дерева, перекинутого над обрывом, и поговорите с Тигрой. Используя магию огня, уничтожьте паутину в стволе. Переведя Пуха по стволу на противоположенный край обрыва (кнопка R1) и подняв его на цветке, подведите его к дуплу, в котором прячется Пятачок (Piglet). Пятачок спустится вниз. В стороне от дупла должна приземлиться Сова. Поговорив с ней, подойдите к Пятачку и отправляйтесь к Ру. Он спрятался слева от центральных кустов, на дереве. Чтобы он спустился, примените на корне дерева магию огня. Как только Ру спрыгнет на землю, поговорите с ним и смотрите на секундомер. Вы должны уложиться в пять минут. После короткой заставки посетите дом Пуха, где, побеседовав с Совой, Сора получит умение Cheer. Поздравляю.

мые вещи. Спуститесь по левому шесту и, обойдя дом, пройдите в ворота на противоположной стороне улицы. Попав на новую локацию, используйте синюю ТМ и поверните ключ в скважине, открывая очередные ворота. Вернитесь в дом Аладдина, сохраните игру и через только что открытые ворота идите к боссу.

BOSS: Pot Centipede X2.

Достаточно сложные противники, плюс с неплохой поддержкой пауков. Сосредоточьте все атаки сначала на одном, а затем на втором. И ни в коем случае не бейте их, когда у них светятся усы.

Exp: 250

Приз: Ray of Light

Немного отдышавшись, выходите в пустыню, и коврик сделает черное дело: отвезет вас к следующему боссу.

BOSS: Cave of Wonders.

Не обращайте внимания на врагов, которые будут бегать по земле. Лучше забирайтесь на «голову» босса и, защитив себя магией воздуха (Aero), бейте прямо по глазам. Не скупитесь на лечилки, чаще возобновляйте Aero, и победа будет за вами. Но легкого боя не обещаю.

Exp: 400

Приз: вход в Пещеру сокровищ

В пещере сначала убейте всех врагов на верхнем уровне, и, вернувшись ко входу (Entrance), прыгайте в подземелье. Причем на этот отрезок игры вы должны взять в команду Аладдина. В подземелье вас больше всего должны интересовать статуи, открывающие проходы в стенах, и водопады, по которым можно плыть как вверх, так и вниз. Спустившись вниз, проплывите в Dark Chamber, там Torn Page. Сохранив игру, увидите справа водопад, проплыв через который, вы окажетесь в Silent Chamber. Плывите прямо к синей ТМ. Пробравшись в проход за ней, увидите плохо сложенную колонну. Ударив по ней, вы откроете проход к боссу. Поднимитесь вверх в комнату с сокровищами и осмотрите статуи. Вас должно забросить к сундуку с 52, 53 и 54 далматинцами. Также обратите внимание на красную ТМ, дающую Mythril Shard. Теперь смело проходите в некогда закрытую дверь, где...

BOSS: Jafar. Джафар заставил Джинна дать ему силу и теперь летает по воздуху и использует свой посох в качестве огнемета. Но это ему не поможет. Когда он будет висеть над платформой, забирайтесь туда и атакуйте. И опасайтесь Джинна с его мощными атаками.

Exp: 600

Приз: магия Blizzard

После победы прыгайте в яму и как раз успеете к исполнению желания Джафара.

BOSS: Genie Jafar. Один из самых простых боссов игры, ведь придется сра-



жаться не с «новым» Джафаром, а с его попугаем, который пытается унести лампу. Главное, уворачивайтесь от гигантских каменных блоков, которые Джафар будет в вас кидать.

Exp: 730

Приз: магия Fire и Ansem's Report 1



Вернувшись в город, вы получите возможность видеть зеленую ТМ, чем незамедлительно и воспользуйтесь в камерке возле городских ворот. Теперь можно возвращаться в Traverse Town и, найдя в Accessory Shop зеленую ТМ, добраться до муглов (moogles) и их Synthesis Shop. Здесь же стоит сундук с 7, 8 и 9 далматинцами. Также не забудьте посетить Item Shop и принять участие в новой главе из жизни Винни Пуха и его друзей. После, поговорив с Золушкиной крестной, вы познакомитесь с новым саммоном — Vambi. Теперь необходимо посетить ранее пройденные миры (для отыскания зеленых ТМ). Сначала в Колизей, где прямо на площади зеленая ТМ принесет Mythril. Следующая остановка — Wonderland. Здесь зеленые ТМ нарисованы в норе Кролика и в одной из Bizarre Room. Первая дает Elixir, а вторая Mythril Shard. И напоследок, зайдите в Deep Jungle. Высадку производите в Tunnel. На соседней локации (Treetop), среди травы прячется зеленая ТМ, а если прыгнете в гигантский ствол, то проверите свои силы в скоростном спуске, состоящем из пяти отрезков, заработав при этом ценные призы. Немного развлекшись, отправляйтесь по звездному пути вниз от Аграбы и попадете в



пасть **Monstro**. Привыкнув к темноте, плывите на корабль, где познакомитесь с Джепетто (Gepetto). За разговором никто вовремя не заметит, как Пиноккио (Pinocchio) уйдет без спроса в темный проход. Теперь придется его спасать. Monstro поделен на несколько частей (Chamber, далее С), которые очень предусмотрительно пронумерованы, а иначе

блуждать и блуждать здесь. Однако все равно придется подробней остановиться на данном эпизоде игры.

В С1, где у вас был диалог с Рику, сверните налево и пробегите через С2 в следующую комнату. Здесь, при битве с врагами, главное не разбить бочки, так как они позволяют дотянуться до 76, 77 и 78 далматинцев. Свернув налево, вновь окажетесь в С2, через которую пройдите в С5, а дальше в С6. Слева будет проход в С5, где нарисована синяя ТМ. Выходите отсюда в С6 и, используя бочки, доберитесь до Torn Page. Спуститесь вниз, затем, пройдя в С3, освободите из сундука 55, 56 и 57 далматинцев. Спрыгните вниз и отсюда повторите ВСЕ уже пройденный маршрут до С6. Используя бочку, стоящую слева, заберитесь наверх. Левее будет дверь, ведущая в С4 и к боссу. Но вам надо еще пропрыгать прямо, достав, тем самым, 79, 80 и 81 далматинцев. И будьте готовы к тому, что отсюда вас могут сбросить вниз. Собрав все призы, идите к боссу.

BOSS: Parasite Cage. Огромный и толстый босс будет стоять на одном месте и махать длинными руками, отбиваясь от вас. И нет другого пути, как кастовать Aero и, приблизившись вплотную, бить противника в прыжке.

Exp: 500

Приз: способность Cheer

Прыгайте в образовавшуюся яму, и вы вновь окажетесь на корабле Джепетто. Сохраните игру и найдите в сундуке, стоящем рядом, способность высоко прыгать (High Jump). «Включив» ее, Сорра сможет прыгать в два раза выше и дальше. На рубке корабля находится зеленая ТМ, а справа, если прыгать по платформам, вы найдете 73, 74 и 75 далматинцев. Спрыгните в воду и плывите к левой стене, где появилась синяя ТМ. Активировав ее, прыгайте по платформам вдоль стены и проходите в соседнюю комнату, где тоже синяя ТМ. Поднявшись вверх, вы окажетесь у босса.

BOSS: Parasite Cage. Противник практически не изменился и не поумнел. Зато начал плевать огнем. Не забудьте кастовать Aero.

Exp: 1000

Приз: магия Stop

Как только вы окажетесь в открытом космосе, вам сообщат о новом турнире имени Пегаса (Pegasus Cup). Главными противниками на этот раз будут Юфи (Yuffie) и Леон, за победу над которыми дадут Strike Raid. И не забудьте про Винни Пуха, отправившегося к Кролику

на обед. Уладив все мирные дела, лети-

те в часть космоса, расположенную за Monstro, и вы попадете в

Atlantica. Поговорив с Ариэль (Ariel) и набравшись опыта в управлении, ударьте по раковине, в которой окажется SAVE. Теперь надо плыть к местному правителю. Самый простой



способ не заблудиться — продвигаться в направлении, указанном трезубцами, нарисованными на стенах. Поговорив с Тритоном (Triton), вернитесь на две локации назад и отодвиньте камень, на который укажет Ариэль. За ним скрывается грот. Здесь, на множестве полок, необходимо отыскать Torn Page. Взяв этот



редкий приз, вернитесь практически в самое начало мира и поймайте дельфина, который отвезет вас к затопленному кораблю. Возьмите с корабля ВСЕ призы.



BOSS: Shark. Зубы у нее, что надо, и от них очень сложно увернуться, поэтому держите наготове зелье Hi-Potion. Но, в конечном итоге, данного противника подведет малое количество энергии.
Exp: 100

Приз: откуда они у рыб... Осмотрев стены пещеры, вы найдете проход, ведущий к гроту Ариэль, где будет небольшая сцена. Вернитесь к кораблю и еще раз осмотрите стены. За обломком корабля обнаружится кнопка, открывающая проход в стене. Проплыв по нему прямо, вы найдете SAVE, а если свернете налево, то лицом к лицу столкнетесь с Урсулой (Ursula).



BOSS: Ursula, Flotsam & Jetsam. Сама по себе Урсула практически не уязвима. Но если у вас есть магия огня, то отправьте 4-5 фаерболов в котел, стоящий посередине, и наслаждайтесь фейерверком. Закончившись MP восстанавливайте эфиром или бейте угрей, плавающих поблизости и сильно мешающих.
Exp: 1150
Приз: умение Mermaid Kick

Плывите назад, к потоку, который изначально не давал возможности добраться до затонувшего корабля, и, используя Mermaid Kick (дважды нажать на □), проплывите в туннель, отмеченный двумя трезубцами.

BOSS: Ursula. Самое главное, чтобы у вас была магия Aero. Поставив на себя воздушную защиту, начинайте атаковать Урсулу, не обращая внимания на молнии и прочие спецэффекты. Самое главное, чтобы хватило лечилок и магии на постановку защиты.

Exp: 1500

Приз: магия Thunder и Ansem's Report 3. Посетите в Traverse Town дом далматинцев. К этому моменту вы должны были вернуть более 50 щенков, за что, среди прочих призов, вы получите Torn Page. И если вы сейчас пойдете в гости к Винни Пуху, то станете участником не только поиска хвоста Иа, но и попытаетесь разбить горшок, в котором прячется Тигра.

Следующим миром, в который вы отправитесь, станет Halloween Town. От SAVE идите на площадь и заходите в дверь слева. Это окажется лаборатория, в которой

ставятся бесчеловечные эксперименты. После небольшой сценки и обыска левой стены (найдете последний Torn Page), выходите на площадь и, пройдя в распахнутые ворота, посмотрите внимательно под лестницей. Здесь должны прятаться 67, 68 и 69 далматинцы. Поднимитесь по лестнице на кладбище, где, убив всех врагов, получите в свое распоряжение Forget-Me-Not. Отнесите эту штуку в лабораторию. Но, как окажется, для науки нужен еще один девайс. Вернитесь на кладбище и, используя надгробие, проникните в новую локацию, где вас уже ждет мэр этого городка. Он предложит поиграть в интересную игру. Вам придется запомнить порядок «вылетания» призраков из надгробий и указать их в том же порядке. Получив Jack-in-the-Box, бегите в лабораторию, где результат ваших поисков... похитят. Идите по следу, который укажет дух собаки, и придете на Moonlight Hill. Уничтожив всех противников, осмотрите надгробие на холмике, отчего откроется дорога дальше. Вы окажетесь возле зеленой реки, на берегу которой можно найти сундук с 40, 41 и 42 далматинцами. Перебравшись через мост к особняку заказчика похищения бесценного артефакта, заходите в дом, и слева от двери обнаружится красная ТМ. Запустите платформу, используя магию огня. Поднявшись на самый верх, вы наконец-то нагоните похитителей и отшлепаете их. После ударьте по рычагу и, спустившись вниз, заходите в зеленую дверь. Если вы по неосторожности сорветесь на дно про-



пасти, то для возвращения отыщите ванну и запрыгните в нее.



BOSS: Oogie Boogie. Бой будет не столько трудным, сколько интересным. Вам придется бегать по рулетке и отбиваться от врагов, насылаемых боссом. Когда засветятся кнопки, определитесь с местом положения противника и нажмите кнопку, расположенную напротив. Если все получится правильно, то вас поднимут вверх, дав тем самым возможность применить самые изощренные атаки. После нескольких повторов здоровье босса не выдержит, и он разойдется по швам.

Exp: 2500

Приз: Holy Circlet и Ansem's Report 7. Но далеко вы не уйдете.

BOSS: Oogie's Manor. Дом, в котором вы только что были, решил отомстить за своего хозяина. Отыщите семь линз тьмы и разбейте их. Если проблемы и будут, то только с акробатическими прыжками. На этом все закончится.

Exp: 2500

Приз: магия Gravira
Отправляйтесь в Traverse Town, где наконец-то сможете собрать всех друзей Винни Пуха. И как только сделаете это, садитесь в звездолет и отправляйтесь в Neverland. Сохраните игру и выходите в соседний отсек. Пробившись в правую дверь, прыгайте в трюм. Покончив с толпами врагов, вылезайте отсюда по второй лестнице. Посмотрев небольшую сценку, проберитесь на палубу выше через дырку в решетке. Сохраните игру и, использовав зеленую ТМ, забирайтесь по лестнице в капитанскую каюту.



BOSS: Antisora. Ну что можно сказать? Этот босс — Ваша точная копия. Уходить в глухую оборону будет роковой ошибкой. Лучше примените Aero и кидайтесь в атаку.

Exp: 2000

Приз: Raven's Claw

В сундуке, стоящем на кровати, возьмите 88, 89 и 90 далматинцев. Найдите люк в полу и спуститесь вниз. Выйдя из комнаты, пройдите в дверь в другом конце коридора. Вы вновь окажетесь в капитанской каюте, но на этот раз выход на палубу будет открыт. Здесь Сора обретет способность к полетам. После непродолжительного боя появится капитан Крюк (Hook).



BOSS: Captain Hook. Каким-то чудесным способом капитан Крюк также научился летать, и за ним будет сложно угнаться. Но если догоните, а еще лучше зажмите в угол, то не проявляйте милосердия. Желательно пользоваться магией Aero и иметь запас Hi-Potion.

Exp: 3400

Приз: способность Ars Arcanum и Ansem's Report 9.

Устранив с пути капитана, Сора с друзьями отправится на Big Ben. Сохранив игру и обойдя башню по периметру, найдите 43, 44 и 45 далматинцев. Поговорив с Венди (Wendy), подлетите к минутной стрелке, указывающей на IX, и «сбейте» ее на XII. Вернитесь на космический корабль и вновь посетите **Neverland**, высадившись в Hold. Выйдя в соседний отсек, взлетите вверх, вдоль мачты, и найдите 82, 83 и 84 далматинцев.



Если теперь прилетать на Big Ben каждый час игры, то можно получать призы, спрятанные за дверьми в верхней части башни. Для получения всех призов необходимо в течение 12 часов прилетать ежечасно.



После прохождения Neverland-а Сора обретет способность планировать, что позволяет добраться до некоторых призов в других мирах. Но для начала отправляйтесь в **Колизей** и покажите, кто самый сильный, победив в последней раунде Геркулеса (Hercules). После этого вы наконец-то сможете видеть желтые ТМ. В Колизее, используя желтую ТМ, Сора найдет Keyhole. Летите в **Traverse Town** и на островке, за хижинкой Мерлина, освободите из сундука 1, 2 и 3 далматинцев и здесь же, используя желтую ТМ, сдвиньте ящики. В **Wonderland** посетите Tea Party Garden и доберитесь до 19, 20 и 21 далматинцев. В **Аграбе**, на площади, где

была битва с двумя боссами, вы найдете сундук с 46, 47 и 48 далматинцами. Из города направляйтесь в пещеру и в локации Entrance сможете долететь до 49, 50 и 51 далматинцев, а в локации Hall, используя желтую ТМ, можно сдвинуть идола.

В **Halloween Town** справа от гигантских тыкв есть комната, в которую трудно, но можно, запрыгнуть. Из нее планируйте в серую тыкву на противоположной стороне площади, где и найдете 70, 71 и 72 далматинцев. Прогулявшись до Moonlight Hill, обнаружите вторую дверь открытой. За ней много призов, включая 64, 65 и 66 далматинцев. Вернитесь в **Neverland**, высадившись в Hold, в соседнем отсеке найдете желтую ТМ, позволяющую отыскать 85, 86 и 87 далматинцев. Теперь самое время спасать Кайри. Для этого направляйтесь в часть пространства, расположенную за Neverland, и вы окажетесь в Hollow Bastion. Спрыгнув на воду, найдите сундук с 91, 92 и 93 далматинцами. Поднимайтесь вверх и смотрите сцену, по окончании которой от Соры уйдут Дональд и Гуфи, но присоединится Чудовище (Beast). Поднимитесь на лифте вверх, к замку, и идите направо. При помощи синего кристалла вызовите лифт и поезжайте вниз, где прыгайте в правый водяной пузырь. Сохранив игру, сломайте ближайшую стену, за которой очередной пузырь. По прибытии разломайте стену — за ней прячется синяя ТМ. Выходите отсюда налево и, миновав череду ворот, поднимайтесь на лифте, где запустите механизм. Вернитесь к главным воротам замка и пройдите в них.

BOSS: Riku. Если учесть, что к вам вернутся Дональд с Гуфи, то битва будет совсем не сложная. Главное, уходите от вражеских атак, используя перекаты, и кастуйте на себя Aero.

Exp: 2000

Приз: сможете видеть белые ТМ



Пройдите в дверь слева и окажетесь в библиотеке. Здесь требуется решить несложную головоломку с перестановкой книг. Книги разных цветов необходимо расставить по полкам рядом с книгами тех же цветов. В итоге один из шкафов отодвинется, и за ним обнаружится кнопка (и не пропустите зеленую ТМ). Надавив на нее, выходите в соседнюю дверь, и вы окажетесь на балконе. Если здесь зажечь все свечи, разбить два кувшина, сбросив бюст демона и сдвинув постамент, вы найдете все четыре ключа. Еще здесь есть красная

ТМ. Спрыгнув вниз, идите к красивой двери, открывающей доступ к лифтам. Но на них кататься нет времени, потому пройдите в дверь слева и попадете на улицу. За углом замка в сундуке найдете 94, 95 и 96 далматинцев. Поднимитесь на лифте выше, где вас уже заждалась огромная грузовая платформа. Перенесясь в другую часть замка, используйте синюю ТМ. Войдите в замок и при помощи лифтов поднимитесь на два этажа выше. Используя красный кристалл, поднимите два блока. Через замок пройдите на другую часть балкона и поднимите блоки еще выше при помощи уже другого кристалла. Здесь же, используя магию Gravira, опустите сундук с 97, 98 и 99 далматинцами. По блокам доберитесь до входа в замок и пройдите в Castle Chapel.

BOSS: Maleficent. Несмотря на то, что босс будет летать на большом обломке скалы, добраться до него не составит никакого труда. Больше хлопот от врагов, которых босс призывает на помощь. Поэтому возьмите как можно больше Hi-Potion и чаще кастуйте Aero.

Exp: 6000

Приз: Ansem's Report 5

BOSS: Dragon. Прошлый босс превратился в дракона, причем очень злого. Он будет заливать огнем все вокруг, поэтому без магии Aero вам не обойтись. Но бой на самом деле очень легкий.

Exp: 6000

Приз: Fireglow

Вернитесь немного назад и сохраните игру. Имейте в виду, что это последний шанс посетить Big Ben для получения призов. Немного подумав, идите в только что образовавшийся туннель.

BOSS: Dragon. Бой один на один, можно сказать, дуэль. Все, что вам требуется, так это много раз кастовать Aero, много Hi-Potion и больше перемещаться по полю боя, чтобы в вас не попали.

Exp: 8500

Приз: Ragnarok

После боя Сора окажется совсем не в своем теле. Вот к чему приводит занятие спасением мира. Бегите в главный зал замка, к фонтану, откуда вы успешно перенесетесь в **Traverse Town**.



В первом округе поговорите с Сидом, и он отправит вас в Secret Waterway. Используйте белую ТМ и подойдите к стене с рисунком. Получите Navi-Gummi. Вернитесь к Сиду, и он скажет, что теперь вы сможете найти дорогу к Hollow Bastion. Но не спешите. Необходимо прошвырнуться по мирам и отыскать все белые ТМ.

Отправляйтесь в Wonderland, где, пройдя в часть леса, спрятанную за картиной, вы найдете белую ТМ и получите Lady Lusk. В Колизее белая ТМ нарисована прямо на площади. В Deer Jungle придется сложнее, необходимо вернуться в пещеры, где нашли Keyhole. В Аграбе вновь посетите пещеру и в самом начале вы найдете белую ТМ. Прилетев в Monstro, добежите до шестой части (С6), в которой белая ТМ и нарисована. В Атлантике, вернитесь в Triton's Palace, где прямо посередине локации найдете белую ТМ. В Halloween Town такая же ТМ окажется на Moonlight Hill. Вернувшись в Neverland, вы обнаружите белую ТМ на палубе корабля. Уф... вроде все...

Теперь через «черную дыру», которая затаилась возле Traverse Town, можно попасть в Hollow Bastion. Поднимайтесь вверх и в том месте, где Дональд и Гуфи ушли от вас, найдете последнюю белую ТМ. Пробежитесь в Grand Hall, где вы совсем недавно победили Рику. Среди множества призов вам должны попасться 61, 62 и 63 далматинцы. Подойдите к гигантской Keyhole и...

BOSS: Behemoth. Самое главное — не находиться перед ним. Лучше забраться ему на спину, таким способом добравшись до рога, в котором его погубит и спрячется. Бейте сильнее.

Exp: 16000

Приз: Omega Arts

Вернитесь в библиотеку и поговорите с Айрис. Получите Ansem's Report 2, 4, 6, 10. Через корабль отправляйтесь в самый конец мира (**End of the World**).



Здесь практически некуда свернуть. Поэтому, скрасив свой путь сбором призов, вы непременно попадете к боссу.

BOSS: Chernabog. Вам придется летать вокруг босса и стараться не попасть под множество его атак. Прикончить его желательнее побыстрее, иначе он это делает с вами. Поэтому не скупитесь на Аеро и как можно чаще атакуйте.

Exp: 15000

Приз: Omega Arts

Спуститесь вниз в кратер и идите на свет. Сохраните игру и вернитесь в Колизей, где появилась новая белая ТМ и начался очередной турнир. На нем придется сражаться практически со всеми врагами, которых вы встречали в игре. Общее количество раундов равно 49, а последним противником станет Rock Titan, завалив которого, получите Ansem's Report 8. После победы над ним откроются еще Gold Match,



противником в котором выступит Ice Titan, и Platinum Match, в котором вы встретите великого Sephiroth-а. Если вернуться в дом Аладдина в Аграбе и сесть на ковер, то будет еще один босс — Kurt Zisa, который совсем не сложный, но выматывает сильно. И последним в очереди сильнейших боссов прописался Фантом (Phantom), живущий не в опере, а на Big Ben-е. Чтобы попасть к нему, вернитесь в **Neverland**, высадившись в Cabin. Возьмите в команду Питера Пэна (Peter Pan) и, поговорив с феей Тинкербел, окажетесь прямо перед Фантомом. Если вы взяли из Big Ben-а все 12 призов, то бой будет не слишком сложным. Теперь, вернувшись в **End of the World**, запаситесь Megalixir и открывайте дверь.

BOSS: Ansem. Очень подвижный противник, чего потребует и от вас, иначе — Game Over. Бегайте, прыгайте, кувыркайтесь, но ни в коем случае не стойте на месте. И не забывайте при этом бить противника.

Exp: 10000
BOSS: Darkside. Вы думаете, он стал сильнее со времен последней встречи? Совсем нет...

Exp: 8000

BOSS: Ansem. Вторая попытка остановить вас с треском провалится, если бежать, прыгать, кувыркаться еще быстрее. Но потратить несколько лечилок придется.

Exp: 15000
BOSS: World of Chaos. Вот он, самый злой, самый страшный и самый сильный. Сначала придется отбить фигуру Ansem-а. После телепортации уничтожьте синие отростки. Вновь телепортировавшись, спасите Гуфи и, вернувшись к боссу, бейте по зубастой голове.

Вновь придется телепортироваться для спасения Дональда. Если вы вернетесь к боссу, то бейте по той его части, которая ранее скрывалась за силовым полем.

Все... Если вы собрали всех далматинцев, нашли все Trinity Marks, выиграли все турниры в Колизее и собрали десять Ansem's Reports, то сможете увидеть финальную заставку игры полностью.



e-mail: CJC@gdragon.ru

Спасибо Fire Fox'y

Dark Chronicle

Жанр: ролевая / боевик.
Разработчик: Level 5.
Издатель: SCEI.



Надо признать, что за «бугром» уважают рабочий люд не меньше, чем шпионов, ниндзя, колдунов и магов, а также кошечек, собачек и мышек. В играх, по крайней мере. Вспомните братьев-водопроводчиков Марио — это же целая игровая эпоха! Теперь «на сцене» Максимилиан — рабочий-ремонтник, «вооруженный» разводным ключом. Но будем объективны: как и в многочисленных играх с Марио, так и здесь, работяги занимаются чем угодно, только не своим прямым делом — краны, там, чинить, или машины какие ремонтировать. Вот и наш Макс покидает ремонтный цех и отправляется навстречу многочисленным приключениям. Разводной ключ, впрочем, он прихватывает с собой. Привычка...

Что же на этот раз оторвало передовика производства от общения с любимым станком? Не что, а кто. Принцесса из будущего по имени Моника обеспокоена тем, что некий гадкий правитель из ее прошлого (а, стало быть, вашего с Максом настоящего) капитально рушит все живое и неживое на земле, чем грозит лишить Моника ее собственного светлого будущего. Моника обращается к Максиму, чей поселок пока остался цел и невредим (в числе немногих), с предложением объединиться с целью остановить злодея и наподдать ему во имя мира хотя бы на сотню лет. Это предложение, собственно, и определяет геймплей. Останавливать зарвавшегося психа придется методом ликвида-

ции его многочисленных приспешников, а спасать — путем восстановления разрушенных домов и городов и воссоздания в них человеческой популяции. Догадались, чем будем восстанавливать и воссоздавать? Ну конечно же, при помощи системы «Георама» (Georama), знакомой нам по первой Dark Cloud!

Именно этой системой, а не весьма посредственным сюжетом и слабоватой для PS2 графикой, и запомнилось нам «Темное облако» образца 2001 года. Делая сиквел, разработчики не только сохранили все возможности проведения строительства, которые были в первой части, но и добавили новые. Теперь созданный элемент ландшафта можно даже выкрасить в желаемый цвет. Но главное — это система изобретений. Когда Макса озаряет гениальная идея, игра сама подсказывает вам, какие три предмета (всегда три) нужны для ее осуществления. Макс должен будет их отыскать и сфотографировать. В результате появляются вещи, которые иначе не найти и не купить. Например, самурайский меч или лазерное оружие. Таким способом можно сгенерировать множество полезных предметов, но мы акцентировали ваше внимание именно на оружии, чтобы напомнить, что вам предстоит не только созидать, но и воевать. А разводной ключ даже в умелых руках ремонтника — не самое грозное оружие.

Маленькое отступление. Хотя система «Георама» защищена зарегистрированным товарным знаком (ТМ), мы согласны с теми авторами, которые считают, что нечто подобное встречалось и ранее. Например, смешение найденных предметов с целью получения нового (приза) является основой старинной игры для Мегадрайва Wiz'n'Liz. Да и метод строительства из найденного материала тоже где-то попадался...

Воевать придется много. На стороне сумасшедшего правителя сотни монстров. И чтобы вам удалось с ними справиться, разработчики позаботились о расширении ваших возможностей. Каждый из двух главных персонажей одновременно владеет двумя видами оружия, предназначенного для ближнего и дистанционного боев, соответственно. Вы также можете в любое время, говоря футбольным языком, провести «замену игрока», оперативно переключаясь с Макса на Моника и обратно. Более того, оба героя могут (при определенных условиях) перевоплощаться: Макс в мощного робота, а Моника в различных монстров. Собственно оружие наделено способностью умищаться по мере ваших побед, и даже то, что износилось, поддается восстановлению. В таких условиях воевать — одно удовольствие.

А если учесть, что действие происходит в прекрасно реализованном трехмерном мире под замечательную музыку, то станет понятным, что и в целом игра — одно удовольствие!





Bloodrayne

Разработчик: Terminal Reality
 Издатель: Universal Interactive
 Дата выхода в Европе: 05/02/03

**Он с кем-то дрался где-то?
 Он убежал с урока?
 Но наказание это
 Безжалостно, жестоко!**

*(А.Барто... но в этой игре
 невиновных нет!)*

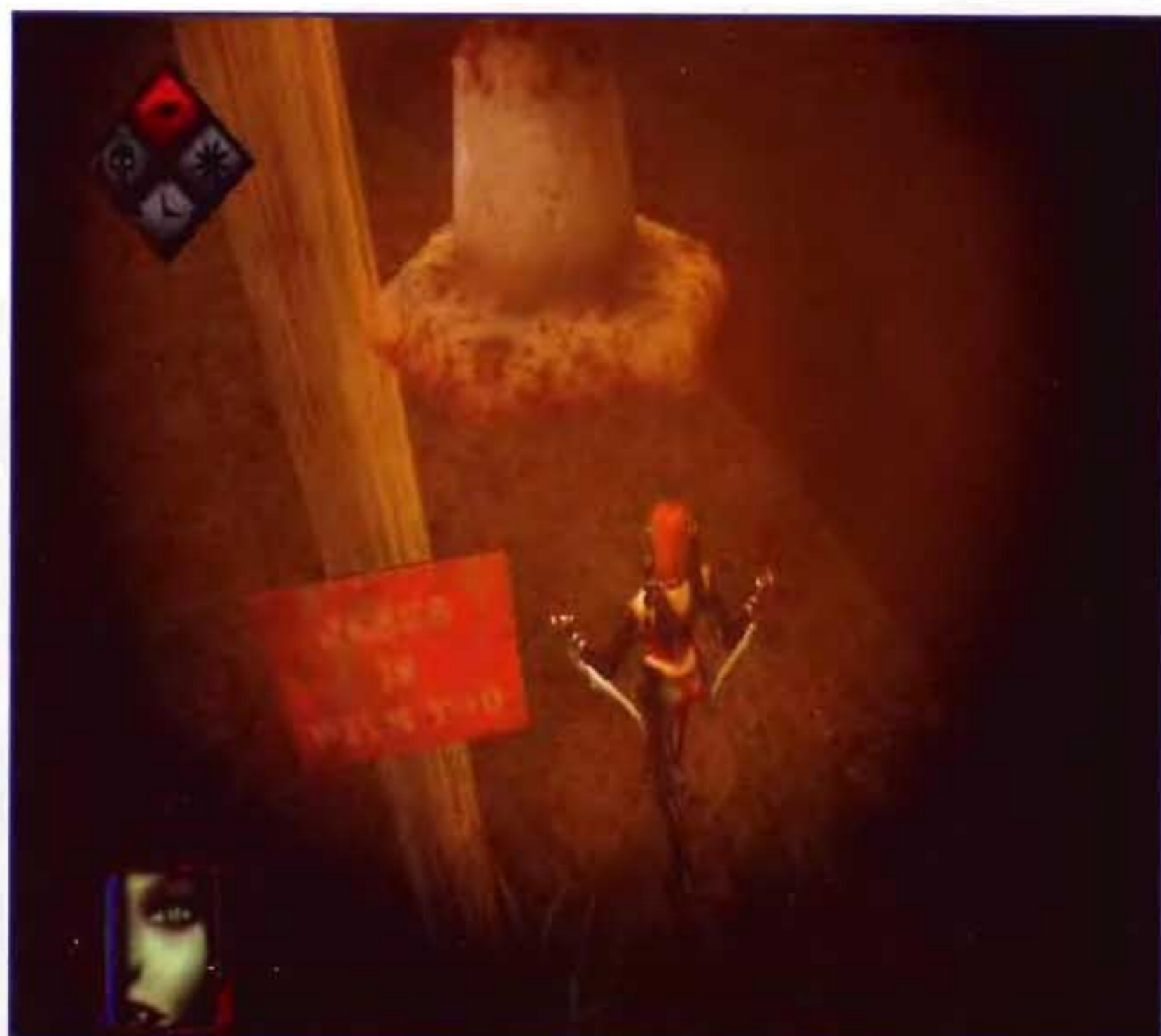
Хорошая игра обязательно должна содержать неподдельный мажоризм, упоминать жутко плохих людей, быть напичкана кровавыми сценами, нездоровым садистским юмором... Без всего этого она мне будет казаться дешевкой, за которую я бы не дал и дня пребывания в психиатрической лечебнице... Ой, я не заметил, что вы уже меня слушаете. Тогда забудьте мои слова... Главное, чтобы редактор не узнал о том, какие у меня страшные суждения об игровом мире... Фашизм — тема, о которой не принято говорить, а, тем более, писать в журнале подобного рода. Впрочем, это не помешало дядькам и теткам сделать вот такую игру. Игру, где главный герой немногим лучше своих противников, где одна из самых больших трагедий человечества превращается в веселенький фарс. Игру, которая спасает мир красотой смерти, поднимая на бой садистов-романтиков. Вот и думаешь, то ли это проявление в конец охамевшей массовой культуры, то ли концептуальный постмодернизм. А используется тут завораживающая, но мало где задействованная тематика «тайных фа-

шистских дел». Обряды, вызовы духов, лабораторные опыты, создание роботов... все это приписывают немецким националистам. Во что-то легко верится (да и факты достоверные есть), во что-то — только после нескольких таких игр или еще каких произведений искусства. Если противники — это «коричневая чума», то вы — сомнительного вида кровожадная девица-вампир, решившая в одиночку повернуть несколько секретных операций по уничтожению всего живого. Из двух зол нужно выбрать меньшее, вот мы за нее и играем. По сути игра представляет собой типичные похождения с видом от третьего лица. Сущность платформера, эхо вечнозапертой в лабиринтах Лары Крофт, бесконечные битвы, редкие сюжетные вставки: каждый из нас называет это по-разному, но всем знакома данная смесь. Теперь ее одели в балахон политической некорректности. Впрочем, не всему верьте. Многие люди привлекают к себе внимание, заявляя, что они, якобы, не такие, как все. То же самое происходит, когда хотят сделать популярной какую-либо игру. Лично я не увидел в Bloodrayne ничего такого, чем бы она сильно отличалась от других игр подобного плана. Но это не значит, что мне не понравилось. Совсем нет. Вбегаем в комнату. «Ах, где же у нас тут фашистские гады засели?». Чего



Обратите внимание. Это называется «режим ярости». Вы убиваете врагов, линейка рядом с портретом героини растет. Заполнив ее, вы сможете несколько секунд почувствовать себя Гераклом. Так офицеры и убиваются.

уж там, берем базу штурмом, никого не стеснясь. В ход идут руки-ножницы — основная ставка делается на ближний бой. Удар! У нациста голова отлетает, еще удар — нога! Ха! Весело! А теперь — режим «жажды крови». В завязавшейся мясорубке один за другим солдаты падают на пол. Конечно ж, ведь вампирша, по сути, должна быть намного сильнее обычного человека. И это чувствуется, еще как чувствуется!.. Включаем режим специального зрения. Наша цель — офицер, он обозначен светя-



щейся синей точкой. Ох, а у него пулемет! Ах, здоровье заканчивается, что же делать? Оставшиеся враги умирают от смачных укусов в шею. Враги: они же — аптечки. Вы что, не знали? Включаем функцию «замедление». Оно тут не ограничено. Вспоминаем Max Payne или «Матрицу». У гадов шансов нет. Трупов много. Антифашисты ликуют. Все только ради того, чтобы игрок, действительно, чувствовал себя иноземным существом, способным «порвать» толпу гитлеровских «зольдатен». Впрочем, сразу хочу сказать, что: э-э-э... такой вот красный и приятно теплый фон-тан нужно еще заслужить.

Игра начинается довольно скромно... Первый эпизод — на болоте. Муть болотная! Во всех смыслах. Никаких намеков на «истинных арийцев», шастаете по сгнившей деревне, деретесь с какими-то гигантскими насекомыми. Нет, интересно, конечно же... но совсем не то, про что я вам рассказывал выше. Да и во втором акте кровопролития (всего их три) вы некоторое время будете раз-



Пользующийся замедлением сможет увидеть такие картины... Хотя, мне оно особо не пригодилось.

Аномалии и извращения

Тематику фашизма и магии эксплуатировал еще классический Wolfenstein. В числе обычных врагов были зомби и призраки, а в числе боссов — сумасшедший ученый и (в Spear of Destiny, второй части игры) адский демон. Return to Castle Wolfenstein продолжила дело своей предшественницы...

В музыке такую же тему может затронуть кто угодно. Конечно, обсуждать прямо тут подобные виды творчества было бы издевательством по отношению к вам, читатели вы мои любимые. Да и мне не найти слов, чтобы с умным видом все тут описывать... Могу лишь привести один из многочисленных примеров. Группа «Кооператив Ништяк». Она вместе с «Гражданской обороной» (помните, как Купер еще в 26-м номере поместил ее в Mortal Kombat?) зарождала так называемый «сибирский рок» (о котором у многих, к сожалению, весьма неточное представление)... Любил в молодости сей коллектив писать тяжелые песни, замешанные на войне и колдовстве. При этом авторам удавалось остаться в нейтралитете, не высказывая и, тем более, не пропагандируя отношение к обсуждаемому политическому строю... С тех времен группа очень изменилась и стала играть куда более легкую и приятную музыку... Из теперешних сибирских групп на поздний «Кооператив...» очень похож «Коридор», хоть он ничего «военного» никогда и не пел. Если найдете, обязательно послушайте...



И будьте осторожны, не валите все в одну кучу. То, что в игре — антураж для вышибания денег, в песнях — мировоззрение реально живущих людей...

минаться лишь на небольших стайках «коричневых». Вся соль достанется самым терпеливым! Но когда достанется... До сих пор перед глазами стоят момент... когда я по длинному тоннелю мчался от целой толпы противников... А еще я запомнил летящие по воздуху трупы. Это бывает, когда мутантам не удастся полностью сбросить тела носителей... Я до сих пор имею привычку вспоминать тот уровень, где все вокруг взрывалось, а я бежал, смотря на нелепые смерти солдат рейха... Подобных вещей тут очень много, «кинематографом» отдает за версту. Конечно, я не всегда поддерживаю такие вещи, но тут выкрутасы перед камерой не являются самоцелью. Все на нужды игрового процесса. Но что он из себя представляет?

Как вы уже, наверное, поняли, данная игра — практически непрерывный экшн. Мне вот понравилось, однако ж, такое вряд ли может угодить

каждому. Хотя, если быть до конца честным, одним кровопусканием игра не славится. Мне очень запомнились плутания по коридорам (впрочем, совсем не таким запутанным, как, допустим, в некоторых шутерах или Tomb Raider... так что уставшим от хитросплетений людям строго рекомендую), битвы с боссами и «Unholy Mecha». Сумасшедший этап, где, управляя шагающим роботом, нужно уничтожить несколько точно таких же индивидуумов. Жаль, неудобное управление «машиной боевой» не дает развернуться на всю катушку...

Игру ругали за дизайн, но вот тут, мне кажется, все в порядке. Секретная нацистская база выглядит серо и блекло, но именно на таком бледном фоне хорошо видна красная кровь! «Минимализм» в обстановке комнат только лишь нагнетает атмосферу (вторжение на серую базу, полная уверенность, что люди умрут... моему мозгу, почему-то, представился End of Evangelion). Любителям смотреть на женское тело предлагается сама главная героиня. Она прыгает, бежит, обнимает врагов перед их смертью. В общем, ненавязчиво так демонстрирует свое тело. А еще есть «старшая по званию» упыриха и вражеская офицерша... Впрочем, главная героиня не в моем вкусе, однако ж, игра мне от этого нравиться не перестала.

Подводя итоги, можно сказать, что игра вышла красивой. Речь идет не о красоте графики и, тем более, не о красоте героинь... В смерти тоже есть своя красота и романтика. Есть разные мнения об этой игре. Пожалуй, тут все дело в мировоззрении. Если можете замечать прекрасное вокруг вас, играйте. Отчего бы и нет? Если не можете, вашему взору откроется лишь голый «скелет» — утомляющие бесконечные битвы. Тогда и будет настоящий кошмар...

Фон Алексмани,
грязный политический журналист

Боссы

Боссы в игре разнообразны и интересны. Есть банальные офицеры. Они мало чем отличаются от «обычных» солдат, и единственное удовольствие — смотреть на их фотографии, заботливо подаренные разработчиками, и гадать, кто следующий.

«Нестандартные» главари встречаются куда реже, но каждый из них был «списан» с книги «Медицинская психиатрия», это уж точно...

Есть лихой священник с пулеметом, есть «спецназовец» с суперспособностями (привет, Metal Gear!), есть демоны, которые не умирают от физических повреждений, есть совершенно странные близнецы... А уж последняя схватка, по-моему, просто проникнута символизмом...





Final Fantasy X

Проблемные места Monster Arena

Как много слухов ходит об этом легендарном уголке бесконечной вселенной FFX. Даже страшно подумать обо всех слухах и сплетнях. Девочка Evil Girl — не обманет уважаемого читателя. Вот вам способ прокачать героев, о котором я, в свою очередь, узнала от одного очень уважаемого в определенных кругах человека.

Сила (Strength). Убейте Juggernaut, обязательно применив Overkill, за упорные старания вам дадут две сферы, каждая по +4. Делайте то же самое 32 раза (я лично делаю около 50, но только потому, что из данного существа иногда может вывалиться Dark Matter). После рабочего дня (читай, изничтожения монстра) откройте экран со Sphere Grid и засуньте героя в верхний левый угол, а иначе вы просто запутаетесь. Не сходя с выбранного пути, чистите все вашими Clear Spheres и ставьте Strength +4. Не забудьте включать ячейки при помощи Power Spheres (добыть их не составляет труда). Нарвитесь на Kottos, дайте ему пожевать Power Distill, но не так много, чтобы маяться с ним. Вот он и стал нашей целью. Чтобы активизировать сферы, вам нужно добыть Speed Spheres, как ба-

нально ни звучит, — но снова вам нужен Kottos, который, несомненно, вам их подарит в обмен на хорошую порцию Distillers.

Проворство (Agility).

Fenrir — это существо вам просто так халявы не отвесит, разве только даст на орехи.



Но, несмотря на вертлявость этого монстра, если вы прокачали точность (все вышеизложенное не в случайном порядке написано), будь вы даже трижды косым — не промахнетесь.

Магическая защита. Вот теперь, господа и дамы, перед вами существо One-Eye. Несмотря на всю медлительность, его статус-атаки заставят поволноваться тех, кто не прокачал проворство (Agility). Теперь понятно?

Уклонение (Evasion). Pteryx, упорные маньяки смеются над скоростью умертвления этого странного создания!

Магия (Magic). Jumbo Flan восприимчив лишь к магическим атакам.

Лучше всего вызывать Anima, а затем использовать Pain.

Удача (Luck). Для долгожданного получения Luck Spheres вам просто необходимо разобраться с Greater Sphere. Ну тут уж вам точно халявы не обломится — я рубилась около 10 минут.

Активизировать эту сферу можно лишь при использовании Fortune Spheres, которые есть у существа Earth Eater. А вот теперь подсчитайте, сколько раз вам предстоит лупить на смерть монстров для того, чтобы подкачать Luck у всех ваших любимых персонажей?!

Остается Ironclad, с помощью которых вы заполните оставшиеся ячейки HP +300.

Вот, кажется, и все. Советую всем без исключения воспользоваться моими рекомендациями, дабы после 10 часов игры не получить облом в лице симпатичного монстра, злобную мордочку которого вы увидите перед GAME OVER в последний раз.

Резидент журнала — Evil Girl, г.Новомосковск, Тульская обл.



Великий Дракон (Дракоша, как ласково называют его близкие) занимается не только тем, что выпускает для вас этот замечательный журнал, он ведь еще где-то живет, где-то время проводит, чем-то занимается, что-то делает, с кем-то общается.

— А где? — спросите вы. А мы ответим — в Пещере Дракона!

Пещера где живет Дракон

www.gdragon.ru

Пещера Дракона

интернет-приложение к журналу "Великий Дракон"

Всем вам наверняка известно, что у Великого есть в интернете своя пещера. Но не все знают, что из-за большого наплыва посетителей (а туда ежедневно заглядывают несколько сотен) своды ее начали трескаться и разрушаться, грозя ненароком придавить кого-нибудь. Чтобы избежать жертв, нам пришлось капитально задуматься о капитальном ремонте. Подумали, прикинули, разработали проект и... обратились к профессионалам за помощью. Студия с трудно произносимым названием «ЙЕРО Криэйтив груп» (YERO Creative Group), что обитает по адресу yero.ru, взялась за осуществление наших сумасшедших идей и, к нашему удивлению, предложила в ответ еще более сумасшедшие. Мы репку почесали, посоветовались с Великим Драконом и нерешительно согласились — проект казался просто невыполнимым. Но студия справилась. Теперь в Пещере царят красота и уют, много места для приема гостей. Сайт стал не просто полноценным приложением к журналу, он еще и существенно увеличивает сам журнал! Ведь теперь на сайте будут регулярно публиковаться материалы, не вошедшие в бумажный номер (а таких много, журнал, ведь, не резиновый). Да, друзья, заходите на gdragon.ru, и вы не пожалеете: в крошечной тьме вспыхнет свеча, и свет откроет вашему взору обновленную ПЕЩЕРУ ДРАКОНА. И сам Великий, собственной персоной, встретит вас. Иногда он будет изрыгать пламя, распугивая парящих вокруг свечи мотыльков, но вы не пугайтесь, это у него радости встречи с вами.

Сайт с журналом становятся еще более тесно связанными. В каждом номере журнала мы будем рассказывать об интересных обновлениях сайта, об авторах статей (с согласия авторов, естественно), приводить занимательные цитаты с нашего форума (на котором можете высказаться и вы), давать ссылки на уголки интернета, где можно скачать музыку, фильмы, видеоролики, игры... Вы понимаете, что мы вам предлагаем?

Мы предлагаем практически все самое интересное — в одной Пещере! Вот такая она у нас стала большая и интегрированная. Сайт становится открытым для творчества ЧИТАТЕЛЕЙ «Великого Дракона» — мы всегда рады опубликовать на сайте ваши статьи. И самое интересное: если материал будет очень хорошим, то он попадет не на сайт, нет, он с почетом отправится прямехонько в Журнал! Каждые два месяца на сайте среди опубликованных за этот период статей мы будем выбирать наилучшую и присваивать ей статус победителя. И, конечно же, имя автора будет публиковаться в журнале! О призах пока говорить рано, но потом, кто знает. (^_^) Двери сайта (gdragon.ru) также открыты для желающих стать «поставщиками информации»: мы приглашаем в нашу команду и ведущих новостей, и модераторов на форуме. Все получают большеразмерные почтовые ящики (e-mail) с именем Дракона, многочисленную читательскую аудиторию и широкую известность. Так что заходите, будьте как дома, ищите интересную информацию и пишите статьи. И все это отправляйте на e-mail new@gdragon.ru. А желающие работать в команде сайта — пишите на info@gdragon.ru. Мы вас ждем!

www.gdragon.ru



The Gravitation

Производство Studio Deen / TV — сериал (2000/2001) / OVA (1999)
 Режиссеры Bob Shirahata (TV) / Shinichi Watanabe (OVA)
 Автор Манги — Maki Murakami

Уверяю вас, дамы и господа, жизнь восходящей звезды — не пряник! Человек старается, сидит ночами, чтобы успеть вовремя написать слова для новой песни. И зачем? Чтобы какой-нибудь встреченный в парке тип констатировал, что это ерунда, что у тебя нет таланта ни на грош, и что лучше тебе успокоиться! Да кем он себя вообразил? Самый умный? Но он был такой симпатичный...

It's The Gravitation!

Как создать команду? Ничего сложного! Берем обычного подростка, каких много ходит по улицам, назовем его Суичи (Shuichi). Потом убедимся, что у него есть друг, — скажем, хорошо знакомый с гитарой Хироси (Hiroshi), — с которым он уже с младших лет строил планы о карьере в шоу-бизнесе (от вокалиста не будем, однако требовать ничего более, кроме умения петь). Дадим этому дуэту многоговорящее название: «Bad Luck», а также многообещающего менеджера. Что получается? Группа, каких тысячи только в Японии.

Но, несмотря ни на что, мы должны дать им шанс показаться на сцене. Кто бы ожидал, выступление закончилось абсолютным успехом! Однако выяснилось, что нашей группе чего-то не хватает для полноценной раскрутки. Но чтобы жизнь медом не казалась, предоставим им самим отгадывать, чего. Впрочем, если решение

этой непростой задачи мы возложим на одного Суичи, сериал грозит ужасно растянуться. На наше счастье появляется жаждущий денег директор звукозаписывающей студии Тома Сегучи (Thoma Seguchi), которому такой поворот принес бы непредвиденные убытки. Чтобы этого избежать, он вводит в группу нового члена, совсем не случайно оказавшегося кузеном шефа звукозаписывающей студии. Несмотря на опасения ребят, Фуджисаки (Fujisaki) показывает себя как очень талантливый музыкант, и со временем Суичи убеждается, что присутствие клавишника придает музыке «Bad Luck» новое, лучшее звучание.



Ну что ж, в части звука уже неплохо, но эти тексты... Суичи может и справляется с ролью солиста, но литературное качество его песен оставляет, как говорится, желать. Как всем хорошо известно, вдохновение лучше всего черпать в любви, так что до полного счастья нам не хватает еще одного человека. Поэтому посылаем Суичи с миссией «найти музу», и тогда...

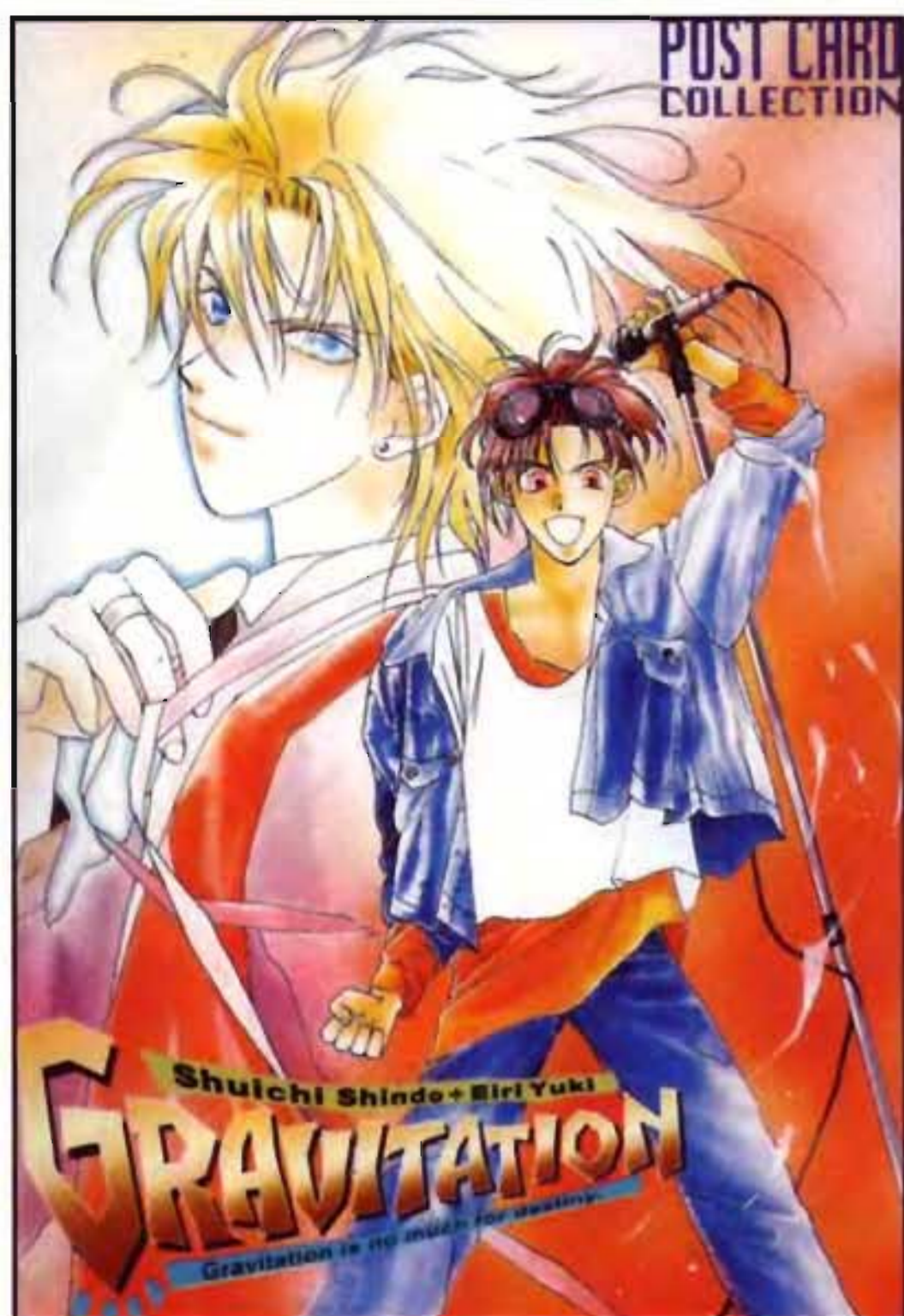
К чему могут привести прогулки по вечернему парку? Если бы Юки Эйри (Yuki Eiri) знал, что выйдет из этой прогулки, наверняка бы задумался пару раз, не выбрать ли другую дорогу. Но он не знал и не предполагал,



что какое-то розововласое «нечто» станет у него на пути. И это «нечто» будет настаивать, что его «каракули» на обрывке бумаги — это текст замечательной любовной песенки и что такие великолепные произведения он способен «штамповать» непрерывно. На долю Юки не осталось ничего больше, чем заняться здоровой профессиональной критикой. Ну и началось. С тех пор он не знал ни минуты отдыха. Мало того что его постоянно достает родная сестра, так он еще попался на глаза этому суетному автору псевдостихов...

Вот так (более или менее) начинается один из наиболее закрученных сериалов «shonen — ai» аниме. Сериал отличается «затягивающим по уши» сюжетом и большим количеством хорошей музыки. Такая смесь не могла остаться незамеченной. И так случилось, что сериал быстро обрел популярность не только среди фанов «shonen — ai». Это произошло благодаря недавно появившейся 13-серийной телеверсии. Сериалу предшествовали снятые весной 1999 года два эпизода OVA, которые так же, как и TV, были сняты по сценарию автора манги госпожи Маки Мураками (Maki Murakami).





Мультфильм

В мультфильме был массово использован интересный прием — комбинация сцен анимации с «нормальными» снятыми фонами. Здесь такой прием мы можем видеть повсеместно. Как в начальном ролике, так и в первые моменты первой серии, которая начинается как обычный фильм, а также во время концертов. Стоит обратить внимание на очень красивый и стильный дизайн персонажей, соответствующий позднейшим томам манги. Аниматоры добросовестно выполнили свою работу, благодаря чему избежали необоснованных вариаций облика героев от серии к серии, что, к сожалению, довольно часто случалось с другими популярными аниме-сериалами.

Следующей большой удачей сериала является музыка. Как и пристало истории о молодых музыкантах, были приложены все усилия, чтобы в нем присутствовало достаточное количество «ласкающих ухо» элементов. Хотя это можно было предвидеть, приняв во внимание тот факт, что к созданию приложила руку фирма SONY. Как инструментальная

часть, так и песни, можно с чистой совестью рекомендовать для прослушивания каждому любителю японской музыки. Трудно однозначно определить стиль представленных песен — это что-то среднее между j-pop & j-rock. Во всяком случае, каждый сможет найти в музыке что-нибудь для себя.

В части сюжета некоторые отказывают The Gravitation в оригинальности. Дескать сюжет, легкий и предсказуемый, сравнимый с бразильскими сериалами. Не верьте тем, кто это говорит. Наоборот, действие сконструировано так, что нельзя предвидеть, что кому взбредет в голову. Тайны героев раскрываются постепенно, всего мы так и не узнаем. Многие нужно читать в манге. Вместе с концом каждой серии чувствуется не-



удержимое желание посмотреть следующую, тем более что серии имеют тенденцию к «обрыванию» в самых интересных местах. Так что советуем подождать с просмотром, пока у вас не будет всех серий. Иначе не избежать мук. Сериал, по большому счету, сконцентрирован на взлетах и падениях союза Суичи и Юки. Хотя имеется в распоряжении такое количество других персонажей, что этим не ограничивается. У нас есть возможность понаблюдать, как выглядит «дорога к славе» на японской музыкальной сцене.

Манга

Комикс появился в 1995 году на страницах журнала «Kimi to Voku» и до сегодняшнего момента набралось 11 томов. Сериал (TV), как и



OVA, используют эпизоды из первых томов. Разница между обеими версиями довольно-таки значительна, и не столько в представленных происшествиях, сколько по сложности сюжета. Манга предлагает, хоть в это трудно поверить, больше юмора. Некоторые персонажи более «сумасшедшие», что ли, а некоторые более симпатичны — как в случае с Юки. То, о чем умалчивается в аниме, можно увидеть и дочитать в комиксе. Ну и, прежде всего, можно узнать, что дальше произошло в судьбе наших героев. Хоть рисунки автора комикса сначала не очень привлекательны, со временем набирают выразительности и все более начинают радовать читателя. Начиная с 8-го тома, становится совсем неплохо. Как аниме, так и манга причисляются к «shonen — ai», хотя последняя более дословна, чем анимационная версия.

Лина Инверс и Вероника Качалкина (Валькирия)





Hellsing

Производство Gonzo Digimation / Pioneer Ldc, 2002.
Режиссеры Яманосукэ Ида / Ясунори Угата

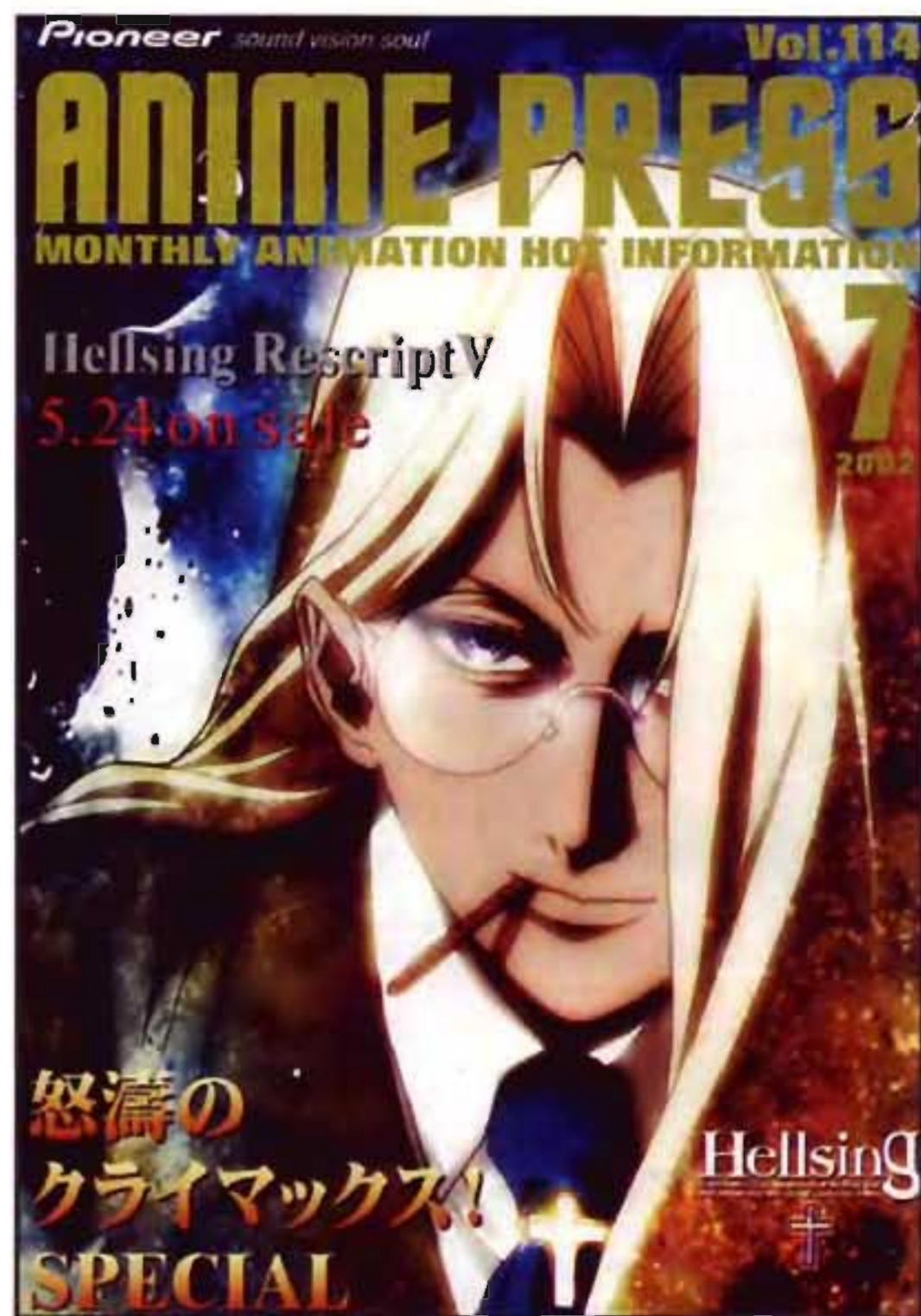
«It's a good night. I crave for blood. On this kind of night!» (Хорошая ночь. Я жажду крови в такие ночи!). Как думаете, кто может произнести такую речь? Правильно, это вампир. Интерес к вампирам не ослабевает: тут и страшные истории, и романтика. Эти кровососы — создания тьмы, недаром они стараются избегать солнечного света. Чем древнее вампир, тем он могущественнее, а Алукард из агентства «Hellsing» живет в нашем мире уже много столетий. Организация «Hellsing» была создана четыреста с лишним лет назад для уничтожения опасных еретиков, оборотней, всякой другой нежити и этих самых вампиров (создана при благословении английской королевской династии). Но тем не менее, вампир Алукард трудится во благо этой организации и один стоит целого элитного обученного отряда спецназовцев из Хеллсинга. Этот носферату смотрит свысока на людей, пьет медицинскую кровь, хотя обожает свежую горячую из человеческого тела, и гордится тем, что он — древний вампир. Но при этом Алукард ненавидит бессмысленную жестокость, которую творят многие другие вампиры по отношению к людям, и уважает достойных противников. «Слабые беспредельщики, у которых нет ни капли достоинства, творящие армию гулей (гули — погибшие от вампиров люди, превратившиеся в зомби, они следу-

ют приказам того, кто их такими сделал — прим. авт.) и подобных себе ничтожеств. Таким нет места даже в аду, я буду уничтожать этот мусор», — говорит Алукард.

В мультфильме мелькает множество характеров. Некоторые люди ведут себя еще хуже этих самых вампиров. Чего только стоит происшествие с двумя юными отморозками, ставшими вампирами и, уверовав в свою безнаказанность, устроивших кровавый дебош на своем пути. Как же они испугались, наткнувшись на Алукарда! Или история со съемкой на пленку сцены умерщвления вампиром человека, чтобы потом показать это по кабельному телевидению.



В начале первой серии из-за эгоизма и бюрократизма в высоких начальственных кругах погибает весь отряд спецподразделения полиции. Спецназовцы ничего не знали о вампирах и способах их уничтожения и были обречены. Уцелела юная Виктория, новичок в отряде, которая хотела пойти по стопам своего отца — офицера полиции и бороться с преступностью. Столкнувшись со своими бывшими сослуживцами, ставшими гулями, Виктория не смогла в них стрелять (правда, обычное оружие ей бы не помогло), но наткнувшись на Алукарда и поняв, что он вампир, сразу выпустила в него пулю. «Не человек!» — испуганно воскликнула она. Но потом ее захватил тот самый вампир, убивший ее товарищей, и попытался удрать, прикрываясь ею



от оружия Алукарда. Виктория поверила Алукарду, услышав разговор его с лжесвященником-вампиром. Чтобы не дать врагу уйти, Виктория пожертвовала своей человеческой жизнью. Алукард оценил мужество юной «мисс офицер полиции» и спас ее от гибели, правда ценой превращения Виктории в вампира. Виктория была зачислена в состав агентства «Хеллсинга». Ей пришлось привыкать к новой жизни в облике вампира. Она боялась потерять все человеческое, что в ней оставалось, и долгое время не пила медицинскую кровь, хотя ее новый организм без пищи быстро слабел. Но есть одна старая истина: «Неважно, кто ты, важно, какой ты!» Несмотря на все изменения, Виктория сохранила свою человечность и научилась использовать во благо свои новые способности. Во время оригинального поединка Алукарда с мощным и страшным противником, тоже древним вампиром, увидев своего мастера во всей его вампирской мощи, Виктория сказала теперь уже с гордостью: «Не человек!»

**Сентиментальный маньяк,
Огненный лис**



Maho Tsukai Tai! (Magic User's Club!)

Производство TRIANGLE STAFF / Bandai Visual/1996.
 Сценарист и продюсер Junichi Sato

— Акане Айкава (Akane Aikawa), Нанака Накатоми (Nanaka Nakatomi) и Сая Саваногучи (Sae Sawanoguchi) — члены клуба. От лица последней и идет рассказ о происходящих событиях. В самом клубе было тоже не все гладко. Такео является робким хентайщиком и постоянно отвлекается

детства была неуклюжей и невезучей и не верит в себя; а ведь по ходу мультика выясняется, что у нее мощнейший магический талант. Вот только чаще всего магия у Сая получается спонтанно. Сможет ли она развить в себе магический дар, поверит ли в себя, получится ли клубу преодолеть препятствия на своем пути и освободить Землю от могущественного захватчика? Тем более что инопланетный агрессор заинтересовался магическими способностями членов Клуба и готовится нанести удар первым. Несмотря на некоторое количество хентайно-яойных шуточек, эта комедия отнюдь не пошлая и рекомендуется всем и каждому. Посмотрите и не пожалеете!

Огненный Лис (Fire Fox)



из-за своего бурного воображения. Абурацубо смел, обаятелен, великолепный маг, галантен с девушками, но горячо влюблен... в Такео Такакуру, который от этого не в восторге (яойный заскок). Нанака мечтает завоевать сердце Абурацубо. Акане — одаренная магичка, но пропускает занятия кружка из-за частых свиданий с парнями (при такой внешности вокруг нее постоянно увиваются ухажеры). А Сая Саваногучи с раннего



Что можно сделать, если из далеких глубин космоса появился такой могучий агрессор, что все оружие Земли оказалось бессильно в борьбе с ним? При этом агрессор имеет причудливый вид, он очень похож на огромный японский колокол. И вы не поверите, захват Земли произошел без всякой жестокости, попросту превращая неорганику в пыль, так что военные силы Земли оказались без военной техники. По мнению создателей этого аниме-фильма, людям должна помочь магия! Не верите? Члены магического Клуба тоже сначала не верили в свои возможности, и в школе, где был организован их Клуб Магии, тоже в магию не верили. У учащихся этой школы большей популярностью пользовался Клуб Манги. Так что у магов в клубе состояло всего пять человек: — Такео Такакура (Takeo Takakura) — президент клуба, — Аянодзо Абурацубо (Ayanojyo Aburatsubo) — его помощник и вице-президент,

Hanaukyo Maids (Maid in Hanaukyo, Hanaukyo Maid-tai)

Производство Studio Domu/ M.O.E/2001

Таро (Taro), старшеклассник, поехал проведать своего деда. Долго бродил он по лесу, наконец вышел на полянку и увидел дом. Большой такой! А из дома как выскочит толпа девиц и давай обнимать и целовать Таро. Парень обалдел, ему резко стало плохо, даже в обморок свалился. А когда очнулся, то принялся выяснять, с чего это радость такая? А с того, оказывается, что дед очоурился и завещал девицам...

служить, служить и еще раз служить своему новому господину, то есть Таро. Дед даже видеокассету с завещанием оставил. Судя по всему, дедуля девушкам настолько осточертел, что они набросились на Таро как на своего спасителя. Но у Таро аллергия на гаремы... Впрочем, для одной девушки по имени Мариель (Mariel) Таро все-таки делает исключение. Да и то, думается, потому, что она в этом потенциальном гареме самая главная и заведует всем домашним хозяйством... Вот и все радости сюжета. И эти «радости» авторы умудрились растянуть на 15 телевизионных серий! Но, может быть, фильм спасает графика? Отнюдь! Нарисован мультфильм, в принципе, красочно и ярко, но когда нет сюжета, все внимание невольно переключается на рассмотрение ани-



мации, и ты видишь уйму недостатков. О, тогда, может быть, в фильме выдающаяся музыка? Увы, музыка, которая заполняет собой все свободное от диалогов, коих немного, место, к серии, эдак, десятой очень запоминается... и надоедает. Хотя песни в начальных и конечных роликах очень неплохие. Так что не тратьте попусту время на просмотр этого сериала.

GNUS





Gensomaden Saiyuki

Мангака: Minekura Kazuya. Композитор: Sakurara Motoi.

Продюсеры: Gushima Tomoko, Hagino, Watanabe Tetsuya.

Студия: Pierrot. Формат: TV-сериал, 50 серий. Год выпуска: 2000.



Дегустация Gensomaden Saiyuki

Некоторые говорят, аниме — это стиль жизни, другие утверждают, что — хобби, третьи вообще ничего не говорят... Один из моих старых знакомых сравнивал аниме со спиртным. Slayers — это несколько бутылок хорошего легкого светлого пива, FLCL — термоядерная смесь водки с кучей всего (в народе именуется «Северное сияние»), Ah Megami-sama больше смахивает на джин. А некоторые вещи — это как глоток вина. Gensomaden Saiyuki — хорошее красное крепленое вино. Требует дегустации и медленного, постепенного вкусового ощущения. Поэтому я не скажу «вам обязательно понравится» или «бегите смотреть, не медля ни секунды». Не все пьют вино, не все любят красное, а уж тем более — крепленое...

В общем, я продегустирую пар тройку глотков, а вы присоединяйтесь, если есть желание. Как у всякого вина, у этого тоже есть история, древняя и довольно длинная. Все началось с древнекитайской легенды «Путешествие на Запад», где все по-китайски запутано, но и по-китайски же мудро и правильно. Богоподобный монах отправляется на Запад, в Индию по заданию богов. Отправляется не один, но вот спутники у него весьма своеобразные. Конечно же, вереница подвигов и приключений и, наконец, классический хэппи-энд.

Бродила в умах человеческих эта легенда сколько-то там столетий, но наступил 1975-й год, и родилась дама, известная под псевдонимом Минекура Кадзуя (Minekura Kazuya). Реальное ее имя не известно, спасибо, что мы точно знаем, что женщина. Дама, как видите, еще совсем молодая. И начала она свою карьеру с яойной манги «Братья» (Brothers). После, видимо, одумалась и решила выйти на более обширную аудиторию. Все, что известно о ней, — еще несколько работ и... все. Скрытная девушка, не находите?

И она создает мир. Альтернативный мир Древнего Китая, где демоны (ёкай) живут вместе с людьми, заключив худой мир вместо доброй ссоры. Но существует запрет на плотскую связь человека и ёкай... Это мир, где боги сходят на землю, чтобы мстить, а на небесах процветают интриги и устанавливаются порядки, при которых мало не кажется никому... Мир, где луки со стрелами и мечами уживаются рядом с винтовками, «калашами» и спиритическими пистолетами. Мир, где белый дракон превращается в военный джип, которому, вместо топлива, нужно иногда поспать и перекусить. Мир, где пиво продают в алюминиевых банках, сигареты — в пачках, заплатить за все это можно кредиткой, а соединение магии и технологии строжайше запрещено богами. В общем, забавное местечко. Есть, где развернуться талантливой личности. И Минекура разворачивается, щедрым росчерком наделяя жизнью своих героев. О, да! Это интересные герои, и жизнь их интересна не менее.

Гендзо Санзо (Genjo Sanzo) — буддийский монах, который не читает сутры по мертвым (только по живым), не любит дождливые дни и, кажется, недолюбливает вообще весь мир и его жителей.

...Встретишь Будду — убей Будду... Холодный и вспыльчивый одновременно, со спиритическим пистолетом а-ля короткоствольный «бульдог» — специально для уничтожения ёкай. Он получил задание богов, но не слишком этому рад. На свой манер. И он движется на Запад, где со-

бирается вернуть сутру своего учителя и где его уже ждет Гю-Ма-О (Gyu-Ma-Ou) — король демонов. Са Годжо (Sha Gojo) — плод запретного греха. Дитя ёкай и человеческой женщины. Его выдают красные волосы и красные глаза, хотя он и выглядит как человек. Водяной (каппа), который зарабатывает на жизнь игрой в карты. И не мыслит себе ночи без женщины под боком.

Великий и непобедимый Царь Обезьян из легенды у нее превратился в ребенка, которому минуло пятьсот лет. Сон Гоку (Son Goku) — вечное дитя, подросток с доверчивым взглядом. Золотым взглядом истинного неконтролируемого берсерка. Любимая мартышка Санзо: Он видит то, чего не видят другие.

И, наконец, Чо Хаккай (Cho Hakka) — стройный, вежливый до предела, молодой человек.

...Простите, но теперь я вас убью. Так сложились обстоятельства...

За его улыбкой прячется приютский парень, влюбившийся в собственную сестру. Он не может видеть, как плачут женщины, с Годжо они и в этом схожи. Но в отличие от Годжо, который был готов умереть за женщину, чьи слезы его ранили и нанесли два шрама на лицо, Хаккай... убивал ради нее. И стал ёкаем.

Вы не знаете, как стать ёкаем, если вы родились человеком? Есть легенда: если искупаться в крови тысячи ёкай — получишь их силу и сам станешь ёкай. Одним из сильнейших. Четверка, связанная красными нитями собственных судеб и собственных преступлений перед богами,





но... не собиравшаяся совершать путешествие вместе. Четверка, где каждый дерется сам за себя, ради себя. Пресловутая компания Санзо.

Но на каждое действие должно быть противодействие. Вы забыли? Когайдзи (Kougaji) — сын Гю-Ма-О, его сестричка Лилит (Lilith), девушка-алхимик, и... старший брат Годжо. Не враги, но противники. Симпатичные, надо сказать. (Я не о внешности, хотя и о ней, наверное, тоже). Не злые бисёнены, привычные до боли, а такие же герои, но — сражающиеся за СВОЮ правду.

...Так сложились обстоятельства...

Добавьте еще нескольких интересных персонажей: гения-доктора, занимающегося запретной магией, идиотку-императрицу, богиню Канзеон Босацу (которая явно знает много больше и этого не скрывает)... Смотрите, как заиграло вино в хрустальном бокале. Ну, как на вкус?

На сегодняшний день снято 50 TV-серий (которые заканчиваются фразой: «Ты думаешь, все кончилось? Нет, они все еще идут на Запад») и один полнометражный фильм.

Что же выпало на долю этих таких странных, таких пугающих и в то же время таких очаровательных героев, я не расскажу, иначе вино потеряет вкус. Просто не думайте, что в середине сюжета история резко ушла в сторону. Скорее там завершилась другая, старая история, о которой ты ничего не подозревал, но чувствовал нюхом.

Интересен в этом плане и полнометражный фильм (Saiyuki: Requiem). Его, в связи с событиями последней серии сезона, можно считать историей-продолжением, а можно — и историей из середины. Смотря на каком промежутке сюжета он попал вам в руки.

«Интересно, почему я не могу вот так сразу сказать, чего желаю?»

«Может потому что, тебе нечего пожелать?»

Герои Saiyuki очень цельные и гармоничные натуры, чем и привлекают. Их эгоизм ненавязчив; они давно миновали стадию самопожертвования во имя других, так как осознали глупость этого. Они живут ради себя... Вы поняли, что я имею в виду? Нет? Ну так сделайте еще один глоток. Ведь я говорю о героях, а не о злодеях, которые учатся этому уже на примере героев. И... облагораживаются. О! Среди вас есть просвещенные, которые встречались с Saiyuki? Отлично. Да, есть манга Gensomaden Saiyuki и есть Saiyuki Reloud. Не пугайтесь. Просто вино сменило этикетку. Это все законы об авторских правах в Японии, точнее, правах на названия. Минекура перешла работать в другой журнал, и ей пришлось сменить название, так что Reloud — это просто продолжение. А вот манга Saiyuki Gaiden — уже скорее предыстория, но очень-очень важная. В аниме она почти полностью раскрывается в течение развития сюжета. Это

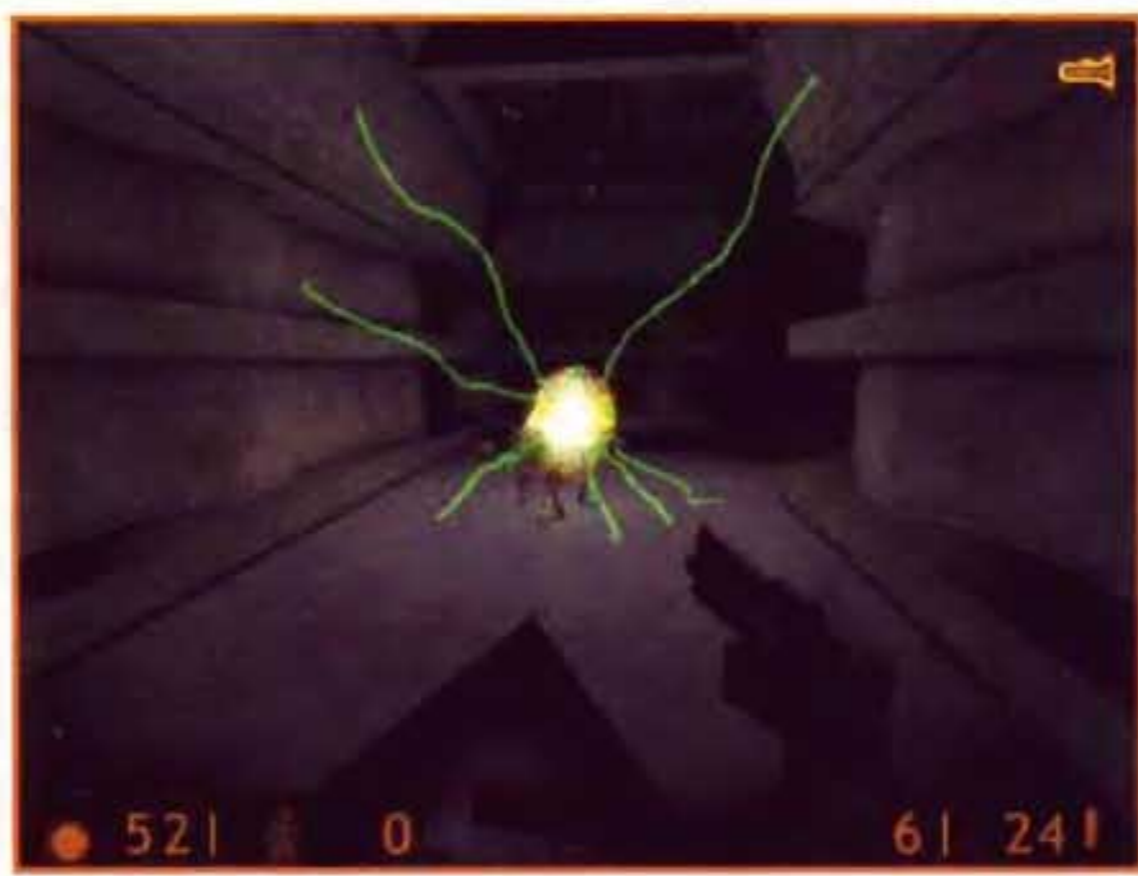
пятисотлетней давности история о Небесах и бунтарях на них. Ну и порядки на этих Небесах. Не хотелось бы там жить. Брр...

Вы что-то краем слуха слышали про Saiyuki Interaktiv? О! Это одна из изысканнейших китайских мистификаций. Вообще-то, все это лишь слухи, слухи, слухи, но... Что ж, слушайте. Японцы сделали полностью анимированную игру на базе одноименного аниме. Другое дело, что игра эта так и не вышла, никаких анонсов не было, а единственным доказательством ее существования является рекламный видеоролик на одном из китайских DVD с Saiyuki. Другое дело, что и сам ролик тоже мог быть фальшивым, ну да не о том речь. Итак, китайцы тщательно режут по каким-то причинам заброшенную игру на аниме-вставки и устанавливают пароли в нужных местах — получается «самостоятельная» OVA-серия, записанная на DVD (пароль-то куда-то спрятали, так что поиграть не получается). Повторюсь, возможно, все совсем и по-другому, ибо ни в каких официальных источниках ни OVA, ни игра не упоминаются вовсе, а всезнающие фанаты и сами теряются в догадках. Но, тем не менее, нечто под названием Saiyuki Interaktiv существует.

Ну вот, наша дегустация и подошла к концу. Если пробовать вино дальше, вкус забудется, а проба перерастет в пьянку. Не хотелось бы. Но если вино пришлось вам по вкусу, прошу... Есть еще несколько бутылок.

Sanzo





Half-Life

Как устранить проблемы с управлением и избежать других проблем

Будет, не будет, выйдет, не выйдет спорили недавно обладатели «Дримов» и... вскоре забыли о Half-Life, утешившись довольно неплохой Soldiers of Fortune, сходной с ним и по графике, и по управлению. Но тут, то ли благодаря проворности пиратов, то ли по прихоти каких-то энтузиастов, Half-Life воскрес и снова замаршировал по российским просторам, радуя нас своим геймплеем. Фанатам, должно быть, приятно вернуться к истокам великой серии и одной из лучших FPS, а уж новички, особо не избалованные хитами типа Halo или Unreal 2, просто кинулись знакомиться с этим титаном прошлого, из-за которого когда-то апгрейдили компы и проживали бессонные ночи в мультиплеере. Переход на консоль прошел, в основном, безболезненно, но Half-Life все-таки не заслужил звания лучшего FPS на Дримкаст. Почему? Вроде все на месте: сюжет, графика, играбельность на высоте, есть дополнительный сценарий за офицера службы безопасности (Blue shift)... Причина в другом, чрезвычайно важном для FPS, — в управлении. Ну и плюс — определенные проблемы, которые не раз придется решать при прохождении.

Если у вас нет клавиатуры и мыши для Дримкаста (подобные вещи можно с легкостью найти, и стоят они просто копейки), возникнет самая распространенная проблема консольных шутеров от первого лица — сложность, а подчас и невозможность прицеливания. Даже мастеру аналоговой гашетки будет тяжело бежать или прыгать, одновременно стреляя по головам мутантов. Нет ни разброса, ни автоприцели-

вания — в игре использован чисто пишущий вариант.

Потому, первый совет — обязательно пройдите тренировочный уровень!

Конечно, человек привыкает ко всему, но мы хотели бы дать вариант оптимальной раскладки управления для этой игры. Причем данная раскладка удобна для многих шутеров и не только «от первого лица». Ценность ее заключается в полном использовании потенциала джойстика.

Итак:

Y — вперед, A — назад, X — стрейф влево, B — стрейф вправо. Получается этакое «крестовое» управление, которое отлично подходит как для большого пальца, так и для трехпальцевого (указательный, средний, безымянный) управления, знакомого многим по файтингам. На правый шифт (R) вешаем пальбу. При одновременном нажатии L + R у большинства оружия срабатывает дополнительная возможность.

Крестовина превращается в отличный элемент управления, сочетая в себе переключение оружия (L + ← или →), перезарядка оружия (L + ↑). Кроме того, на крестовине закреплены следующие функции:

- ← — включить или выключить фонарь;
- — поговорить с кем-нибудь или активировать рубильник, кнопку;
- ↓ — прилечь или встать;
- ↑ — подпрыгнуть.

Чтобы на бегу прыгать подальше, нажмите быстро два раза ↑, но если, к примеру, нужно в прыжке ухватиться за перекладину лестницы, нажмите один раз ↑ и тут же отпустите крестовину, иначе ударитесь и сорветесь.

Аналогом «смотрите по сторонам» и

прицеливайтесь. Вообще, аналоговый джойстик с виброфункцией данной игре придает особый реализм в отличие от многих других, где вибрация служит просто фоном.

Очень важно точно представлять возможности различных видов оружия, тем более, что по мере прохождения игры у вас наберется большой арсенал:

Crowbar. Стальная фомка. Ей можно вскрывать решетки, заколоченные двери, разбивать ящики в поисках полезных предметов (иногда, прикола ради, в ящике оказывается бесполезная для вас карта памяти на Dreamcast) и головы не слишком сильных врагов;

Handgun. Семнадцатизарядный пистолет. Может стрелять под водой. В дополнительном режиме обладает высокой скорострельностью;

Magnum. Шестизарядный револьвер с высокой убойной силой. Позволяет уничтожать большинство врагов с одного выстрела, но мало патронов в обойме, да и с собой много не возьмешь;

M-16. Автоматическая винтовка с дополнением в виде подствольного гранатомета. Обойма вмещает 50 патронов. Можно выпускать длинную очередь, одновременно поворачивая ствол в нужную вам сторону. Старайтесь попасть врагу в голову, сэкономяте патроны;

Shotgun. Восьмизарядный дробовик. Отлично работает на близком расстоянии, но на дальней дистанции эффективность падает. Долго перезаряжается, учитывайте это. Дополнение — сдвоенный выстрел;

Crossbow. Пятизарядный арбалет. Хорошо работает под водой и в нормаль-



ных условиях. Стреляет бесшумно. Дополнение — снайперский прицел;

RPG. Компактная ракетная установка. Если после выстрела удерживать R нажатой, то аналогом можно управлять полетом ракеты. К сожалению, мало зарядов, да и перезаряжается долго;

Gauss Gun. Мощное импульсное оружие, стреляющее энергочунами. Дополнение — накопление импульса, выстрел получится весьма мощным, но ни в коем случае не передержите, иначе достанется вам;

Egon Gun. Используя те же заряды, что и «Гаусс-ружье», выпускает непрерывный вихревой луч. Скорострельность поэтому не обсуждается, жаль, что быстро тратит боезапас;

Hornet Gun. Инопланетное оружие. Выпускает каких-то очень быстрых насекомых (шершней, судя по названию), которые сами наводятся на живую цель. В «обойме» находятся восемь штук шершней, но при выпуске они очень быстро восстанавливаются вновь, так что оружие довольно экономно. Дополнение — моментальный выпуск всех живых «пуль»;

Tripmine. Мина, крепящаяся к стене. После активации выпускает лазерный луч. Можно использовать под водой. В игре вам часто будут на пути ставить такие сюрпризы, расстреливайте их издалека;

C4. Взрывчатка с дистанционным детонатором. Позволяет подорвать на расстоянии всякую всячину, а при преследовании вас каким-нибудь врагом можно подготовить ему абсолютно незаметный сюрприз. Дополнение — две взрывчатки на один детонатор;

Hand Grenade. Не пренебрегайте ею, она абсолютно ручная. Гранату можно бросать из укрытия, к тому же во вражеское укрытие. Если перед броском ее немного подержать в руке, то рванет она после броска быстрее, постарайтесь не передерживать;

Snark. Кусачие, быстро бегающие насекомомыши, которые через опреде-



ленное время взрываются. Хорошо действуют против людей, а на инопланетную форму жизни реагируют по-разному: могут вернуться и заняться вами, так что поосторожнее.

Даже виртуозно овладев управлением и изучив оружие, вы все равно столкнетесь с целым рядом проблем при прохождении. Поэтому кратко остановимся на некоторых моментах путешествия вашего героя Гордона Фримена.

1. Пройдя в начале игры в раздевалку, следуя по зеленой полосе, экипируйтесь в спецкостюм, не забыв проверить на обратном пути свой шкафчик. Идите по синей полосе, и после эксперимента произойдет взрыв на исследовательской базе и вторжение враждебной инопланетной формы жизни. Если у вас совсем плохо со здоровьем, подходите к уцелевшим ученым, они могут немного подлечить. Чтобы открывать двери с электронным замком,

говорите с охранником или с ученым. Один раз поговорите — собеседник пойдет с вами. Но если он вам это ни к чему, переговорите с ним еще раз. Берегите своих временных напарников, иногда без них в некоторые места не пройти.

2. Сохранение игры как способ разведки. Игру можно сохранить в любом месте. Воспользуйтесь этим, совершите вылазку на незведанную территорию, обнаружьте ловушки и заставьте врагов проявить себя. А как погибните, загрузитесь с сейва и отомстите им.

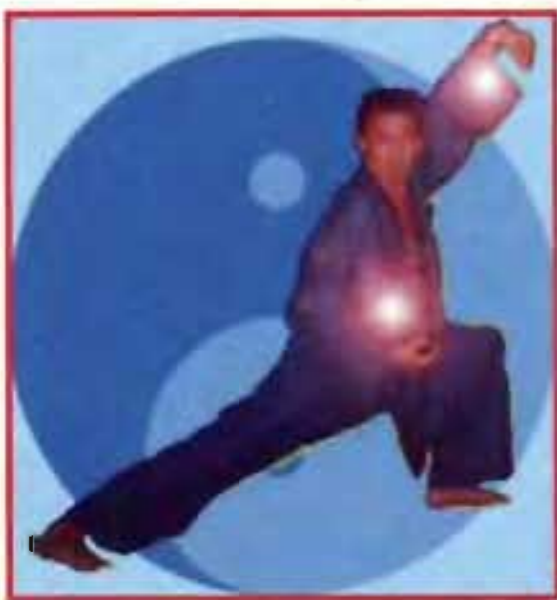
3. Если вас поймает в свою ловушку потолочная тварь, используйте на ней фомку, а если тварь слишком высоко и падение опасно, четырех выстрелов из обычного пистолета будет достаточно.

4. На уровне с гигантскими щупальцами требуется включить электроэнергию и обеспечить подачу кислорода и топлива. Мимо щупальцев надо ползти, отвлекая врага гранатами, которые периодически следует бросать в противоположную часть комнаты. Добравшись до огромного вентилятора, активируйте его и тут же проскочите обратно наверх, иначе вас собьют лопасти. Когда вентилятор как следует раскрутится, используйте потоки воздуха, чтобы добраться до заколоченного люка в потолке. Перед тем как включить электроэнергию, расставьте по дороге обратно ящики, так как по лужам на полу будут бить разряды тока.

5. Когда вы доберетесь до планеты Ксен, сохраняйтесь раз за этапом, делая два разных сейва на карте памяти, так как на инопланетном заводе может «сглючить» сохранение.

6. На финального босса ваше оружие не будет действовать до тех пор, пока вы не расстреляете желтые кристаллы на стенах. После победы сохранитесь, так как у игры две концовки.





Стили боевых искусств

Часть 2.

(Первую часть смотрите в ВД №59 в статье «Страна Комбатия: Mortal Kombat Deadly Alliance». Также читайте «О стилях (учёный трактат)» в №61)

— А вот за «пьяную обезьяну» в приличном обществе можно и схлопотать... (Один из членов редакции)

— А много ли у вас там людей ходит по улицам и говорит: «Твое кунг-фу устарело! Ты оскорбляешь меня»? (Из к/ф «Драйв»)

Сегодня мы продолжаем знакомить вас с оружием и видами единоборств, вошедшими в боевую систему игры Mortal Kombat Deadly Alliance. В прошлый раз мы рассказывали о Tae Kwon Do, Tang Soo Do, Tai Chi, а также было дано общее представление о стилях Журавля (Crane) и Змеи (Snake). Казалось бы, почва для дальнейшего повествования подготовлена, но мне все же хотелось бы немного рассказать вам об у-шу — китайской разновидности кемпо. Мое намерение обусловлено тем, что в дальнейшем рассказе вам встретятся понятия и термины, которых вы, возможно, не знаете. Да и должна же моя статья иметь хоть какое-то вступление! Итак, приступим.

На Востоке, в отличие от Запада, самооборона возведена в ранг искусства, имеющего свои традиции, обряды и ставшего неотъемлемой частью культуры Юго-Восточной Азии. Довольно долго и неинтересно было бы пересказывать всю историю возникновения самого феномена самообороны, поэтому ограничусь лишь наиболее яркими моментами. Например, достоверно известно, что формирование боевого у-шу (известного как кунг-фу) датируется вторым веком до н.э., а вот методики физического и психического самосовершенствования в Китае практиковались философами-даосами еще в эпоху династии Чжоу (1027-256 до н.э.)

Новоиспеченное искусство, нареченное у-шу (wushu) практически сразу разделилось на две основные ветви, называемые «внешними» и «внутренними» стилями. Для внешних стилей была характерна жесткая агрессивная манера ведения боя, основанная на развитии главным образом мышечной силы Lee. Эта ветвь получила название «цюань-шу», на Западе более известное как «кунг-фу». Приверженцы же внутренних школ в своих

тренировках больше внимания уделяли развитию энергии Chi — жизненной биоэнергии, ее гармоничному распределению в организме, что позволяло полностью контролировать свой разум и волю, наносить значительно более мощные удары, чем при тренировке только мышечной силы, а также реализовать такие способности, как хождение по битому стеклу или горящим углям босиком, разбивание ладонью массивных каменных плит без малейшего вреда для здоровья и т.д.

Большую роль в становлении и развитии у-шу сыграл построенный в 495г. буддийский монастырь Шаолинь. Согласно легенде, в начале VI в. из Индии в монастырь пришел монах Бодхидхарма, более известный в Китае под именем Дамо, а в Японии — Дарумо Тайши. Он укоренил в Китае секту Чань (Дзэн в Японии), разработал и внедрил комплекс боевых упражнений, известный как «Восемнадцать приемов буддийских монахов». Особенно широкую известность монастырь получил в начале VII в., когда, согласно легенде, тринадцать монахов разбили целое войско. Эта битва имела далеко идущие последствия, став причиной смены правящих династий. После этого происшествия разросшаяся слава полумистического Шаолиня послужила отличной рекламой: со всех концов страны мастера всевозможных направлений у-шу приходили в монастырь для знакомства с новыми приемами. Таким образом, Шаолинь стал мощнейшим центром боевых искусств, он впитывал все лучшее, перерабатывая и обогащая у-шу, веками шлифуя боевое искусство и разрабатывая все новые и новые стили. По сути, он превратился в своеобразную Академию Боевых Искусств: монах, овладевший у-шу в Шаолине, получал свой диплом только после испытаний, свя-

занных с реальной угрозой для жизни — его запирали в специально созданном для этих целей лабиринте. Пробираясь к выходу, он преодолевал многочисленные ловушки и западни, уворачивался от стрел и вооруженных манекенов... Только настоящий мастер допускался туда, и только настоящий мастер был способен выйти оттуда. Последнее испытание представляло собой преграждающую выход огромную раскаленную урну с тлеющими углями — ее нужно было отодвинуть, запечатлев на запястьях ожоги в виде двух драконов — своеобразный символ мастерства.

Ну а после гибели монастыря боевые искусства уже стали настолько разнообразны, проникли так далеко, что их полная классификация попросту невозможна. Однако в рамках одной игры я постараюсь рассказать вам о наиболее популярных системах самообороны всего мира в следующих нескольких выпусках «Страны Комбатии», а помогать мне будет наш постоянный читатель, большой знаток восточных единоборств Black Warrior.

БОЕВЫЕ СТИЛИ

• Ninjutsu

Искусство ниндзя в обращении с холодным оружием давно уже стало легендой, но настоящий ниндзя был не менее опасен, даже когда в его руках не оказывалось меча или сюрикенов. Классическое дзю-дзюцу (комплекс боевых единоборств без оружия и с оружием в древней Японии), которое все ниндзя начинали изучать в детском возрасте, обогащалось арсеналом различных акробатических трюков и мощной психологической подготовкой, что давало воинам-теням значительное преимущество в рукопашном бою. Каждый удар, каждое движение в ниндзюцу преследовало одну цель — как можно более быстро вывести противника из строя. Благодаря великолепной физической подготовке, ниндзя могли творить настоящие чудеса. Для опытного шпиона не составляло никакого труда без разбега совершить прыжок в три-четыре метра высотой и нанести смертельный удар из любого, даже самого невыгодного положения. Умение «вынимать» руку или ногу из суставной сумки (это достигалось путем весьма болезненных процедур, которым ниндзя подвергались в юношеском возрасте) позволяло ниндзя легко вернуться из любого захвата, выскользнуть из пут любой сложности, а во время удара увеличивало длину выпада на несколько сантиметров.



Монастырь Шао-линь



Джеки Чан в фильме «Пьяный мастер»



Хапкидо

Само слово «ниндзя» появилось только в XX веке. До этого существовал термин «синоби-но-моно». Считается, что родоначальниками ниндзюцу были горные отшельники Ямабуси («спящие в горах»), основавшие строго иерархическую общину, во главе которой находилась элита («дзенин»), связующим звеном были «тюрин», а рядовыми исполнителями-диверсантами являлись «гэнин» — «воины, которых не видно».

• Drunken Fist

Расскажем немного о «Стиле пьяного мастера» так же известного, как школа Пьяницы. Философской основой этой школы было единение. Пьяный человек находится в покое, он в мире со своей душой и телом, над ним не довлеют страх и удивление, его ничто не тревожит, то есть он спокоен и умиротворен. Простой пример: пьяный человек, упав с большой высоты, часто получает меньшие повреждения, чем трезвый в тех же условиях. Так как он не осознает возможных последствий падения и заранее не готовится сломать себе руку или ногу, он изначально не расположен к получению травмы. (Впрочем, трезвый вообще бы не упал — прим. ред.). Движения пьяного четко направлены для него самого и в то же время не-

ожиданны для его противника. Стиль пьяного мастера предполагал пластичность, хаотичность движений, обманчивую неустойчивость (тренировки стиля пьяницы специально предусматривали развитие вестибулярного аппарата, зрелые мастера с легкостью могли сохранять равновесие, стоя на пальцах одной ноги) и неожиданность положений тела и атак. Стиль пьяного мастера зачастую являлся сюрпризом для противника — не знающий его таинств никогда не мог предугадать, когда и из какого положения будет нанесен удар. В школе Пьяницы существовало восемь подвидов стилей, расположенных по нарастанию сложности. Начиналось все с «пьяницы с чашечкой» (во время всего поединка боец как будто бы пытается удержать пальцами миниатюрную чашку для вина), а заканчивалось «пьяницей с бочонком» (боец передвигается с вытянутыми вперед руками, будто бы пытается удержать в них огромную бочку).

• Hapkido

Хапкидо — это корейское боевое искусство, создателем которого является мастер Чой Ен Соль (1904 — 1987). С детства он изучал «тхэккен», старинное боевое искусство корейцев, суть которого в молниеносных

ударах ступнями по среднему и верхнему уровням тела противника, позднее учился у знаменитого мастера айки-дзюцу Дайто-рю по имени Такэда Сокаку (1858 — 1943).

«Нога выигрывает у руки в силе впятеро, а в длине и в скорости — вдвое; рука же имеет преимущество перед ногой в маневренности, к тому может хватать», — так говорили корейские мастера. И Чой объединил обе эти техники — японскую и корейскую. Свою систему он называл «Юквонсуль», «Хосинсуль» или «Бисуль», пока не остановился в 1948 году на окончательном варианте «Хапкидо». Нар — значит соединять, объединять; Ki (Chi) — энергия или сила; До — путь (иероглифы, обозначающие эти три слова — те же самые, что и составляют название всемирно известного японского «айкидо»).

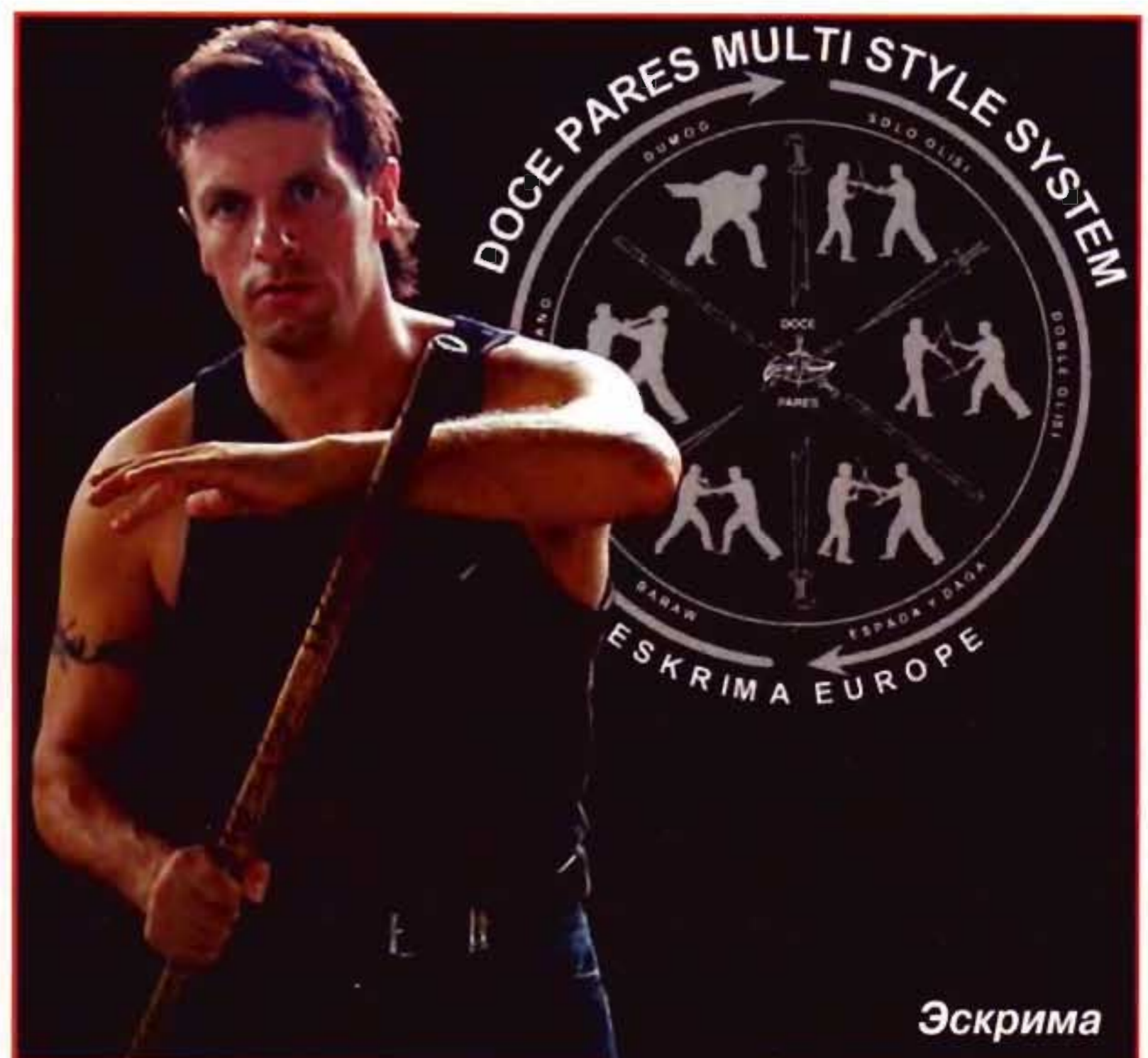
Обучение начинается с резких движений — техники ног и рук, а заканчивается ударами пальцами по болевым точкам и управлением энергией Чи. Такая последовательность обусловлена тем, что хапкидо служит для подготовки персонала спецподразделений корейской армии и полиции, где курсанты должны с самых первых занятий получать конкретные боевые навыки. Год ежедневных тренировок по 3-4 часа в день позволяет аттестоваться на первый дан, что, по мнению мастеров этого боевого искусства, позволяет одерживать быстрые победы в поединках с каратистами уровня третьего-четвертого дана. Весьма субъективное заявление, которое, тем не менее, не так уж далеко от истины. В хапкидо считается, что бой, длящийся дольше нескольких секунд, превращается в беспорядочный обмен ударами и теряет всякий смысл. С противником не надо обмениваться ударами, его необходимо сразу вывести из строя!

• Eskrima

На Филиппинах получил широкое развитие такой вид боевого искусства, как эскрима (в переводе с испанского



Ниндзя



Эскрима

Стиль журавля



слово «эскрима» означает «схватка», «стычка»). В состав его базовых техник включаются: арнис (работа с палками разных типов), кали (работа с ножами и кинжалами), паге (работа с гибким оружием) и другие. В свое время искусство было упрощено и «поставлено на поток» для борьбы с испанскими захватчиками, как это произошло с тхэквондо в Корее (см. BD 59). То есть, изначально эскрима — боевое искусство, а во времена сражений с Испанией — «ремесло солдатское». Тут весьма зыбкая граница — относить ли современную эскриму к первому типу или ко второму. Впрочем, хотя основой современной эскримы и является техника боя с одной или двумя палками в руках (это, по сути, тот же арнис), школы, сохраняющие традиции, используют необычайно широкий спектр оружия, от ножа-бабочки «балисонг» до... высушенного рыбьего хвоста, увенчанного отравленным шипом. К примеру, в одном только арнисе существуют 4 основных варианта ведения поединка, среди которых наиболее примечательным является «Эспада-и-дага» — работа двумя палками разной длины, одна из которых имитирует шпагу, а другая — кинжал-дагу.

Можно долго и интересно рассказывать о «классической» эскриме — методах тренировок и особенностях вооруженного поединка (включая «мягкое» оружие, такое, как йо-йо, плетень и т.д.), но разработчики МКДА, с чьей-то легкой руки записали эскриму в сугубо рукопашные стили, оставив в качестве оружия только kali sticks. Конечно, эскриму можно использовать и для боя голыми руками — техника допускает применение конечностей в качестве оружия. Здесь и умение правильного передвижения, и выбор наиболее выгодной позиции, и удушение, броски и техника «живой» руки, с помощью которой проводят удержание атаковавшей ноги противника или его руки с оружием. Кроме того, зафиксированной рукой противника можно «связать» (обездвижить) и его вторую руку. Похоже, в МКДА сделали акцент именно на том, что рука и нога суть простой заменитель ножа и палки.

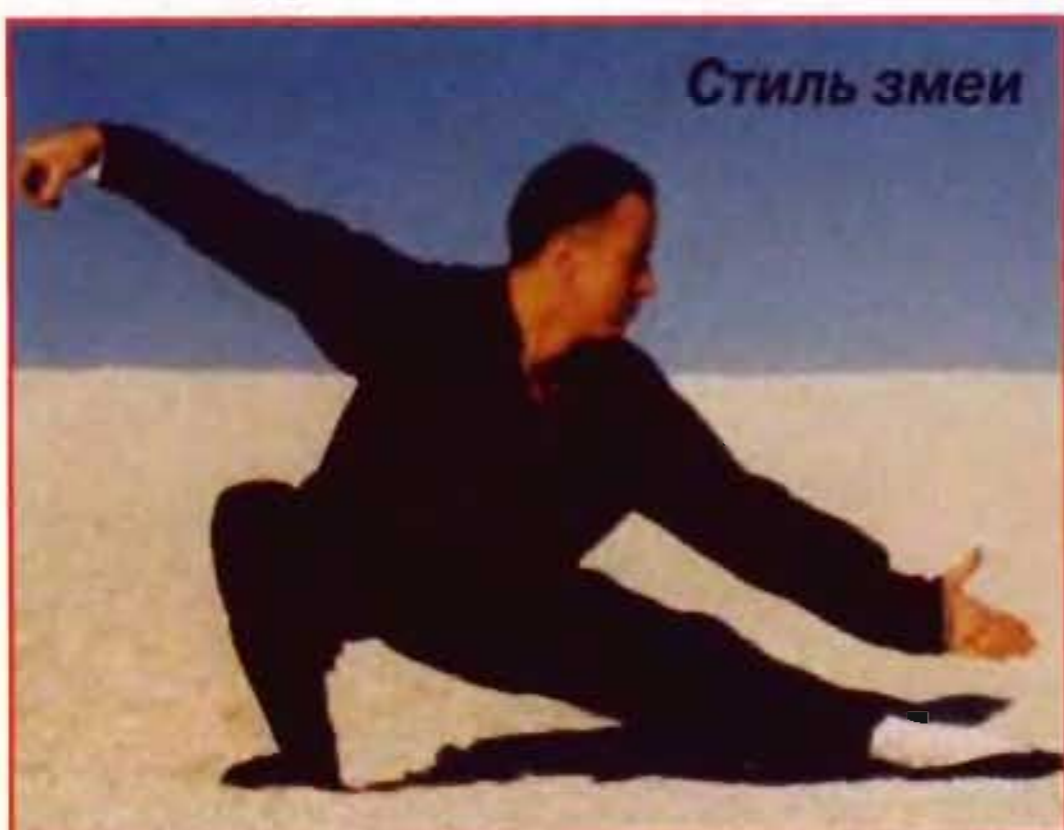
• «Пять зверей Шаолиня»
В №59 нашего журнала упоминались стили Snake и Crane. Так вот, теперь я уже могу уверить вас в том, что это действительно два из пяти «звериных» стилей шаолиньского у-шу. Почему у-шу, а не кунг-фу? Да потому что все в том же Шаолине существовала как «внутренняя» разновидность («Игры пяти зверей»), разработанная медиком Хуа То, так и «внешняя» («Пять звериных стилей Шаолиня» или «Пять звериных подражаний»). В игре представлены все пять животных (техники «леопарда» и «тигра» использует вампирица Нитара), поэтому возьму на себя смелость перечислить их все. «Тигр учит нас силе». Атаки яростные, мощные, резкие. Постоянная смена ударов и уходов, атак и блоков, рывков и остановок. Используются подкаты и перебаты, движения обладают кошачьей мягкостью и грацией. «Леопард учит нас мощи». Упругость, гладкость движений и огромная сила

— вот краеугольные камни этого стиля. Леопард считается в Китае самым опасным хищником, предполагается, что его передние лапы сильнее, чем лапы тигра, а фантастическая реакция и умопомрачительная скорость делают его еще более страшным противником.

«Змея учит нас гибкости и верткости». Низкие стойки, плавное перетекание из одного положения тела в другое, видимая мягкость и податливость, молниеносно переходящая в твердость и силу. Мягкие блоки руками и корпусом, точечные удары руками; техника работы ног практически не используется (за исключением круговых ударов по ногам и подсечек). Змея считается средоточием энергии Chi, китайцы полагали, что это пресмыкающееся может быстро передвигаться и обладает огромной силой именно за счет правильного распределения внутренней энергии. «Журавль учит нас грации и гармонии». Сочетает рубящие удары руками (имитация журавлиных движений крыльями) и тычки пальцами (удары «клювом») с разнообразными атаками ногами: прямые, мощные удары в грудину, точку «тандэн», пах, бедра, колени и круговые удары в голову, в плечевой пояс, поясницу, таз, бедра, колени. Техника ног временами сильно напоминает муай-тай. Каждое движение направлено на одну цель — сбить противника с ног.

«Дракон учит нас осваивать ветер». Сила здесь не имела решающего значения. Движения напоминают то взмахи крыльев, то удары лап дракона, атакующего в воздухе или обороняющегося на земле. Главной целью в постижении этого стиля было умение направлять жизненную энергию Chi. Помимо этих стилей, существует большое количество второстепенных методик. Тот же стиль змеи имеет несколько десятков различных ответвлений (стиль кобры, стиль питона и т.д.) У стиля журавля тоже несколько подвидов (летающий журавль, плачущий журавль и т.д.). Встречались мне и школы белого тигра... Помимо этого, китайские мастера часто практиковали совмещение нескольких звериных стилей в один и накладывание их на базовые методики цюань-шу, что давало поистине огромное разнообразие техник и методик ведения боя. Например, только в МКДА представлены Богомол (Praying Mantis) и Орлиный Коготь (Eagle Claw), а ведь на момент написания материала не было известно и половины всех стилей!

Стиль змеи



Меч Dao



ОРУЖИЕ

• Ninja Sword (Ninja-to)

Как и все орудия воинов-теней, меч ниндзя-то был многофункционален. Меч вмещал в себя множество хитроумных приспособлений, которые могли доставить неприятелю немало проблем. Ножны были длиннее клинка и имели отверстие на конце, что позволяло использовать их в качестве дыхательной трубки под водой или как трубку для метания отравленных стрелок. Также иногда меч без гарды маскировали под посох. Очень часто в рукояти ниндзя-то скрывалась тонкая отравленная игла — когда не было возможности выхватить меч из ножен, ниндзя мог ударить противника рукоятью, а яд быстро довершал начатое дело. Для воинов-теней не существовало слова «оружие», его вытесняло «орудие», в этом и состоит главное отличие ниндзя-то от остальных японских мечей: у ниндзя-то нет «души», это простой кусок металла, предназначенный для убийства. Если меч становился обузой, от него избавлялись без сожаления. Разумеется, никаких украшений рукояти и ножен и никаких традиций, связанных с этим клинком, также не было.

• Butterfly

Меч-бабочка это разновидность китайского тесака с широким клинком с выраженным острием и гардой. Длина клинка составляет 50 см., ширина — 7 см. С одной или с обеих сторон рукоятки имелись широкие короткие дополнительные клинки которые помогали захватить и вырвать из рук противника меч, а при удачной атаке наносили дополнительные повреждения, расширяя рану. Обычно использовались сразу два клинка. Поскольку «Бабочка» является чем-то средним между мечом и ножом, техника владения ею выгодно сочетает в себе сильные стороны искусства фехтования и искусства вооруженного ближнего боя.

• Katana

Японская катана (также известна, как утигатана) вошла в обиход в XVI веке и представляет собой длинный меч с круглой гардой, однолезвийным клинком малой кривизны и двуручной рукояткой. Длина катаны составляет около одного метра, обычно этот меч носился заткнутым за пояс в паре с малым мечом. Длина рукояти катаны позволяла держать меч как одной, так и двумя руками. Некото-



Самурайские мечи

рые мастера фехтовали одновременно катаной в одной руке и малым мечом или ножом в другой.

В средневековой Японии, во времена развития самурайства и расцвета кодекса Бусидо большое распространение получило суждение о том, что каждый клинок обладает собственной «душой». Вообще, самурайский меч воспринимался как оружие мира и справедливости, считалось, что наделенный мистическими силами клинок «привязывается» к хозяину, переплетая свою и его судьбы. По легенде, меч был подарен верховной богиней Аматэрасу своему внуку, который защищал с его помощью добро и справедливость. Потому меч (чаще всего катана) и фигурирует во множестве сказок и легенд как основное — а часто и единственное! — орудие для борьбы со Злом.

• Broad sword (Dao)

К недоумению отдельных членов редакции разработчики игры зачем-то классические азиатские мечи окрестили именами их европейских «братьев». Вот так свет увидел и так называемый broad sword, являющийся, по сути, китайским мечом дао. «Dao» действительно переводится как «широкий», но следует отдавать себе отчет в том, что это два принципиально разных клинка. Меч дао (как и его дальний родственник) получил такое название, потому что у него было очень широкое лезвие (в ладонь взрослого человека). Обычно это длинный, изогнутый клинок одноострой заточки с круглой гардой. Однако встречаются и другие разновидности — прямые или с утончением клинка у рукояти, можно встретить и посаженный на древко меч-палаш. Еще верхнюю грань клинка иногда усаживали кольцами, которые цеплялись за оружие противника при парировании, тем самым предоставляя хозяину меча некоторое преимущество. Длина классического меча дао соста-

вляла около метра, ширина клинка — приблизительно двенадцать сантиметров. Также существовали и парные мечи дао, которые были несколько короче обычных.

• Straight sword (Jian)

Еще один «переименованный» меч, на этот раз «прямой». Название straight sword пришло из Европы, а настоящим названием описываемого здесь клинка является «цзянь». Китайский прямой меч цзянь появился в период относительного мира, его ношение было обязательным для военачальников и чиновников, а также привилегией аристократии. Вследствие этого, прямой меч стал оружием привилегированного класса, то есть знати. Прямой меч — легкое, гибкое и прочное оружие. Именно гибкость отличает цзянь от мечей для тай-цзы или каких-либо других, внешне выглядящих практически точно также. Еще одна характеристика прямого меча — исключительная острота. Эта особенность накладывала ограничения на фехтование этим оружием: чтобы не повредить режущую кромку, его нельзя было использовать против латников, а для блокировки меч старались подставить плоской частью.

• Kali sticks

Когда в Японии возникло дзедзюцу (начало XVII века), в Китае и на Филиппинских островах сформировались собственные школы владения коротким тупым оружием. Kali sticks — термин, пришедший из эскрима. Это крепкие бамбуковые палки средней длины, использующиеся для сражения, как правило, в паре. Техника ведения поединка этим оружием требует максимальной сосредоточенности, внимания и реакции. Постоянное перемещение, вольты и увороты вкупе с постоянно движущимися палками создает уникальное зрелище, грациозное, словно балет, и в то же время довольно жестокое. Чтобы наглядно представить себе быстрый эффективный бой на kali sticks, вам просто необходимо посмотреть фильм «Миссия правосудия», эпизод, где главному герою предстоит с голыми руками пройти сквозь коридор вооруженных опытных мастеров.

Артем Шорохов



Меч Ninja-to



Меч-бабочка

БД — репобли!
yphay verchdk





MechWarrior 2: 31st Century Combat



В самых мрачных фантазиях капитан Джоанна видела себя либо насквозь прошитой разрывной пулей, или испепеленной в боевом роботе, или уничтоженной меткими выстрелами из вражеской машины. В особенно диких кошмарах ей виделось, как прямо в постели ее убьет подлый вольнорожденный, или растерзает существо-кровосос с планеты, на которую ее забросит космическая катастрофа, или, выскочив из кабины боевого робота, не успев освободиться от строп кресла-катапульты, она утонет в глубоком озере. Когда-то Джоанна мечтала, что смерть придет к ней в героическом сражении или даже во время Испытания Крови, где в жестоком финальном раунде состязания за Имя Крови она встретит свой конец.

Про серию MechWarrior, уверен, слышали все. Наверняка многие играли. Но, тем не менее, я все же решил рассказать об одной из ее инкарнаций — на PlayStation.

Но сначала **об истоках**. В 1991 году, объединив нескольких талантливых писателей-фантастов, фирма Fasa выпустила серию книг под общим названием Battletech. Скорее всего, большинство их не читало, поэтому имеет смысл вкратце рассказать, в чем там была суть.

Начиная с середины XXI века, человечество вошло в новую стадию развития. Благодаря совершенным технологиям, стало активно осваиваться неведомое ранее космическое пространство. Спустя несколько веков образовалась империя, именовавшаяся Звездной Лигой и объединившая множество галактик. В то время вся человеческая раса была единой, отсутствовали внутренние конфликты и войны. Однако со временем, когда границы империи приняли окон-

чательные очертания, ситуация стала меняться. Появились люди, не желавшие быть частью единого порядка. В итоге в середине XXVIII века после двухсот лет мирного существования разразилась гражданская война.

Главнокомандующий войск Лиги Александр Керенский не мог спокойно смотреть на все происходящее, но и изменить что-либо был не в силах. Ситуация вышла из-под контроля, и он был вынужден принять волевое решение: не желая участвовать в кровавом переделе империи, он собрал верные ему войска и увел их в неизведанные галактики.

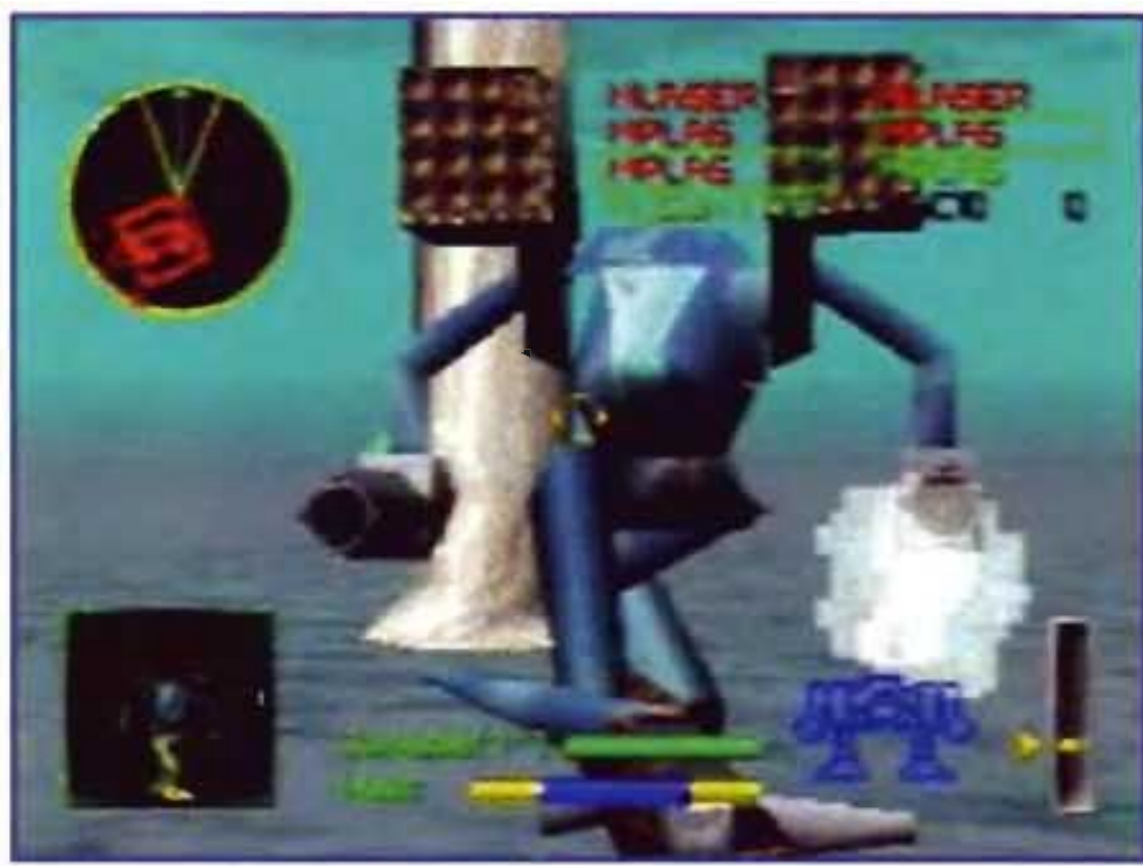
Со временем все более-менее утряслось. В пределах бывшей Звездной Лиги, называемой теперь Внутренней Сферой, образовалось несколько государств, живших независимо друг от друга. Установилось шаткое равновесие, изредка нарушаемое мелкими стычками на сопредельных территориях, реже — крупными конфликтами. Тем временем ушедшие с Керенским войска после его смерти, в свою очередь, разбились на некоторое количество также независимых структур, получивших название кланы. Керенский предвидел такой ход событий и, дабы не допустить повторения уже пройденного Лигой сценария, оставил завещание, согласно которому цель ушедших — вернуться во Внутреннюю Сферу, объединить ее и защищать. Со временем были установлены новые порядки и нормы морали: главной целью стало совершенствование военного искусства, с помощью которого должно было произойти возвращение. Общество было жестко разделено на касты и, чтобы стать воином — высшим в клановской иерархии человеком, — нужно было пройти множество испытаний. При этом изначально отдавалось предпочтение претендентам, родившимся при

помощи искусственного генетического отбора, а не выношенным живой матерью. Таким образом минуло триста лет, и к середине XXXI века кланы накопили достаточно сил, знаний и совершенствовавшегося в заранее оговоренных междуособных состязаниях опыта для того, чтобы начать вторжение.

Диана сидела на стуле, выпрямив спину, вся подобрившись, будто готова была в любую секунду броситься на врага. Девушка чуть скосила в сторону глаза, у Джоанны сразу в памяти возник Эйден — у него была точно такая же манера сидеть. Жесткая речь Дианы, сходство девушки с Эйденем вызвали у командира желание сделать еще один большой глоток огня. Она так и поступила...

Вторжение в умы геймеров началось на «Cere» благодаря стараниям Extreme Interactive. Сеговская версия Battletech имела в свое время (1994г. — самый расцвет) весьма значительную популярность и была полностью посвящена покорению кланами периферийных территорий Внутренней Сферы. На PC то же самое произошло чуть позже под чутким руководством Activision. Главной особенностью как ранних, так и остальных частей сериала MechWarrior на персоналке, стало их техническое исполнение — они всегда создавались по самым передовым 3D-технологиям и каждый раз умудрялись устанавливать новые границы качества в рамках своего жанра — трехмерного боевика. PS-версия не стала неожиданностью. Она, правда, появилась несколько позже, чем было нужно, — два года спустя после выхода оригинальной писишной версии. И как сильный самостоятельный продукт зарекомендовать себя так и не смогла. Давайте же разберемся, почему.





В течение следующего часа Эйден бросил все свои обычные занятия ради удовольствия наблюдать из окна, как Джоанна проводила строевые занятия. Она и Диана сновали между войнами, подгоняя их ради более быстрого и качественного выполнения упражнений или просто ради того, чтобы заставить их двигаться, когда они делали вид, что готовы упасть от изнеможения. В первые минуты некоторые пытались проявить неповиновение, однако, незамедлительно получая адекватное физическое воздействие, снова становились послушными...

Первой причиной я считаю управление. Хотя, допустим, в 4-й части на компе используется практически вся клавиатура, запутаться в ней едва ли сложнее, чем в четырех «соньковских» кнопках. Раскладка, прямо скажем, неудачная (хотя ее и несколько вариантов) — просто пока разберешься в системе переключения и наведения оружия, переднем и заднем ходе, тактических тонкостях — замочат и имени не спросят, а уж регулировка высоты прицела это

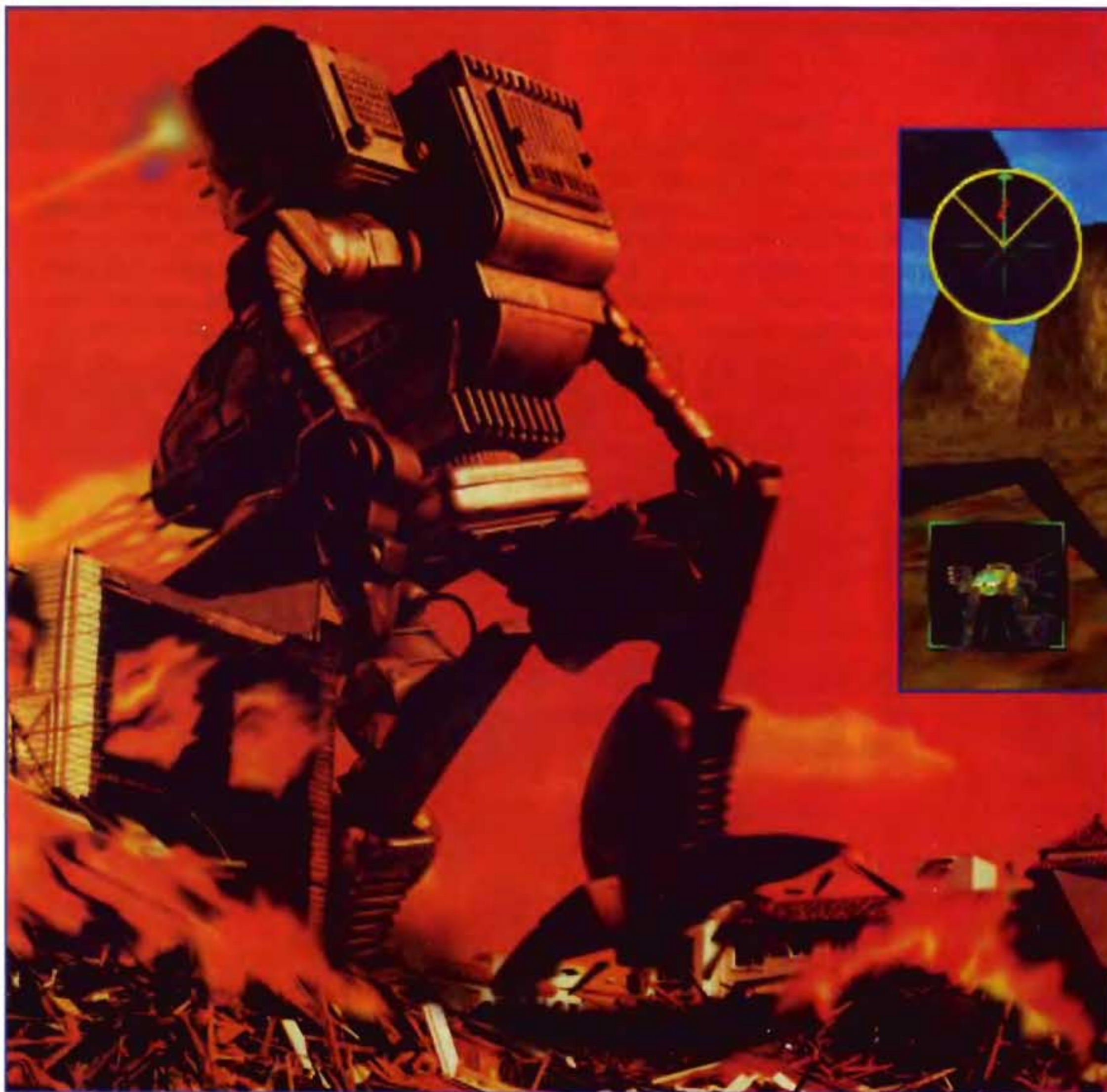
просто ад. Еще один немаловажный факт — огромный уклон в сторону аркадности (в отличие от всех пишешных реализаций, где упор идет как раз в сторону симулятора, если это слово в принципе применимо к не существующим на самом деле роботам, но все же). Причем доведено это до маразма — многотонные машины взрываются от двух-трех метких залпов! Тот самый случай, когда перебор количества действия вместо его качества налицо. А кроме этого в игру добавлена совершенно нетипичная для серии система «Power Up» — на поле боя можно найти и оружие, и аптечки, что никак не вписывается в установившуюся ранее концепцию.

И, наконец, самое большое разочарование — **сюжет**. Его, по большому счету, просто нет. Игра посвящена какой-то непонятно откуда высосанной войне между двумя самыми сильными кланами — Волка и Кречета. В принципе, такое по книгам было — уже после вторжения во Внутреннюю Сферу, и по срокам все тоже вроде совпадает (упоминается 3057-й год). Но вот развитие истории по ходу кампании — полный бред. Короче говоря, сюжетец может порадовать только тех, кто вообще не в курсе, что к чему, да и то вряд ли, потому что сам по себе он тоже слабоват. В этом смысле пишешная версия, конечно, отличается разительно. Мало того, что там с сюжетом было все в порядке, там еще была и база данных обо всей вселенной BattleTech, в которой при желании можно было узнать о ней ВСЕ. На PlayStation же никаких подробных пояснений что, зачем и почему игра не дает. Это, безусловно, одно из слабейших мест игры.

Джоанна и Диана неожиданно оказались в хаосе боя. Мимо них, беспорядочно отступая, пронеслись остатки двенадцатого соединения, подгоняемые огнем артиллерии Ком-Гвардии. Без командира воинская часть потеряла боеспособность.

Теперь собственно **о процессе**. Как я уже упоминал, роботы стали очень дохлыми, поэтому бои на открытой местности проходят довольно скоротечно (и заканчиваются зачастую прискорбно для вас). Однако бывает еще и пересеченная местность, что добавляет в игру все же довольно ощутимое разнообразие. В частности, становятся актуальными прыжки и повороты корпуса отдельно от ног (стрейфы, короче говоря). Вражеских роботов, как правило, несколько десятков, что как раз и не особо весело — лучше было бы меньше, но попрочнее. Еще имеется авиация, которую реально уничтожить, только когда она еще на земле. С вооружением масса проблем. Никогда не стоит забывать о шкале перегрева, на которую особенно пагубно влияет активное использование лучевого оружия. Однако баллистическим и ракетным тоже особо не разгуляешься ввиду ограниченности боезапасов, так что в результате, скорее всего, нагрузку на стволы придется распределять примерно поровну. Но все же самое предпочтительное — ракеты, ибо если робот врага захвачен вашей системой наблюдения, то попадание и максимальный урон гарантированы на 99 процентов, даже если вы толком и не прицелились.

Вообще из оружия разочаровало всегда бывшее моим излюбленным ПИИ (РРС) — здесь это почему-то не испепеляющий синий луч, а какие-то непонятные сгустки плазмы (как на «Сеге»), летящие о-о-очень медленно, правда,





все так же мощные. К сожалению, отсутствуют как факт мои любимые элементы (тяжелая пехота кланов), охотиться за которыми всегда было очень весело. Есть в геймплее и откровенные баги. Самый яркий из них — когда вы отстреливаете противнику ногу, он, вместо того чтобы упасть, продолжает спокойно стоять и стрелять. Особенно это глупо смотрится, если нога была утеряна в прыжке — он все равно, как ни в чем ни бывало, приземлится и будет вести огонь.

Миссии представляют собой последовательное выполнение классического набора заданий, абсолютно типичных для игр этого жанра: уничтожить цель, защитить цель, сопроводить цель и т. д. Однако как раз это и не должно вас ни в коем случае смущать — ничего проще и лучше придумать просто невозможно! Да и не нужно. Хотя все же иногда необычные задания встречаются, — например, бой в Круге Равных за Имя Крови или пробежка за определенное время на безопасное расстояние после активации уничтожения шаттла.

Разумеется, важным является не только сам бой, но и подготовка к нему. В ангарах можно примерить на своих мехов различные варианты вооружения (ограниченные тоннажем), а также прочие дополнительные аксессуары (опять же прыжковые установки, например). Правда, на особое разнообразие не рассчитывайте — самих роботов чуть больше десятка, и на каждом лишь по два заранее продуманных варианта оснащения. Успех операции будет во многом зависеть от того, как вы сгруппируете вооружение. Лучше объединять пушки одного типа — так их будет и проще использовать, и следить за перегревом. Последнее, повторюсь, очень плохое явление — при нем маши-



на автоматически отключается на несколько драгоценных секунд, которые вполне могут стать роковыми.

Всем своим видом Эйлаал как бы протестовал против нацеленной на него столь грозной силы. По донесению разведки этот городок являлся центром торговли местных жителей. И в самом деле, вокруг города располагалось множество пустырей, на которых, несомненно, до вторжения кланов собирались огромные ярмарки под открытым небом. Но постройки вокруг этих пустырей производили унылое и серое впечатление, окна выглядели грязными, а крыши нелепо съехали на сторону. Многие улицы были не мощеными, а сам город казался заброшенным и старым...

Графика. Ее, так скажем, маловато. Не особо много цветов, сами роботы смотрятся слишком монолитными и угловатыми, пейзажам откровенно не хватает разнообразия. Однако ситуацию сильно выручают очень качественно выполненные спецэффекты. Очевидно, что анимация и разрешение находятся на весьма низком уровне, но в противовес этому очень удачно проработано освещение и просто идеальное поведение камеры. Короче говоря, в визуальном плане достигнут баланс, причем, по моему мнению, все же положительный.

Огромную роль в восприятии игры несет **поведение вражеских мехов.** На нормальной сложности каждый из противников знает свои сильные и слабые стороны и практически всегда избирает наилучшую для себя модель поведения, так что легкой игра не будет точно (особенно учитывая сложность управления). Загрузки не особо долгие и раздражения не вызывают, благо сопровождаются красивыми картинками. Все заставки сделаны просто превосходно, особенно с учетом возраста игрушки. И отдельное спасибо людям, работавшим над звуком: во время сражения вас будет сопровождать довольно агрессивный тяжелый рок. Звуковые эффекты никаких нареканий не вызывают, голосовая озвучка в опциях имеется, а переговоры по внутренней связи в кабине пилота помогают создать необычную живую атмосферу. Именно характерную для серии MechWarrior атмосферу, за что опять же создателям честь и хвала.

Игрушка довольно длинная. За каждый из двух кланов предлагается пройти три кампании. Одна — основная сюжетная — состоит из 16-ти миссий, две дополнительные — из четырех. Новичкам же прямая дорога сначала в тренировочный лагерь, где вас постараются научить, как наилучшим образом управляться с игрой. Достигнутые результаты сохраняются по старинке — с помощью системы паролей.

Также желающие могут поиграть не в кампании, а просто на отдельных взятых картах с миссией покрошить всех врагов. Правда, увы, исключительно в гордом одиночестве — многопользовательского режима в игре нет ни в каком виде.

Подавив нахлынувшее смятение и оглядевшись как следует, Диана поняла, что здесь присутствуют почти все воины-кровники клана Кречета. Пока охранники вели Соколиную Стражу от платформы к массивному столу в центре зала, аудитория, если ее можно так назвать, хранила торжественное молчание.

В заключение хочется еще упомянуть о русскоязычной версии, в которую мне довелось поиграть. Это ничто иное, как классический пример примитивного неосмысленного перевода, когда просто расставляют русские слова вместо английских, не особо заботясь об общем смысле фразы. Немного напоминает уже подзабытые «машинные» переводы, сделанные при помощи морально устаревших компьютерных программ. И уж конечно присутствует абсолютно убогая русскоязычная озвучка, в которой сложно разобрать даже отдельные слова, а не то, что смысл. В общем, разочарований в игре, к сожалению, больше, чем приятных сюрпризов. Но, тем не менее, это MechWarrior, а не какая-то другая игра. Даже в таком виде он может заинтересовать и простых игроков, и фанатов серии. Но вряд ли кто-нибудь когда-нибудь скажет, что это гениальная, неповторимая или лучшая в своем жанре игрушка, увы.

Molotov

Примечание.
Выделенный текст — цитаты из книги Роберта Торстона (Robert Thurston) «Клан Кречета» (ориг. «Falcon Guard»)

Tokimeki Memorial 2: Puzzle

Жанр — Puzzle. Разработчик — KCET (Konami Comp. Ent. & Tokyo). Издатель — Konami. Год выпуска — 2001.



Ух! Октябрь уже настал. Вокруг листопад, грязник и зазимник. Дождит. Спрятались насекомые и мыши. Грачи улетели. Дети уже как месяц сидят за школьными партами. Учатся, стараются! Некоторые, совсем ленивые ученики, смотрят в окно на серое небо и с большим удовольствием вспоминают хорошо проведенные летние дни. Жалко, что лето в нашей стране такое маленькое и не всегда солнечное. Летние каникулы пролетают с такой скоростью, что порой и не замечаешь их. Обидно! Но вы не огорчайтесь! Как говорилось в одном стихе советских времен: «Пройдет зима, наступит лето. Спасибо партии за это».

А пока, чтобы вам не совсем было скучно в серые дождливые дни, я хочу познакомить вас с очередной игрой из серии Tokimeki Memorial. Не бойтесь, учиться в новой части ТМ вам не придется. С вас

Виды шариков к игре:

- **обычные круглые**, разных цветов;
- **в виде сердечек**. При уничтожении обычных круглых также превращаются в кружочки;
- **серые «сияющие»**. На них изображены смеющиеся лица. При попадании на сердечко превращают его в обычный шарик;
- **бомбочки**. Черные такие и со злобным лицом. Делают неприятную вещь. Они превращают шарики в сердечки. Так что старайтесь направлять эти бомбы на сердца, на них они не воздействуют;
- **розовые шарики**. Эти имеют рот. И при определенных ситуациях съедают целый ряд шариков (выглядит это а-ля Распан).

хватит и настоящей школы. Здесь перед вами предстанет совершенно другая задача. Можете сразу забыть про походы в школу, в различные кружки, про свидания, наконец, и про многое другое. Перед вами Tokimeki Memorial 2: Puzzle. Почему игра имеет цифру «2»? Да потому что она сделана на основе второй части игры, о которой вы можете прочитать в 58 номере Великого D.

Konami снова предлагает нам встретиться со старыми, любимыми героями, а точнее, с героинями! Юношей



в новой части нет, присутствуют одни девушки. Выбираете любую и вперед! Перед тем, как начать игру, вам предлагается выбрать цвет зачехленных сердец. Процесс не особо важен, но все же. Что это за сердца? Они появляются либо в виде двух падающих скрепленных сердец, либо выступают снизу в виде целых рядов. Сердца играют роль препятствий. Но если какие-то сердечки находятся рядом с обычными шариками, и те в количестве трех штук исчезают, то при исчезновении они превращают сердца в такие же кружочки.

Далее вам предлагается сделать выбор из трех вариантов игры: первый — представляет собой три битвы, второй — пройти всю школьную территорию, встретившись со всеми своими знакомыми подругами для одоления их в «тетрисоподобной» схватке. Третий вариант также длится три раунда, но чем он отличается от первого, мне так и не удалось узнать. Иероглифы!

После объявления начала игры мы видим две колонки, в которых изображены маленькие прямоугольники с двумя героями. Один из них вроде бы лягушка, а второй — зверек совсем уж неизвестной породы. Для чего они здесь? Ответ прост. Для развлечения! К примеру, если у вас исчезают шарики, то ваша зелененькая лягушка бьет желтого звереныша, этакий минифайтинг. И выглядит все это потрясно, а главное, смешно! Если сравнивать ТМ2:Puzzle с другими подобными играми, то наибольшее

сходство просматривается с Puzzle Arena Toshinden и значительно меньше — с Super Puzzle Fighter 2X. Например, в ТМ2:Puzzle и ПАТ герои крупные и помещаются в колонку, а в SPF2X персонажи взяты из игры Pocket Fighter, то есть представлены чибиками. В первых двух играх после уничтожения огромного количества шариков все магические действия разворачиваются, в основном, в колонках, а в SPF2X — на маленьком экранчике, где герои капкомовских драк демонстрируют суперудары. И нужно признать, что в ТМ2:Puzzle эти суперы выглядят куда веселее. Приведу несколько примеров. Одни героини при исчезновении большого количества шариков ругают своих оппоненток, дают отпор школьному хулигану; другие выполняют волейбольные суперподачи, бросают «летающие тарелочки». Одна из девиц, если вы проигрываете, предлагает вам поднос со съеденным обедом.

Как и во всех подобных играх, по мере прохождения ТМ2:Puzzle увеличивается скорость падения шариков и сердечек. Так что с первого раза у вас точно не получится пройти игру.

Звуковые эффекты отличные, огромное количество оцифрованной речи. Музыка практически вся переключалась прямоком из ТМ2, плюс добавилась пара новеньких композиций.

Управление такое же, как и во всех подобных играх, простое и понятное. Чуть хуже дела обстоят с анимацией, которая слегка пострадала, видимо, из-за обилия девиц. На всех не хватило...

Для полноты картины сообщу, что в игре сюжет скромненький, да присутствует. Но для игры он значения не имеет, главное, что она на 100% скрасит вам тусклые и холодные дни.

Фанатка радио города «Vice City» Лина Инверс

P.S. Кстати! Вы можете прочитать интереснейшую статью об истории Тетриса и его клонов в 22 номере ВD.





Battle Stations

Почему практически никогда нельзя спутать игры американского и японского происхождения? Все очень просто — они похожи на своих создателей. Прагматичные и целеустремленные американцы создают, в первую очередь, то, что приносит доход, — хитовые боевики, симуляторы и т.д. Японцы же, хотя тоже не против заработать, делают упор больше на интересность, оригинальность, поэтому и правят бал в мире РПГ. Но все же объединяет их общая идея — творить. Она способна стирать любые границы, не нивелируя при этом самобытность творца, его отличительные черты. Ис с определенных пор у меня сложилось искреннее убеждение в том, что создавать БЕЗУМНЫЕ игрушки способны только японцы. Так или иначе, любая западная игра (за очень редким исключением) подходит под какие-либо уже существующие рамки, тогда как про японцев такое можно сказать не всегда. Тем уникальнее на этом фоне смотрится существование Battle Stations, если не разрушившей это мое убеждение, то, по крайней мере, поколебавшей его. При этом сохранив все черты западного своего происхождения.

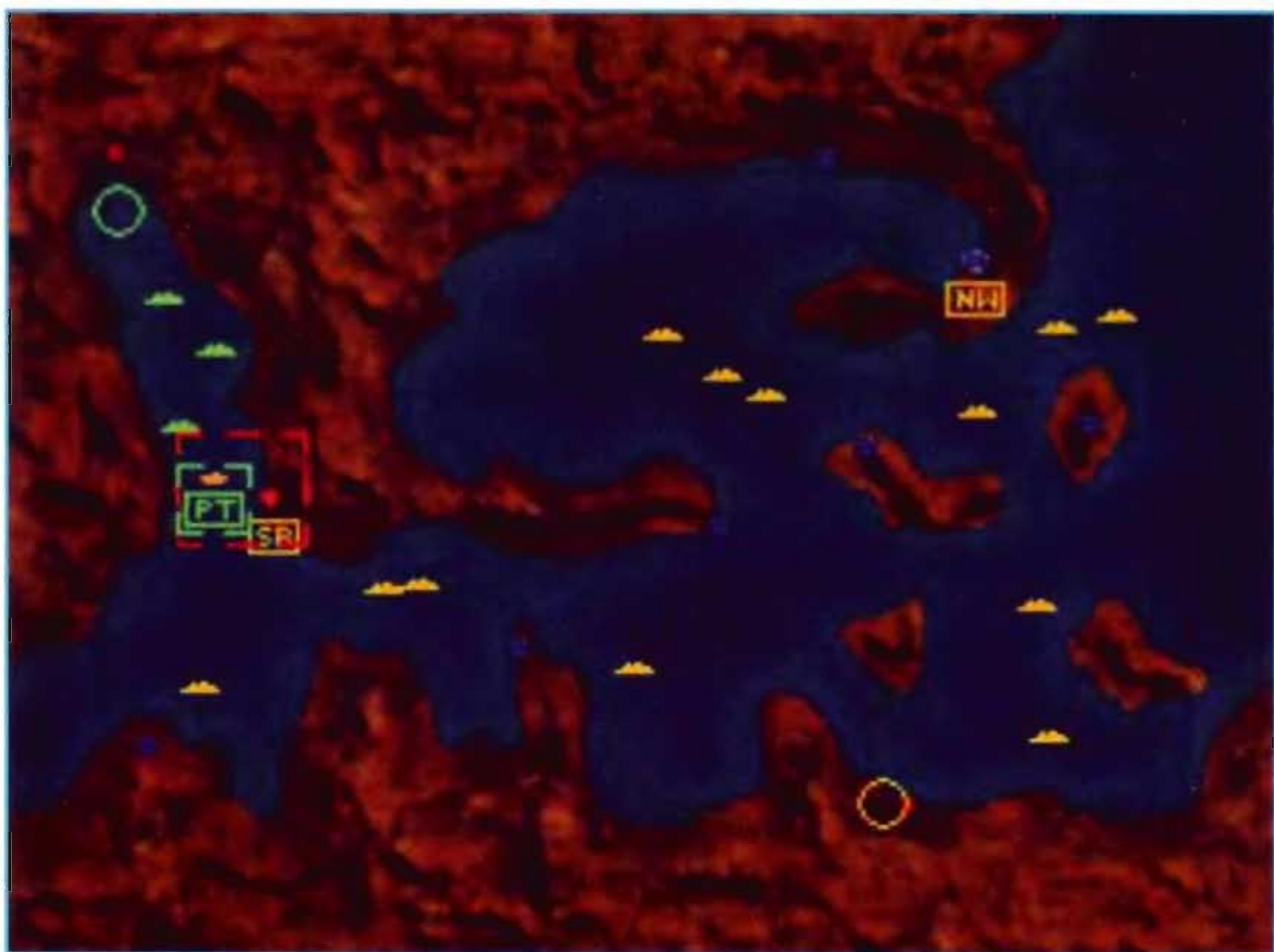
«Electronic Arts» смогла уже в который раз удивить. Я лично вообще испытываю огромное и глубочайшее уважение к этой фирме еще со времен

Syndicate и Road Rash, однако люди не останавливаются на достигнутом, а продолжают создавать сильные и, как теперь еще выясняется, местами очень необычные проекты. Хотя BS и не попала в число их лучших творений, рассказать о ней стоит хотя бы из-за самой идеи. Необычной идеи. А заключается она в том, что большие современные корабли сражаются один на один среди моря-океана. Что тут такого? Ха, а как вы это себе представляете?! Симулятор от первого лица a-la Mechwarrior? Аркадный шутер среди морских волн? Убожество a-ля Shipwreckers? Действительно, представить себе такую игру сложновато, и сказать точно, к какому она относится жанру, также трудно. По косвенным признакам можно назвать это трехмерным файтингом от третьего лица с видом сверху-сзади. Почему? Арена действия ограничена небольшим водным пространством, все кнопки распределены под атаки и защитные действия, у корабля есть... линейка здоровья! И бои всегда один на один. При этом никакого намека на симулятор — поведение кораблей настолько нереалистично, что об этом даже и говорить не приходится. Чего стоят моментальные остановки на полном ходу и разворот вокруг своей оси за пять секунд! Даже менюшка выбора «бойца» стилизована под файтинг. Так что же это? Мне

просто на ум больше ничего не приходит.

Ладно, допустим, насчет принадлежности к жанру мы определились (хотя, впрочем, называйте сами, как хотите). Но как это все смотрится? Графика на вполне приемлемом для первой PlayStation уровне времен 1997-го года, то есть довольно скудная, но не отторгающая. Трехмерные корабли смотрятся хоть и угловато, но это вполне соответствует действительности, хотя детализации могли бы сделать побольше. А самих кораблей восемь видов — катер, эсминец, линкор, крейсер, авианосец, подводная лодка, минный тральщик и транспорт. Различаются они, само собой, внешностью, количеством брони, маневренностью и видами вооружения. Каждый обладает двумя фирменными атаками и еще несколькими оборонительными приемами. А вот непосредственно в бою все не так радостно. Ну во-первых, удручает вечно одинаковый пейзаж бескрайнего синего моря иногда с убогими и абсолютно не жилыми участками суши на горизонте, но это еще не самое страшное, потому что есть во-вторых — управление. Крестиком джойстика приходится управлять одновременно и самим кораблем, и наводимым на врага прицелом. С учетом того, что враг и сам не прочь в нас пальнуть, постоянно приходится маневрировать, дабы ус-





кользнуть от его атак. При этом еще атаковать самому, учитывая дальность своего и вражеского оружия. Ну что, представили картинку? Издевательство, не меньше.

С кнопками вроде как порядок, на них повешены конкретные атакующие и защитные функции, однако легче от этого не становится. Но самое ужасное то, что вся битва происходит на расстоянии одного экрана, никакого масштабирования не предусмотрено, и в результате все, как правило, сводится либо к расстрелу друг друга в упор, либо к тупому кружению друг вокруг друга в надежде выстрелить раньше и точнее. Хотя комп, пользуясь тем, что ему, как известно, на кнопки нажимать не надо, делает это значительно лучше.

Единогo сюжета я в игре не увидел. Имеются режимы для одного и двух игроков, а первый делится на аркадные миссии и кампании. Что символично, аркадные стоят первыми. А вот в кампаниях нужно сначала выбрать себе персонажа. Хотя у них и имеются какие-то характеристики, их влияния на игровой процесс я лично также не заметил. Дальше тема такая: нам дают энное количество ко-

раблей (сначала три — четыре, остальные нужно постепенно вводить самому по мере необходимости) и выкидывают на карту миссии. Там довольно доходчиво изображен ландшафт и вражеские корабли. Целями могут быть как вражеские суда, так и наземные объекты. В любом случае, проплывая в непосредственной близости от противника, вам предстоит вступить с ним в ближний бой, а дальше — все как было сказано выше. Врагов иногда даже меньше, чем ваша флотилия, но нарываться на всех подряд все равно не следует, катером вы крейсер не потопите. Так что сначала узнайте, где какие противники, а уж только потом в бой, тем более утраченную броню вам никто восстанавливать не собирается. Можно даже сказать, тактический элемент присутствует... Запоров все корабли, получите, само собой, Game Over. Так что, принимая во внимание упомянутые факторы управления и достаточно сильного компьютерного AI, можно легко и обоснованно прийти к выводу, что сложность игрушки намного выше среднего.

Что касемо звукового сопровождения, то тут как раз все спокойно и без

сюрпризов. Бравые и жутко однообразные мелодии будут сопровождать покорителей морей как во всех миссиях, так и непосредственно в бою. Звуки залпов батарей и следующих за ними разрывов снарядов также вряд ли доставят удовольствие человеку с тонким слухом, но перетерпеть можно.

Насчет русской версии... Это, конечно, далеко не самая худшая поделка печально известной (по крайней мере, в Питере) фирмы Kudos (на их совести просто ужасный перевод FFIХ и много чего еще), однако даже при минимальном объеме текста, как такового, ошибок, прежде всего смысловых, довольно много.

А вообще трудно в двух словах выразить общее отношение к этой игре. Единственное, что могу повторить, — она способна удивить. Есть и откровенные недостатки, например, загрузки (они возникают даже при входе в опции!), есть и достоинства, главное из которых, безусловно, оригинальность. Однако поиграть в нее я бы все же посоветовал — хотя бы для расширения кругозора. Безумные идеи всегда притягивают.

Molotov





Tail Concerto

**Жанр — 3D-adventure.
 Разработчик — Bandai.
 Издатель — Bandai.**

Испокон веков кошки и собаки не ладят друг с другом. Но никто на Земле не знает, когда и из-за чего это началось. Версий выдвигалось много, но только неугомонные японцы в лице компании Bandai выдвинули гипотезу об инопланетных корнях этого конфликта. И чтобы познакомить нас с этой оригинальной версией, они выпустили на рынок сказочную трехмерную игру под названием Tail Concerto.

Действие игры разворачивается в мире Пири (Peeee), являющим собой архипелаг, парящий в небе (излюбленная тема японцев — летающие острова), населенный кошками и собаками. Первые выступают здесь в качестве злостных нарушителей правопорядка, так как являются пиратами. Борется с ними специальное полицейское подразделение, возглавляемое собакой — генералом. Главный герой игры молодой пес-полицейский борется со злым котом, который задумал прибрать все в мире Пири в свои лапы. Помогает коту в этом очаровательная троица кошечек, которые впоследствии одумаются и примут сторону врагов, то бишь полицейских. План котяры был хитроумен и состоял из двух пунктов:

- 1) захватить огромного робота, который в состоянии уничтожить все войска Пири;
- 2) жениться на принцессе и стать новым правителем этого мира.

Но не учел кот, что принцесса и молодой пес-полицейский уже давно любили друг друга. Даже в ближайшее время планировали сыграть свадьбу, но король все время оттягивал дату. У него были свои планы относительно дальнейшего будущего дочери — он хотел выдать ее замуж за генерала королевских войск. Но когда над государством возникла опасность, генерал трусливо спрятался в мамин шкаф. И королю пришлось обратиться за помощью к нашему герою. Они заключили договор, в котором указывалось, если герой одолеет злыдню-кота, то сможет

жениться на принцессе; если — нет, то погибнет от лап врага. И королю не придется тратиться на казнь. Ради любимой принцессы, наш пес пойдет до конца. Но не все так просто. Главного героя любит также и одна из трех кошек. Началась эта любовь еще в детстве, когда они оба (пес и кошка) были маленькими. В том благословенном возрасте мелочи решают все: кошечка потеряла маленький драгоценный камешек, а пес нашел его. Чем



вам не основание для любви? И уже став пираткой, кошечка будет пакостить нашему герою исключительно из любви к нему, чтобы хоть как-то привлечь его внимание к себе. Такие дела... Впрочем, будете проходить игру — еще не то увидите! В качестве положительного героя — собаки-копа — вы будете путешествовать между островами Пири на маленьком дирижабле. На самих же островках передвигаться придется на двуногом роботе, впоследствии у вас появится возможность еще и летать на нем на небольшие расстояния с помощью переделанного двигателя. Правда, горючее кончается очень быстро...

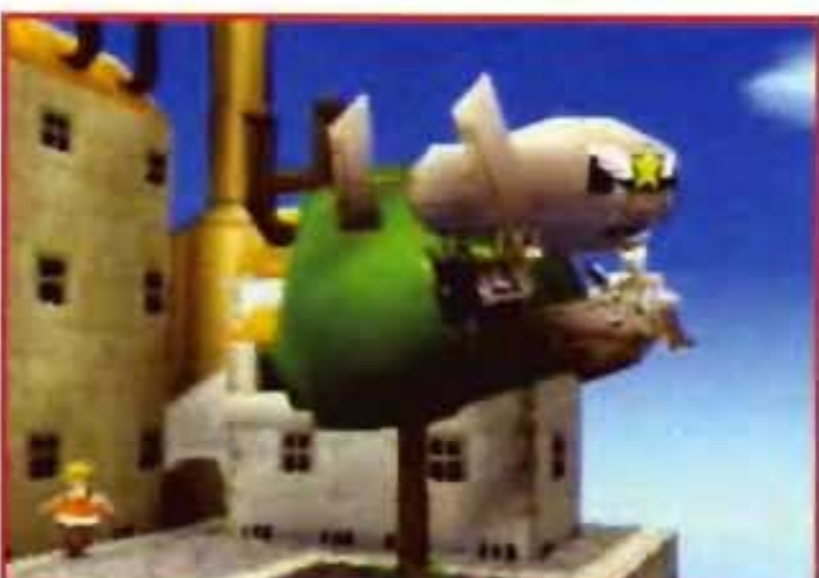
Вашей задачей является отловить огромную армию котят, которые начинают создавать хаос на всем архипелаге. Вам всячески надо это пресекать. Ловить котят можно как механическими руками, так и с помощью «мыльной» пушки, которая стреляет пузырями. Попадание пузыря на котенка делает его на время безобидным. После отлова на каждой локации определенного количества котят вам предоставляется возможность решить несложные головоломки и встретиться с боссом.

Процесс прохождения уровней разнообразят юмористические сценки с участием котят. При виде вас они резко начинают носиться по экрану с воплями, ухитряясь даже кидать бомбочки в вашу сторону. Попадут в вас — начинают смеяться и радоваться, как малые дети. Помимо ловли котят, в городах нужно еще общаться с местными жителями. Они дают полезную информацию. В небольшом количестве, но на сюжет игры влияет.

Иногда некоторые особо добрые горожане одаривают вас каким-нибудь призом. Но случается это ой как редко. Некоторое количество призов (косточки, аптечки, оранжевые коробки с белыми звездами и др.) вы сможете обнаружить и при прохождении уровней. Особо отметим оранжевые коробки, где хранятся фрагменты картинок. Со временем вы сможете полюбоваться на них в доме вашего главного героя. Поверьте, оно того стоит!

Мир Tail Concerto сделан масштабно и очень красиво. Большие живописные архитектурные сооружения поразят вас своей детализацией и красочностью. Весь мир исполнен в полном 3D. Просматривается сходство с Misadventures of Tron Bonne и Mega Man Legends. Однако в последних играх доминируют все-таки урбанизация и технологичность, а ТС присуще больше сказочности и ребячества. Путешествовать по сказочному и полигональному миру ТС доставляет огромную радость. Быстро забываешь о реальности и постепенно втягиваешься в волшебство. Анимация очень естественна и динамична, замечательны аниме-ролики, которые показывают между уровнями. Одним словом, можно сказать, что перед вами очень симпатичная игра. Да еще с прекрасной музыкой и бесперебойным управлением. Чего ж еще надо геймерскому сердцу?!

Лина Инверс



Лавка Дракона

снова открыта!

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

1 Как найти интересующий Вас товар и узнать его цену?

Два способа

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

2. Позвонить по тел. (095) 209-93-47.

2 Как оплатить выбранный товар?

Два способа

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

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

Примечания

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

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

в) При оплате почтовым переводом с

Вас почта дополнительно возьмет около 10% от стоимости товара за перевод денег.

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

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

Два способа

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

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

Примечание

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

4 Как получить оплаченный товар?

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

Примечания

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

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

Реквизиты для заполнения бланков банковского, почтового или телеграфного переводов

ООО «КАМОТО»

Юр. адрес: 113186 Москва, ул. Нагорная, д.15, корп.8

ИНН 7727100522

КПП 772701001

р/с 407 028 101 0017 0000 496

в ДО «Велозаводское отд.» ОАО «МИНБ» г.Москва

корр/с 301 018 103 0000 0000 600

БИК 044525600

ОКОНХ 87100

ОКПО 42888896

Адрес ДО «Велозаводское отд.»:

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

64 Великий Дракон

www.gdragon.ru

ИГРЫ на любимых телефонах

Выпуск 31

Лавка Дракона

Eye Toy

Kingdom Hearts

Dark Cronicle

Bloodrayne

Final Fantasy X

Half-Life

Mechwarrior 2

Battle Stations

Wayne Gretzky NHLPA

Pit-Fighter

Mega Turrican

Robocop vs. Terminator

СТУДИЯ БОЕВЫХ ИСКУССТВ



Уважаемые читатели!

Оформление (логотип) какой из обложек (первой или последней) Вам нравится больше? Напишите нам.

Адрес: 117454 Москва а/я 21.
E-mail: w-p@yandex.ru

www.gdragon.ru

64 ВД #64

www.gdragon.ru

ИГРЫ на любимых телефонах

Выпуск 31

Лавка Дракона

Eye Toy

Kingdom Hearts

Dark Cronicle

Bloodrayne

Final Fantasy X

Half-Life

Mechwarrior 2

Battle Stations

Wayne Gretzky NHLPA

Pit-Fighter

Mega Turrican

Robocop vs. Terminator

СТУДИЯ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

64 Великий Дракон

ЛАВКА ДРАКОНА

FUN CLUB

FUN-CLUB



«Кавайные чудовища» ИЛИ

«Ааа! Монстр в моем телевизоре!»



Часть I. Смотрим

Карманные монстры — покемоны свели с ума детей всего мира. Пикачу уже перестал быть милым кавайным грызуном и превратился в символ узурпатора детского TV. Покемоны были везде — в телевизоре, на вкладышах от жвачек, на полках магазинов, в компьютерных мониторах... То, что когда-то казалось милым, сейчас уже вызывает ужас и нетерпение. История с Сейлор Мун повторилась, да еще как повторилась! Вдесятеро интенсивнее. И особенно странно, что на этом фоне возникают продукты откровенно подражательные. Вам наскучили карманные монстры? Получайте монстров цифровых!

За четыре сезона атак с телеэкранов Японии и США диджимоны (Digital Monsters) стали большим зубом всех телекритиков. Стоит ли говорить, что 6 октября 2000 года прибавилось хлопот и у кинокритиков — вышел полнометражный анимационный фильм Digimon the Movie, подозрительно напоминающий о старой доброй американской традиции клеить «полнометражки» из двух и более OVA. Я умышленно не стану рассказывать вам о телесериале: у нас его не показывают, а выкачивать из Сети или покупать «забугорные» DVD вряд ли кто-то отважится. А вот о полнометражнике поговорить стоит, ибо стараниями «Лазер Видео Интернешнл» он попал в сотню самых продаваемых фильмов за январь-май 2002 года и в России. Более того, VHS-версия фильма была выпущена в коллекционной упаковке.

Признаться, первоначально я не видел в этой рецензии никакого смысла — все равно все, кому это интересно, видеокассету купили и просмотрели (ведь на отечественном лицензионном рынке нас радуют далеко не так часто, как нам того хотелось бы), а те, кто предпочитает что-нибудь посерьезнее, статью едва ли пробегут глазами. Текст аннотации на яркой коробке и аляповатые скриншоты были оплотом моей не-

поколебимости. Однако парк базирующихся на этой вселенной видеоигр недавно отпраздновал юбилей в связи с появлением уже тридцатой (!) позиции. Более половины из них — игры для PSone. Этот факт окончательно сподвиг меня на просмотр кассеты, и вот — вуаля! — сейчас я буду делиться впечатлениями.

— Так вот как выглядит интернет?

— Да-а-а... им нужны новые обои...

Тай и Иззи

— Только не disconnect! Только не disconnect!!!

Масяня и Лохматый

— Если мама спросит, что это такое, ответим ей, что это новая декоративная подушка...

Тай



Структура фильма проста — нам показывают три наиболее ярких момента (фильм является неким дайджестом, кратким пересказом узловых точек сериала) из жизни «диджимоноведов» в разные моменты времени. Кто такие диджимоноведы? Ну-у-у, как вам сказать... Это те, кто стали счастливыми обладателями электронных яиц. Непонятно? Тогда по порядку.

Итак, восемь лет назад, ночью, маленький лохматый мальчик по имени Тай (Tai) проснулся, чтобы... в общем, проснулся. Возвращаясь назад в теплую и уютную постель, он обнаружил свою младшую сестру Кари (Kari), сидящей перед включенным монитором компь-

ютера. Компьютер явно нуждался в тщательном ремонте — на его экране крутилось изображение чего-то, очень похожего на... яйцо. Это яйцо приближалось из неведомых цифровых глубин до тех пор, пока, наконец, не... выкатилось в комнату! Любой из нас зевнул бы пошире и отправился спать, а наутро записался бы на прием к психиатру, но дети есть дети, что с них возьмешь? Они — поверили.

Так в доме семьи Камия (в японском варианте — Ягами) поселился самый первый диджимон. Или не самый первый... Впрочем, это неважно, важно то, что именно с этого все и началось. От шоколадных конфет, которыми Кари его фаршировала целый день, это нечто черное и пушистое «диджимировалось» (в оригинале употребляется слово Digivolution) в нечто бледно-розовое и с ушами. Мало того, оно научилось разговаривать и профессионально тырить у кошки миску с едой. Потом, отведав пережженных печеночных пирожных Мама (о, это такая великая Мама! Готовит она восхитительно: как вам, например, коктейль из жареного мяса или картофельный сок?), бледно-розовое с ушами превратилось в ярко-оранжевого динозавра по имени Аджумон (Agumon). И

понеслось! Вскоре после происшествия (что значит «какого»? Я не собираюсь вам ВСЕ пересказывать) еще несколько человек обнаружили у себя диджи-яйца, все они объединились в единую команду диджимоноведов и изучали как самих диджимонов, так и природу их появления и эволюции. Связь они держали посредством электронной почты, что не мешало более чем половине команды жить в одном городе, дружить и ссориться, праздновать дни рождения и вообще весело проводить время.

Время действия второго отрывка — четыре года спустя. Ребята повзрослели, поумнели, да и компьютеры стали мощнее. Тая стошнило в шапку его возлюбленной, и он был так этим напуган, что не посмел ей об этом сказать до того, как Сора (Sora) надела ее. Теперь они в ссоре (извините за невольный каламбур). Кари отправилась на день рождения к подруге и уже дала обещание, что позволит фокуснику ее распилить. Остальные тоже разъехались кто куда. У компьютера только Тай и Иззи (Izzy). Они наблюдают за непонятным явлением — новое диджи-яйцо не выпало из





признали в этом «Газонокосильщика» — то это кино, возможно, и не для вас. А остальным я уполномочен напомнить, что перед вами все-таки мультфильм, тем более мультфильм, в основе которого лежит телесериал. Так что ни-

чего-то монитора, а вылупилась прямо в интернете. Более того, получившееся существо (его называют bug, хехе!) чудовищно быстро эволюционирует, поедая... саму Сеть! Малолетние хакеры начинают искать пути остановить его, но только вызывают гнев существа, которое, будучи рожденным в электронной сети, находит все новые и новые способы противостоять им в реальности (да, фильм проповедует двоимирье — реальный и виртуальный). Наконец, оно добирается до военной сети Пентагона... Ну и так далее.

Вижу, вижу скептические ухмылки на лицах всех без исключения, от пользователей калькулятора «Электроника» до маститых поклонников киберпанка. Ошибаетесь, ребята! (Ну вот, теперь моя очередь злорадно улыбаться). Мульт получился хороший. Авторы виртуозно соблюдают баланс между реалистичной точностью серьезного фильма и фантастической «игрушечностью» детского мультфильма. Глупостей и наивностей практически нет, более того, местами Digimon превосходит даже нашумевших в свое время «Хакеров», в которых, к слову, столь выверенного баланса не было и в помине. Доходит до того, что в «каком-то там «Диджимоне» радуют искушенного зрителя явные аллюзии с «классиками жанра». Чего стоит только та сцена, в которой пораженный вирусом диджимон начинает атаку — зазвонили все телефоны мира. Если вы не

сверхшедеврального ждате все же не приходится. Но можете обвинять меня в детскости и невежестве, я все же скажу, что те 85 минут, что я провел перед телевизором, я не считаю потерянными. Тех, кто купит видеокассету, ждет классная музыка (в написании саундтрека приняли участие даже такие популярные исполнители, как Fatboy Slim и Paul Gordon), отличная графика (каждый кадр — хоть на стену вешай, но вот скриншоты почему-то совсем не смотрятся) и великолепное, отдающее легким душком «покемонов» (куда уж без них...) зрелище хорошо поставленных сражений. (Мне, однако, этот тип рисовки, слегка напоминающий FLCL, нравится гораздо больше, нежели большеглазо-лохматые дизайны сериала). Не обошлось и без «морализмов», кои здесь совсем ненавязчивы и не вызывают стойкого отвращения как выпрение реплики Такседо Маска =) Пожалуй, главной философской темой фильма является фраза: «Я не твоя зверушка — я твой друг», те самые слова, которых так не хватало пресловутым «рабам лампы» — покемонам. Жаль, что на деле не всегда получается так, как в идеях. Советовать ничего не буду — не хочу лишний раз быть в ответе за все и за всех. Но, может быть, после просмотра вы начнете по-другому относиться к «этим наивным детским мультфильмам». Аминь ;)

NB. Между прочим, Digimon the Movie —

единственный аниме-фильм, в котором меня не раздражает присутствие 3D-графики — все очень органично и — главное! — к месту.

Часть II. Играем

Ну а теперь, когда мы более-менее разобрались что к чему, наверное, пора немного рассказать и об играх. Игр о диджимонах несметное множество, и вряд ли стоит упоминать их все. С известной долей условности эти игры можно разделить на три группы: Puzzle, RPG и Action. К первой отнесем «карточные RPG», например, Digimon Digital Card Battle и Digimon World: Digital Card Arena. Ко второй — Digimon World, Digimon World 2 и недавно вышедший Digimon World 3. Экшном можно назвать последний псевдофайтинг Digimon: Rumble Arena. Рассмотрим их поближе. Компьютерные карточные игры никогда не пользовались большой популярностью; даже те, кто внешне восторгался фактом их существования, на каждом углу доказывая, что карточные RPG это круто, тем не менее сами в них подолгу никогда не играли: и отсутствие нормальных английских версий сказывается, и однообразность. К тому же всегда можно купить в магазине «бустеров» и «гамить» с друзьями по-настоящему, благо такая возможность сейчас имеется. Так что надолго здесь задерживаться я не буду — карты как карты; если кто-то покупает каждую новую серию Yu-Gi-Oh! или «хардкорно» гамит в Card Fighters Clash — он уже поиграл и в «Диджимонов». Если нет — можете попробовать, но не забывайте, что такие развлечения приходятся по вкусу очень немногим. Другое дело — JRPG! Тут тебе и толковый сюжет, и знакомые (по сериалу) персонажи, и классные пошаговые поединки с кучей анимации. Но это в теории, а на практике мы имеем довольно





занудливые штампованные Digimon World'ы с обязательным неказистым 3D. Впрочем, я не совсем объективен. Дело в том, что Digimon World 3 настолько красивее, интереснее и ярче своих предшественников, что первые две части волевым образом кажутся серыми мышками. Впрочем, если вы не фанат цифровых монстров, вам решительно все равно, в какую часть играть. И тогда на первый план выходит не точность переложения сюжета, не полнота мультипликационного мира и даже не персонажи, а самое что ни на есть графическое исполнение. Если быть до конца откровенным, то Digimon World 3 выглядит настолько красиво, что уже за одно это он достоин храниться на Почетной Полке. Кто-то уже сейчас — чую! — повел носом и громко фыркнул: «Да уж! Я из-за одной лишь графики в игры не играю!» Что ж, товарищ Критик прав как всегда. Но ему следует проверить на собственной приставке все те слова, которые я скажу про эту игру: «Интерес, Красота, Изящество, некоторая Скучность, какая-никакая, но Оригинальность, и... (да-да!)... Увлекаемость». Поверите? Проверите? Воля ваша. Digimon World'ы стоят того, чтобы на них взглянуть. Предлагаю начать с третьей, а уж если понравится — и остальные осилите.

Ну а теперь — «файтинг». Хм... Когда я впервые вставил диск в приставку, мне показалось, что сей продукт весьма и весьма достоин моего внимания: знакомые монстрики, умеющие «диджимировать»(!), сражаются между собой без всякого сюжета. Лепота! Разнообразные интерактивные арены добавляют остроту процессу поединков, а две «неподсвеченные» строчки портретиков на экране выбора персонажа игриво намекают на обещанных «диджимонов нового сезона». А уж всевозможные бонусы, разбросанные кем-то по аренам, и вообще гипнотически действуют на старого файтера, уставшего от вереницы однообразных релизов. Вот оно счастье? Как бы не так! На проверку обманом оказалось практически все, словно какой-то хулиган пробрался на перемене в класс математики и исправил на минусы все плюсы. Во-первых, отсутствуют суперудары в привычном понимании этого слова. Нет-нет, диджимоны плюются огнем и применяют всевозможные спецэффекты, но вот только это все же не суперудары. Они ведь выполняются специально отведенными для них кнопками! Никаких тебе «вперед-вниз-вперед+верхняя рука» и т.д. Смотрите, всего используется пять кнопок: удар лапой (или что там у них?), прыжок, блок, две

кнопки «специальных атак» (как правило, одна из них — выстрел, а вторая — уникальный прием) и «диджи-эволюция» (как только нарастет шкала). Все! Представляете? Нечто похожее было в свое время с игрой Destrega — оригинальная задумка, но слишком бедный набор возможностей. К тому же все 24 персонажа практически ничем не отличаются друг от друга в плане боевых характеристик. Тактика почти отсутствует, а бонусы мало что решают. Да еще это 3D... Ну что, кроме глюков, оно дало? Еще бы ничего, если бы Digimon: Rumble Arena был хоть настолько же «трехмерен», как Tekken (вот уж сравнил, так сравнил...), но ведь нет — арены абсолютно плоские, даже несмотря на то, что состоят из полигонов! А «трехмерность» лишь создает дополнительное неудобство в управлении диджи-кошмариками. Диджи-эволюция с первой ступени осуществляется почему-то сразу на последнюю, да и преимуществ дает не так много, как хотелось бы. В результате весьма комично видеть, как милое кавайное существо резво молотит трехударными комбо куда-то по коленкам закованному в броню монстру, а тот лишь вяло брыкается в ответ да сожалеет о стремительно тающей линейке жизни. Есть, например, такой зверек — Patamon, совершеннейший малютка, вроде Пикачу с перепончатыми крылышками вместо ушек. Так вот, выполняя «захват», он способен, махая своими «ушами», поднять в воздух любого Imperialdramon'a. Цирк! Одно радует: арены. Они действительно интерактивны и непохожи одна на другую. То, на какие подлунки они способны, просто нужно видеть, словами тут не расскажешь. Однако, стоит ли хвалить на неудачном торте вишенку? Вишенку на семь тарелок не разрежешь. Да и смотрится она на горелой массе как-то странно. У вас, наверное, создалось впечатление, что Digimon: Rumble Arena — абсолютно недостойный внимания продукт? Напрасно. В него приятно побегать-пострелять минут семнадцать или даже семнадцать с половиной. Особо упорные, возможно, откроют даже парочку секретных персонажей. Но это все. Больше от игры взять нечего, так что подарите диск своему младшему брату — он создан специально для него.



Игры на мобильных телефонах

Уже никто не удивляется, когда видит молодого человека в вагоне метро, яростно нажимающего кнопки своего мобильного. Он не набирает номер шефа или любимой девушки, да и зачем — связи-то нет. Он ИГРАЕТ! Раньше эта функция — развлечь человека, когда ему делать нечего и надо убить время, — была полностью «узурпирована» разными моделями Game Boy. Ныне он уже не монополист, все большее распространение получают оснащенные играми карманные портативные компьютеры (КПК), а уж о мобильных телефонах и говорить не приходится. А значит, еще одна игровая платформа созрела настолько, что наш мультиплатформенный журнал просто не имеет права упускать ее из вида.

Игры на мобильных телефонах можно разделить на три категории.

Первая — так называемые **встроенные** или **предустановленные игры**, то есть игры, которые уже есть в вашем телефоне при его покупке.

Вторая — **игры, которые вы можете загрузить в свой телефон**, скачав их с определенных сайтов интернета напрямую или через компьютер.

Третья — **онлайновые игры**, то есть игры, в которые вы играете с другими геймерами со своего мобильного телефона по сети.

В следующих наших публикациях мы будем рассказывать именно об играх второй и третьей категорий: и как загружать игры, и как играть «online», и сколько это стоит, а в этой («стартовой») статье остановимся на встроенных играх.

Мы, конечно, далеки от мысли, что кто-нибудь будет выбирать себе модель мобильного по тому, какие игры в нем уже есть. (Хотя, кто знает, кто знает... Душа геймерская неисповедима...) Тем более, что существуют игры категорий 2 и 3, способные «улучшить» эту характеристику вашего телефона. Но для полноты картины мы почти наугад выбрали телефоны от разных ведущих производителей и просто перечислим встроенные в эти мобильники игры с некоторыми краткими комментариями.

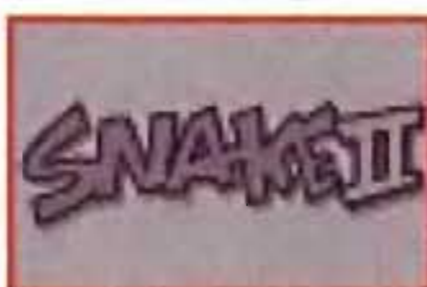
В дальнейшем мы будем возвращаться к играм первой категории только, если нам удастся найти для них какие-то секреты. Да-да, секреты! А вы что думали? Что все так просто?

Первой компанией, которая встроила в свой телефон игру (Snake), была Nokia. С нее мы и начнем.



Nokia 3310

В этом телефоне четыре простеньких игрушки.



Snake II

Вырастите змею, которая, извиваясь, носится по полю в погоне за едой. При съедании каждого кусочка хвост змеи увеличивается.

Pairs II

Нужно открыть все парные карты с одинаковыми рисунками за ограниченное время.



Space Impact



Вы отражаете атаку космического флота пришельцев на вашу родную планету.

Bantumi

Логическая игра, в которой требуется заполнить свою корзину раньше, чем это сделает ваш компьютерный соперник.



В другие телефоны встроены игры примерно этих же типов: простые аркады, карточные игры и логические головоломки. Просто перечислим их.



Nokia 8310

Игры Snake II, Snowboarding, Bumper и Pairs II.



Samsung SGH-S100

Тамарочи, Fighter.



Siemens M50

Flowboarding, Kung-Fu, Stack Attack 2.



Siemens S55

Stack Attack 2, Battle Mail.



SonyEricsson T200

Ballpop, Chess, Path, Pulldown, Tennis.



LG W5200

Crazy Race, Corsair, Stone Axe, Black Jack, Othello.



SonyEricsson T68i

Naval Fleet, Contrary, Arimona, Four Piles, North Territory, Erix, Q, Yukon Struggle.

А вот и обещанные СЕКРЕТЫ

Из игры Q можно выйти на «Пятнашки». Для этого при появлении логотипа игры нажмите 3*5.

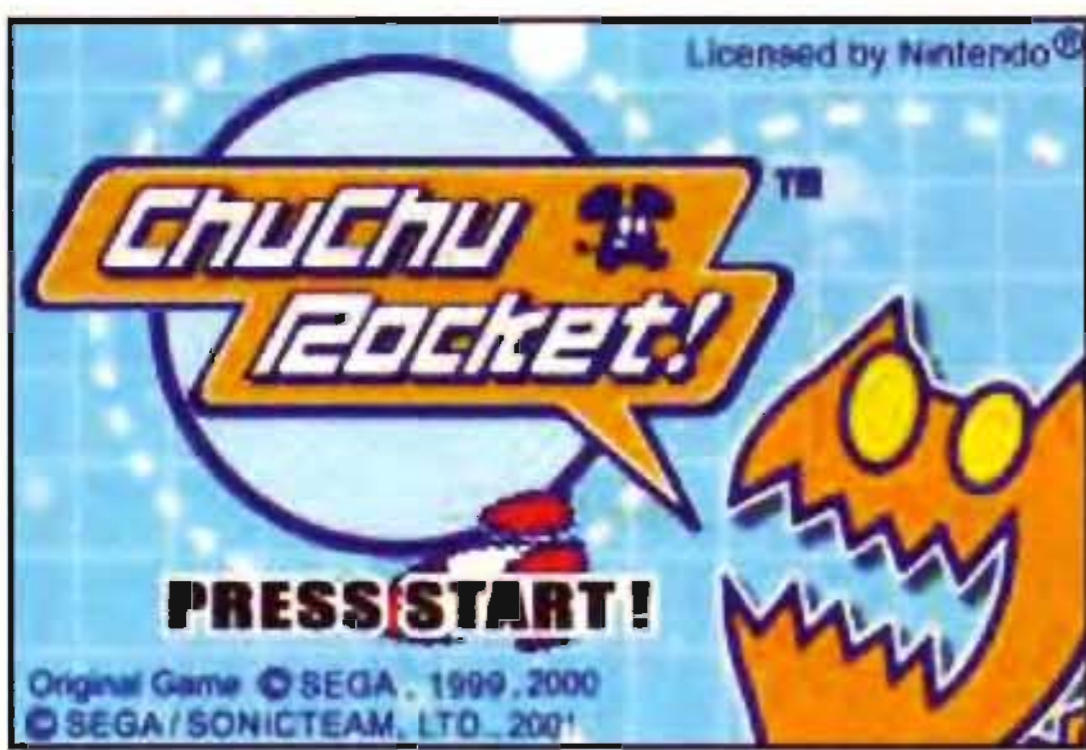
Из Erix можно выйти на «Змейку», нажав 789 или 123.

Из игры Contrary можно попасть в карточную игру, нажав на заставке 4456.



Прочитав эту статью, некоторые геймеры могут просто возмутиться: «Как можно этот более чем скромный игровой набор сравнивать с играми для Game Boy, не говоря уже о GBA?» Не торопитесь с выводами, вот вам заставка и скриншот игры Doom на **Nokia 7650!** Читайте следующие номера ВД!





SEGA FOREVER!!! Воистину, товарищи, это так. Несмотря ни на что, фирма живет и, хотя и не процветает, но продолжает творить. Теперь уже не для своих приставок, но разве это важно? Нет, она просто творит для всех нас на всех возможных платформах. Очередной, не побоюсь этого слова, — шедевр, появился на ГБА. Первые впечатления — ва-а-ууууу! Я думал, такие забавные штуки остались в прошлом, ан нет, ничего подобного! В общем, если коротко, это очередной пазл. Казалось бы, ну что нового можно еще-то изобрести? Нового — наверное уже нельзя (хотя это не утверждение), а вот вернуть и развить старое можно и нужно. Итак, (барабанная дробь), встречайте: Chu Chu Rocket, прямой наследник леммингов!



Для начала вспомним, чем же нам запомнились и полюбились предки этой игрушки. Стада наивных маленьких существ бродили по кишасим опасностями территориям, а наша роль состояла в том, чтобы целыми и невредимыми довести их до домика. При этом нам давались различные возможности, с помощью которых и нужно было устранять препятствия. В принципе, это было очень даже непросто, особенно на размашистых картах — единственная ошибка могла перечеркнуть все труды. Но зато цепляло очень даже сильно.

Нынче же тема такая — требуется загнать бегущих по замкнутой территории мышей в мышеловки (или свети их с разгуливающими котами), расставляя на их пути стрелки. Для игры нужна всего одна кнопка (повторное нажатие на уже поставленную стрелку меняет ее направление), вид на все это, соответственно, сверху. Направлений всего четыре, одновременно больше трех стрелок ста-

вить нельзя — поставленные ранее будут исчезать.

Что ж, очевидно упрощение задачи по сравнению с «Леммингами», но!.. Всех мышек нужно уничтожить за отведенное время! А дают его, как правило, ой как мало... Вот теперь и представьте такую картину маслом: вы попадаете на карту (слава богу, она хоть всегда размером ровно с экран), вам дают тридцать секунд, за которые нужно уничтожить полсотни носящихся по кругу с бешеной скоростью грызунов. При этом от мышеловки их отделяют кучи перегородок, и за отведенное время нужно не только составить в уме маршрут вывода мышек, но и успеть его осуществить.

Для начала нужно понять принцип их движения. С этим проблем нет — мышки бегают по часовой стрелке, а наталкиваясь на перегородки, меняют направление на 90 градусов. Стрелки нужно ставить как в том месте, где они непосредственно пробегают, так и в том, где они, по вашим расчетам, должны обязательно пройти после попадания на предыдущую стрелку. Таким образом, должен быть продуман и выстроен маршрут, ведущий тварей на погибель. Те стрелки, которые будут использоваться позже, лучше поставить заранее, но при этом нужно не забывать о том, что их одновременное количество ограничено.

Ну как, легкая игрушка? Да ничего подобного! Хотя ничего смертельного

тоже, в принципе, не наблюдается. Это и называется «разумный баланс», хотя новичкам будет все же сложновато.

Но не думайте, что игра ограничена только одним режимом простой гонки мысли со временем. К развлечению можно присоединить до трех друзей! Причем играть не только друг против друга, каждый сам за себя, но и по командам, а при желании вместе преодолевать трудности игры на прохождение. Если не нравятся предложенные карты или вы их уже прошли, — создайте свою! Прямо как в Battle City. И разумеется, достигнутые успехи никуда не деваются, а сохраняются.

Особо распинаться по поводу технической стороны игры смысла нет, но и совсем умолчать о ней было бы нечестно. «Святая геймерская троица»: графика-анимация-звук находится на соответствующем возможностям консоли уровне, визуально все смотрится превосходно, а нарочито «детский» стиль придает особый шарм. Управление, как я уже сказал, ограничено одной кнопкой, так что трудно сказать, плохое оно или хорошее...;

Что ж, дело леммингов живет, и это замечательно. Обретая новую форму, игра смогла сохранить идею. И привлекательность, что тоже важно. Так что готовьте мозги, разминайте пальцы и — вперед, на борьбу с грызунами!

Molotov



Shadow Dancer



Непросто мне рассказывать про эту игру. Уж больно противоречивые чувства вызывает данный картридж. С одной стороны — приличный side-scroller в отличном графическом исполнении, а с другой — какие-то мелкие, но очень неприятные детали, которые могут напрочь испортить все впечатление от игры. Так что я все-таки расскажу, а вы сами судите, хорошая она или нет.

С чего бы это начать? Жанр вроде бы уже определил, про графику тоже сказал... Ага! Вот про персонажа еще ничего не было! Значит так, героем этой игры является ниндзя, хорошо известный нашим геймерам под именем Джо Мусаши (хотя правильно фамилия этого Джо должна произноситься Мусаси), которому вздумалось наводить порядок в порушенном Нью-Йорке. Вот уж действительно заняться нечем. То ли в Японии Годзиллы совсем перевелись, то ли запрет на ниндзюков вышел...

Обычно воины-тени сражаются в одиночку, но только не наш, а то как-то скучно получается, вчера — один, сегодня — один. Совсем другое дело, когда путешествуешь в сопровождении... ну хотя бы верного пса! Собаки — они, вообще, животные очень умные, а эта — в особенности. Стоит ей посвистеть кнопкой ↑, как она тут же бросается на врага, правда, кусает его не насмерть, добивать придется самому.

Арсенал ниндзя включает два вида оружия: первое — это бесконечные

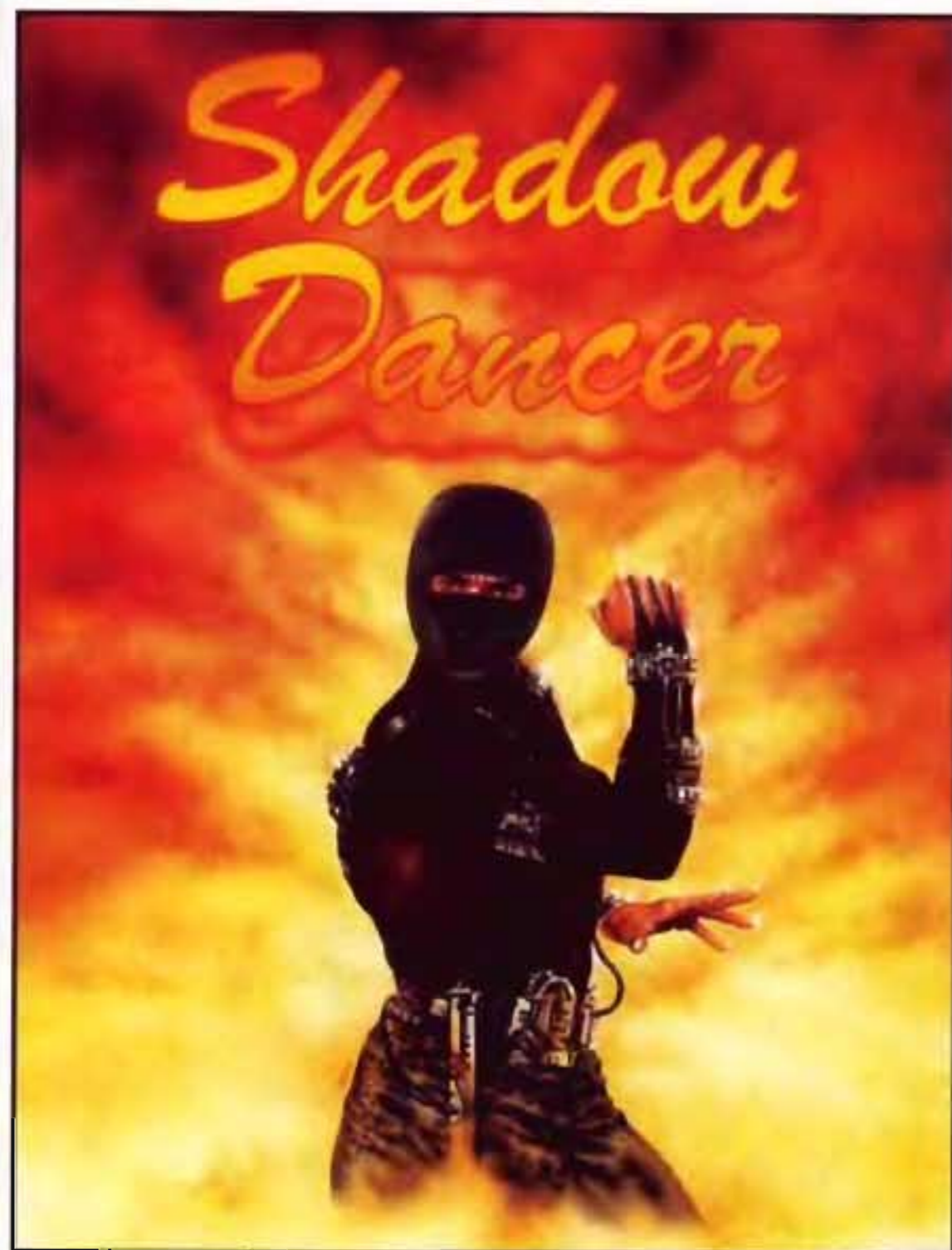
сюрикены, второе — замечательный меч. Переключение между ними отсутствует — вот вам и первый минус. По идее, ниндзя должен использовать меч, когда противник находится совсем близко, но делает он это почему-то не всегда. В то же время очень часто возникают ситуации, когда нужно нанести удар с лета или же рубануть перед собой, чтобы противник сам налетел на лезвие, а вот сделать этого не удастся. Тем более что от многих врагов сюрикены вообще отскакивают. Короче говоря, до профессионализма нашему герою далеко. Не говоря уже о том, что при наличии дистанционного оружия собака становится чисто декоративным наворотом геймплея.

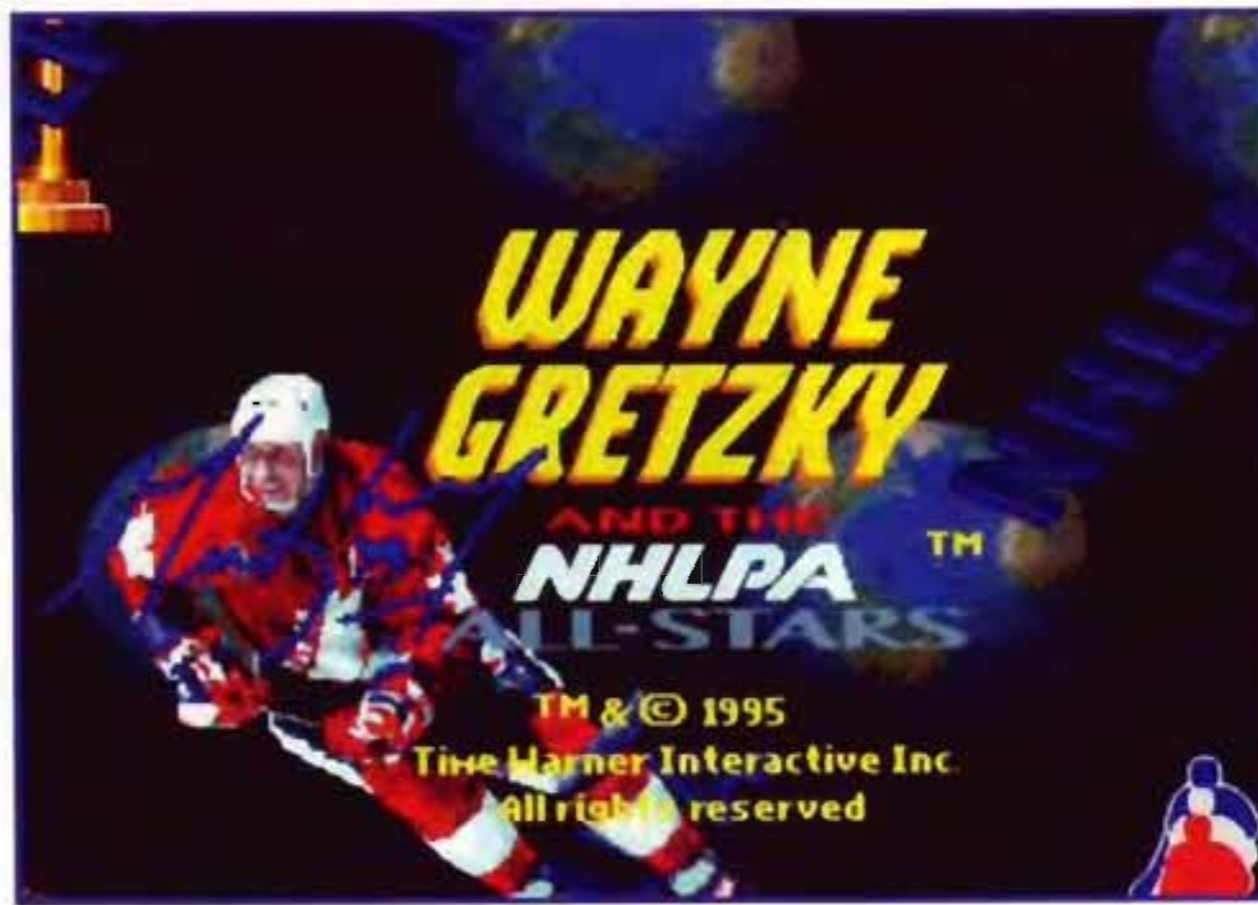
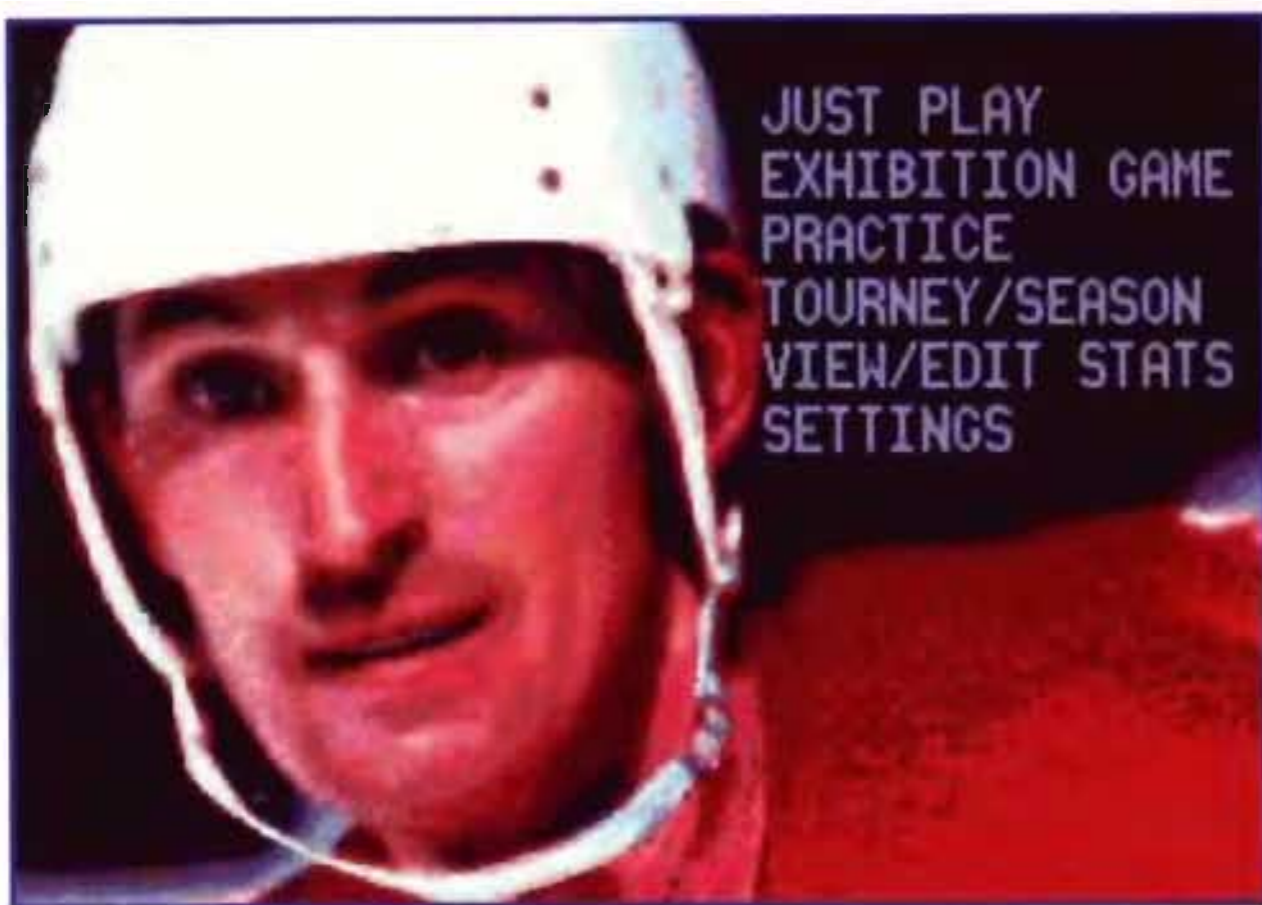
К счастью, в игру добавлен режим, в котором можно пользоваться только мечом. Это правильно, так рубиться гораздо интересней, и все было бы прекрасно, если бы прославленный ниндзя не был таким слабаком. Представьте себе, наш великий герой-одиночка, намеревающийся, ни много ни мало, спасти Америку, поддыхает с одного удара! Никакой сбалансированности между сложностью игры и такой падучестью персонажа нет и в помине. Словил в грудь свинец — отправляться-ка в начало этапа! А ведь это ой как здорово добавляет нервозности. Идешь... нет, даже не идешь, крадешься по уровню, одного врага срубил, другого, третьего собака заела, вот он выход! И тут какой-нибудь недобитый бандю-

га как хрястнет ножом в спину, и все — капут. А самое обидное, что враги-то все как на подбор выдерживают по два, по три удара, а наш малобюджетный герой в юности вместо того, чтобы упражняться как следует, вырезал сюрикены на всю оставшуюся жизнь. Так что даже если у вас хватит выдержки мужественно сносить тяжкие удары геймерской судьбы, к концу игры вы можете настолько войти в процесс, что вместо боевого клича «Банзай!», начнете издавать несколько иные возгласы, ибо русский язык велик и содержит массу хлестких выражений как раз на такой случай. И придется потом доказывать ворвавшимся в комнату родителям, что «ниндзю-ку хировато» — это по-японски значит «добрый вечер», а может быть даже и отстаивать приставку в поединке на утюгах. В общем, риск есть.

Хотя, наверное, я тут слишком сгустил краски, игра довольно интересная, и не обязательно рубиться в нее на сложности «very hard». Вот только уж больно герой в ней слабосильный. Помнится, давным-давно (в номере 18/1) сам Великий Дракон рассуждал на тему, насколько видеоигры о воинах-тенях соответствуют поведению этих самых воинов. Так вот, согласно критериям Великого Shadow Dancer получается самой «ниндзюшной» игрой про ниндзя. Чего только в жизни не бывает!

ANDY JR





Wayne Gretzky NHLPA

TIME WARNER INTERACTIVE

Хоккей — как много в этом слове... Что это? Это целый мир, живущий по своим правилам. Не так много существует видов спорта, про которые можно сказать то же самое. На первом месте все же футбол (в первую очередь из-за своей общедоступности и, следовательно, массовости), а вот вторую строчку в равной мере занимают как раз-таки хоккей и баскетбол. Но в хоккее есть что-то особенное, завораживающее. Когда на лед выходят настоящие профи, оторваться от ящика невозможно (я уж не говорю про поход на стадион). Прежде всего, это игра великих личностей. Это чем-то похоже на язычество. Здесь (как и в футболе с баскетболом) есть свои боги, на которых фанаты молятся, иногда посвящают служению им всю свою жизнь. И не забывают их после того, как они уходят со сцены. Не так давно закончил свою игровую карьеру великий канадец Уэйн Грецки. Двадцать лет ему рукоплескали трибуны лучших арен мира. Двадцать лет он восхищал своим помноженным на характер мастерством миллионы людей. Теперь он деловой человек, хозяин одного из клубов НХЛ и один из менеджеров канадской сборной. Но мы его помним в

первую очередь как игрока — неудержимого, острого нападающего, капитана сборной Канады, настоящего вожака, обладателя записи в книге рекордов Гиннеса (за семь результативных передач в одном матче) и бесчисленного множества как командных трофеев, так и личных наград. Спортивные симуляторы на различных игровых платформах — один из самых процветающих и «надежных» жанров. Абсолютно беспроегрышный вариант — каждый год фанаты будут послушно покупать все новые и новые продолжения любимых спортивных серий. Но есть второй путь: выбирается какой-либо спортсмен и под его именем делают «однообразную» (как правило) игру, реже — серию. Это тоже практически беспроегрышный путь — товар с таким названием даже не надо рекламировать; те, кто надо, такую игрушку любому купят. И вот в 1995-м году Сега посетила Wayne Gretzky NHLPA. Надо сразу сказать, что на тот момент уже существовали такие сильные проекты, как EA-шный NHL и Brett Hull Hockey, поэтому, чтобы занять свое почетное место, новой игре нужно было с ходу представить самые весомые аргу-

менты. И производители не посрамили того, чьим именем назвали свой продукт. Скажу даже больше — именно этот хоккей я считаю лучшим на Сеге, и сейчас коротенько и максимально подробненько объясню, почему. Начну с управления. Оно удобно, насколько это вообще возможно на трех кнопках. **С** — удар (можно зажать) \ отбор, **В** — пас \ переключение и **А** — ускорение. Да-да-да. Ускорение я не зря назвал в конце, потому что это самая важная кнопочка. Только скорость передвижения и мысли рождает истинное зрелище, а ни в одной из ранних версий игр-конкурентов его как раз и нету. Еще один важнейший момент — вид на площадку сбоку-сверху, а ворота расположены по бокам. Главный недостаток всех конкурентов, на мой взгляд, это как раз то, что и в NHL, и в ВНН вид был сверху, и ворота располагались снизу и сверху. Это неудобно и иногда даже нечестно в плане возможностей для обзора действия. В WG такого нет и не может быть в принципе. Следующий момент заключается в движке. Очевиден уклон в сторону аркады, что не есть плохо. Умышленно попораны некоторые законы физи-



ки ради того, чтобы сделать игру динамичнее и интереснее. При этом сохранены все настоящие команды и игроки сезона 93\94, что не дает оснований утверждать, что игрушка состряпана «от балды».

Самый спорный момент — AI и вытекающая из него роль личности в истории. Тут нужно сразу отметить, что речь идет не об интеллекте противников — он-то как раз вполне приличный (на нормальной сложности), а о партнерах по команде. Они умом не блещут и, что самое печальное, не умеют пользоваться ускорением. Таким образом получается следующее: вы перехватываете шайбу, например, у своих ворот, на всех парах несетесь по флангу к воротам соперников, сближаетесь с вратарем, хотите отдать острый пас на пяточок... А ближайший партнер в лучшем случае на синей линии! И это, к сожалению, хроническое. Но не стоит отчаиваться, ибо:

- 1) атаку можно начинать не сразу, а через пару секунд после того, как вы завладели шайбой;
- 2) можно проехать за ворота и выдать оттуда пас набегавшему партнеру;
- 3) есть возможность блеснуть личным мастерством и самому решить исход эпизода;
- 4) можно, наконец, просто не пользоваться ускорением.

Из всего вышесказанного так или иначе вытекает то, что чаще всего придется все же решать моменты в одиночку. Это не аксиома, отнюдь, просто так легче всего. Для тех же, кого это не устраивает, все три оставшихся варианта вполне применимы и дееспособны. Тут надо сразу же обмолвиться насчет сложности — игра очень легкая. На rookie даже трехлетний ребенок раскатает кого угодно, а на самой высокой сложности



Boston				LONG ISLAND			
PLAYER	P	G	A	PLAYER	P	G	A
A OATES	1	1	0	D P TURGEON	0	0	0
R BOURQUE	0	0	0	D S THOMAS	0	0	0
C NEELY	0	0	0	D B HOGUE	0	0	0
T DONATO	0	0	0	D M HAKKIOU	0	0	0
D SWANEY	0	0	0	T KASEHARU	0	0	0
R RENDERO	0	0	0	J REBENNN	0	0	0

RUSSIA READY				FINLAND READY			
C	LW	RW	D	C	LW	RW	D
SERGEI FEDOROV	PAVEL BURE	ALEX MOGILNY	SERGEI ZUBOV	TEEMU SELANNE	JARI KURRI	TEPPO SAARSTROM	TEPPO RUMMINEN
ALEXEI ZHITNIK	ARTURS IRBE			JYRKI LUMME			GOALIE

LINE SCORE 73 LINE SCORE 73

как раз оптимальное сочетание комповой соображалки и ваших способностей: и полной расслабухи не получится, и покрасоваться на льду особо сильно мешать никто не будет. А длину периода всегда ставьте на две минуты — чтобы не начинало приедаться.

Не вижу никакого смысла расписывать от и до каждую менюшку, скажу только, что тут все с этим как положено, — и вариантов игры несколько (чемпионат, товарищеские), и команды все (еще и сборные есть), и приятеля подсоединить можно, и торговать игроками, и составы регулировать, и тренироваться... Короче, полный джентльменский набор.

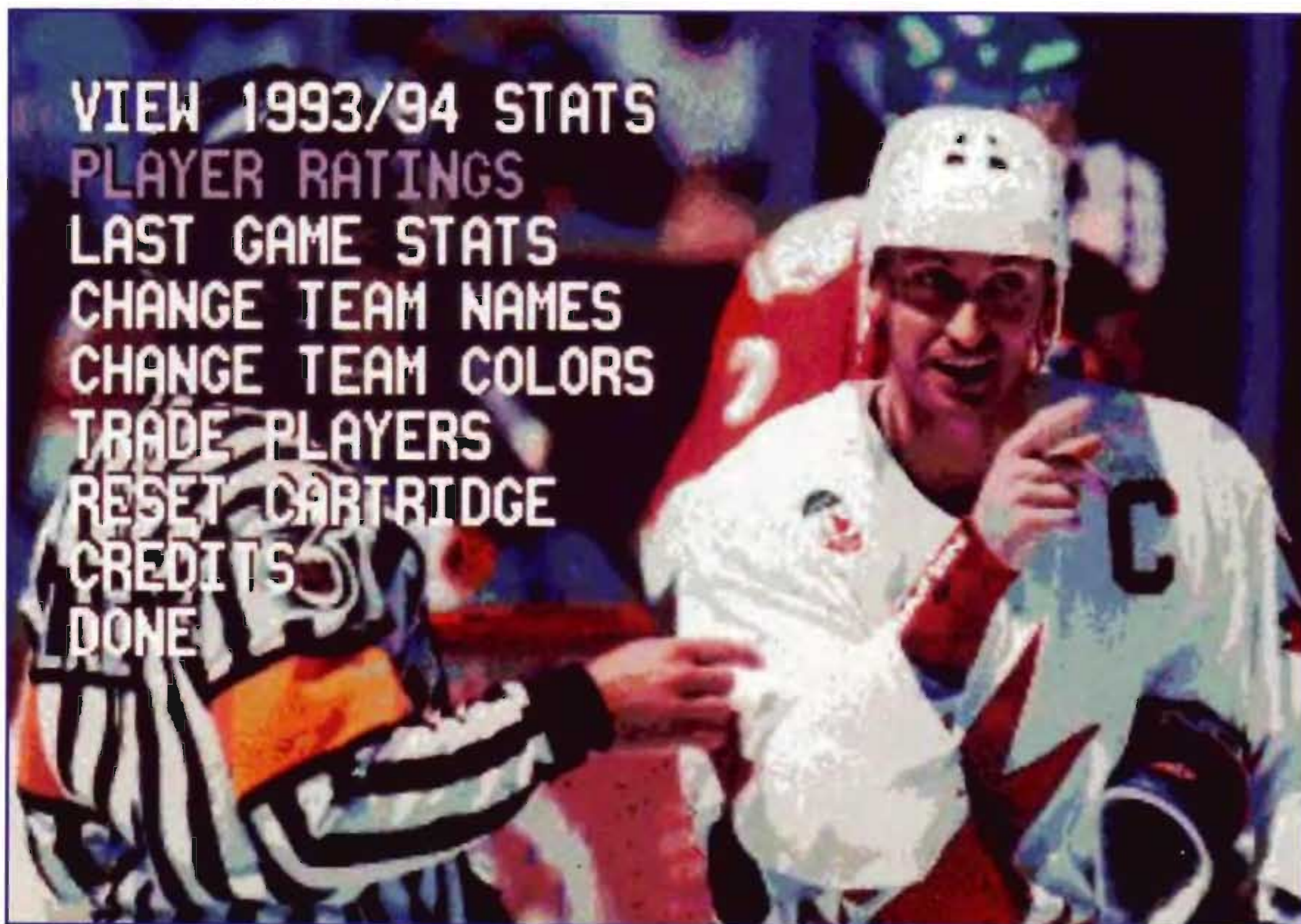
Отдельно хочется отметить только ситуацию с сохранением в чемпионате — нужна специальная литиевая батарейка. А так — все как у людей.

И, конечно, хоккей не был бы хоккеем, если бы не громогласная под-

держка трибун. Звуковое сопровождение действия вполне соответствующее, да и музыка в менюшках довольно приятная. Графика похуже, конечно, чем в NHL, но очень живенько и своеобразно.

Вот, в принципе, и все, что можно сказать об этой игре. Нет, мелочи, конечно, еще есть (например, видеозаставочки после каждого гола), есть и некоторые баги, но они не существенны. Игра забойная, захватывающая, особенно если играть с друзьями. К недостаткам геймплея со временем можно легко приспособиться и, просто не замечая их, получать огромное удовольствие от самого процесса. Так что рекомендую ее особо азартным людям, а также тем, кто устал от серьезных напряженных хоккейных баталий и хочет просто погонять шайбу ради удовольствия в компании с великим Уэйном Грецки.

Molotov



END OF PERIOD 1		
RUSSIA	GOALS	FINLAND
06		01
22	SHOTS ON GOAL	25
27	SHOT PERCENTAGE	03
01	PENALTIES	01
01	POWER PLAY GOALS	00





Pit-Fighter

PRODUCED BY
TENGEN
PROGRAMMED BY
LEE ACTOR & DENNIS KOBLE

«Первое правило Бойцовского Клуба: ни с кем не говорить о Бойцовском Клубе»

Нет, нет, эта игра, к сожалению, сделана не по гениальному фильму Дэвида Финчера, но именно такой эпиграф ей идеально подходит. Много, много, очень много видел я в своей жизни драк, бесчисленное количество жетонов просадил в свое время в аркадах на то, чтобы сделать «ультру» Идолу и просто убить Шао Кана. И уж никак не ожидал столько лет спустя встретить на старушке Сеге совершенно забытый, нигде не упоминавшийся, но при этом такой необычный файтинг. Изначально я об этой игре не знал абсолютно ничего. Но с первого боя понял, что это нечто совсем особенное. Впрочем, хватит эпитетов, начну рассказ. Начну? А с чего? Пальцы бешено стучат по кнопкам, глаза горят, губы шевелятся, произносятся беззвучные «заклинания»... Нет, честное слово, как же про это рассказать?.. На прохождение ушло примерно полчаса. Джойстик дымился в углу, голова пыталась осознать произошедшее. Настал момент, когда эмоции, наконец, вернули разуму законное место, и тот начал выдавать более-менее объективный анализ. Итак, данная игра — файтинг с сюжетом на тему подпольных бойцовских клубов, сделанный в 1991-м го-

ду фирмой Sega по лицензии фирмы Tengen. Сюжета, правда, как такового, нет вообще. Имеются три персонажа, готовые своим искусством рукопашного боя зарабатывать себе на хлеб под чутким геймерским руководством. Каждый из них вроде как (если верить начальной заставке) наделен своей техникой боя... Нет, про технику пока рано, сначала расскажу о графике. Именно с этого момента и начинаются все необычности. Сначала от увиденного глаза, привыкшие к миллионам полигонов, пестрым текстурам и 60 кадрам в секунду, могут просто заболеть. Графика в игре ОЦИФРОВАННАЯ. Ну-ка, ну-ка, про что вы сразу подумали? Расслабьтесь. Это далеко не Mortal Kombat. Это — на два года раньше. Качество оцифровки ужасает — сначала все может показаться просто разноцветными кучками чего-то непонятного. Чуть позже выяснится, что это герои и детали бэкграунда. Но все бы было ничего, если бы не анимация — ее чуть ли не меньше, чем в дендевом китайском «Мортале»! Не, в натуре, местами настолько все дергано и неестественно, что становится даже не грустно, а совсем наоборот — очень смешно. Так, уже слышу пронесшийся по аудитории вздох разочарования. То ли



еще будет! Я ведь еще про управление не рассказал. А оно очень простое: крестик — передвижение по изометрической арене, А, В, С — рука, нога, прыжок, соответственно. И что же плохого? Да ничего, если не считать маленьких таких глюков, — вы нажали влево, а он вдруг подпрыгнул, вы нажали вверх, а до него просто не дошло... Раздражает, хотя, справедливости ради надо отметить, что происходит это не очень часто. И что же остается? А остается сам БОЙ. Его атмосфера, которая, как ни странно, при всех очевидных визуальных недостатках получилась действительно необычной и уникальной. Тут стоит сказать, что основные ваши противники (за редкими исключениями) — не каратисты какие-нибудь, а сплошь панки, байкеры,



проститутки и прочие представители андеграунда, живущие по принципу Sex, Drugs & Rock'n'Roll. Арены также играют немалую роль. Особо впечатлительные могут подумать, что это ребята из Road Rash завернули в бар и устроили там потасовку. И, честно говоря, в такой обстановке немного нелепо смотрится трио главных героев, которые как раз-таки все из себя тхэквондисты-дзюдоисты или хрен поймешь, кто еще. Как там у Александра Сергеевича (Пушкина, в смысле) было? «Они сошлись. Вода и камень, стихи и проза, лед и пламень — не так различны меж собой...». Ну вот, выходят, значит, такие разноплановые товарищи друг против друга на ринг и... И начинается МЯСОРУБКА!!! Даже не пытайтесь сделать что-то осмысленно, просто молотите изо всех сил по кнопкам и все, а комп уж сам будет связывать все это в почти неповторимые и зрелищные комбо. Изредка сами собой будут получаться броски и суперы, комбинации ни одного из которых мне найти так и не удалось. И уж как минимум до конца боя у вас не будет никаких передышек: кулаки, удар ногой с разворота — противник в нокдауне — локтем сверху — контратака — наскок, бросок... Можно активно использовать на голове оппонента интерактивные предметы, такие как пустые бочки, стулья, даже целые мотоциклы, а также заточки и бильярдные кии. А



если один из противников вдруг решит отсидеться в углу, то добрые зрители, окружившие арену, быстро вернут его в центр ринга своими ногами и ножами. Также они с удовольствием помогут вернуться в драку вылетевшему от мощной серии ударов участнику и принесут обратно далеко укатившиеся тяжелые предметы.

Музычка разочаровала. Под такое дело вполне можно было бы ожидать чего-нибудь резвого и рок-н-рольного типа старого доброго Оззи Осборна (хотя бы приблизительно сделать это на Сеге вполне реально), а вместо этого лишь набор плохо связанных писклявых звуков. По ходу прохождения имеется что-то вроде заставок и регулярный бонус — бой со своим двойником до трех нокдаунов. И, конечно же, за каждую победу вы будете получать деньги, которые ближе к концу начнут представлять собой большую зеленую кучу, лежащую у ваших ног. Кстати, очень интересна система продолжений — у вашего бойца есть... жизни! Вас забили, а вы тут же вскочили и в

атаку — лишь на жизнь меньше стало. Но только учтите, что здоровье после поединков не восстанавливается.

Вообще игра больше напоминает прикол или разминку перед чем-то серьезным. Но, тем не менее, это абсолютно самостоятельный продукт, перепутать который ни с чем просто невозможно (небольшое сходство, пожалуй, разве что с Wrestlemania). Для меня она стала откровением — давно так не отрывался. Действительно, иногда можно закрыть глаза на внешнюю убогость, дабы обрести нечто большее. Например, азартное времяпрепровождение. Лучший термин, которым можно охарактеризовать сей шедевр — «безбашенная». Не обещаю, что она обязательно должна всем понравиться, но не избалованные или просто веселые люди удовольствия от нее, скорее всего, получают, и может быть даже большое. Такое, какое получил я, чего и вам желаю.

Molotov





RoboCop vs Terminator



Рапорт Робокота о проделанной работе по спасению мира

Вышел на патрулирование одной из грязных улиц Детройта в 0 часов 26 минут. Машину не дали, говорят, что их у меня слишком часто взрывают.

Nota bene. *Вниманию руководства. Прошу воздействовать на командование, чтобы мне выдали БТР.*

Вроде поначалу все было спокойно. По ветру летал всякий мусор, добропорядочные граждане спали. В ночи были слышны далекий гул машин и истерические крики помойных кошек. Внезапно от меня отрикошетила пуля, и откуда ни возьмись, как из рога изобилия, посыпались криминальные (наверное, страдавшие бессонницей) элементы. Я стрелял, они стреляли. Все бы было хорошо, да вот только моя дешевая броня... Покупаю на собственную зарплату у мексиканских барыг, на хорошую заграничную бабок не хватает.

Nota bene. *Вниманию руководства. После передачи меня из ОСП городу мне начислили кое-какую зарплату, но до следующей мне не дожить. Прошу выдать мне надбавку за вредные условия производства, а то на одном детском питании не очень-то навоюешься.*

Эта броня как-то неважно сдерживала вражеские снаряды. Если бы не моя знаменитая реакция, лежать мне на кладбище всякого разного метал-

лолома. Когда же улица стала заканчиваться, на меня выпер здоровяк с дробовиком. С ним я долго не возился, так как его пупок для пуль был все равно, как маяк для кораблей.

После скоротечной разборки с толстяком я принял тревожный сигнал о захвате заложников (прикиньте: их всех вытащили из постелей и они так и находились в скрюченном положении в ночных пижамах). Пришлось мне их спасти, а потом отбиваться от их благодарных речей и поцелуев. Прыгая под прицельным огнем противника с лестницы на лестницу и лазая по трубам, я нечаянно набрел еще на одного толстого типа. По выносливости он оказался не лучше упомянутого выше, и «маячок» был на месте. Потом на меня выпер парень, одетый как рокер. Живучий оказался гад. Стрелял он в меня из автоматического оружия. Но я успел его повалить. Как вдруг, растрепанный, он поднялся и взялся за старое. Я его снова повалил. И тут я впервые увидел этот металлический скелет. Я еще даже толком и не понял, что это или кто это, а скелет, моргая красными глазами уже навалился на меня. Ну я, понятно, разозлился и стал палить в него, сопровождая стрельбу громко произносимыми ругательствами (ребята из участка заставили текст выучить, сказали, что против-



ник от этого тупеет. Действительно помогло).

Не успел я отойти от места разборки, как один стукачок шепнул, что мой старый знакомый Кейн (помните, этого бандюгу соратники восстановили по ДНК-технологиям) что-то недоброе замыслил сотворить на еще только строящемся небоскребе. Я-то надеялся, что там лифты успели пустить и хоть прыгать не придется, ведь амортизаторы еще два года назад изнашивались (их я постоянно реставрирую опять же на свои кровные). Но нет, здесь я не только был вынужден прыгать, но и ползать, пробегать сквозь разрывы газовых труб (работают почище огнеметов) и отстреливать взбесившихся строительных роботов. В те минуты я только и думал о том, как я доберусь до Кейна и засуну ему ствол в одно место, а после нажму на гашетку (от этой мысли я так громко гоготал, аж некоторые бандюки, испугавшись, от этого падали вниз).

Приложив поистине героические усилия, я добрался-таки до Кейна. Выперся он в своем металлическом облике, нагло заявил, что отомстит за прошлые обиды и с ехидцей поинтересовался, как мне его ловушка? Блин! Только сейчас до меня дошло, что тот жучара, что шепнул мне про этого «металлиста», был его человеком. Ну попадись он мне в руки, я его отправлю на Солнце в мусоровозе! (не для протокола). Пришлось мне попрыгать через него по лестницам и трубам (захлопнул, гад, выход и так и норовил затоптать), изредка постреливая в его сторону. Ценой потерянной левой руки я его отключил, а мозги выбросил в канализацию, пусть плавают в компании того же, на что и он сам похож.





После небольшого ремонта (за счет городских властей. Спасибо, но можно бы и получше), меня отправили на заброшенный химический завод. По некоторым данным там орудует кучка террористов и чего-то химичит. Единственное, что мне там не понравилось, это зловонные химические отходы. Вдобавок, я чуть в них не сварился. Обжог пятку, но ничего страшного, залепил изолентой и побрел дальше мочить криминал. Кстати, я и не догадывался, откуда у преступников такие технические средства, но решил кое-куда наведаться после разборки с легким кибер-танком. Танку я отстрелил башню и отправил на склад (мало ли что, вдруг запчасти у меня закончатся) и, после недолгих раздумий, направился в офис ОСР. Наверняка, такие игрушки — их работа, и тот скелетоподобный робот мог появиться только от них

(это я позже узнал, что сильно заблуждался). Поначалу все шло неплохо, но чем глубже я спускался, тем большее сопротивление мне оказывали. Да еще заложники дергались во все стороны и мычали (им кляпов понавставляли), тем самым выдавая мое местонахождение. Да, я не против, что меня показывают по «ящику», но мне не нравится, когда под моей физией висит табличка «Wanted».

Nota bene. *Вниманию руководства. Полагаю, что давно пора снять новый фильм со мной в главной роли. Это бы способствовало наведению страха в криминогенной среде и разрешению моих текущих финансовых проблем.*

Все-таки я добрался до кабинета президента, хоть и полупобитым. Но вдруг знакомое ляганье, и навстречу мне вышагал ED-209. Прошлые встречи всегда оказывались плодотворными для проверки моей брони, но когда на мне висит второсортная контрабанда, лучше побережись. Я сходу отстрелил ему пушку, но палить в меня он не перестал. Даже когда я сорвал с него «крышу», он продолжал брыкаться своими лапами. Пришлось приступить к ликвидации...

Поболтав по душам с президентом ОСР, я понял, что оснащение террористов это не их «заслуга». Я страшно разогрелся от стыда и, непрерывно извиняясь, ушагал прочь из его офиса.

Nota bene. *Вниманию руководства. Судебные издержки и штрафы за последствия погрома, учиненного мной в ОСР, прошу отнести на счет городского бюджета, а не вычитать из моей зарплаты. Денег у меня все равно нет.*

По возвращении в участок ко мне подбежал испуганный бомж и рассказал о нескольких скелетах из металла, проходивших мимо него (он был накрыт картонкой, и его не заметили). И еще он поведал, что они просачивались сквозь стену и исчезали в ней. Я сразу понял, о каких скелетах идет речь. Он мне показал туннель, где укрывался во время этих событий, и даже стенку, куда они вошли. Просканировав эту стену, я заметил голографический проектор и раздвижные двери. Так как ключа у меня не было, я взорвал эти воротца и... робо-скелеты повалили на меня так, что я только и успевал перезаряжать оружие. Мешало, что в этом туннеле находились мирные граждане, которые явно тут оказались не по своей воле. В конце туннеля меня встретил еще один скелет, еще более мощный. Мне пришлось с ним повозиться, но моя взяла. Изучив строение робота, я понял, что эти технологии не земного происхождения. Побродив немного, я натолкнулся на какой-то прибор. Запустился он сам, и меня поглотила яркая вспышка. «Ну все, — подумал я, — мне финиш».



ROBOCOP VS TERMINATOR



ELECTRONIC ARTS





Но тут я появился в каком-то комплексе, где меня явно ждали. Мне предложили сдаться и подчиниться какому-то Скайнету. Я так понял, что это их босс. Из укрытия я спросил, кто они и чего им, собственно, надо? Ответ не заставил себя ждать: «Мы — терминаторы, а ты — позор кибертехнологии». Ну тут я не выдержал и начал их мочить налево и направо. Такого оскорбления в мой адрес еще никто не наносил (хотя бывало всякое, особенно от русских), и это меня особенно взбесило. Перед выходом из здания меня задержал один пулеметчик. Он паршиво стрелял, но зарядов не экономил. Не успел я разогреться, как он вырубился. Даже допросить его не успел, чтобы узнать, где это я очутился.

Прогулявшись немного по поверхности, я понял, что здесь кто-то поиграл в атомную войну. Вновь спустился в подземелье, и тут же на меня напал оранжевый терминатор (так они сами себя называли). Крутой парень. Был...

Но это была не последняя встреча с такой моделью киборгов. В темноте я набрел на связанного человека. Он меня очень сильно испугался (явно сюда моя популярность не добралась). Но когда я его освободил и поговорил с ним, он успокоился и поведал историю своего мира. Мне она очень не понравилась. Тут машины вышли из-под контроля и учинили ядерный бедлам. Ладно у нас, спутник с лазерной установкой палить начнет по Земле, и несколько президентов погорят от него, но чтоб такое! И за главного у них тут мозг Скайнет (да-да, тот самый, которому мне предложили сдаться). Но зачем они приперлись в наш мир, он не знал. Постепенно я добрался до самого низа этого сооружения. Меня чуть не спихнул с трубы, по которой я лез над огнем, неведь откуда появившийся гигант (почти ED-209, только

мощнее). Я понял, что предстоит нешуточный бой с этой железякой. Прыгая по трубе через него, я палил из оружия, оказавшегося у меня под рукой. Был момент, когда он явно меня побеждал. Особенно, когда я в прыжке зацепился за него, он меня так шарахнул разрядом электричества, что я чуть не грохнулся в огонь. Но все же человеческий разум посильнее оказался, и его я замочил. После мрачного подземелья я попал в другой, ничуть не лучший подземный комплекс. Здесь моей, давно требующей кап. ремонта железной шкуре пришлось почувствовать на себе всю мощь гнева хозяина этого мира. Но так как мной двигал конкретный приказ «служить и защищать», я ринулся в бой. И кто только на меня ни напал! Жуть!

Весь помятый и закопченный от попаданий и взрывов я добрался-таки до лифта. Но путь был прегражден пулеметчиком. Тут я действовал по той же схеме, что и в прошлый раз, но более осторожно. Кто его знает, что за ним? Проехавшись в лифте, я попал в более-менее красивое помещение. Но любоваться обстановкой и выжженным пейзажем за окнами мне не пришлось. Не успел я отдышаться от прошлого боя, как в меня полетели новые заряды из всевозможных вражеских установок. Не обошлось и без терминаторов, но эти голубчики воспринимались мной на тот момент как сами собой разумеющиеся. Погуляв недолго под свистом пуль (точнее, бластеров), я услышал грозный голос. Мне он предлагал перейти на его сторону и все возможные блага для моего металлического тела.

Nota bene. *Вниманию руководства. Тут мне всякие терминаторы предлагают всяческие блага, а вы суточные заплатите не можете. Смотрите, вот возьму и соглашусь перейти к ним. Хотя бы на полставки.*

Я не растерялся и спросил, что, собственно, он забыл в моем мире? Оказывается, они не туда переместили своего бойца, и тот, разведав все, доложил, что здесь человеческий мир, и все такое. Скайнет не любил, нет, даже ненавидел людей и решил у нас нагадить. После этого, не долго думая, я его послал в одно место, и он сильно на меня обиделся. А что мне его обида, ствол в руке и танки наши быстры. Пошел я дальше и вошел, кажется, в тронный зал. Или как он у них называется? Там я впервые увидел этого Скайнета. Ну урод, скажу я вам. Даже Кейн по сравнению с этим поганцем — красавчик. Здоровый череп из металла, а уж как ругается — ребятам из нашего участка и не снилось. Про себя я подумал, что все-таки у него есть человеческие корни, так выразиться может только человек. Но философствовать было некогда — кроме брони, в мою сторону полетели всякие шары, ракеты и разный хлам. Да и терминаторы так и норовили вылезти то спереди, то с тыла. Комбинируя свои и запоминая его смертельные атаки, мне удавалось удачно попадать в его голову. Усложнялась эта методика тем, что после нескольких точных попаданий он менял тактику ведения огня и полета своих шариков. В конце концов он начал сильно пыхтеть и в огненных сполохах опустился вниз и отрубился.

После победы все терминаторы зависли, и я вместе с местными жителями решил отпраздновать эту хорошую новость.

Nota bene. *Вниманию руководства. Прошу произведенные мною траты на выпивку с гражданским населением оплатить мне по статье «Представительские расходы».*

Немного задержавшись на заводе Скайнета, я сделал апгрейд и теперь как новенький. Через некоторое время я вновь попал домой и занялся составлением рапорта, который вы, наверное уже дочитали (если добрались до этого места).

Nota bene. *Вниманию командования. Еще раз настаиваю на выдаче мне БТР, а то ту машину, которую я позаимствовал у горожан в качестве трофея за выполнение этой миссии, уже взорвал один наркоман.*

Badger, г. Ставрополь



Mega Turrican

1994 Data East, Inc. 1994 Factor 5
Published and distributed by SONY
Electronic Publishing Ltd.



Что произойдет, если попробовать смешать разные игры, например, Contra и Super Mario? Вы ответите, что получится ерунда, и в целом будете правы. Но в самом начале 90-х годов на приставке SEGA Mega Drive вышел очень неплохой боевичок Turrican (в некоторых странах игра называлась Universal Soldier), ставшая исключением из общего правила. В игре юный боец Брен Макгуир (Bren McGuire) предстал в мощном киберкостюме собственной сборки «Туррикан» («Turrican»), позволившему герою отразить инопланетную агрессию.

Спустя пару лет тот же враг по прозвищу Машина (Machine) с полчищами роботов неожиданной атакой захватил Землю, победив войска Объединенных Планетных Свободных Сил (UPFF), и будущее для землян обещало весьма мрачные перспективы. Брен получил от UPFF запрос о помощи, при этом на экране монитора увидел юную очень красивую и заплаканную девушку. Других героев не нашлось, и Брен решил снова действовать самостоятельно, используя свой весьма усиленный киберкостюм. Заставка напоминает манга-стиль рисования, а музыка в игре заслуживает высшей оценки.

Управление персонажем:

— стрельба — кнопка B;
— прыжок — кнопка C. Если при прыжке удерживать крестовину джойстика зажатой ↑, «Туррикан» свернется в колесо и покатится в нужную сторону, отражая большинст-

во вражеских атак. Одновременно нажав B, будете выпускать мощные бомбочки. Но и бомбы, и «колесо» расходуют энергию, так что не увлекайтесь;

— зажав A, прицельтесь в нужное место, затем, отпустив A, вы выпустите плазмеверевку. Этот прием позволяет не только забираться в труднодоступные места, но и уворачиваться от некоторых врагов;

— кнопка X — использование смарт-бомб, прибегайте к ним только в особых случаях.

Энергия костюма показана в правой верхней части экрана, таймер расположен в центре сверху. Не уложите в отведенное время — потеряете одну жизнь персонажа.

Игра состоит из пяти этапов.

Этап 1. Лаборатория

Брен высадился в тылу врага, на территории биологической лаборатории. Кругом снуют мелкие роботы, умеющие летать, но почти безвредные. Их можно расстреливать, а также прыгать на них сверху, словно Марио. В больших колбах содержатся тварюшки, похожие на гигантских черепах, но с шестью лапами. «Шестилапов» и остальных врагов можно только расстреливать. Большущие мокрицеподобные создания, заметив вас, сворачиваются в колесо и тоже начинают катиться по полу. Пока не развернутся, даже смарт-бомба бесполезна. Попадают пасти-пушки, выплевывающие по одному выстрелу, и здоровые киборги в зеленой броне. Жизнь скрашивают серые контейне-

ры. Разбив их выстрелом, находим разные призы:

— красный шар — стрельба по верной траектории, как в игре Contra;
— зеленый шар — лазер. Мощные выстрелы по прямой траектории;
— белый шар — «рикошет». Кроме очереди по прямой вверх и вниз, вылетает пара энергосгустков, вдобавок рикошетищих от стен;
— сердце — аура, восстанавливает энергию «Туррикана»;
— миниракета — добавляется к обычному оружию, периодически выстреливается и самонаводится;
— зеленая завитушка, похожая на букву «E», создает вокруг персонажа энергополе с полной защитой;
— минитуррикан — дополнительная жизнь.

На этом и всех других уровнях с неизвестной целью рассыпаны алмазы, количество подобранных вами за чем-то суммируется в конце этапа.

Добравшись до подбосса — оранжевого червя, который не вызовет у вас особых проблем, все же будьте повнимательней. Поднявшись наверх и собрав все, что можно, спуститесь на подъемнике, потом подпрыгните на нем и сразу соскочите с него. Подъемник уйдет обратно наверх, а вы, спрыгнув в отверстие под ним, найдете справа и слева два секрета. Далее аккуратно пропрыгайте по раскачивающимся платформам, а после спуска пройдите «огнеметный» коридорчик, где платформы, если вовремя с них не соскочить, могут раздавить вас о потолок. В конце первой зоны идет спуск на большом подъемнике вглубь планеты под непрерывные попытки

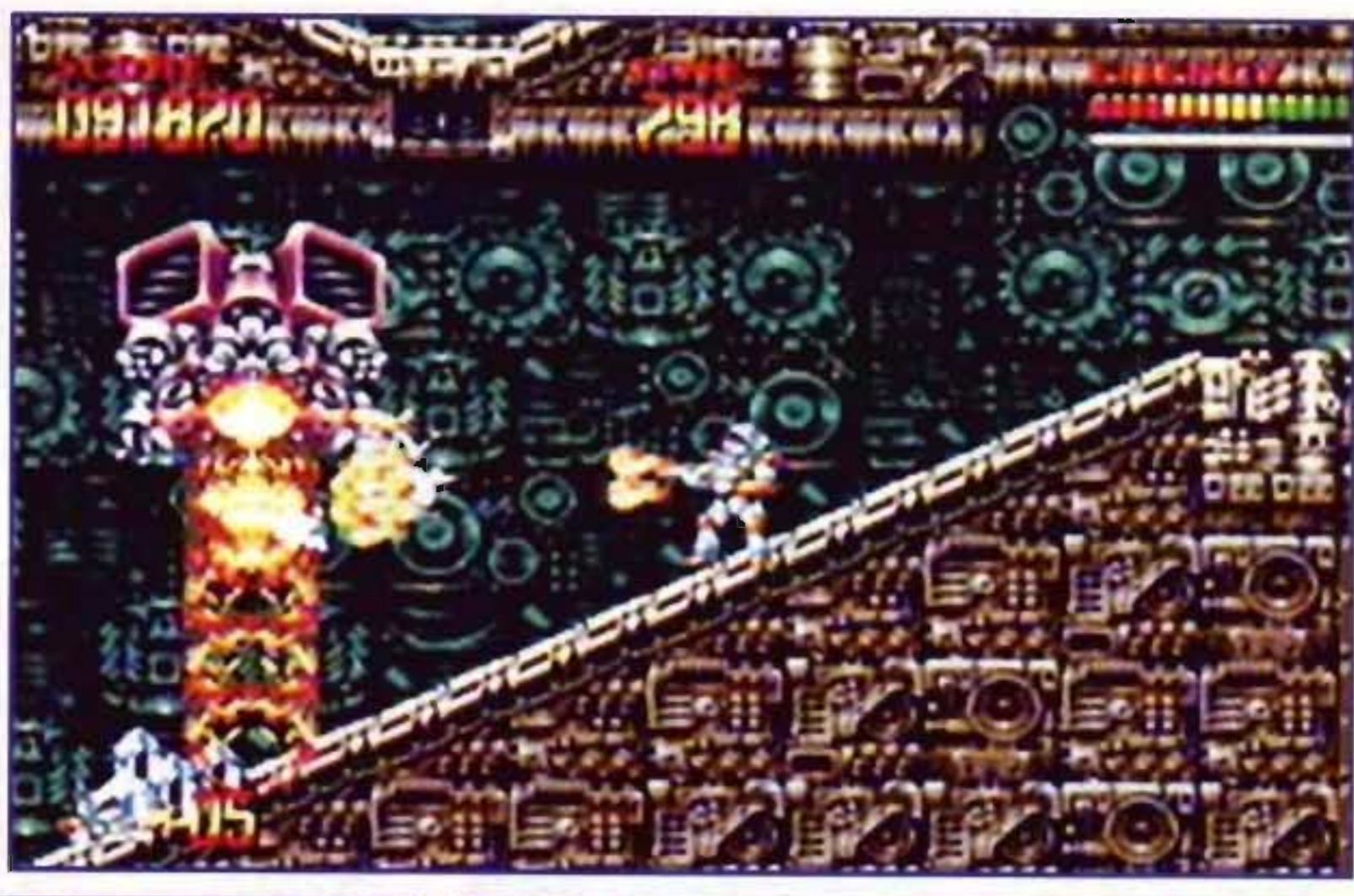


64 ДРАКОН

МЕГА ТУРРИКАН



МЕГА ДРИВ



которых, впрочем, несложно увернуться. Не столь труден босс, сколь труден путь к нему.

Третья часть этапа похожа на первую. В конце его Брен обнаружит огромную самку чужих. Старайтесь не напороться на хвост твари, когда уворачиваетесь от плевков из пасти самки и других ее атак. Расстреляйте ей морду, после вашей победы страшный план по использованию чужих в захвате Земли провалится.

Этап 5. Последний бой

Вот и завод, где Машина налаживает производство боевых роботов и киборгов. Проверяйте стены на наличие тайных проходов. Не попадите под пресс, сразу раздавит.

Первый босс — охранная система. По кругу разъезжают две пушки, постреливая по центру. Мне удобнее показалось соскочить на конвейер слева и оттуда их расстреливать, так как вражеские выстрелы до меня уже почти не долетали. После, во время спуска, не пропустите в стене справа тайный проход. Затем навстречу вам выйдет огромный робот, похожий на обычных, с которыми встречались еще с начала игры, но в несколько раз больше размером. Дождавшись, когда он

остановится, зайдите сзади, запрыгните ему на спину и расстреляйте блок управления, торчащий сверху. Поднявшись затем по площадкам наверх, слева под самой верхней пушкой найдете секретный проход.

Последний охранник похож на босса из Super Probotector на SNES. Гигантские руки приподнимут дверь ангара, явив огромный стальной череп. Затем сверху посыплются металлические части, а из глазниц черепа в вас полетят энергосгустки. В нужный момент свернитесь в колесо, запустите под глазницы черепу бомбочки, и враг быстро успокоится.

Вот и сам Машина. Вначале в центре экрана зависнет гигантская голова. Из глаз периодически вылетает пара лазерных лучей (от них легко увернуться), а изо рта, по которому и надо стрелять, будут выпускаться два самонаводящихся и труднорасстреливаемых энергосгустка. Тут уже сложнее, но вы справитесь.

Когда вы разделаетесь с головой, по-

явится главный враг собственной персоной. Он телепортируется слева направо, потом в центр и опять оказывается слева, запуская зеленый плазменный шар, нехило отнимающий при попадании энергию, и бомбу, скачущую с серией взрывов по экрану. Зато босс расстреливается в любую часть тела, так что, потратив несколько смарт-бомб и жизней, вы быстро уничтожите врага теперь уже окончательно.

Благодаря мужеству Брена мир снова вернулся в галактику. Вместе со спасенной красавицей Юко, с которой Макгуир разговаривал в начале игры, наш герой встретил первый мирный рассвет. Планета, откуда прибыл во второй раз враг, была установлена, но не исследована, и Брену предстояло на нее отправиться с миссией нанести чужим превентивный удар и оградить мир от опасности новой войны. Финальная заставка, рассказывающая об этих событиях, оказалась весьма проста, зато финальная мелодия, которой, кстати, нет в опциях музыкального теста, просто очаровала меня.

Игра о приключениях Макгуира на вражеской планете выходила на Super Nintendo под названием Super Turrigan 2, в который мне, к сожалению, не довелось поиграть. Если кто проходил эту игру, напишите мне, пожалуйста.

Огненный Лис

P.S. Привет Раптору и Alien 3.





PlayStation

Tomb Raider 2



1) На первом уровне, в коридоре, где на вас справа и слева надвигаются плиты с шипами, на полу лежат патроны для автопистолетов, но взять их без потерь, как правило, не удастся. Чтобы с этим справиться, сделайте следующее:

— убегая от двух катящихся камней, подбегите к шипам поближе (1) и прыгайте. Лара должна приземлиться на одной линии с патронами;

— СРАЗУ ЖЕ прыгайте вбок и, взяв патроны, прыгайте вперед и цепляйтесь за край. Если все пройдет удачно, плиты с шипами вас даже не поцарапают.



2) Уровень OFFSHORE RIG, сокращение времени добычи патронов: — воспользовавшись секретом из номера 59, выберите на балкон;

— из положения, показанного на картинке 1, прыгайте к самолету, удерживая →. Лара приземлится на нос самолета (2);

— бегите к люку, проваливайтесь в него, и пистолеты ваши.



3) Прочитав свой секрет в номере 61, я понял, что написал не совсем точно.

Прыгать в комнату с замыкающим ключом надо не из угла, а встав лицом в угол (1). Обрато вернетесь тем же способом. Если не получилось, Лару надо не сдвинуть, а повернуть налево.



4) Забираемся на непокорный выступ на уровне LIVING QUARTERS:

— (1) прыгаем вбок. Направление прыжка — желтая стрелка. Красная — место назначения; — скользя по склону, прыгаем (2) и (3) цепляемся;



— продвигаемся подальше направо и подтягиваемся (4).

5) Уровень TIBETIAN FOOTHILLS.

Перепрыгнув через снежные комья первой лавины и увернувшись от второй, вернитесь назад и разбейте ледяную стенку. Коридорчик за ней приведет вас к барсу и автопатронам.

6) Сокращение пути к домику лыжников на этом же уровне:



— с уступа, с которого надо спуститься вниз, прыгните на уступ слева (1); — если правильно занять позицию (2), то с него можно запрыгнуть на уступ перед площадкой с домиком. В полете удерживайте X.

Хадсон, г. Москва

Libero Grande

Режим «1998 World Cup France mode». Выберите «International Cup» и выделите «New game/Continue». Затем, зажав L1+R1+L2+R2, нажмите O. Все команды станут теми же самыми, как участники чемпионата мира во Франции.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Fear Effect 2: Retro Helix

Пройдите игру на любом уровне сложности и сохраните результат. Начните новую игру с сохраненного файла и дождитесь, пока закончится вступительный ролик. Когда Рейн исчезнет с экрана, слева вы увидите маленькую командную панель. Подойдите к ней — должна возникнуть привычная опция USE. Нажмите Δ и введите один из следующих кодов:

11692 — все оружие;
61166 — бесконечные патроны;
10397 — режим больших голов.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

A Bug's Life

Секретный тренировочный уровень. Начните игру на тренировочном уровне и выполните все задания Mr. Soil. Затем прикончите всех пауков, прыгая на них, и получите доступ к секретному тренировочному уровню. Закончите его успешно, и вам покажут три ролика.

Slink, г. Москва

Ehrgeiz

Режим гонок на трассе: на экране «Press Start» нажмите L1+START.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Dark Stone

Как избавиться от трат на еду? В одном из заданий жители деревни просят вас вернуть им Рог изобилия, который украл у них колдун. Когда вы раздобудете Рог, не спешите отдавать его селянам, а потрубите в него, и запасы вашей еды пополнятся. Но не перестарайтесь, а то селяне помрут с голода.

Legolas, г.Анапа, Краснодарский край

Um Jammer Lammy

Призовые уровни Parappa. Успешно закончите игру, вернитесь на экран выбора уровня, нажмите → и держите, пока не появится надпись Bonus Parappa Levels.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

MTV Sports: Skateboarding

Режим хитростей. Введите в качестве имени PASWRD в режиме Lifestyle Mode, и вы откроете все парки, доски, костюмы и всех гонщиков.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Final Fantasy IX

На втором диске, когда вы окажетесь в Трено, ваш отряд разделяется. Потом вам предлагают посмотреть два ролика. Если вы выбрали первый ролик (где Даггер знакомится со древними традициями Трено), то в момент появления иконки с восклицательным знаком нажмите X, и просмотр ролика обойдется принцессе на 500 монет дешевле.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

V 2000

Во время игры нажмите и удерживайте R1, после чего нажимайте:

□ → △ □ R2 R1 △ → — выбор уровня;
X → △ □ R2 △ → △.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Yu-Gi-Oh!

Пароли для Game Boy Advance, которые привел Game Kid в 62 номере BD, действуют и на PlayStation.

Mr. Ice, г. Истра, Московская обл.

Side Pocket 3

Скрытые опции. Выберите Story, на экране выбора бильярдного стола зажмите L1+L2+R1+R2 и нажмите SELECT+START.

Чтобы сыграть на Inner Trick, выберите Trick Game, затем «The Number» и «Game Count», подсветите курсором Exit, нажмите разом четыре шифта и выйдите с экрана.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Medal of Honor 2: Underground

AUTODINGUO — игра заканчивается за одну минуту. Но вы можете получать премиальные секунды за уничтожение врагов (10 сек. за каждого).

Pirat, г. Петровск

Gunner's Heaven

Дождитесь, пока демонстрация пройдет один полный цикл. Затем на титульном экране нажмите L1+L2+R1+R2+SELECT. Текст «Push Start» сменится на «Secret Code», за которым следуют две буквы: левая — U или D, правая — T или X. Теперь введите:

MA — старт со второго уровня;
UT — старт с третьего уровня;
RH — старт с четвертого уровня;
MK — старт с пятого уровня;
HT — старт с шестого уровня;
CM — игра с маленькими персонажами;
QB — игра с огромными персонажами;
YI — старт с девятью бомбами;
TY — способность убивать с одного удара;
SS — 999 секунд для улучшения вооружения.
Если ввести код SV, а затем нажать START, то во время игры кнопки второго джойстика будут выполнять следующие функции:

↑ — максимум силы на 10 сек;
↓ — регулирование голоса;
← — изменение характеристик огнестрельного оружия;
→ — переход на следующий этап;
X — максимум силы на 30 сек;
△ — непобедимость;
○ — увеличение запаса бомб;
□ — смена оружия у персонажей Axel и Ruka.
Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Mortal Kombat Trilogy

Чтобы выбрать оригинальных Kano, Jax, Kung Lao (какими они были в МК 1-2), нажмите SELECT на нужном портрете, и он перевернется.

Gygbot, г. Москва

Quake II

Когда вы умрете, вас спросят, хотите ли вы воскреситься (потеряв одну жизнь) или пройти уровень заново? Если выбрать первое, у вас будет в два раза больше брони и патронов.

Gygbot, г. Москва

FIFA 2002

Пройдите клубный сезон за Arsenal (Англия) и, когда вас спросят о продолжении, зажмите R1+R2 и ответьте утвердительно. Откроется команда Bulls.

X-man, г. Москва

ESPN Extreme Games

В дополнение к коду из BD №42. Дополнительные деньги после первой гонки: 229 013 066 016 000 000 000 000 031. У вас будет \$1110. Финальная гонка сезона: 254 071 216 094 085 177 113 104.

Окончание уровня Extreme: 190 069 254 049 105 048 001 016 146.
Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

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

Capcom Vs SNK: Millennium Fight Pro

Чтобы заработать много очков «Vs Points» для разных покупок в магазине, войдите в режим тренировки, выберите пару персонажей и начинайте бой. Но не деритесь! А просто стойте. Вы будете получать очки просто так!!! Простояв нужное время, выйдите из режима и получите эти очки. Затем вы можете повторить этот трюк и так набирать сколько угодно очков.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Namco Museum Vol.2

Grobda
Выбор уровней. На титульном экране зажмите все четыре шифта, а затем нажмите START.

Dragon Buster
Восстановление жизненной силы. На титульном экране нажмите 10 раз SELECT. Затем нажмите START, чтобы начать игру. Теперь, если ваша жизненная сила (Vitality) упадет ниже 32, нажмите L1+R1, и она поднимется до 128!

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Gekido

Дополнительные костюмы. Сначала трижды закончите игру в режиме «Urban Fighters Mode», затем на экране выбора персонажа при выборе бойца зажмите L1+L2+R1+R2.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Sno-cross Championship Racing

Для ввода кодов в главном меню зажмите R1 и вводите:

△ X ○ ○ X △ — трасса Summer. Теперь выберите трассу Calgary, чтобы ездить по траве.

→ ↑ ← ○ △ □ — трасса Cartoon. Теперь выберите трассу Kiruna, чтобы все трассы были пройдены.

↑ △ ↑ △ ↑ △ — все лиги, трассы и сани.
↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ — режим демонстрации.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Mortal Kombat Trilogy

В этой игре, кроме Хамелеона, есть еще секретный персонаж. Начните игру в режиме одного игрока, причем в самом трудном режиме чемпионата (Champion Battle). Пройдите игру до того момента, когда вы должны будете сразиться на выносливость (Endurance Fight), нажмите и удерживайте L1+L2+R1+R2+↑+SELECT. Вы окажетесь лицом к лицу с бойцом Absoute Zero — «белым» вариантом Sub-Zero, который замораживает любого, кто до него дотрагивается!

Slink, г. Москва

Vanishing Point

Прикол. Нажмите START, когда ваше авто будет пересекать стартовую линию в самом начале гонки, но прежде чем появится время 0:00:10. Если реакции вам хватит, то получится забавная вещь: когда гонка возобновится, таймер не перезагрузится!

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Черная Акула

Все коды набираются на паузе. Топливо и броня — SELECT L2 SELECT R1 △ △ △ ○.
Оружие — SELECT L2 SELECT R2 L1 L2 R1 R2.

Напарник — SELECT L2 SELECT L2 SELECT R2 □ □ □ ○.

X-man, г. Москва

Driver 2

Секретная машина. В Лас-Вегасе нужно найти место, где начиналась миссия со «Скорой помощью», и нажать △. Саму машину вы найдете чуть правее.

X-man, г. Москва

Ghost in the Shell

Быстрое скольжение вперед или назад. Во время игры зажмите L1+R1 и нажмите ↑ или ↓.

Leon Kennedy, г. Москва

64 ДВЕЛИКИ ИЛИ НЕ ДВЕЛИКИ? ПОСМОТРИТЕ НА ЭТО

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION



PlayStation

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Final Fantasy VII

Ни одна игра не подвергалась в «Великом Драконе» такому тщательному разбору, как Final Fantasy VII. Публикации следовали одна за одной на протяжении пяти номеров (с 35-го по 39-й), плюс еще в семи номерах — секреты.

Казалось бы, автор этих статей Lord Hanta закончил серию предельно четким выводом — Айрис воскресить нельзя.

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

Но, может быть, верна поговорка: «Если нельзя, но очень хочется, то можно»? Похоже, так рассуждает ряд посетителей файнэловских фэнских сайтов в интернете, и среди них — один наш постоянный читатель Dr.X из поселка Шилово Рязанской области. Он прислал нам письмо, которое так и озаглавил: «Воскрешение Айрис». Справедливости ради надо сказать, что это письмо по тексту удивительно совпадает с заявлением, сделанным одним из участников форума «Final Fantasy 7» на ogl.ru Jhon'om Marting'om. Но не будем сейчас выяснять, кто из них (или кто-то еще) первым заявил, что Айрис можно оживить, и указал, как это делается. Важнее вынести приговор — жить Айрис или все эти рассуждения есть ничто иное, как дезинформация? Поэтому мы, публикуя письмо Dr.X, обращаемся к нашим читателям с просьбой провести его (письма) всестороннюю экспертизу.



Воскрешение Айрис

В это трудно поверить, но способ воскрешения Айрис Гейнсборо существует! Сам процесс прост и не требует каких-либо трудновыполнимых действий. Единственное, что необходимо, это терпение. Нам понадобятся Buster Sword (изначальное оружие Клауда), Tissue x4 (можно получить после проигрыша на Battle Arena) и Revive Materia Master.

Не многие знают, что Revive-материя обладает четвертым, дополнительным, уровнем. Заветная звезда дается вместе со способностью воскрешать (Resurrect). Чтобы ее получить, необходимо накопить на Revive-материи где-то 900000 — 1600000 AP (точное значение всегда колеблется, но обычно Resurrect появляется сразу после сбора 1200000 AP).

Зарабатывать AP необходимо только при помощи Buster Sword, на который и должна быть установлена Revive-материя. Очень важно, чтобы материя ни разу не прокачивалась.

Для сбора AP лучше всего подходит Северный кратер (North

Crater). Обитающие в этой локации Magic Pot'ы оставляют после себя 1000 AP. С ними можно справиться, используя Elixir. Но при накоплении опыта ни в коем случае не пользуйтесь оружием, удваивающим или утраивающим AP.

Получив Resurrect, посетите дом Айрис, ко-

торый находится в пятом секторе Мидгара (Midgar). Поднимитесь на второй этаж и зайдите в комнату справа. (Вспомните: в первый раз девушка отравила нас отдыхать в комнату слева). Используйте четыре Tissue. После короткой сценки отправляйтесь в церковь, что находится в четвертом секторе Мидгара. Убедившись, что в команде есть Cait Sith, войдите в здание и подойдите к ребенку справа. Решив поиграть с Cait Sith, он выйдет на улицу. Неожиданно возникнет постоянно исчезающий до этого момента призрак Айрис, который сообщит, что нужно прогуляться в Забытый город (Forgotten City). Прибыв на место, направляйтесь к постаменту, возле которого молилась перед гибелью Айрис. Подойдя, нажмите ОК. Клауд положит на постамент ранее прокаченную Revive-материю и начнет молиться. Что и делает, пока призрак Айрис не прекратит это занятие, сообщив, что пора возвращаться обратно в церковь.



Прибыв туда, вы увидите, что призрак Айрис снова начинает растворяться в воздухе...

Но в этот самый момент девушка произнесет (вообще-то по-английски, но мы даем в переводе на русский): «Не беспокойся, Клауд, это действительно я. Может быть, теперь мы сможем осуществить все те начинания, которые с первого раза нам не удалось довести до конца».

Поздравьте себя — вы сделали это! Ну а чтобы Айрис присоединилась к вашей команде, достаточно просто подойти к ней в Хайвинде (Highwind). Она будет ждать вас внутри летающего корабля на палубе B1.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

PlayStation 2

Dark Angel: Vampire Apocalypse

Коды.

COMPUTERS — увеличить показатель интеллекта;
MARTIALARTS — увеличить показатель силы;
SOCCER — увеличить показатель обзора;
MOUNTAINBIKING — увеличить показатель здоровья.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Rumble Racing

Пароли для начала чемпионата с различными секретными машинами:

KOZIEC1PU;
KZOIEC2P1;
OORKIEPUC.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Hitman 2: Silent Assassin

Все коды вводятся во время игры.

Режим бога — R2 L2 ↑ ↓ X R2 L2 R1 L1.
Все оружие — R2 L2 ↑ ↓ X ↑ □ X.
Восполнить здоровье — R2 L2 ↑ ↓ X ↑ ↓.
Изменить гравитацию — R2 L2 ↑ ↓ X L2 L2.
Режим «Slow Motion» — R2 L2 ↑ ↓ X ↑ L2.
Режим «Bomb» — R2 L2 ↑ ↓ X ↑ L1.
Режим «Megaforce» — R2 L2 ↑ ↓ X R2 R2.
Режим «Nailgun» — R2 L2 ↑ ↓ X L1 L1.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Red Faction 2

Все коды вводятся на специальном экране в меню опций.

Доступ ко всем хитростям (cheats) игры — □ ● ▲ ● X ▲ X.
Доступ ко всем стандартным опциям игры — ▲ ▲ X X □ ● □ ●.
Доступ ко всем уровням — ● □ X ▲ □ ● X X.
Увеличить запас здоровья — X X □ ▲ □ ▲ ●.
Неограниченный боезапас — □ ▲ X ● □ ● X ▲.
Особо кровавый режим — X X X X □ ● X X.
Живые мертвецы — X X X X X X X X.
Режиссерская версия — □ X ● ▲ ● X □ ▲.

Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Midnight Club 2

Подсветите Options Mode в главном меню. Нажмите ↓, чтобы появилась строка Options <name>, после чего нажмите ← или → и выберите Cheat Codes. Теперь введите следующие коды (соблюдая строчные и заглавные буквы): rumbuk (или pennyThug) — доступ ко всем трассам и авто в режиме Arcade;
carcrobatics — улучшенное управление в воздухе;
immortal — пушки, ракеты, нитро-ускоритель, отсутствие повреждений;
dextran — доступ ко всем режимам.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

64 ДРАКОН
ВЕЛИКИЕ
ПОСЛЕДНИЕ
ПОСЛЕДНИЕ

PlayStation 2

Grand Theft Auto: Vice City

Коды вводятся во время игры.

Изменить размер колес — R1 X Δ → R2 □ ↑ ↓ □.

Устойчивость авто на поворотах — Δ R1 R1 ← R1 L1 R2 L1.

Пешеходы атакуют вас — ↓ ↑ ↑ ↑ X R2 R1 L2 L2.

Пешеходы вооружены — R2 R1 X Δ X Δ ↑ ↓.

Пешеходы из клипа Майкла Джексона «Thriller» — □ L1 Δ R2 □ L1 L1.

Альтернативный костюм — → → ← ↑ L1 L2 ← ↑ ↓ →.

Вооруженные девушки в бикини — → L1 ○ L2 ← X R1 L1 L1 X.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Medal of Honor: Frontline

Неограниченный боезапас. На паузе нажмите ○ L2 □ L1 SELECT R2 Δ SELECT.

Защита от попаданий пуль. На паузе нажмите ○ SELECT R2 R2 R1 R1 L1 R1.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Max Payne

Режим бога. На паузе введите L1 L1 L2 L2 R1 R1 R2 R2.

Неограниченное «Bullet Time». На паузе введите L1 L2 R1 R2 Δ X X Δ.

Evil Girl, г. Новомосковск, Тульская обл.

Airblade

Чтобы активировать все хитрости, в меню выберите Story Mode, а на экране выбора уровня нажмите ↑ ↓ ↑ ↓ L1 L2 R2 R1 SELECT+X. Должен прозвучать звуковой сигнал.

В игре есть секретные персонажи:

J.J. Sawyer — для игры за него нужно пройти игру с рангом «S» во всех уровнях;

Oscar — то же самое, но с рангом «A»;

Naomi — после прохождения Downtown получите ранг «B»;

The Insider — после прохождения уровня Storage получите ранг «B».

Evil Girl, г. Новомосковск, Тульская обл.

The Mark of Kri

Коды вводятся на экране «Press Start».

Неуязвимость — □ ○ X □ ○ X X ○ X □ ○ X. Вы услышите голос. Теперь зайдите в раздел Cheat, выберите Invincible Rau и нажмите X.

Восполнение здоровья — XXXX □ □ □ □ ○ ○ ○ ○.

Сильные противники — X ○ □ □ X □ ○ ○ X ○ ○ X.

Ослабленные противники — X ○ ○ □ X □ □ ○.

Неограниченное число стрел — X ○ □ □ X □ ○ ○ X □ □ X.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Dynasty Warriors 3

Однажды, маясь дурью, я нашла секретный ролик. На экране «Opening Edit» выделите опцию Replay, нажмите L1+L2+R1+R2 и нажмите X.

Evil Girl, г. Новомосковск, Тульская обл.

Guilty Gear X

Бонусные персонажи. На титульном экране (где горит «Press Start») нажмите ↓ → → ↑ START, и, как по волшебству, появятся двое новеньких: Testament и Dizzy.

Evil Girl, г. Новомосковск, Тульская обл.

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

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Секретные персонажи.

Blaze. Завершите все 218 миссий в режиме Konquest, и вам продемонстрируют ролик с новым персонажем. Затем на экране выбора бойцов подсветите Рэйдена и нажмите ↑+START.

MoKar. Прodelайте то же самое, только подсветите Сайрекса.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Чит-режим. Зажмите R2 + L1 + ← + Δ во время игры и нажмите START. Откроется секретное меню, где можно ставить неуязвимость и прочее запретное.

Прокачка халявная — 1 штука. Зажмите в игре R2 + L1 + ← + Δ и нажмите R3. Услышите реплику — значит, ваш герой обладает 20-м уровнем опыта, а в кармане у него окажется ни много, ни мало, а 75000 золота. Но вот только прокачать дальше вашего ненаглядного у вас не получится.

Играть за некоего Drizzt'a. Тут, как и во многих случаях, есть два способа. Первый: зажмите L1 + R1 и нажмите X + Δ в главном меню.

Второй: после начала новой игры выберите одного из трех персонажей, а уже во время загрузки зажмите и R1 + R2 + L1 + L2 и не отпускайте до пятницы 13-го. Нет, если серьезно, то только до конца загрузки.

Evil Girl, г. Новомосковск, Тульская обл.

Guilty Gear X Plus

Секретные персонажи Dizzy и Testament. Введите KYUSBNNB в качестве пароля, чтобы получить доступ к бойцам Dizzy и Testament, а также к режиму GG. Можно также нажать ↓ → → ↑ START.

Новый режим.

Введите 3GOU1SAD в качестве пароля, чтобы открыть новый режим игры.

Альтернативные цвета костюмов.

Введите MJNKPNNP в качестве пароля. Удерживайте START при выборе бойца, чтобы он вышел на арену в черном костюме, или Δ, чтобы его одеяние было золотым.

Evil Girl, г. Новомосковск, Тульская обл.

Primal (PAL-версия)

Режим хитростей (Cheat Mode). В главном меню зажмите на пять секунд L1+L2+R1+R2, и вы попадете на экран ввода кодов. Подсветите любую букву, затем, зажав X, нажмите ← или →, чтобы ее изменить.

Таким способом введите:

DEMONISE — неуязвимость;

SNOWFLIGHT — сцены Solum;

CHARYBDIS — сцены Aguis;

FLINTLOCK — сцены Aetha;

SUNSTONE — сцены Volca;

ARCANUM — галерея Таро;

MORTIFIC — смертельные удары;

SEABREEZE — бонус А;

AURORA — бонус В;

PSYCHOSIS — бонус С;

MIRRORY — бонус D;

ASCENDENT — бонус E.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Metal Gear Solid 2: Substance

Советы.

1) Закончив прохождение игры, начните его повторно. В первой главе (Tanker) в третьем зале все пехотинцы окажутся без штанов! Кроме командира, разумеется.

2) Когда будете вводить имя в терминал во второй главе (Plant), не забудьте о сотрудниках Konami. Вы сможете узнать немного любопытной информации, например, о Hideo Kojima. А имя, которое вы введете, будет выбито на жетоне Райдена в финальном ролике. Что касается дат — игра не забудет поздравить вас с днем рождения.

3) После завершения игры один раз открывается доступ к режиму «Casting Theater». В нем вы можете просмотреть семь ключевых роликов из игры. Но главная прелесть заключается в том, что вы можете поменять действующих лиц на других персонажей. К примеру, вместо Снейка поставить пожилую бабушку из сцены с заложниками!

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

No One Lives Forever

Выбор миссии. В главном меню при выделенной опции «Load Game» зажмите L3 + R3, а после нажмите X — вы попадете на экран выбора миссии. Нажатие Δ выведет вас из этого меню.

Evil Girl, г. Новомосковск, Тульская обл.

Н Е Т П Р О Б Л Е М

P L A Y S T A T I O N 2

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

Dreamcast

Capcom Vs SNK: Millennium Fight Pro

Секрет для этой игры, приведенный в разделе PSone, действует и на Dreamcast.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Evil Twin

В качестве кода введите:
A X Y A B — бесконечные жизни;
X B A Y B — снайпер;
B Y Y X A — мега-выстрел;
X Y A Y B — быстрый огонь;
B X B Y A — отскоки.
Mr.Ice, г.Истра, Московская обл.

Grand Theft Auto 2

Коды вводятся в качестве имени.
Пропуск из тюрьмы — LOSTTOYS;
Нет людей — ERRHUN;
Двойной урон — DBLWAMMY.
Homer Simpson, г.Магадан

International Track & Field

Коды вводятся в качестве имени с учетом больших и маленьких букв.
Чтобы открыть прыжки с шестом, в режиме Championship введите L.a.
Чтобы открыть прыжки с шестом и тяжелую атлетику, в режиме Championship введите MontrealL.
Чтобы открыть режим Gold Mode, в режиме Trial введите Helsinki.
Правильность ввода подтверждает звуковой сигнал.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Rainboy Six

Все коды набираются во время паузы. Код набирается одновременным нажатием трех кнопок: первая — на аналоговом рычажке, вторая — на крестовине, третья — одна из A, B, X, Y.
←+↓+B — режим Clodhopper;
↓+↓+B — режим Rudeness;
←+↓+A — режим Team God;
↑+↓+A — режим Avatar God;
↓+↓+A — режим Heavy Breathing;
←+↓+X — режим Mega Head;
↑+↓+X — режим Big Head;
←+↓+Y — режим Stumpy;
↓+↓+Y — режим Side Scroller;
↓+↓+X — режим Polska;
↑+↓+Y — включить искусственный интеллект (AI) вашей команды;
↑+↓+B — предотвратить провал миссии, если вы включили сигнализацию или террористы расстреливают заложников.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Maken X

Все оружие. На паузе нажмите ↑ →
← ↓ B L R A → X B ← R Y ↑.
Неуязвимость. На паузе нажмите
↓ ← ↑ → L A X ← R B Y ↑ L A ↓.
Cheat Man, г.Москва

Tech Romancer

Все персонажи. В главном меню подсветите Options и нажмите: A A B A B →.
Darth Moul, г.Красноярск

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Resident Evil Code: Veronica

Прикол. Если играть Стивом в режиме Extreme Battle и подойти к автомату по продаже газировки в одной из комнат, то Стив попытается купить банку напитка. Жаль, но мелочи у него нет...
Джастин, п.Троицкое, Сахалинская обл.

The House of the Dead 2

Чтобы сыграть за Gary вместо James'a в режиме Single Player Mode, просто переставьте джойстик в слот B (слот для второго джойстика).
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Sega Bass Fishing

Чтобы рыбаком была девушка, на экране выбора уровня в аркадном режиме нажмите A+B.
Darth Moul, г.Красноярск

WWF Royal Rumble

Быстрое накопление шкалы для суперудара. В качестве имени выберите Rickishy и в опции Exhibition в качестве парной атаки поставьте «Type C». Там выполните опцию Rickishy's Taunt (нажав X+A). После этого Rickishy выбежит на ринг и начнет танцевать. Видимо, от радости, что у него прибавилась энергия на добивающий удар.
Mr.Ice, г.Истра, Московская обл.

Уважаемые читатели!

Оформление (логотип) какой из обложек (первой или последней) Вам нравится больше? Напишите нам. Адрес: 117454 Москва а/я 21. E-mail: w-p@yandex.ru

MegaDrive

FIFA Soccer 97

Игра за сборную России.
Четвертьфинал — 990SMPRDN97WZRC1#HRYWT9BQ+
Полуфинал — 9#GSHPRDN97WZRC1#HRYWT94PS
Финал — 9#0SMPRDN97WZRC1#HRYWT94B*6
Gygbot, г.Москва

Zero Tolerance (рус.версия)

Стыковочный отсек 2: иАЛ8м/Огп.
Shiva, г.Зеленоград (Москва)

Mega Bomberman

Все коды вводятся в главном меню.
Различные уровни сложности.
→ ← → → ↑ → ← — Earthquake;
↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ← ↑ — Expanding;
← → ← ← ↑ ← → — Normal.
Тест звуков — ↑ ↑ ↑ ← → ← → ↑.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Zero Tolerance (рус.версия)

Пароли.
Крыша небоскреба: тИ9вхейц;
Подвал: лЗАЙйЗэкв;
Подвал, уровень 12: 4еФфшНийж.
Михаил Ганин, г.Анапа, Краснодарский край

The Lost World. Jurassic Park 3

Пароль REVDEMAC позволяет выбрать один из четырех специальных уровней.
Legolas, г.Анапа, Краснодарский край

EXO Squad

Пароль REVDEMAC позволяет посмотреть полную демонстрацию (Full Demo) игры.
Legolas, г.Анапа, Краснодарский край

Jungle Strike

Пароли с 23-мя жизнями: 2. RSMCYX7NLND;
3. 96PJ9VNL4LK; 4. XMCJ3X7NLNY; 8. 7GDKRSHPGPS.
Александр Глухих, р.п.Варгаши, Курганская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Prince of Persia

Прикол. На первом уровне, если очень постараться, можно перепрыгнуть через янычара, перекрывающего выход с уровня. Можно не тратить время на поиск меча. При этом на втором уровне он у вас все равно появится!

Manovar, г. Москва

Madden NFL'97

В основном меню выберите «Fron Offside», затем «Sing Up». После этого в качестве своего имени введите: HAPPY DAYS — команда звезд 50-х — 60-х годов;

DISCO — команда звезд 70-х годов; NEW WAVE — команда звезд 80-х годов;

ITSINAGAME — команда EA Sports; BOOM — сборная лучших игроков «All Madden»;

OVERPAID — игра без призов.

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

Mega Man Zero 2

Введите код 000089EA 000A и получите доступ к следующим возможностям:

- непобедимость — 32037D84 0002;
- бесконечные жизни — 82036BB4 0009;
- бесконечное здоровье — 82037D94 0024;
- максимум здоровья — 32037EED 0024;
- оружие на всех уровнях — 82037F12 0408;
- быстрая перезарядка оружия — 32037E78 00FF;
- ослабленные боссы — 8203BBF4 0001;
- 9999 кристаллов — 82037EEE 270F.

Женну, г. Волгоград

Mortal Kombat 3

В этой игре можно сравнить двух боссов — Мотаро и Шао Кана! Для этого в режиме двух игроков нужно набрать код сражения с боссом во втором раунде. Когда до этого дойдет, нажмите START на втором джойстике. Затем выберите босса в меню выбора бойцов и — наслаждайтесь месиловом!

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

GAME BOY ADVANCE

Finding Nemo

Пароли уровней: 2. HZ51; 3. ZZ51; 4. 8061; 5. QHP1; 6. 8BP1; 7. 73P1; 8. 8MN2; 9. 7452; последний уровень — HOC0. Доступ ко всем уровням и галерее образов — M6HM.

Егор Мишанин, г. Москва

NBA Jam 2002

Пляжные и уличные площадки — пароль LHNGGDBLBJGT. Игра в playoff за Toronto Raptors — пароль MKJLBFQBLDGH.

Андрей Белоусов, г. Москва

MegaDrive

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Raiden Trad

Если ваш корабль был полностью вооружен, когда его взорвали, появится фея. Выстрелите в нее, и к вам вернется усиленное вооружение.

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

Flashback

Чтобы пройти сквозь стену, сделайте следующее. Подойдите к ней в упор, повернитесь в противоположную сторону, нажмите А и начните отбегать от нее. В момент, когда движение начнется, отпустите А, быстро поменяйте направление и опять нажмите А. Делать все нужно очень быстро.

Jester, г. Выборг, Ленинградская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Rock 'n Roll Racing

Введите код 086b1809 и вы получите доступ к следующим возможностям:

- максимум денег — 83ae7941;
- максимум очков в гонках — 5a00b473;
- лучший двигатель — 75b15235;
- лучшая защита — 089d53fc;
- лучшие шины — 516043ff;
- мощные удары — 312d1ab2.

Женну, г. Волгоград

GAME BOY

Duke Nukem

Пропуск уровня. На титульном экране нажмите пять раз ←, затем → ←.

Выбор уровня. На титульном экране нажмите ← → ↑ ↑ ↓ ↓ → ←.

Непобедимость. На титульном экране нажмите ↑ ↓ ← → ← ↑ ↑.

Никита Карташов, г. Новосибирск

Oddworld Adventures

Пароли уровней: 2-0 — JCBCM; 2-1 — JMVCC; 2-2 — JMCCB; 2-3 — JPCCD; 2-4 — JTCCJ; 2-5 — STCCS; 2-6 — SBCCT; 2-7 — TBFCQ; 3-1 — TBKCL; 3-2 — TBTCSB; 3-3 — TBTDC; 3-4 — TBTGF. Последний уровень — TBTBT.

Hunter, г. Санкт-Петербург

The Humans

Пароли уровней: 2. CVBM; 3. QWSD; 4. PLKP; 5. MNBV; 6. VBCD; 7. ZXVZ; 8. KJHR; 9. PYST; 10. LKLQ; 11. HDZW; 12. NBGF; 13. SWQR; 14. TYTL; 15. XRTD; 16. CDSR; 17. JHYT; 18. MJHN; 19. TRWM; 20. PLMN; 21. SSXC; 22. KLLY; 24. VBSR; 25. TVYP; 26. LKMV; 27. QVCX; 28. PMHR.

Мионов, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Tomb Raider Starring Lara Croft

Если вам надоела эта самонадеянная красотка, вы можете поставить ее на место, показав, кто в игре главный — она или вы. Для этого на титульном экране нажмите А, А, В, А, А, А, А, и Лара «сяжет в больницу» с переломами. А еще лучше нажмите А, В, В, А, А, В, А, А — Лара взорвется, и никакая больница ей уже не поможет.

Ослепленная ревностью к удачливой тезке Лариса Стольниковая, г. Москва

8 бит

Alien Syndrome

В режиме для двух игроков, если один из героев израсходует все жизни, он может взять жизни у партнера. Для этого нажмите А + В на джойстике «покойного».

Егор Симаков, г. Москва

Battletoads

Телепортация с 4-го уровня на 6-й. В ледяном мире четвертого уровня в последней зоне прыгните сверху на первую платформу. Она начнет падать, но потом передумает и поднимет вас к верхнему краю экрана. Там вы увидите сгусток. Войдите в него и перейдете на шестой уровень.

Егор Симаков, г. Москва

Gilligan's Island

Пароли: 2. LJJGDMPC; 3. ACCEDCAC; 4. FAACPHFF.

X-man, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Kung-Fu Heroes

Когда игра будет проиграна, нажмите А и нажмите START — вы продолжите игру.

X-man, г. Москва

Spartan X2

Одновременное нажатие ↑ + START восполняет потерянные жизни.

Eagle, г. Тамбов

Terra Star

Выбор уровня. Нажмите 30 раз RESET, затем START. Теперь можно выбирать уровни стрелками ← и →.

X-man, г. Москва

64 ДРАКОН

Н Е Т П Р О Б Л Е М

MD / GBA / GB / 8 bit

ХИТ-ПАРАД

Хит-парад фирм переводчиков / издателей русских версий

1. RGR Studio (2) (6)
2. Soft Club (1) (6)
3. Vector (3) (4)
4. Kudos (-) (1)
5. New Game (4) (3)

1. Super Mario Land 2 (-) (1)
2. V-Rally (-) (1)
3. Dragon Warrior III (2) (2)
4. The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (-) (1)
5. Donkey Kong Land (-) (1)
6. The Legend of Zelda: Oracle of Ages (-) (1)
7. Killer Instinct (10) (17)
8. Lufia: The Legend Returns (-) (1)
9. Obelix (-) (1)
10. Wario Land 2 (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Doom (-) (1)
2. Bomberman Tournament (-) (1)
3. Metroid Fusion (1) (2)
4. Castlevania: Harmony of Dissonance (-) (1)
5. Lady Sia (-) (1)
6. Monsters, Inc (3) (4)
7. Super Mario Advance 3 (2) (4)
8. Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (9) (2)
9. Mortal Kombat Advance (-) (1)
10. Spyro: Season of Flame (5) (4)

32-битная приставка Game Boy Advance

1. Dune 2 (10) (29)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (-) (1)
3. Shining Force II (-) (1)
4. Wrestlemania AG (-) (1)
5. Comix Zone (7) (6)
6. Sonic 3D Blast (-) (1)
7. Phantasy Star IV (9) (6)
8. Addams Family (-) (1)
9. Duke Nukem 3D (-) (1)
10. FIFA 98 (-) (1)

16-битные приставки типа MegaDrive 2

1. Final Fantasy VII (-) (1)
2. Tekken 3 (-) (1)
3. Resident Evil 3 (8) (12)
4. Driver 2 (-) (1)
5. Metal Gear Solid (-) (1)
6. Final Fantasy VIII (1) (3)
7. Warcraft 2 (-) (1)
8. Parasite Eve 2 (3) (3)
9. Resident Evil (-) (1)
10. Trap Runner (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Headhunter (-) (1)
2. Shenmue II (-) (1)
3. Resident Evil Code: Veronica (-) (1)
4. Grandia II (2) (5)
5. Skies of Arcadia (1) (2)
6. Sonic Adventure 2 (-) (1)
7. Quake 3: Arena (6) (8)
8. Guilty Gear X (-) (1)
9. Star Wars Episode 1: Racer (-) (1)
10. Unreal Tournament (9) (8)

128-битная приставка Dreamcast

1. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (6) (4)
2. Final Fantasy X (4) (4)
3. The Lord of the Rings: The Two Towers (7) (4)
4. Grand Theft Auto: Vice City (2) (4)
5. Kingdom Hearts (-) (1)
6. Breath of Fire V: Dragon Quarter (-) (1)
7. The Getaway (10) (2)
8. Devil May Cry (-) (1)
9. Tekken 4 (-) (1)
10. Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (-) (1)

128-битная приставка Sony PlayStation 2

1. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSone) (8) (12)
2. Cloud (Final Fantasy VII, PSone) (-) (1)
3. Jack Wade (Headhunter, DC) (-) (1)
4. Leon (Resident Evil 2, PSone) (4) (2)
5. Hwoarang (Tekken 3 и 4, PSone и PS2) (-) (1)
6. Sub-Zero (все МК) (1) (4)
7. Scorpion (Mortal Kombat Deadly Alliance, PS2) (-) (1)
8. Aya (Parasite Eve, PSone) (-) (1)
9. Vincent (Final Fantasy VII, PSone) (-) (1)
10. Legolas (The Lord of the Rings: The Two Towers, PS2) (-) (1)

Хит-парад героев игр

1. Metal Gear Solid (PSone) на титрах (-) (1)
2. Quake II (PSone) вся игра (-) (1)
3. Parasite Eve (PSone) на начальной заставке (-) (1)
4. Headhunter (DC) вся игра (-) (1)
5. Tekken 3 (PSone) вся игра (7) (4)
6. Batman & Robin (MD) вся игра (-) (1)
7. Comix Zone (MD) вся игра (-) (1)
8. Final Fantasy VIII (PSone) при ловле чокобо (-) (1)
9. Driver 2 (PSone) на титрах (10) (2)
10. Final Fantasy VIII (PSone) песня «Eyes on Me» (3) (9)

Музыкальный парад

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

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

Мы — три друга, Archangel, Noob Saibot и Леха, — хотим создать клуб друзей по переписке. Пишите все, кто хочет, особенно играющие на Mega Drive и 8-битах. Можем дать гарантию, что ответим всем. 630058 г. Новосибирск, ул. Вахтангова, д. 5а, кв. 125. Головачев Георгий Андреевич.

Я не ищу друзей по переписке — у меня их и так много. Просто передаю привет Валере Head'у, Серебряному Кристаллу, SNES Scull'у, Капели и Ромашке, Orion'у и всем остальным моим друзьям. Мама и папа, я люблю вас! Я скоро вернусь! У меня все хорошо! Зубарев Сергей ака Джастин. Сахалинская обл., п. Троицкое, в/ч 49555 «А».

Внимание всем, кто ищет друзей по переписке! Предлагаю взглянуть на список моих увлечений:

1) Sailor-moon, 2) Harry Potter, 3) Реслинг, 4) Видеоигры (PSX), 5) Боевые искусства (занимаюсь кунг-фу уже 4 года), 6) Группа «Король и Шут». Если кого что из этого списка тоже интересует, то приглашаю к диалогу. Ответ гарантирую всем вне зависимости от возраста и рода занятий. Заранее спасибо за все ваши письма. Антропов Андрей ака m. Sailor-fantom. 618416 Пермская обл., г. Березники, ул. Чернышевского, д. 38, кв. 5.

Hi, друзья! Я обожаю RPG, anime, фильмы с Джеки Чаном, футбол и играть на «Соньке». Жить не могу без хорошей музыки, перед сном всегда слушаю финальную песню из FFX. Если разделяете мои увлечения, пишите! Станем лучшими друзьями! Антропов Сергей ака Mega Gex 7ex. 618416 Пермская обл., г. Березники, ул. Чернышевского, д. 38, кв. 5.

Ау, фанаты Рамштайна! Я знаю, нас много! Шлите свои каракули на адрес 618416 Пермская обл., г. Березники, ул. Чернышевского, д. 63, кв. 57. Ковальских Денис Рамштайнович ака MASTERWEB. P.S. А если ты еще и девчонка, то лопни, в натуре, моя селезенка!

Привет всем читателям ВД! Люблю играть на PSX в игры любых жанров и хочу купить несколько дисков для PlayStation (не бывших в употреблении, без надписей, сделанных ручкой или маркером). А также 2 джойстика для PSX (но не для PSone), не бывших в употреблении, только рабочие. Список дисков, которые мне нужны, буду вкладывать в каждое отосланное письмо. Мой адрес: 602200 Владимирская обл., г. Муром, ул. Московская, д. 68, кв. 14. Пашек.

Куплю следующие игры для PlayStation: Rival Schools 1 и 2; SF Alpha 3; SF EX 2 Plus; Guilty Gear: Evil Zone; Last Blade; Psychic Force 2; Darkstalkers 3; Gandam the Battle Master 1 и 2; Star Gladiator 2; Pocket Fighter; Kof 94-98; Marvel Vs Capcom; Ehrgeiz; Suikoden 2; Star Ocean 2; Harvest Moon; Konohana: True Report (цены договорные). Адрес: 391500 Рязанская обл., п. Шилово, ул. Индустриальная, д. 24, кв. 2. Сергей.

Привет всем анимешникам! Я обожаю уао! и J-рок. Если ты разделяешь мои увлечения, отлично рисуешь и хочешь найти хорошего друга, то скорее пиши. Мой адрес: 119634 Москва, ул. Шолохова, д. 7, кв. 408. Shuichi.

Продаю диски для PlayStation, всего 20 штук, по 45-50 руб. за диск. Тел. (095) 501-81-01 (добавочный 334) или 8-903-218-38-68. Олег.

Толкиенисты и толкиенистки, отаку и мангаки, не хотите же вы обречь молодого эльфа на мучительное одиночество! Пишите! А если вы пришлете мне рисунки, то я вам пришлю на один больше! Мой адрес: 353440 Краснодарский край, г. Анапа, ул. Ленина, д. 161, кв. 38. Legolas.

Я собираю автомат Калашникова за 15 секунд, могу продержаться под водой более 5 минут, знаю 26 способов сломать шею (не себе), проживу в лесу более месяца, питаюсь, чем природа послала, могу взломать любую охранную систему. Короче, ищущие себе спутницу жизни. Солид Снейк.

La-Li-Lo? Братишки и сестренки «Рубики», близкие и дальние родственники, яойшики, юрийшики и хентайшики и вообще люд честной! O-taku и manga'ки, для вас объява! Намечается открытие anime/manga-клуба. Подробности по тел. (095) 590-04-93 или по адресу: 143090 Московская обл., г. Краснознаменск, ул. Парковая, д. 12, кв. 56. P.S. Привет всему Ai.R'у.

Konnichiwa, мои дорогие любители anime и манги! Если вы и дня не можете прожить без сего, то пишите мне, потому что я незамедлительно отвечу таким же острым любителям прекрасного. Скребите по адресу: 127247 Москва, Дмитровское ш., д. 96, корп. 1, кв. 49. Аяа Fujimiya.

Konnichiwa всем отаку нашей (и не только) бескрайней Родины! Господа анимешники и мангаки, если вы не пропустите это объявление, то получите себе довольно симпатичного и не слишком мало знающего единомышленника. Пишите мне: 117208 Москва, Сумской проезд, д. 21, корп. 1, кв. 60. Иасон Блонди.

Привет! Пишет вам старина Axel. Вы играете на PSone, PC, Dreamcast? Слушаете Kiss, Rammstein, Offspring? Если вы к тому же любите и аниме, то пишите. Отвечу 100%. 344010 г. Ростов-на-Дону, ул. Филимоновская, д. 156, кв. 66. Axel.

Знаете, за последнее время меня бросили все мои переписчики. Helen from Moscow, Kasumi from Krasnodar, Прекрасная невеста роз из Челябинска и, главное, Richy Ral. Люди (или кто вы там), возможно у меня с почтой не все в порядке, возможно с головой, в любом случае пишите лучше на benimaru@rambler.ru, коли есть желание... Вообще все любители тяжелой, но глубокой музыки, величайшей игры The King of Fighters и всего красивого пишите, жду... 680028 г. Хабаровск, ул. Калинина д. 110, кв. 34. Broken Angel

Краткость — сестра таланта, а я люблю письма. Пришлите весточку? Отвечу всем. Правда, не обещаю, что сразу. 192283 Санкт-Петербург, ул. Будапештская, д. 110, кв. 265. Шуриху (можно добавить: «с любовью»).

Hi всем! Меня зовут R.H.D.P. Напишите мне, люди и другие. Я очень жду! Обещаю, что от скуки вы не умрете. Я, кстати, девушка! Жду! 623670 Свердловская обл., Тугулымский р-н, п. Юшала, ул. Завадская, д. 12.

Аека! Я тебя очень люблю! Ты самая лучшая девушка в мире! Я всегда буду рядом с тобой и помогу тебе в трудные минуты. Дмитрий «Ai.R».

Konnichi wa, мангаки, анимешники и отаку! Я обожаю сериалы Sailor Moon и Fushigi Yugi. Хочу найти друзей по переписке, разделяющих мои интересы. Пишите мне по адресу: 123060 Москва, ул. Рыбалко, д. 12, к. 2, кв. 30. Miaka aka Utema. Передаю привет всем моим друзьям!

Куплю по любой цене (в пределах разумного) следующие игры для Sony PlayStation: 1) Sailor Moon (все части); 2) Virtua Fighter 3; 3) Ecco the Dolphin. Defender of the Future; 4) Marvel Vs. Capcom 2; 5) Discworld 1 & 2; 6) WipeOut XL. Не помешает и диск Fighting Maker. Также куплю видеокассеты с фильмом «МК 3» и мультим «Бешеный бык». Тел. (095) 583-01-06. Саша.

Привет всем! Меня зовут Юля. Мне 10 лет и, несмотря на мой юный возраст, мне очень не хватает друзей. Хочу найти друзей по переписке. Играю на Mega Drive, слушаю Backstreet Boys и Nick Carter. Все, кто разделяет мои увлечения, пишите мне. Адрес: 302038 г. Орел, ул. Раздольная, д. 45, кв. 215.

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Привет всем в редакции Великого Дракоши! Я тут бродила по сайтам и на одном из них (честно, названия не помню!) нашла, как выглядит третья «Соня». Но хочу сразу сказать, что, во-первых, это только слухи, что она так выглядит, а во-вторых, сайт был на смеси японского с английским. Короче, там было написано что-то вроде того, что это версия лишь для тестирования и имеется она только у разработчиков. Также там было сказано, что кто-то выставил ее на аукцион и ее цена уже составляет ни больше ни меньше, а несколько миллионов!

All this was written by Rikkunia-tian

Mortal Kombat — Вступайте в партию зеленых! Рептилия.
Mortal Kombat — Меняю самоучитель по боевым искусствам на пару хороших костылей. Джонни Кейдж.
Mortal Kombat — Если вас замучил карисес, воспользуйтесь моей методикой: «Нет зубов — нет карисеса». Джакс.
Mortal Kombat — Потерялся кентавр по кличке Мотаро. Нашедшему — царствие небесное. Шанг Цунг.
 Антропов Андрей ака Sailor-Fantom, г. Березники, Пермская обл.

Devil May Cry — слезами горю не поможешь.
Silent Hill — «А вдоль дороги мертвые с косами стоят. И тишина».
Comix Zone — уж лучше бы ты хентай рисовал...
Beavis and Butt-head — два дурака = один гений.
Soldiers of Fortuna — ничто так не портит цель, как попадание.
 Джастин, п. Троицкое, Сахалинская обл.

Великий Дракон – почтой!

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

БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Высылаем по почте номера:

21, 23, 24, 27, 28, 29 – по **50** руб. за номер;

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

с 55 по 63 – по **60** руб. за номер.

На открытке или конверте сделайте пометку «Дракон-почтой».

ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:

209-93-47

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

Остальные номера (22, 25, 26, 28, с 30 по 41, 44, 45, 46) высылаются в виде электронных копий на CD для персонального компьютера по цене 90 руб. за номер.

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



ВД #64

www.gdragon.ru

журнал про игры

ベリキードラゴン
Великий Дракон™

ИГРЫ
на мобильных
телефонах

Выпуск 21

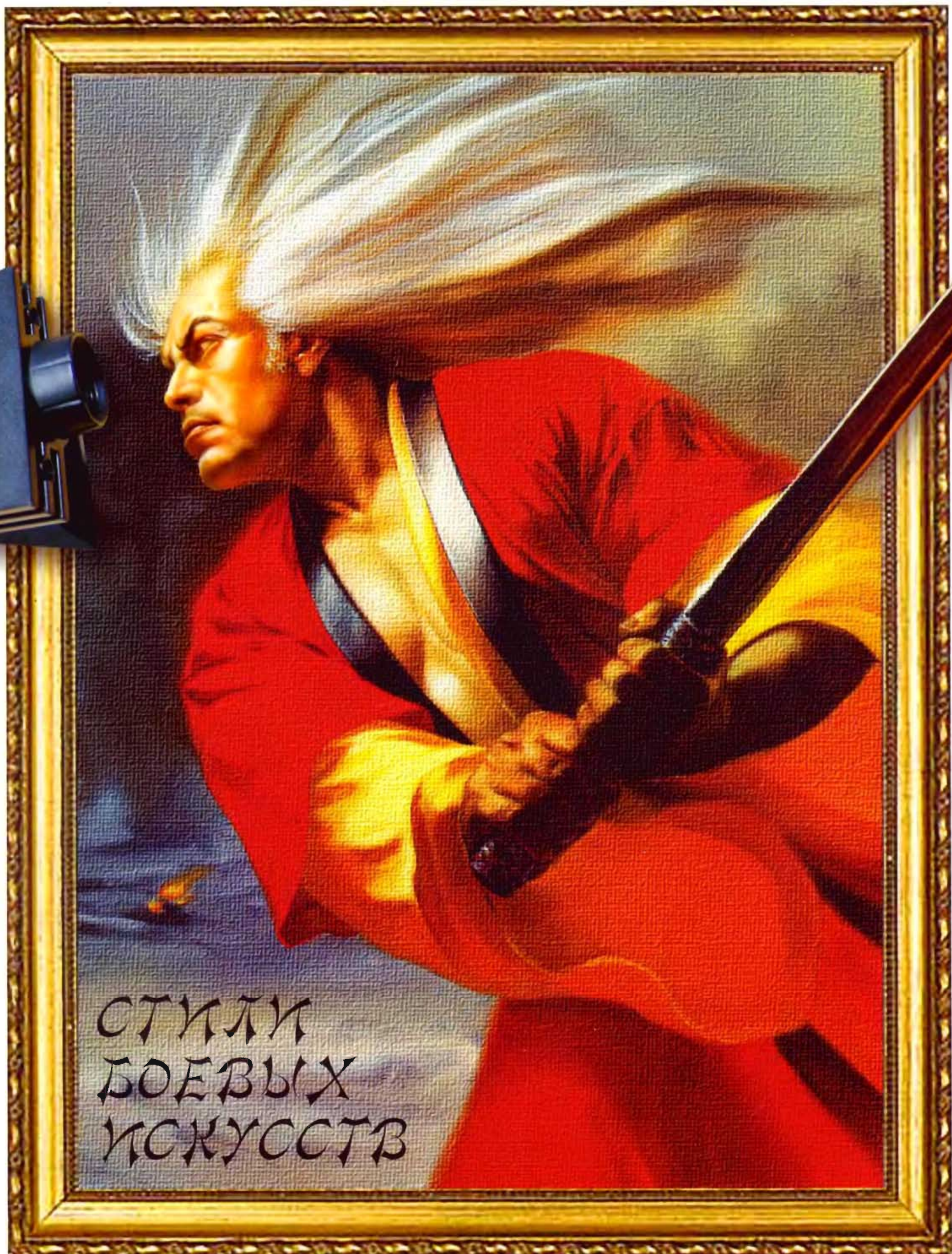
МирAnime

Лавка
Дракона



Eye Toy

Kingdom Hearts
Dark Cronicle
Bloodrayne
Final Fantasy X
Half-Life
Mechwarrior 2
Battle Stations
Wayne Gretzky
NHLPA
Pit-Fighter
Mega Turrigan
Robocop vs.
Terminator



СТИЛИ
БОЕВЫХ
ИСКУССТВ



9 771560 258002