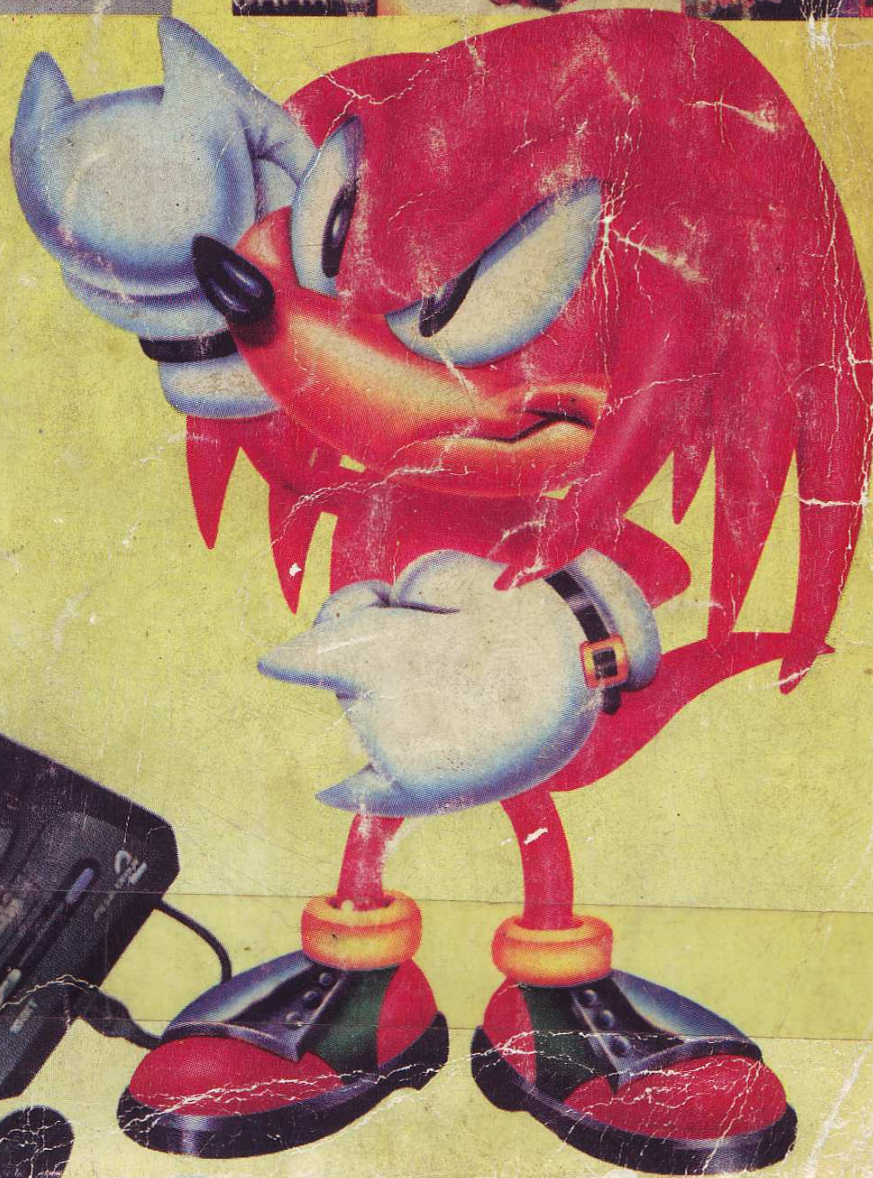
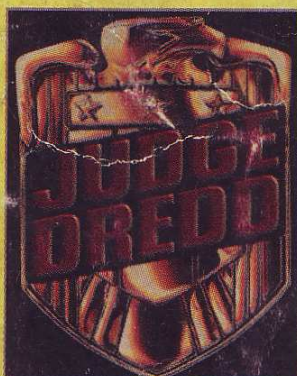


SEGA MEGA DRIVE



ШИРОКИЙ СПЕКТР ВИДЕОИГР



3DO

Panasonic®
REAL™

3DO™ INTERACTIVE MULTIPLAYER™

32 BIT

+16.000.000 цветов
+ стерео звук
+ реальное видео

COMPACT
disc
DATA STORAGE

3DO игры в ассортименте, а также заказ по каталогу.

16 BIT



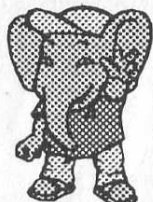
SUPER NINTENDO

16 BIT



SEGA

8 BIT



**Dendy
SUBOR**

8 BIT



**GAME
BOY**

Самая популярная в мире
карманная игровая система
на сменных картриджах.

БОЛЕЕ

300

ВИДОВ

КАРТРИДЖЕЙ



"ПАДИС"

ГЛАВНЫЙ ОФИС (ОПТ) 200-47-07 ☎ 209-16-87

ФИРМЕННЫЙ МАГАЗИН (РОЗНИЦА) ☎ 158-65-11

Гарантия на все товары, подробные инструкции, информационное обслуживание.

MEGA DRIVE REVIEW 2

сборник - каталог видеоигр
на телевизионных приставках SEGA

МОСКВА . ЭЛИГ. 1995

Авторы:
Горяинов Антон, Голиков Станислав

Редакция благодарит за помощь в издании книги:
Жиганшина А. - набор, обложка;
Кротова С. - макетирование.

Данное издание продолжает серию сборников видеоигр для телевизионных приставок SEGA. В данный каталог вошли наиболее известные и новые игры, появившиеся на наших прилавках в 1994-1995 годах.

Рекомендуется для приобретения всем группам населения. Особо интересна: детям (начиная с 5 лет), взрослым (в которых не пропал азарт к играм), торговым работникам (кто торгует видеоиграми) и всем тем, кто хоть раз играл в Sega Mega Drive.

Предисловие

Всем владельцам Мега драйва посвящается!

Итак, господа — свершилось. Может быть вы, конечно, не в курсе, но на данный момент вокруг творятся весьма интересные дела. А именно: компьютерные технологии просто в наглую влезли во все области нашей повседневной жизни, и довольно успешно справляются со своими задачами. И, как мне кажется, с одной из задач эти железно-пластико-силиконовые твари разобрались лучше всего — с развлечениями. Индустрия компьютерных и видеоигр сейчас — одна из самых прибыльных на планете. Игрушки клепают сотнями, по всем возможным и невозможным сценариям, и для всех возможных платформ. Времена — меняются, на смену 8-битным "Дендикам" и "Мастер системам" пришли Драйв и Супернэс. Их, в свою очередь теснят с рынка мощнейшие 3DO, Playstation и Saturn, грядет проект "Ultra-64"... ..Технология явно не стоит на месте. Но 16-битные звери — по-прежнему остаются пока самыми массовыми игровыми машинами. И в России, как ни старался многоуважаемый "Стиплер", наибольшее количество народу, играющего более или менее профессионально, имеют на вооружении злой и кровавый Драйв, и при этом — весьма довольных жизнью. Вот как раз для этих отважных людей и был написан наш второй "M.D.Review", в котором описаны практически все более или менее свежие игрушки.

Короче: All Ultimate Megadrive Gamers! Енто все — специально для Вас. Ревьюшки (содержащие в себе сценарий, ход игры, подсказки, оценки, хинты-гиты-пассворды, и рейтинги) на наиболее ломовые игры (в количестве, что-то там, около сорока), надеемся, позволят вам составить впечатление о возможных будущих приобретениях, а все тем, кто уже прикупил что-то из ниже описанного, возможно, окажут помощь в прохождении. Иными словами — читайте, и вам должно понравиться.

Присылайте свои отзывы и комментарии по адресу: Москва, 123480, а/я № 71.

Коммерческие предложения по распространению нашего сборника присылайте туда же.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

В начале каждой игры (после названия) дается имеющаяся информация о :

- 1.Фирме разработчике и дате изготовления игры;
- 2.Типе игры;
- 3.Объеме игры, количестве игроков и сколько уровней в игре.

Типы игр:

ACTION	— "действие", боевик
ADVENTURE	— приключения
ARCADE	— аркадная, "автоматная" игра
DRIVING	— управление автомобилем
FIGHTING	— поединки
FLYING	— леталка
JUMP & RUN	— бродилка-прыгалка
PLATFORM	— платформенная игра
RACING	— гонки
RPG	— ролевая игра
SHOOTER	— стрелялка
SIMULATION	— симулятор
SPORTS	— спортивная игра
STRATEGY	— стратегия
WALKING	— бродилка

Типы игр

ACTION – действие, боевик.

Боевики, как известно, бывают всякие. Иногда приходится пострелять, побомбить, а иногда – и собственными руками помахать. Лишь одно роднит все те игры, что причисляются к жанру "Action" – куча насыщенного действием дела, приводящего обычно к смертельному (для Вас либо для врагов) исходу. Наиболее распространенные подвиды Action'a: Action /Platform, Action /Shooting, Beat'em up (кулачно-оружейные долбилки), Action /Strategy.

ADVENTURE – приключения.

Ну что тут объяснять? Сильная сторона приключенческих игр – сюжет, вводящий в исступление (изредка). Исключительной особенностью этих игр является тот факт, что в них интересно ИГРАТЬ, а не просто пройти. Процесс, иными словами, доставляет удовольствие. Приключения, как известно –термин растяжимый, и в него включают зачастую игры самых различных жанров, разделенные по типу действия – от Action /Platform до RPG.

ARCADE – "автоматный" тип игр.

В эту категорию обычно вписывают много различных, довольно отличающихся друг от друга игр. Единственное их сходство – "автоматный" стиль. Если Вы бывали в залах игровых автоматов, то Вам не нужно объяснять, какие игры приходятся на эту категорию. Конечно, бродилки-стрелялки-рубилки, леталки-стрелялки, поединки, суровые гонки с массой горящего металла. Классическими примерами игр этого рода являются "Robocop vs Terminator", "Street Fighter", "Thunder Force", "Mercs", "Mortal Combat".

FIGHTING – поединки.

Относятся к разделу аркадных игр. Эти игры являются боями каких-либо существ друг с другом. Игры этой категории очень распространены, примерами являются "Mortal Combat", "Street Fighter", "King of Monsters".

FLYING – леталка.

Задача – пролететь куда-либо и что-либо при этом сотворить. Леталки бывают всякие: стратегические симуляторы ("Mig-29"), леталки-стрелялки ("Crying") и др. Очень популярный тип игр.

JUMP & RUN – бродилка-прыгалка.

Подраздел платформных игр, в которых герой, естественно, прыгает и бежит. Все просто. Обычно JUMP & RUN – рассчитаны на детей.

Platform Games (Platforms).

Это не подвид игры, а скорее – характеристика общего построения сюжета и механики. Platform является противоположностью Arcade –

игры этого подраздела гораздо более спокойны и дружелюбны к пользователю, что позволяет зачастую развернуть грандиозный сюжет, либо насмерть загрузить игрока. Всяко бывает, но идея в том, что эти игры были специально разработаны для домашнего использования, и в этом – вся из суть.

RACING/DRIVING – гонки на мотоциклах, автомобилях или на чем-либо еще.

Объяснять термин, скорее всего, не надо. Примерами этого типа игр являются: "Road Rash", "Super Monaco GP", "Hang-On" и др.

RPG (Role playing Game) – Ролевые игры.

Бывают нескольких типов, наиболее часто встречаются игры с действием от первого лица (Land Stalker), где Ваш персонаж отождествляется с Вами лично, и управляя им Вы должны совершить какое-либо количество действий, приводящих к определенному результату (ходить, сражаться, отыскивать и применять предметы, совершенствовать вооружение и т.д.) Обычно в играх этого типа Вам нужно много общаться с другими персонажами игры, узнавая – что, где, и куда, присутствовать при сценах, поясняющих дальнейший ход действий, есть, пить, спать – словом всё как в жизни. Встречаются и альтернативные варианты ролевых игрушек, когда на Вашу сторону толпами сбегаются сторонники, и весь процесс происходит с большой помпой. В этом случае игра приобретает зачастую несколько стратегический характер (Shining Force, Phantasy Star). Для всех видов RPG необходимо знание языка..

SHOOTING (Shoot'em up) – стрелялка.

Герой, вооруженный чем-либо смертоносным, должен покосить всех своих врагов. Герой может быть человеком, космическим кораблем, мутантом ... Да кем угодно. Типично аркадный стиль игр подобного рода. Примеры: "Thunder Force", "Contra", "Gunstar".

SIMULATION – симулятор чего-либо (самолета, подводной лодки, космического корабля и т.п.).

В этих играх Вы находитесь внутри данного средства передвижения, управляете "напрямую" его системами, руководствуясь показаниями приборов и действуя сообразно обстановке. Примеры игр: "688", "MIG-29", "F-15", "Abrams".

SPORTS – спортивные игры, имитирующие состязания по каким-либо видам спорта.

Например: "Fifa International Soccer" – футбол, "Mario Lemieux" – хоккей, "NBA Jam" – баскетбол. Игры, безусловно, на любителя.

STRATEGY – стратегия.

Игры, напрягающие умственные способности. Цели этих игр – различные. Например, построить горд и защищать его от нападений врагов. Или управлять действующей армией и размещать ее на поле боя так, чтобы противнику не поздоровилось. В большинстве своем игры этого типа реализованы на IBM PC, на которой обретают поистине героический размах. Но и на "Мегадрайве" существуют варианты игр подобного рода, например, "Dune", "Ghengis Khan". Хотя "Мегадрайв" более приспособлен для игр жанра ACTION /STRATEGY, в которых Вы, управляя одним или несколькими персонажами, должны победить ваших врагов, при этом сообразив, как это лучше сделать, и в каком порядке выполнять задуманное. Обычно задания в этих играх поделены на миссии, каждую из которых надо выполнять с наименьшими потерями. Примерами таких игр являются "Jungle Strike", "Desert Strike", "Urban Strike".

WALKING – ходилка.

Незаслуженно забытый, и только теперь активно вспоминаемый жанр видеоигр. Как понятно из названия – цель и смысл игры – в хождении по довольно обширным территориям и нахождении там чего-либо. Не все любят бродилки, так как зачастую приходится очень можно напрягать извилистые извилины мозга, но число их поклонников, всё-таки, растёт, и это заставляет думать, что из (бродилок) на "Драйве" будет всё больше. Бывают нескольких видов: Quest – нечто эпическое – адвентурное с собиранием тонн нужных и ненужных предметов; Action /Walking – ходилка с битвами с кем-нибудь, и т.д.

ANDRETTI RACING



Electronic Arts, 1994

SPORTS /Racing

16 Mbit, 1-2 players

Одна из тех игр в которые можно играть вечно. При этом мастерство игроков все возрастает и возрастает. Правда не всем нравится ездить по кругу, но что поделаешь – таковы правила.

Итак – вас ожидает схватка не за жизнь, а за деньги и за славу.

Игра максимально возможно приближена к настоящим гонкам:

- машину очень реально заносит и разворачивает на поворотах;
- столкновения с другими машинами впечатляют;
- необходимо постоянно следить за расходом топлива и износом шин, и в случае надобности дозаправляться и менять шины по ходу гонок;
- предусмотрены различные виды из кабины: сверху, сзади, общий вид трассы и даже вид из кабины лидирующей машины.

На паузе можно прокрутить (как в видеозаписи) последний отрезок гонки.

Соревноваться предстоит в трех видах гонок:

INDY – гоночные машины типа Формулы 1,

STOCK – легковые автомобили,

SPRINT – багги.

Соревнования принципиально делятся на две категории: профессиональные – то есть за деньги (New Circuit, New Career) и любительские – за идею и интерес (Single Race).

Рассмотрим вначале любительские соревнования.

Вначале Вы выбираете:

- тип гонок – Indy, Stock или Sprint,
- цвет машины,
- тип трансмиссии – ручная или автоматическая,
- трассу гонок (Select Track) – выбор из пяти вариантов,
- количество кругов (Laps),
- параметры приборов в кабине и наличие звуковых эффектов (Options).

Затем начинаются сами гонки. Как всегда перед гонками необходимо потренироваться, затем пройти квалификацию, а потом уже сами гонки.

Для этого существуют следующие возможности:

ANDRETTI TIPS – тренировочный заезд. При этом не расходуется топливо и не стираются шины.

QUALIFY – квалификация, т.е. Вы должны проехать три круга максимально быстро и показать лучшее время. По этому времени определится Ваше место при старте в гонке. Здесь уже Все реально – и топливо, и шины. Правда менять их здесь не надо – за три круга они не успевают израсходоваться.

RACE – непосредственно гонки. Это уже настоящая битва гигантов. Вы стартуете в соответствии со своей квалификацией на зеленый свет. В кабине следующие индикаторы:

- T – состояние шин,
- F – количество топлива,
- Speed – текущая скорость,
- Laps – количество кругов,
- Pos – Ваше текущее место в заезде.

Со старта нужно резко уходить вперед и по возможности обогнать как можно больше машин. Во время гонки главное не пропустить замену шин и дозаправку, а также не вылететь в кювет. Тут уж советами не поможешь – только практика и практика.

После появления клетчатого флага, сигнализирующего об окончании заезда, Вы узнаете какое место заняли и кого обогнали.

Теперь о профессиональном спорте.

Здесь, как принято в мире бизнеса, уже нельзя выбрать себе трассу по желанию – все гонки заранее расписаны и Вы проходите по кругу все трассы и маршруты.

Исходные данные такие же, как и у любителей – можно выбрать машину, цвет, тип трансмиссии. Предусмотрены и тренировки и квалификация и, естественно, сами гоночные заезды. Есть только маленькое отличие – все оценивается в долларах. В зависимости от того, какое место Вы заняли в очередном заезде, выплачиваются совершенно сумасшедшие деньги – несколько десятков, а то и сотен тысяч долларов. Представляете!

А уж куда их потратить – Ваше личное дело. Можно складывать в кубышку, а можно:

- купить новый или обновить старый двигатель;
- приобрести совершенно чумовые шины;
- отхватить необыкновенно крепкие тормоза;
- сделать у машины потрясающее ускорение.

Вы конечно понимаете для чего всё это нужно. Конечно же для того, чтобы заработать еще больше денег!

И так может продолжаться почти бесконечно до тех пор, когда Вы обгоните всех гонщиков на свете, купите для машины всё что только можно купить, заработаете столько денег сколько нет ни у одного миллиардера.

Такое в принципе возможно, но еще ни у кого не получалось. Так что руль в руки и вперед!

Управление:

**А – тормоз; В – ускорение; С – переключение
видов обзора и карты гонки, Start – пауза**

Рейтинг:

Графика 6

Играбельность 8

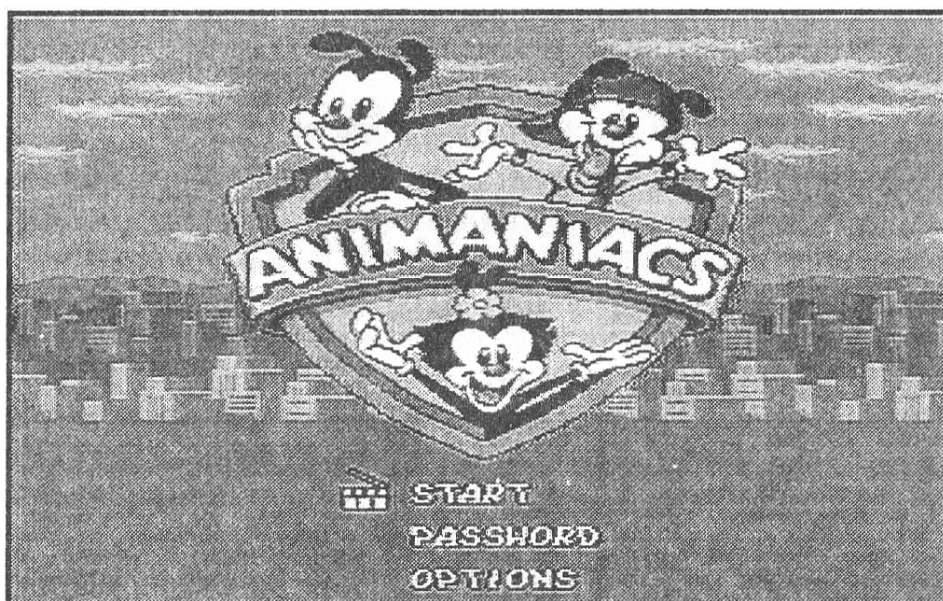
Музыка 7

Оригинальность 6

Управление 7

Итого: 34.

ANIMANIACS



Konami, December 1994

Adventure / Walking

8 Mbit, 1 players, 4 stages

Созданные на студии Warner Bros в сороковых годах мультипликационные персонажи Yakko, Wakko и Dot – смешные и веселые персонажи – после окончания съемок, за ненадобностью, были заперты в высокой башне. Прошло 50 лет. Трём друзьям очень надоело такое неинтересное времяпровождение и они совершили побег. Ну сбежали, а дальше-то что? На мультфильмы их больше не снимают, никому они не нужны и, прежде такие жизнерадостные, друзья загрустили. И тут Yakko пришла в голову прекрасная идея – “А что, если открыть свой магазинчик”. Все с радостью ухватились за эту идею. Но что продавать в этом магазине? Как что – всякие вещички знаменитых актеров и актрис. А где их взять? Wakko почесал в затылке и глубокомысленно изрек – “Конечно можно купить на аукционах, но так без штанов останешься. Надо пройтись по киностудии и взять, что плохо лежит.” Сказано – сделано! Бравые друзья отправились в путь по павильонам и студиям.

Об игре.

Игра по своему уникальна – здесь Вы играете сразу тремя персонажами. Каждый обладает своим уникальным набором качеств и функций.

Yakko (самый длинный персонаж)

- двигает (тянет или толкает) ящики или могильные камни –
A+ → / ←

- бьет теннисной ракеткой – используется против полицейского.

Wakko – герой в красной бейсболке обладает суперударом кувалдой, который:

- разбивает предметы (ящики, сундуки);
- охлаждает пыл разных животных и пернатых;
- поджигает бикфордов шнур бомбы;
- переключает стрелки на железной дороге.

Dot – прекрасная представительница женского населения этой игры обладает самым неотразимым оружием – воздушным поцелуем, который воздействует на:

- всех хороших персонажей – собака, курица, а также попадающиеся люди;
- некоторых нехороших дракул.

Пройти все уровни можно только, если использовать все возможности героев – меняя их в зависимости от надобности. При этом надо проявить смекалку и немалое количество юмора.

Уровни.

Все уровни доступны после того, как проходится маленький первый этап – можно выбрать любой по желанию. .

The Adventures Of Dirk Rugged VII – приключения Индианы Джонса.

Здесь как принято в фильмах такого типа, целая куча препятствий и приключений:

- катание и перелетания на лианах;
- передвижения на роботах;
- перепрыгивание по бревнам.

Space Wars – звездные войны.

Ну тут наши герои отвели душу:

- полетали на ракетах;
- поплутали в лабиринтах;
- отдыхали на самодвижущихся тележках.

Swing 'Em Low, Hang 'Em High – съемки ковбойских фильмов. Вы догадываетесь, что может быть на Диком Западе.

- дикие лошади;
- ненормальные салуны, с танцующими бегемотами (причем тут бегемоты? Да еще танцующие?);
- падающие огромные бочки.

Bloodmask: Part 32 – фильм ужасов. Очень и очень много кошмаров и мистики:

- могильные камни;
- страшный дракула и ужасная смерть с косой;
- падающие люстры;
- летающая посуда и предметы интерьера.

На всех уровнях нужно собирать жизни, звезды – очки, часы – увеличивает лимит времени, поедать кучу фруктов для восстановления энергии – бананы, виноград, яблоки, вишни. Множество различных тупиков, переключателей, лифтов и тележек. И постоянно приходится убегать и сражаться с толстым полицейским, который очень хочет поймать беглецов и засадить их снова в башню.

Советы.

Нигде нет тупиков и безвыходных ситуаций.

Передвижные ящики или могильные камни имеют уникальную особенность (игнорируя законы физики) держаться на самом углу. Это позволяет или подпрыгнуть высоко с этой опоры или строить целые пирамиды.

Wakko может разбить своей кувалдой нужные предметы и через ящики. Но не всегда надо всё подряд разбивать – иногда это очень вредно.

На полицейского воздействует только удар теннисной ракеткой – но лишь на время.

Предметы которые Вы неправильно сдвинули возвращаются в первоначальное положение, если уйти из этого места, а затем снова вернуться.

В некоторых трудных местах достаточно просто дойти до определенно места, а не пытаться что-то разбить или переключить.

Управление.

A – удар, поцелуй;

C – смена героев;

B – прыжок.

Рейтинг:

Графика – 8

Музыка – 6

Управление – 8

Играбельность – 7

Оригинальность – 8

Итого: 37

ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS



SEGA, February 1995

16 Mbit, 1-4 players

"Я поднял голову и многотысячный стадион замер. Соперник приготовился принять мою подачу. "Так – подумал я – Майкл Чанг маленький да удаленький. Значит ему нужно подать в самый угол площадки". Подкинул мячик и мощно ударил. "Эйс" – дружно выдохнул стадион".

Вы наверно подумали, что произошла ошибка и вместо описания игры даны мемуары какого-то там теннисиста. Ничего подобного! Это переживания любого человека кто не побоялся сыграть в эту замечательную игру. Здесь Вы можете быть кем угодно и сыграть с кем угодно. Сорок (!) игроков прошлого и настоящего позволят Вам ощутить всю прелесть игры, которую с давних времен называю **теннисом**.

Об игре.

Прежде чем начать играть обязательно войдите в Options и сделайте следующее:

В графе **Game Speed** установите одну из самых минимальных скоростей – ведь вы еще не мастер и даже не чемпион.

Включите функцию **Ball Bounce Pointer** – тогда будет видна точка приземления летящего к Вам мячика, а на первых порах это очень поможет.

После этого уже можете сражаться и выбирайте турнир по вкусу:

Exhibition Match – единственный матч. Здесь Вы можете выбрать:

- кем будете играть сами и кем будет соперник(из 40);
- играть в паре или одному;
- тип покрытия площадки – трава, грунт, пластик;
- количество сетов – 1,3,5 по 6 геймов в каждом.

Exhibition Tournament – турнир из 16 игроков. В нем участвуют только молодые и современные теннисисты (32), такие как : Pete Sampas, Michael Stich, Stefan Edberg, Michael Chang, Petr Korda. И даже наши теннисисты – Александр Волков и Андрей Чесноков. Вот ведь мелочь, а приятно. Значит и у них там ценят и уважают Российский теннис. Это здорово!

ATR SENIOR TOUR EVENT – турнир ветеранов. Их всего восемь человек, но зато каких! Это сейчас они постарели, а вот в свое время ... они давали жару.

Существует полезная функция **Begin ATR Tour** – в которой можно сделать (смоделировать) себе любого игрока с практически любыми параметрами. Так что если из готовых Вам никто не нравится – пожалуйте. Творите, выдумывайте. Главное чтобы толк был!

Советы.

Самое сложное – научиться отбивать мяч. Делать это надо как делают все теннисисты – подбежать поближе. Но не совсем близко, а рядом. И когда мячик находится рядом жмите кнопку.

При подаче соперника нужно угадать в какой угол он ударит и встать поближе. При подаче не двигайтесь, а нужный момент опять-таки жмите кнопку.

Как играть на дальней линии или с выходами с сетке – решайте с каждым соперником отдельно. Тут советов дать нельзя.

Управление.

Ну очень простое – на все про всё кнопка C !

Рейтинг:

Графика – 5

Музыка – 6

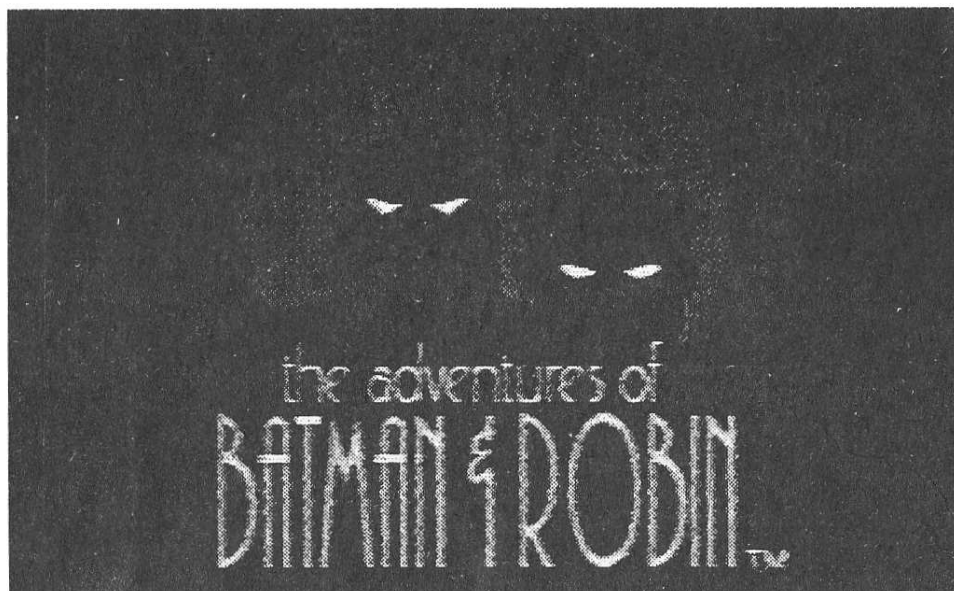
Управление – 9

Играбельность – 8

Оригинальность – 7

Итого: 35.

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN



SEGA, June 1995

Action

16 Mbit, 1/2 Players

Уже в который раз неотступная тема летучих мышей приводит к созданию очередного "Бэтмена". Бэтмен, Бэтмен возвращается, Бэтмен навсегда... Бэтмен и Робин. Последнее – название мультсериала о "Рыцаре Ночи", вышедшего совсем недавно, но уже имеющего своих фэнов. Так что почувствовав возможность заработать деньги, отважные программисты пустились во все тяжкие, и разродились той самой игрой, которая сейчас здесь описывается. Жанр ее – просто Action. Не Action / Platform – слишком прямолинейна и "долбежна", не "Arcade" – такой автомат бы давно уже выкинули по причине чрезмерной затянутости уровней – просто Action. Об исполнении можно сказать такие слова: из техники выжато все. Это, скорее всего, предел возможностей Драйва, и по качеству исполнения графических эффектов игра смело тянет на "Super Nes". Так что, любители "трехмерок", "приближений" и "скаллинга", поздравляем Вас: здесь этого навалом, правда, чтобы увидеть все – придется пройти игру до конца, что совсем не легко по причинам моральным и физическим: уровень сложности несколько выше общепринятого "среднего", а некоторые зоны просто вводят в удручение своей непомерной длиной и однообразием противников. Но это компенсируется разнообразием игро-

вых ситуаций, и в целом – выходит весьма неплохая ходилка – леталка – стрелялка. Впрочем, не "стрелялка", а "кидалка", т.к. оружие наших героев бумеранги, боло и сюрикены.

Ладно, обо всем по порядку. Наконец-то в Готэм-Сити настали спокойные времена. Бэтмен пересажал всех маньяков в специально построенную для них персональную психушку, и теперь жизнь народа идет себе своим чередом, и ничто неприятное не горизонте не показывается. Кроме разве одного подозрительного мужичка в прозрачном шлеме чках. А этот мужик затевает совсем уж недоброе дело. Под покровом дождливой и грозовой ночи он пробирается в "крезовник" и выпускает на волю всех "клиентов", в числе которых Джокер, Двуличный, и кто-то весьма напоминающий "Болванщика" из "Алисы в стране чудес". Да, да – того самого, который любил попивать чаек. Город, естественно, в состоянии полнейшего ступора – сторонники вышеуказанных лиц просто затерроризировали всех и вся, прямо хоть на месте падай и помирай. Но Бэтмен не дремлет, а Робин – он прямо-таки бдит. Так что нехорошим ребятам придется не здорово, потому что эти два супергероя очень обожают усмирять их (нехороших людей) и им подобных. Вперед и вверх, йоху! Работа – закипела.

Описывать все уровни – не будем, т.к. толщина сборника диктует свои, особые условия, но в нескольких словах... Выбрали, значит героя – и идете ураганить. Закидывайте всех тем, чем можете швыряться в данный момент, при этом постоянно повышая мощность этого оружия методом собирания кружков с Бэтменовским символом одного и того же цвета. (Для справки: оранжевый и синий практически равноценны, при максимуме дают трехсторонний огонь, зеленый же – очень мощный концентрированный огонь в одном направлении.) В различных емкостях и прочих не менее интересных предметах порой содержатся и другие символы, помогающие процессу. Это:

- череп (взрывает всех на экране, кроме Вас, конечно),
- энергетический сгусток (позволяет быстро накопить полную мощность "выстрела"),
- сердечки разных размеров (прибавляют здоровье),
- шар с изображением головы Бэтмена (1 UP).

Кроме пошвыривания остро заточенных штукочин наши герои неплохо орудуют конечностями в ближнем бою, что довольно часто помогает, и что особенно радует, можно джойстиком изменять направление бросков, т.е. нет частенько встречающейся заморочки – "чтобы убить врага наверху – надо научиться высоко прыгать". А все остальное – в целом весьма обычно. Но ... не думайте, что в этой игре Вам надо только тупо идти вперед. Пару-тройку раз Вам придется тупо лететь, а один раз – не менее тупо подниматься на лифте. (К достоинствам или недостаткам это отнести – думайте сами.) К неоспоримым же достоинствам, кроме технической проработки "Background'ов" стоит причислить кучу боссов, отличающихся редкостным разнообразием пакостей, предназначенных специально для Вас. Да, если мы плавно перешли к "плюсам и минусам" – наберемся наглости утверждать, что музыка в игре – одно из самых плохих

мелодических построений, слышанных нами. И дело не в том, что она плохо воспроизведена, или сами ноты – как-то не так расположены, но если Вы через некоторое время после ее прослушивания окажетесь в том месте, откуда сбежали злые маньяки – не говорите, что Вас не предупредили! Все.

Управление:

A, C – стрелять;

B – прыжок;

B – удар ногой в прыжке;

B прыжке ↑ – повиснуть

Quick Cheat:

B "паузе" сделать B, A, D, B, A, D, ←, ↑, C – выбор уровней

Рейтинг:

Графика – 10

Музыка – 4

Управление – 7

Играбельность – 7

Оригинальность – 5

Итого: 33

BATTLE TOADS

Rare, давным-давно

Action

8 Mbit, 1/2 Players, 16 stages

Перед тем, как взять и написать все, что Вы здесь видите – автор долго сидел и думал – с чего же начать? Но так и не надумал. Поэтому вот Вам, пожалуйста – все сумбурные мысли, что были навеяны этой игрой. А игра, скажем прямо – просто ветеран какой-то: изначально появившись на "Nes 8-Bit game console", или "Денди", как принято называть эту штуку в нашем государстве, она постепенно разошлась по всем 8-ми и 16-ти битным платформам, по ходу обрастая "апгрейдами", "сиквэлами" и прочей почетной ерундой. Но факт остается фактом: при всей явной изначальной непритязательности игра несомненно является абсолютно бесмертным хитом. "А почему?" – спросите Вы. И вот ответ – эта игра обладает самым большим уровнем "Challenge" – "Вызова" игроку, из всех существующих:

1. около 15-ти уровней, абсолютно различных по ходу действия и задачам, ставящимся перед играющим;
2. не самый легкий уровень сложности;
3. абсолютная и невероятная вариабельность игровых ситуаций;
4. ломовая музыка и некоторое количество приколов – ставят данный проект в категорию безусловно классических игр, требующих немедленного приобретения. И не смотрите на средненькую графику – в процессе игры все эти детали забудутся: действие поглощает полностью, и поделаться с этим ничего нельзя.

Сюжет – прост до неприличия. Жили-были, не тужили четверо друзей: **Рэш, Пимпл, Зитц и профессор Ти-Бёрд**. Первые трое были жабами, а профессор – орлом (весьма мозговитым, и замышляющим притом). И эти отважные ребята путешествовали по галактике во всех возможных направлениях и искали, значит, приключений на свою голову. Ну и как водится нашли: Пимпл, во время очередной вылазки в межзвездный спэйс был проглочен (заметьте: вместе с космическим челноком!) кораблем "Гаргантюа", принадлежащим известной в некоторых кругах Черной Королеве, что очень лягушек не любит. Друзья, что понятно, решили, значит, спасать, (а на самом деле – Королева так нехорошо ругалась по интеркому, что созрело решение повыдергать ручки-ножки) и вышли на битву. Поправка: на битву вышли Рэш и Зитц, а профессор остался на корабле – советы ценные давать. Но возникла очень незначительная проблемка, как-то: высадившись на родную планету королевы,

лягушки попадают в самые неприятные условия, умело подстроенные этой сердобольной дамой. Угу. Будьте готовы ко всему: королева создала кучу нестандартных ситуаций, преодолевать которые нужно, конечно же, нестандартными способами. И не подумайте (не дай господь), что "Action" – значит просто "Action" – здесь Вы примите участие в таком "Multi-Action'e", что все остальное покажется детским садом. Перечислить все ситуации трудновато, но вот Вам небольшой список действий, требующихся для одоления этой игры:

1. драться,
2. быстро бегать-прыгать,
3. спускаться по канатам,
4. ездить на странных и разнообразных транспортных средствах (удирая, догоняя или уворачиваясь от чего-либо),
5. плавать,
6. кидаться всевозможными предметами,
7. разрушать стенки,
8. висеть,
9. заниматься сёрфингом...,
10. "осёдлывать" змей!!!

И это – далеко не полный перечень. Глобальных советов насоветовать не в состоянии – положитесь на интуицию, реакцию и жизненный (геймерский) опыт. (Примечание: игра – явно не для новичков, с первого раза принципиально не проходит). Вот так все и происходит. Что еще можно сказать? Игра ни на что не похожа, и поэтому уже имеет кое-какую ценность. Кстати: компания "Rare" писала "Donkey Kong Country", и если Вы заметите аналогии – знайте, откуда все это бралось. А больше и говорить не надо – игра признана практически всеми, кто о ней хоть раз заикнулся. А наши оценки таковы: абсолютно насыщенное действие, хорошие цвета, приличная длина и общая идея заслуживают самых высоких оценок. Плохие стороны – анимация, детальность всего нарисованного и совершенно неиграбельный "2-player mode". Хотя плюсы явно перевешивают минусы. И вердикт таков – убийственно. (И шесть восклицательных знаков по этому поводу).

Ну очень ценные советы на несколько конкретных случаев из жизни воинственных жаб:

1. В "колодце" (уровень 2), если бить одну и ту же ворону до "упора", то запросто заколачивается жизнь. А ворон там – хоть пруд пруди.
2. На "змеином" уровне – запоминайте последовательность и время появления этих рептилий – наверняка пригодится.
3. Самые смертоносные твари: Крысы на ракетах, утки, акулы и естественно, боссы. Опасайтесь также нехороших испарений из труб.
4. На уровне, где надо спускаться вниз (все время) – Ваша цель обогнать крысу и уничтожить бомбу раньше, чем крыса до нее доберется.
5. Существует способ быстрого перемещения между уровнями – телепорты.

Первый находится на уровне один (в самом начале). Он выглядит как "снежинка" из белых точек, и Вы его найдете, если очень быстро убьете

первых двух свиней с топорами, а потом пойдете сразу вправо (перенесет на 3-й уровень).

Второй – на уровне три, на последней зоне "гонки на слайдерах". В него попасть можно, если не увертываться от десятой по счету стенки в том месте, где они так и мелькают (перенесет на уровень пять). Все, хватит с Вас, пожалуй.

Управление:

A, C – прыжок;

B – удар;

→, → – бежать

C разбегу "B" – сильный удар

Остальное – варьируется

Рейтинг:

Графика – 4

Музыка – 7

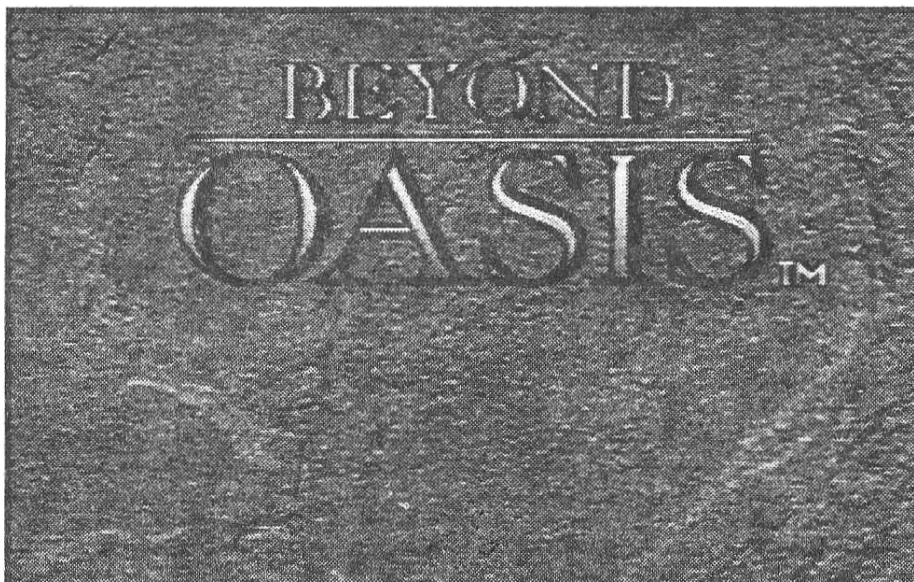
Управление – идеальное (10)

Играбельность – 8

Оригинальность – 9

Итого: 38

Beyond Oasis (The Story of Thor)



Sega, Mart 1995

Adventure /Action/RPG

24 Mbit, 1 Player

В одном Азиатском городе в незапамятные времена жил себе, понимаешь, принц. И, следуя нерушимым азиатским традициям, звали его Али. И был этот благородный отпрыск Султана (короля у них так традиционно принято обзывать) большим любителем археологии. Не было для него большего наслаждения, чем покопаться в развалинах древних городов, и отыскать что-нибудь эдакое: навороченное, древнее и непонятное.

Но, как это не прискорбно, всякие там старинные штучки-дрючки были давно уже вырыты более ранними "землекопами", так что Али, чтобы что-нибудь сыскать отправлялся в довольно не близкие места. И вот однажды он берет лодку, и плывет на отдаленный, изрытый пещерами остров, и в одной из пещер находит сундук. Здоровенный такой, богатый. Ну, думает султаненок, там наверно сокровищ – не меряно. Открывает, заглядывает ... что бы это могло быть? Какой-то странный предмет, золотой... как бы это лучше выразиться? Наручник? Назапастник? Надпредплечник? Иными словами – "Armlet". Любопытства ради Али надевает это – непонятное что-то – на свою руку. И вот, понимаете ли, слышится ему вдруг Глас.

Да непростой, а к активным действиям побуждающий. Этот самый Глас принадлежал одному из величайших колдунов прошлого, и расска-

зал он Али такую историю – в стародавние времена жили были два могучих мага: **Reharl** и **Agito**. И стукнуло им биться не на жизнь, а на смерть. Но маги, как водится, сражаются магией: **Reharl** использовал свой золотой **Armlet**, который повелевал духами, а **Agito**, владеющий серебряным "назапастником" – сеял хаос и разорение вокруг.

Силы колдунов были равны, и в битве они уничтожили друг друга. **Armlet**'ы же были утеряны, но теперь кто-то нашел серебряный, и собирается стереть с земного лика небольшое, но крайне симпатичное королевство Оазиса. Так что на Али возлагается нелегкая задача: спасти любимую страну, привлечь на свою сторону дружественных духов (в количестве четырех) и завалить злого владельца серебряной штуковины. Вот такова предыстория сей странной, но страшно красивой и замороченной игры. А сама игра такова: быстро смывшись с начавшего к тому времени тонуть острова, Али возвращается к родным берегам и приступает, чего и следовало ожидать, к глобальным свершениям. Место действия представлено в грандиозно детализированном и чудовищно здорово раскрашенном 2,5-D виде (полусверху-полусбоку), фигуры персонажей чудесно прорисованы, и от звуковых эффектов тоже можно смело в экстазе умереть. Ход игры – это смесь **Action** и **RPG**, присыпанная некоторым (весьма огромным причем) количеством **Puzzle** и с типично адвентурной сюжетной закваской. Весь набор восточных прикамбасок (в роде всеми обожаемых джинов, драконов и населения в тюрбанах), исключительно сказочно-фантазийная линия сценария, много порядочной рубки и огромное количество мест, где заклинивает соображательный аппарат. Подозреваем, что эта игра понравится абсолютно всем.

Итак, дело пошло. Али передвигается по Вашему усмотрению по территории (достаточно большой) острова, разговаривая с мирными жителями и порубливая немирных. Ориентируясь по карте, выводимой из меню в паузе, либо кнопкой "x", он должен прибыть на место, обозначенное флажком. Там ему придется заняться выполнением миссии, зайдя в какое-либо помещение. Идея миссии обычно состоит в том:

- 1) всех недругов изрубить;
- 2) преодолеть иногда весьма суровый лабиринт, поняв механику открывания-закрывания дверей (а устройств, упрощающих или усложняющих процесс – масса);
- 3) заломать "начальника", в смысле "батона", это о боссе ; и
- 4) освободить духа – помощника, либо
- 5) добыть полезный артефакт.

Из зарубленных монстров или там и сям валяющихся (реже появляющихся в ответ на Ваши действия) сундуков Вы извлекаете оружие и предметы, способные в трудную минуту пополнить запасы здоровья (HP, красная шкала) или магической энергии (SP, синяя шкала). Используя приобретенные способности духов, Вы пробираетесь все дальше и дальше, обходя шаг за шагом весь остров, и в конце концов освобождаете его от нехорошего хаотического мужика. Очень много поединков, загадок и бродя, режим "Save" и вечный "Continue" – все это просто здорово. Такой мешанины – в хорошем смысле – не было давно (с ностальгией вспоми-

нается "Land Stalker"), но результат – явно по душе. На этом с описанием – все, переходим к "Help'y".

Возможности духов:

1. **Дух воды** (симпатичная дамочка о четырех бабочкиных крылах) – первый помощник, который Вам встретится. Вызывается, если из "Armlet'a" палнуть в воду. Ее способности: "водяные пузыри" (А) – тушат огонь, "стопорят" врагов и изредка открывают проходы. "Лечение" (А дважды) пополняет некоторое количество утерянного здоровья. "Торнадо" (А зажать, подержать и отпустить) носится по экрану и разбегается направо – налево недругов.

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

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

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

Общие советы:

1. При выполнении миссий – убивайте всех, а коли лезут не переставая – самых могучих врагов – либо что-то откроется, либо получите ключ, или еще чего.

2. Обращайте внимание на "кнопки" в полу, переключатели, факелы и т.д. – они тут совсем не зря. Подозрительные стены – долбите, возможно найдете скрытый проход.

3. Не пренебрегайте возможностями духов: что-нибудь да сработает.

4. Оружие впустую не тратьте – число "использований" ограничено.

С Боссом лучше разговаривать с помощью "Broad" или "Sword" вкупе с духом огня: очень действенно. Ладно, это все.

Управление

А – магия

Start – меню

В – удар, использование оружия

При работе с менюшками:

C – прыжок, сесть
X – карта
Y – выбор оружия
Z – выбор предметов

B-залезть, "утвердить",
использовать
C – выйти, отменить
Start – выйти, выбросить

Специальные атакующие движения:

↑↗→↘↓↙←↖↑ +B – "всех в округе – порублю!"

↑↓↑ +B – сальто с мощным ударом.

Рейтинг:

Графика – 9

Музыка – 7

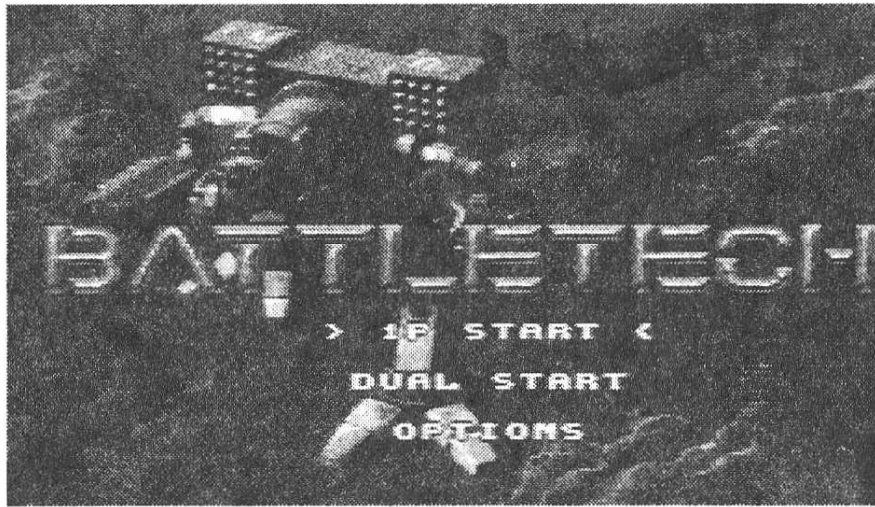
Управление – 7

Играбельность – 9

Оригинальность – 9

Итого: 41

BATTLETECH



Extreme, November 1994

Action /Strategy

16Mbit, 2 players, 6 stages

Всем поклонникам "Страйков"! "Desert" был первым, его "сиквелы" продолжали эту славную военную тему, и в "Jungle" она достигла апогея. Но дурной пример заразителен: глядя на успехи серии "Strike", фирмы "Extreme" и "Fasa" (авторы сценария и © на всю "бэттэковскую" тематику) договорились в кратчайшие сроки изготовить и продать нечто напоминающее эту вертолетную серию, столь же динамичное и "стрелялочное", но все же отличающееся от оригинальной версии. И вот перед вами результат: почти не афишируемая прессой "геймерской" направленности, но высоко ценимая истинными гурманами гейминга игрушка "Бэтлтэк", что, как вы догадались, означает "сражающаяся техника" или, если хотите, "боевая машина". Оба названия подходят к этой игре. Будущее... Галактическая экспансия поглощает все средства и ресурсы планет-государств, сражающихся за жизненное пространство. Планеты кланов постоянно подвергаются нападениям представителями других кланов, и их отбивают назад (впрочем, как и захватывают) с помощью здоровенных боевых роботов "МЭК'ов", управление одним из которых доверяется, естественно, Вам. Ход игры потрясающе напоминает "страйки", лишь немного изменена перспектива: робот-то огромный, по сравнению с ним танки и вертолеты похожи больше на мух... Ну хорошо, на толстых майских жуков. В остальном же — очень похоже: та же 2,5-D — перспектива, три вида оружия; миссии, изображаемые на карте; только вот горячее не кончается, что весьма приятно. А так — ну прямо один к

одному. Одна проблема – игра коротковата и адски сложна (по первому разу). В остальном – само совершенство (есть даже режим игры вдвоем!).

Информация перед игрой

Выбрав "1P start", "Dual start" или введя пароль уровня Вы можете просмотреть информацию, подготовленную командованием, дабы облегчить вам поиски того, что надобно порушить. Если Вы не владеете английским языком, то пролистав это описание до главы "описание уровней" Вы найдете всю нужную информацию, правда в несколько вольном переводе и сжатом состоянии.

После того, как ваш командир расскажет Вам что к чему, Вы попадете на экран, где вам предложат выбрать оружие. После этого и начинается сама игра.

Вооружение

МЭЖ, которым Вы управляете, может нести одновременно три вида оружия. В начале игры Вам предлагается выбор из девяти вариантов, и нужно взять то, что оптимально подходит для данного уровня. Ниже приводятся подробные характеристики оружия, которые помогут Вам делать правильный выбор.

Оружие класса А

1. PPC (particle projection cannon) – "оборонительное орудие".

Выстрел из данного оружия – довольно разрушителен. Сгусток плазмы, вырывающийся из псевдоруки вашего робота, лучше всего использовать для поражения стационарных наземных целей. Если Вы зажмете кнопку "А" на несколько секунд, уровень энергии повысится и Вы сможете выстрелить на очень большое расстояние. Будьте осторожны, если долго зажимать кнопку А, уровень энергии превысит допустимый предел и ваша псевдорука взорвется! В "обойме" – 10 зарядов.

2. Gauss Rifle – "Винтовка Гаусса"

С помощью этого оружия можно наносить очень серьезные повреждения наземным целям. Заряд представляет из себя очень мощную взрывчатку, которая вызывает локальное землетрясение. Энергия выстрела увеличивается, если зажать кнопку А. Большим достоинством этого оружия является возможность стрелять поверх стен. Дается 20 зарядов.

3. ARROW VI – "Стрела-6"

Отличное средство для борьбы с наземными огневыми точками. "Стрела-6" – это самонаводящая ракета, снабженная очень мощным зарядом взрывчатых веществ. Абсолютно незаменима там, где много наземных укреплений. Дается 10 выстрелов. Летает через стены и вообще через все, что угодно. Очень почетное оружие.

Оружие класса В

1. Large Laser – большой лазер.

Это оружие применимо в любых условиях, может использоваться для поражения любых целей. Наносит сильные повреждения. Один недостаток – слишком малая скорострельность. 100 зарядов.

2. Machine Gun – пулемет.

Крупнокалиберный скорострельный пулемет Гатлинга – идеальное оружие против толп наседающих людей в бронескафандрах (элементалов) или несильно укрепленных наземных огневых точек. Дальность стрельбы – отменная, уровень повреждений – низкий, скорострельность – очень хорошая. 350 зарядов.

3. Auto Cannon – автоматическая пушка

Применима для разрушения каких-либо объектов, а также для отстрела всяческой танково-вертолетной техники. Уровень повреждений – средний, скорострельность – выше среднего. 150 зарядов.

Оружие класса С

1. Inferno – почти что Hellfire, обозначает то же: Адский огонь.

Маломощная, но страшно приятная штучка. При попадании на землю эта зажигательная бомба, начиненная термитом, конечно загорается, и ждет того, кто по ней проедет. Бум! Сизый дымок... Класно. Если этой штучкой выстрелить в "гнездо" вертолетов или танков, то они будут взрываться, так и не сумев вылезти оттуда. Очень здорово успокаивает не очень сильных вражеских МЭЖов. Скорострельность хорошая, жаль – летит недалеко. 70 зарядов.

2. Long Range Missile – ракета большого радиуса действия.

Отлично действует на любые стреляющие объекты. Самонаводка отсутствует, зато в обойме их аж 40 штук. Не самая слабая ударная мощь, дальность, что следует из названия, приличная.

3. Tnunder Mine – Мина-гром

В большинстве ситуаций – абсолютно бесполезная штука, хотя, если приноровиться, может запросто валить МЭЖ-ов. Взрывается через две секунды, уровень повреждений – высок.

Войдя в саму игру вы видите три места на экране, глядя на которые вам придется оценивать состояние дел. В левом верхнем углу находится шкала, указывающая уровень ваших повреждений. Если она почти вся покраснела, значит – конец близок, о чем вам и сообщает приятным женским голосом бортовой компьютер. Чтобы не погибнуть в расцвете сил, вы должны подобрать большую металлическую емкость с надписью. "Coolant" – охладитель. После этого вам сразу полегчает.

Сразу под шкалой повреждений находится счетчик зарядов, оставшихся у вас со времен последнего применения какого-либо оружия. Если вы выбрали из класса "А" Gauss Rifle или PPC, во время "накачивания

энергии" на том же месте появляется шкала мощности. Когда зеленая полоса дойдет до упора – отпускайте кнопку А, и все будет как надо.

В нижней средней части экрана находится бегущая строка, которая сообщает Вам, что нужно делать в данный момент, какое оружие или другой предмет Вы выбрали, короче массу полезных сведений. Если вражеский МЭК рядом, бортовой компьютер предупреждает вас об этом, и в правом верхнем углу загорается шкала энергии этого нехорошего робота. Постарайтесь, чтобы эта шкала покраснела как можно скорее!

Если войти в режим паузы, то вы как бы посмотрите на экран своего бортового компьютера. Сведения, которые можно от него получить такковы:

1. Нажав кнопку А Вы переходите в режим радара. На экране радара видно то, что сканирует Ваш поисковый луч в приложении к карте местности. Зеленым цветом показаны все неметаллические препятствия, находящиеся в пределах дальности действия радара. Все, что можно разрушить, помечено рамкой прицела.

Ваши непосредственные враги (т.е. которые могут стрелять) представлены в виде красных контуров. Синим обозначена фигура вашего МЭКа и всякие полезные вещи, что валяются вокруг. Карта полностью не помещается в экран компьютера, следовательно при перемещении робота вы видите различные ее участки. На этом же экране вы видите полностью ваше вооружение, т.е. количество оставшихся выстрелов для каждого вида оружия.

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

Предметы, облегчающие Ваше трудное существование

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

- Квадратный ящик с откинутой крышкой – пополняет заряды для оружия класса "В".
- Квадратный ящик с закрытой крышкой – пополняет заряды для оружия класса "А".
- Короткая металлическая цилиндрическая емкость – пополняет заряды к оружию "С" – класса.
- Такая же емкость, но повыше – "Coolant", охладитель, позволяет пополнить вашу энергию, потерянную в боях.

Кроме этого могут попадаться предметы специального назначения.

Описание уровней

Уровень 1. События происходят на планете Alshain. Вы выступаете против некоей то ли подпольной организации, то ли спецподразделения с угрожающим названием "Draconis Combine". Оговоримся сразу, чтобы не объяснять потом: все направления, секторы и т.д. привязаны к сторонам света, а так как компаса не предусматривается, ориентируйтесь от того,

что север – сверху. Итак, Вы высажены на эту зеленую планету. Первым делом нужно уничтожить радарную станцию, которая направляет на Вас вражеских МЭКов (еще одна оговорка: в режиме радара миссия, которую Вам надлежит выполнять, обозначена красным пунктирным кружком). Будьте осторожней: сразу за ограждением начинается минное поле. Разнеся данное заведение в пух и прах (кружок на карте должен посинеть, что означает: эта часть миссии – выполнена), отправляйтесь расстреливать аэропорт, дабы не погибнуть от непрерывных атак с воздуха злыми железными тварями, обзываемыми Аэротэком.

Далее, если пойдете налево, то увидите скопление зданий, около которых находится много пушек и МЭКов. Эти здания – фабрика по сборке роботов. Разрушив самое высокое из них, Вы навсегда избавитесь от этих паршивцев. Расстрелявши же остальные, выполните третью миссию. Поднявшись выше вы должны разрушить массивную пирамиду, в которой томится в горьком плену звездный капитан. Освободив его, Вы получите сведения о том, как пробиться в наглухо закрытую центральную базу. Для этого нужно расстрелять четыре пирамиды, снабжающие энергией системы охраны. После этого – можете смело подходить к воротам – они откроются и... опа!. Всех круша и расстреливая, наконец-то наш МЭК внутри! Не оставьте там камня на камне – и вы победители!

Уровень 2. Планета Satalyce – угрюмый мир вулканов. Местность – горные массивы с выходами лавы на поверхность. В этом нехорошем месте какие-то совсем враждебные существа построили заводы по производству частей для МЭКов, чтобы нас, значит, совсем задавить своей подавляющей мощью. Командование решило все это дело прекращать, и вот вы уже высажены на раскаленную поверхность планеты. И сразу проблемы! У вас есть ровно 160 секунд, чтобы найти и уничтожить аж две охранные пирамиды. Если не успеете, пеняйте на себя: маленький шарик с маленькой ядерной бомбочкой чуть-чуть стукнет вас по голове... Если же вы все же успели, перед вами новая задача: разнести девять небольших, но хорошо охраняемых заводов, при этом не утонув в лаве и не погибнуть от камней, вылетающих из жерла действующих вулканов. Если и этот номер прошел, прорывайтесь к центральному заводу, где вас поджидает очень неплохой МЭК, хотя и тупой. Сделав его, а за одно и завод, вы пройдете и этот уровень.

Уровень 3. Снег, лед и иней, мороз и МЭКи – вот что вас поджидает на белой планете Ridderkerk. И радар что то не работает, запотел видать. Хотя на самом деле его глушат пять вражеских радарных вышек, которые надобно найти и уничтожить. После этого, вы, блуждая по лабиринтам из ледяных стен, усеянных шипами, поскользываясь на льду и подрываясь на сотнях мин, спрятанных в снегу, должны добраться до исследовательского центра Врагов. Война без передовой науки, как известно, не война, поэтому уничтожив лаборатории, Вы лишите подлых вражин половины всего их могущества. После порушивания этих милых построек Вы должны разворотить базу противника, которая тоже находится где-то здесь. Найдя ее, Вы должны расстрелять все постройки, и победа снова за

вами. Предупреждение: Особенно не постреливайте на ледяных площадках – реактивная сила и отдача будут откатывать вас назад, а сзади обычно оказываются шипы.

Уровень 4. Дело происходит на мирной (когда-то) планете, называемой Avon. Здесь находится крупный завод по производству сбрасываемых модулей, с помощью которых десант захватывает наши просторы. Но пробраться туда можно лишь проникнув сквозь массивные ворота, разрушить которые может лишь очень мощная бомба. Ее-то и требуется собрать из четырех частей, разбросанных по всему уровню и спрятанных в тщательно охраняемых бетонных укрытиях. Собрав бомбу, вы должны успеть за 30 секунд отнести ее к воротам, дабы сокрушить их. Не успели – значит опоздали. Как только ворота взорваны – прорывайтесь вглубь и уничтожайте все здания, встреченные на пути(при этом не очень дразня МЭКа, бродящего поблизости). Кстати о МЭКах: на этом уровне их три, все они действительно мощные твари, и бороться с ними не так просто, хотя после трех-четырех схваток вы можете понять, что к чему и выработать соответствующую тактику.

Уровень 5. Когда слышится слово "Giftake" становится как-то неуютно, сыро и противно. Не удивительно, ведь эта планета (последний уровень игры) – одно сплошное болото. Враги, уцепившись за последнюю возможность выиграть войну, соорудили там лабораторию по производству биологического оружия. Уж не знаем, что там в этих контейнерах, ДНК какое – то... Но командование очень просило. А коль просило, надо сделать. Радар опять прикалывается, значит его снова кто-то глушит. Теперь нужно разнести только два радара, чтобы снова обрести видимость ясную и незамутненную ничем, только МЭКи чужие уж больно расплодились, болтаются тут, понимаете ли, стреляют, воду баламутят. Нехорошо. Если вы разрушите два радара и соберете все десять (10) контейнеров с ДНК, придет ну очень радостное время, хотя вы встретитесь с супер-МЭКом, "Грозовым роботом", которым управляет один из лучших пилотов МЭКов из 394-го гарнизона комстара (скажем прямо: этот МЭК и его пилот – мощны непомерно). Если все рефлексy у вас на месте, удача в кармане и джойстик в порядке, то с большим трудом, но(верим!!!) Вы его одолеете. Удачи!

А вдвоем его МЭКа сделать – ну совсем просто! (может быть).

Управление:

A – выстрел из оружия А; В – выстрел из оружия В;

С – выстрел из оружия С;

Start – пауза, вывод экрана радара.

Passwords:

Level 2. STJNNN

Level 3. GRBCHV

Level 4. BBYLND

Level 5. BMBRMN

Бесконечный боезапас – BRN521

Рейтинг:

Графика – 7

Музыка – 6 (практически отсутствует)

Управление – 5 (долго привыкать)

Играбельность – 8

Оригинальность – 6

Итого: 32

BOOGERMAN



Interplay, May 1994

Action /Platform

16 Mbit, 1 Player, 5 stages.

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

плевать подозрительной по цветовой гамме слюной, которая, как пуля Дум-дум, пробивает всех и вся. Вот так вот.

Об истории:

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

Уровень 1. Flatulent Swamps

Болото, деревья, слизь и сопля – вот это дело. Как раз туда и сваливается Бугермэн из телепортера. Места эти опасные – множество гоблинов, кусачих растений и прочих нехороших скользко-мерзких тварей, которые сильно затрудняют продвижение вперед. Но наш герой просто обязан преодолеть все встреченные неприятности и прорыгать себе безопасную дорогу, собирая все встреченные вантузы и наступая на тухлые яйца. Эти действия нужны для того, чтобы по окончании зоны Бугермэн построил огромную лестницу, с помощью которой можно взять дополнительную жизнь.

Вот так, прыгая на гоблинов и закидывая соплями привидений, он добирается до властителя здешних мест – парня по имени Nickboy. Он швыряется в вас курицей (зона безопасности – нижний правый или левый угол экрана, присесть), кидается яйцами (в это время в него лучше рыгать) или планирует, держа брыкающуюся птицу, в вашу сторону (перепрыгивайте его с ветки). Сделать его просто, но довольно долго.

Уровень 2. The pits.

Pits – это ямы (по всей видимости – выгребные). Вы – смело прогуливаетесь по одной единственной, зато длиннющей зеленой сопле, хитроумно извивающейся и подвешенной на стене за многочисленные крюки. В

пейзаж органично вписываются многочисленные уши с вытекающим из них гноем, развешанные на переднем плане, "стандартные" гоблины и ожившие "сопливые" существа (в кавычках, потому что "сопливые" означает собственно сопли с глазами и ножками, бодро прыгающие взад-вперед). Временами Вы сможете лицезреть две трубки, явно мутантического происхождения, выплевывающие "дозу" гноя через определенные промежутки времени. Это – вовсе не деталь интерьера, постарайтесь не попасть под залп. Иногда на пути будут встречаться белые небольшие унитазы, прыгнув в них вы окажетесь на специальном подуровне, где сможете пополнить коллекцию вантузов и найти кое-какие дополнительные мелочи, облегчающие жизнь рядового супергероя. Босс этой всей вонючей окрестности – милая дамочка по имени Revolta. Она лихо обрыгает вас грозowymi облаками, а потом оторвет от себя голову и запустит ее в вас по весьма странной траектории. Порешить ее можно стоя на верхней площадке и уворачиваясь от первых двух нападений, а когда она решит попрыгать с шестом – прыгнуть ей навстречу, но немного выше ее головы. Естественно, во время маневров с уворачиванием от голов, ее нужно непрерывно поливать дождем из соплей. Ну вот, какой же бесславный конец... А мы переходим к следующей сцене.

Уровень 3 Boogerville.

Бугервиль – маленький городишко, типично средний, с такими же среднеарифметическими монстрами, его населяющим. Здесь вам впервые встретятся полужидкие картофелины в желтых пятнах, взрывающиеся при приближении к ним нашего героя (не вздумайте на них прыгать), желтые попрыгунчики, состоящие из миллиарда бесформенных отростков, и прочие "скользкие" типы. Весь город завешан плакатами "Голосуйте за Бугермейстера", что изображен на них в полной, так сказать, форме, с кристаллом в руке (вот, мол, какой я защитник окружающей среды!), также, к большому нашему удивлению, есть бумажка-листочка с изображением самого Бугермэна, но с надписью "Wanted!". Разыскивается то есть. Так что лучше побыстрее сделать ноги. Но хрен, как говорится, редьки не любознательней, и в конце уровня вам предстоит суровое сражение с Fly Boy'ем, вооруженным Гусеницами, которые атакует Бугермэна по земле, и плевками, которыми он стреляет в вашу сторону под разными углами. Ухлопать данного дяденьку крайне просто – надо лишь прыгать на батут в определенное время с таким расчетом, чтобы попасть прямо на мозг этому вовсе не положительному другу. После того как вы поймете периодичность его движений – только за техникой и останется все дело.

Уровень 4-1. Muckous Mountains

Лучше гор могут быть только горы. Особенно если это горы из г... – ну сами знаете чего. А коль горы, то надо, стало быть, на верх карабкаться. И вот наш знаменитый супермэн лезет, пока есть силы вперед и вверх. Процесс залезания прост до неприличия: сначала немного вперед, потом –

прыжок на батуте. Забрался, немного назад, опять прыжок... и т.д. Здесь вам впервые придется метко попадать с прыжка на движущиеся мостики, что весьма затруднительно, ввиду некоторой крезанутости управления. А люди-то какие! Идет, к примеру, баран. Грустный такой, судьбой обиженный и удрученный совсем. Но вдруг, гляди-ты, однако, Бугермэн! Тут баран обрадовался, ручками-ножками засучил, голову нагнул и ка-ак дернул с места в карьер...

Если вы замешкались – хорошего удара рогами под зад – никак не миновать. Ну а коль успели перепрыгнуть барана – можете увидеть крайне эффектный акт суицида: баран-то обладает некоторой массой, которая в разогнанном состоянии придает его телу инерцию. Т.е., не успев затормозить, баран срывается в пропасть и, естественно, разбивается (это, конечно, не "Mortal", но все же...). Да, примерно так. Стоит, пожалуй, еще отметить гоблинов, кидающихся камнями – это на самом деле опасные противники. Таким вот образом Бугермэн и преодолевает эти горы, и попадает в пещеры, где проводятся активные работы по добыче... догадаться с трех раз.

Итак, уровень 4-2. Nasal Caverns

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

Последний уровень: Pus Palace

Это, естественно, дворец Самого, о чем свидетельствуют его многочисленные изображения в детском (моя первая сопля!), юношеском (вот оно, я, и вполне зрелом (как я рад, как я рад!) возрасте. Сам уровень – полностью клетчатый. Особенных заморочек – нет, но быстро и не вовремя иссякает боезапас, что создает некоторые сложности. Кстати, у Бугермейстера – явно мания величия. Ну вот, пройдя все четыре зоны этого

уровня вы выступите против его властителя, с которым перед битвой можно побеседовать: "О, это сам Бугер-бой! Ну что ж, я сделаю тебя быстро, но болезненно!", и завязалась кровавая! Как убивать его— рассказывать бессмысленно, ведь это и так понятно. Подскажем лишь, что ударить его надо всего десять раз, и тогда он, предварительно сказав основную терминаторскую фразу "I'll Be Back!" будет смыт в сортир. Что ж, туда ему и дорога, а наш герой с победой возвращается домой.

Заключение.

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

Управление:

А — кинуть соплю,
В — прыгнуть,
С — рыгнуть,
С + ↓ — "подпустить газку"
С в прыжке, если найден перек — полететь
Х — произнести нехорошее, но крайне нужное слово.

Пароли.

Boss1 : Nick Boy: Привидение с мотором, "стандартный" гоблин. Привидение еще раз. Картофелина.

Level 2 : The Pits: Картофелина, Красная сопля, привидение, Бугермэн

Boss2 : Revolta: Клыкастая обезьяна, Гоблин — шахтер, стандартный гоблин, привидение

Level 3 : Boogerwille: сопля, привидение, Белый монстр, Бугермэн

Boss3 : Flyboy: Бугермэн, картошка, шахтер, сопля.

Level 4A : Muckous mountains: гоблин, сопля, привидение, обезьяна

Level 4B : Nasal Caves: Гоблин, картошка, морж с дубиной, сопля

Boss 4 : Deodor Ant: привидение, сопля, обезьяна, шахтер

Level 5 : Pus Palace: картошка, Бугермэн, привидение, картошка

Final Boss : Boogermeister: картошка, Белый монстр, Бугермэн, шахтер

В игре имеется небольшая фишка, позволяющая включать-выключать звук, выходить в пароли, изменять голоса и т.д. Чтобы в нее попасть – поставьте игру на "pause" и нажмите "B".

Рейтинг:

Графика – 7

Музыка – 8

Управление – 6

Играбельность – 8

Оригинальность – 9

Итого – 38

BUBSY 2



Accolade, November 1994

Action /Platform

24 Mbit, 1 player, 30 stages

прошел с двадцаточку таких вот произведений, и все тебе уже ясно, идешь очередное супер-историческое приключение кого-то где-то там на автопилоте, и где-то посередине спокойно и без сожалений выключаешь "power" – дабы больше в глаза не видеть этого ужаса." – из исторического наследия Crazy Tony G.

Иногда игры жанра "platform games" начинают просто раздражать. И не из-за того, что плохие, а потому, что однообразные. Иногда, правда, встречаются настоящие вещи, которые выделяются из общей кучи хитрым и продуманным сюжетом, хорошей графикой или чумовейшими героями. Такими играми были: отшумевший уже "Aladdin", породивший массу подражаний; "EarthWormJim" ; "Donkey Kong" на Super Nes. Но такие игрушки – редкость, в основном же убогий ширпотреб кругом. "Bubsy 2" не является исключением, он стандартен как гвоздь, но кое-кто, наверное, найдет в нем какие-либо хорошие черты.

Игра рассчитана на детскую аудиторию, посему "мультипликационна", не сложна и, насколько можно, разнообразна по "внутреннему убранству".

А идея – вот в чем: однажды шизофреническая рысь по имени Бабси отправляется войной на недругов своих заклятых, дабы наказать, покарать, и по возможности, истребить. А враги рысей, о чем Вы, возможно, не догадываетесь – кабаны. Все у них – не как у котов: какие-то копыта немыслимые, клыки, пяточки и тому подобное. Не наши, словом. И вот, из чисто расистских побуждений Бабси замышляет ужасное и кровавое дело.

А дело заключается в поимке самого здоровенного и авторитетного свиньи, водружении в клетку и заточении там надолго и всерьез. Спланировав операцию наш храбрый котейко идет-таки в бой. И что же он видит в начале военной компании? Это какое-то меню, на котором нужно выбрать зону действия. Меню символизирует трехэтажное здание, имеющее два крыла: **восточное и западное**.

Выбрав крыло и этаж (чем выше – тем сложнее), Бабси попадает в коридор, содержащий в себе двери на уровни, что требуется пройти. В каждом коридоре они обозначены одинаково, и виды зон – похожи друг на друга. А зоны бывают таких типов:

- **нечто пиратско – космическое;**
- **музыкальный ад;**
- **замки и прилегающая местность;**
- **полеты на аэроплане;**
- **что-то такое египетско-пирамидальное.**

Зайдя на какую-либо зону, Вы сразу осознаете, что свободы действий – недостаточно. Наш супер-кот может прыгать на врагов, убивая их массой тела, и стрелять из базуки, коли таковую обнаружит. Еще есть бомбы, что швырять надо, убивающие всех на экране.

Вот и все, пожалуй. Бабси должен где-то найти огромный мраморный шар, дабы закончить уровень. По ходу же дела он собирает шарики меньших размеров, на которые впоследствии может прикупить разных полезных вещей. А вещи, кроме уже обозначенных базуки и бомб, бывают такими:

- **портативная нора – выход с не понравившегося уровня;**
- **подводный скафандр – догадайтесь для чего;**
- **жизни.**

Уровни изобилуют маленькими подиграми – бонусами, приносящими ощутимый доход в шариках, и телепортерами, переносящими Вас совсем не туда, куда нужно. Пройдя все уровни Вы сходитесь с самим Great-Nog'ом, который, осознавая опасность, облачается в бронекостюм. Победив его – заточаете в клетку и – на другой этаж.

Вот и вся ужасная, кровавая и страшная история крезовой рыси, добившейся-таки своего. Окончательного суждения на счет игры не выносим, но, скорее всего, эта игрушка будет интересна прежде всего начинающим. Для более или менее продвинутых геймеров просто не котируется.

Конец.

Cheats:

Если на заставке набрать нижеследующие коды – получите столь же нижеследующие, но, тем не менее, умопомрачительные результаты.

1. ↑, A, A, A, ↓ – все уровни пройдены
2. C, A, B, C, ↑, ↓ – бессмертие
3. C, C, ↑, ↓, C – 99 бомб
4. B, ↑, B, B, A – 50 жизней
5. B, A, ←, ← – 99 зарядов базуки
6. B, ←, ↑, B, – 99 скафандров
7. →, ↑, B, B – 99 нор
8. B, A, B, C – сверхвысокие прыжки (лучше не применять).

Управление:

A – прыжок;
B – прыжок;
C – оружие
C+ ↓-смена оружия

Рейтинг:

Графика – 5

Музыка – 5

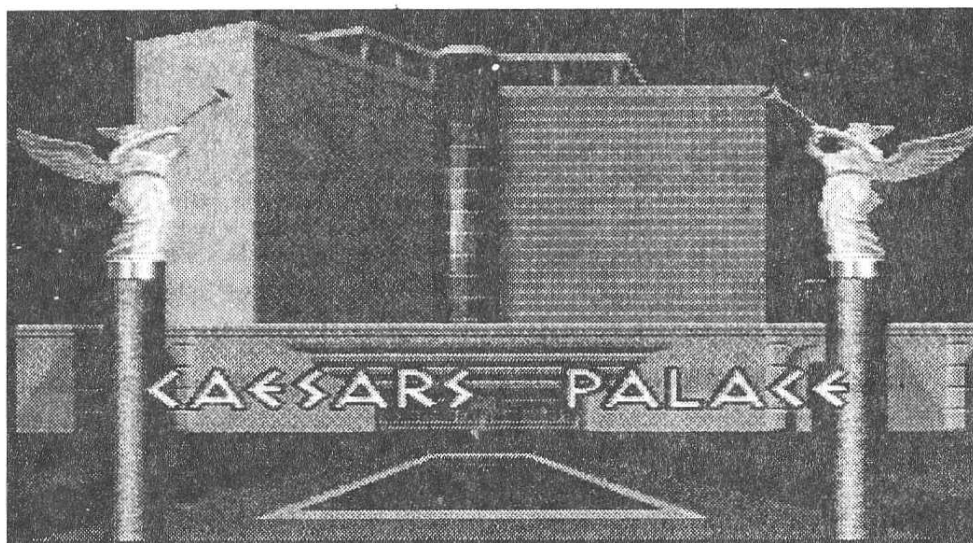
Управление – 7

Играбельность – 5

Оригинал – 4

Итого – 26

CAESAR'S PALACE



Virgin Casino Game 1 player

Лас-Вегасские денежные страсти будоражат умы многих. В этом славном городе можно за час стать миллионером, или проигратся до нитки – как карты лягут. Профессиональные "казиношные игроки" годами практикуются в мастерстве, дабы через какое-то время "сделать" наконец, подлого крупье, и унести домой долгожданный миллиончик – другой. Но многие – прогорают и влачат всю оставшуюся жизнь жалкое существование – это жертвы пагубной страсти к игре. И зачем, спрашивается, ставить на кон все, что имеете? Достаточно купить в целом недорогую игру "CP" – вот Вам, господа – казино дома, все удовольствие без малейшего риска! И это не шутка. В этом картридже заключены практически все официальные азартные игры, в которых вы можете практиковаться день и ночь, "набивая руку" и зарабатывая деньги... компьютерные правда, но азарт, честное слово – не меньше.

Итак, начнем наше путешествие по казино. Казино, прямо скажем, что надо: есть игровые автоматы типа "однорукий бандит", видео-покер, рулетка, Блек-джек (очко), кости, принимаются ставки на скачки, продаются всевозможные лотерейные билеты – рай для игрока, право слово.

Вы изображены в виде элегантного мужчины, с мрачной целеустремленностью вышагивающего по казино, и управляя данным субъектом, Вы

вольны подойти к любому понравившемуся столу, либо автомату, дабы попытать счастья.

Итак, во что играем? Хм, извините, у нас – так: сначала регистрация, а потом игра. Выберите на табло терминала надпись "New Account" и введите Ваше имя .ОК? Тогда жмите на "ОК" и вперед. Перед вами открываются поистине необъятные перспективы быстрого обогащения.

Вариант N 1. Игровой автомат.

Ну что тут объяснять? Закидываете монетки, дергаете за рукоятку – авось повезет. Вверху автомата Вы можете видеть выигрышные комбинации, и сколько за них Вы получите.

Вариант N 2. Видео Покер.

Смысл тот же, но отличие в том, что Вы можете сами повлиять на исходы игры. Забросив жетоны Вы нажимаете на кнопки, находящиеся под теми картами, что, как Вам кажется, стоит оставить. При следующей раздаче все остальные карты заменяются новыми, и если комбинация получилась выигрышная – считайте денежки!

Вариант N 3. Рулетка.

Самая благородная игра. Вот шанс проверить, насколько вы удачливы. Ставьте на что угодно: красное-черное, на первую, вторую, третью тройки, ряды, на определенные числа – все равно что-нибудь да выиграете. Если абсолютно уверены в своей правоте – можно сыграть по крупному. Например, по Вашим подсчетам, сейчас обязательно должно выпасть восемнадцать. Что ж, ставите на номер, красное, вторую тройку, первую половину, верхний ряд. Шарик катится-катится-катится.. тридцать один. Неплохо! Хорошо, ей-богу, быть владельцем казино...

Вариант N 4. Блэк-джек.

Задача предельно проста – набрать двадцать одно очко, или хотя-бы больше, чем у крупье, но, опять же, не "перебрав лишнего". Если окажется больше, чем 21 – вы проиграли. Ставьте денежки!

А – взять карту.

С – карта не нужна.

Если вам первыми розданы две одинаковые карты, то их можно разделить на две отдельные руки – поставьте на них сумму равную исходной.

Очки считаются так: вся мелочь – по номиналу (шестерка – 6, девятка – 9 и т.д), "картинки" – по 10 очков, туз – 11 или 1. Все просто и легко в этой жизни.

Примечание. Когда заметите, что крупье умело обдирает вас как липку, может быть поздно. Но если у Вас в запасе остался доллар-другой – есть возможность застраховать ставку. Так что если подлый дилер выки-

дывает туза – ставьте на линию "INSURANCE" любые деньги, что не жалко. Если у него (дилера) вдруг нечаянно окажется двадцать одно очко – вы получите свой "моральный ущерб"-страховку в двойном размере. Но если все же у него будет не 21-страховку у вас конфискуют. Обидно, да?

Вариант N 5. Кости.

Идея – примерно такая же, что и при игре в рулетку. Однако все гораздо сложнее – сразу не въедешь. Суть в следующем:

Кидается две кости. Естественно, что может выпасть любое число от 2 до 12. Ключевым числом является магическая цифра 7. Вся игра состоит как бы из циклов – от 7 до 7. Также можно считать очень важными числа – 4, 5, 6, 8, 9, 10. Если эти цифры выпадают сразу после 7, то на них ставиться фишка "on" (будем называть их "базовыми") и выигрыш во многих зонах зависит от них. Можно играть одновременно сразу в нескольких зонах.

PASS LINE.

Ставки делаются сразу после выпадения числа 7 или после выигрыша (проигрыша) на этом поле. Также можно один раз доложить денежки во время прохождения цикла.

Выигрыш:

1. при выпадении сразу – 7 или 11.
2. после определения базового числа – число, которое совпадает с базовым.

Проигрыш:

1. при выпадении сразу – 2, 3 или 12.
2. после базового – 7.

Если играете на этом поле, то есть возможность самому бросить кости.

DON'T PASS.

Все тоже самое что и Pass Line, но с точность до наоборот.

COME.

Это поле по смыслу связано с базовыми цифрами. Ставки можно делать в любой момент.

Здесь сразу выигрыш (при 7 или 11), проигрыш (при 2, 3, или 12) или фишка переходит на базовые числа.

Базовые Числа.

Ставки делают двумя способами: или ставка приходит из Come или напрямую – в клеточки сверху или снизу от цифры.

Если фишка стоит на цифре или ниже, то выигрыш будет в случае выпадения числа совпадающего с этим числом до появления числа 7. Причем совершенно не важно стоит на нашем числе фишка "on" или нет. Можно сделать ставки хоть на все числа: 4, 5, 6, 8, 9, 10.

Если фишка стоит выше цифры, то все наоборот, т.е. выигрыш будет только в том случае, когда выпадет 7 до появления числа совпадающего с нашим числом.

DON'T COME.

Тоже самое что и в Come, но с точностью до наоборот.

Это основные поля. Есть и дополнительные.

HARDWAY BETS.

Ставки делаются на выпадение определенных комбинаций – "3 на 3", "2 на 2", "4 на 4", "5 на 5". При появлении 7, если ставка не сыграла, то доход казино увеличиться ровно на Вашу ставку.

ONE ROLL BETS.

Разовая ставка на редкое сочетание костей. Например, если Вы поставите 100\$ на поле "1 на 1" и кости смилостивятся к Вам, то за раз сможете получить целых 3000\$. Не плохо!

Вариант N 6. Лотерея.

Билеты мгновенной лотереи покупаются у уже знакомого Вам терминальника, методом тыка в графу "Buy SCRATCHER". Заплатив сто зеленых, Вы получаете один из трех билетов, и играете. Как? Обо всем по порядку.

60 – Yard Fight: Расчищая монеткой клеточки снизу вверх, Вы открываете спрятанные там символы. Если символы с нулями (в смысле – цифры) – выигрываете деньги, если же с фитильком – пиши пропало. Чем выше ряд, тем больше бомб. За всю свою сознательную жизнь я только два раза выиграл по 500\$.

Match two: требуется открыть пары чисел, чтобы выиграть таковую сумму. Если выиграли достаточно – вовремя прекратите игру, нажав на "Start" – риск взорваться тоже растет.

Triple jacks: лотерейный вариант покера. Нужно открывать поля, за которыми скрыты обозначения карт. Сверху-то, что у "дилера". Побили – 150\$. Выпала пара – 200\$. Три карты, идущие "одна за другой" по "номиналу" – 250\$. Три одинаковых – 300\$. Три "картинки" – 500\$. Не плохо, А? Зато еще две бомбочки где-то тут лежат. Нарвался-получай по заслугам. Хотя 150\$ – выигрыш довольно стабильный.

Вариант N 7 — лото (Keno).

Просто лото. Зачеркивается десять по Вашему усмотрению чисел, и ждете результата выигрыша. Ну очень тупое занятие.

Вариант N 8 — скачки

Все очень даже просто: выбираете сумму, которую хотите поставить, и ставите. Поставить можно на победу, место шоу и еще черт-его-знает – на что. Перед этим, конечно, надо посмотреть рейтинговую таблицу, в которой очень даже подробно указано: кто, сколько выиграл, кто на каком месте, и в скольких скачках участвовал. Присмотрев себе лошадку – ставите на ее лучшие достоинства, и вот, на вполне даже большом экране

видите сам процесс, после которого Вам смиренно объявляют, сколько же денег Вы на всем этом потеряли. А вообще – очень даже занимательно.

Вот такие нынче развлечения в "городе больших возможностей". Если Вам, как ни странно, повезло – подойдите к терминалу и возьмите Ваш текущий пароль: с помощью него Вы сохраняете все, что выиграли. В казино очень много "игровых точек" и некоторые из них весьма дороги для начинающего игрока. Подходите к такому столику, а крупье и говорит: Извините, здесь только для состоятельных игроков. Идите себе, мол, смирно, к пятидолларовому автомату, и копите, может через пару лет... Не отчаивайтесь – есть верный способ заработать большие деньги, и этот способ – рулетка. Поставьте все на "красное" или "черное", и ждите результата. Угадали? Быстренько к терминалу, возьмите пароль, и сразу назад. Не повезло? Не беда, вводите предыдущий пароль – и вот Вы снова при деньгах. Ну очень просто.

О самой игре можно сказать так: Несколько специфичный тип игры, которая, в принципе, не нуждается в обалденной графике и музыке. Главное – азартность всего происходящего. И этого здесь – предостаточно.

Quick Hint: пароль на какую-то очень близкую к предельной сумму:

9-S-TS88SPWJMSWQ

Управление варьируется от игры к игре.

Основные движения:

A – взять

B – взять монету, бросить монету, поставить

C – отказаться

Start + ↑ – посмотреть правила

Start + ↓ – выйти.

Рейтинг:

Графика – 7

Музыка – 6

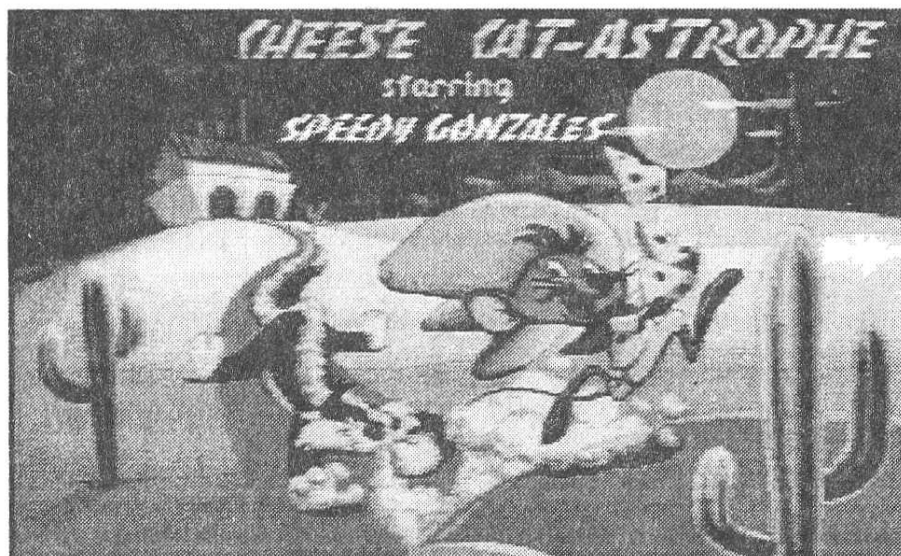
Управление – 8

Играбельность – 8

Оригинальность – 9

Итого: 38

CHEESE CAT-ASTROPHE



SEGA, MAY 1995

Action /ADVENTURE

8 Mbit, 1 players, 5 stages

И снова этот подлый и гадкий кот Сильвестр. Не может прожить ни дня без того, чтобы кому-нибудь не сделать пакость. В этой игре он отправился в Мексику.

Нашел там маленькую деревушку, населенную мирными мышками и решил поймать всех жителей, в том числе и самую прекрасную из них – Кармеллу. Но здесь его подстерегает неожиданность. Оказывается у деревушки и персонально у маленькой мексиканки есть отважный защитник – храбрый и сверхбыстрый мышонок в большом желтом сомбреро. И как всегда Сильвестр действует гнусными и нечестными методами. Он дождался момента когда мышонок помчался за великолепным букетом цветов для своей подруги, и деревушка осталось без защиты. Кот подкрался на цыпочках иКогда осела дорожная пыль – и жители, и прекрасная мышка исчезли. Но этого не мог допустить сверхбыстрый и сверххрабрый мышонок и он бросился в погоню. Тут и начинается сама игра.

Об игре.

Необходимо пройти пять уровней, освобождая жителей мышиноного поселения и конце конечно же освободить Кармеллу. Боссом всех уровней конечно же будет Сильвестр и он не должен уйти от расплаты.

Уровни проходить интересно. Встречаются много всякой нечисти: змеи, тарантулы, кактусы с пастью акулы, какие – то летающие твари, нороящие схватить за..... ну понятно за что, и много, много другой мексиканской флоры и фауны.

Но надо сказать, что наш мышонок умеет защищаться и драться за свое место под солнцем.

Во-первых, как заправский боксер он нокаутирует любого, кто окажется на расстоянии вытянутой руки. Причем делает это молниеносно – достает красные перчатки и бац! И не думайте, что это оружие ближнего боя – мышонок может боксировать и в высоком прыжке и на бегу.

Во-вторых совершенно уникально использует свое сомбреро как бумеранг, даже не как бумеранг, а как летающую тарелку. Тут уж ему и подходить близко не надо. Как запустит сомбреро, так все враги пачкай валятся. И так это у него здорово получается!

В-третьих, умеет пользоваться лассо. Исключительно для альпинистских целей. Увидит где удобный камень, забрасывает лассо и как заправский скалолаз через секунду уже на верху. Это особенно необходимо в гористой местности.

Основная задача при прохождении уровней – отыскание похищенных мышей. В этом основной смысл игры. Мыши спрятаны в скрытых местах, которые необходимо найти. Для перехода на другой уровень или подуровень необходимо освободить три мыши. На начальных уровнях это относительно легко. Например, на первом уровне, скрытые ходы находятся под ящиком и если сверхбыстрый мышонок встанет на него, то он (ящик) начинает светиться. Тогда не мешкая его надо разбить и вход в потаенную нору открыт. На других уровнях отыскать похищенных гораздо сложнее. Приходиться исследовать каждую дырку, норку, щёлку. Но цель – отыскать Кармеллу – оправдывает средства.

Для поддержания сил надо по дороге собирать различные предметы, особенно лакомым является мексиканский **красный перец**, хотя надо сказать, что не всё что есть – надо съесть. Ведь известно, что обжорство до добра не доводит.

Предусмотрено три уровня сложности, которые можно менять перед началом игры. Есть система паролей для уровней. Всё это Вы без труда определите и найдете сами.

Рейтинг

Графика – 7

Музыка – 4

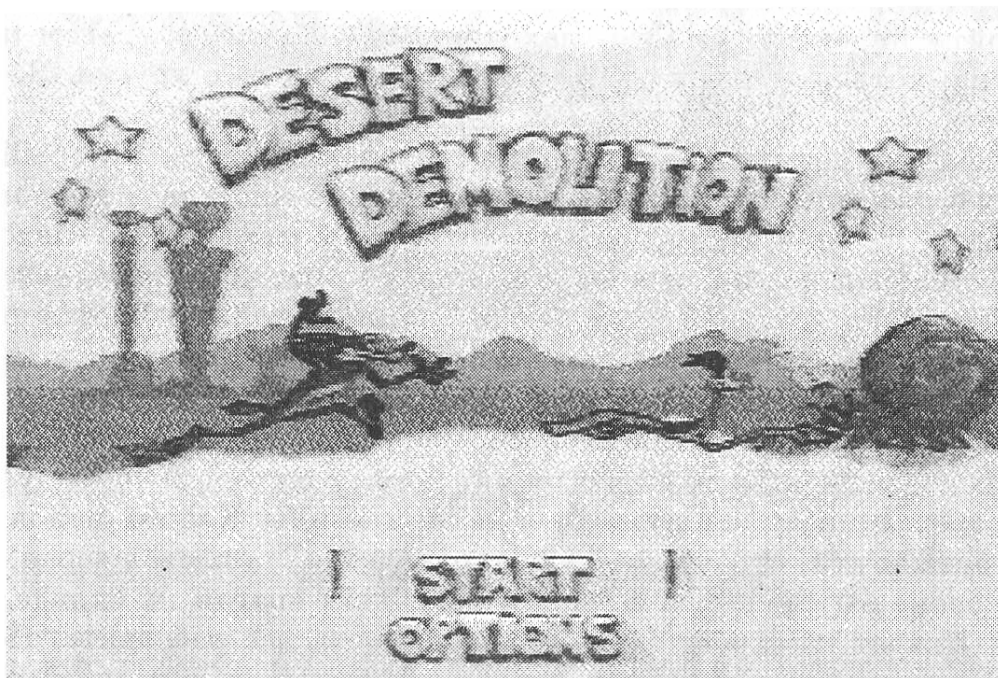
Управление – 7

Играбельность – 7

Оригинальность – 5

Итого: 30

COYOTE VS ROAD RUNNER: DESERT DEMOLITION



Sega, April 1995.

Action / Platform

16Mbit, 1 player, 12 stages

Типичный образец стандартной платформенной ходилки – убегалки догонялки вроде "Sylwester and Tweety". Графика "мультипликационная", абсолютно незамысловатый сюжет... Лишь одно может скрасить геймерскую жизнь, когда он поиграет в это – довольно забавные выходы обоих персонажей, что в принципе уже не плохо – серость существования надо же чем-то компенсировать.

Итак, приступим к знакомству.

Койот. Очень почетный человек, весь из себя хитрый, коварный и свирепый. Всем он хорош, но есть небольшая проблема – один, с позволения сказать, **Страус**, все время носится туда-сюда по пустыне, чем достает Койота непрерывно. Койот вечно пытается усмирить этого беспредедентного бегуна, но всякий раз у него это не выходит. Страусу, напротив, ужасно нравится действовать на нервы Койоту, и он день ото дня носится

прямо перед его носом, убегает, улетает и еще черт-те что делает, оглашая окрестность своим всегдашним гудком.

Выбрав персонаж, вы должны сделать свое грязное дело, т.е. в зависимости от роли поймать или же убежать от своего противника. При игре Койотом вы, естественно, преследуете страуса, который с чумовым ускорением несется вперед, и Вам достается тяжкая доля ловца (страусом, действительно, играть легче). Немного упрощают задачу ящики с надписью "Асте". Запрыгнув в них, Вы можете нацепить на себя роликовые коньки, пружины на ноги, даже костюм летающего супермена, что способствует, в некоторой мере, поимке злого пернатого. Хотя на самом деле, если вы его поймаете, кроме кучи очков вы не получите ничего. Сама же идея – дойти просто до выхода, находящегося обычно в правом нижнем углу экрана, хотя могут встречаться варианты немного другие. Вот и вся премудрость.

Страусом вы, понятное дело, делаете ноги от Койота, который имеет неприятную особенность вылезать из все тех же ящиков в полном облачении. "Страусиная" игра, как ни странно, больше всего похожа на "соника" – набрал разгон, и вперед, и только вперед до победного конца (даже "петли" вниз головой – все та же "сониковская" типичная фенька). Очки вам массово добавляются за те моменты, когда Койот по вашей вине попадает в неприятность, например, напарывается на кактус или взрывается на небольшой, но мощной бомбе.

В обоих случаях игра идет на время, посему весьма рекомендуется собирать встречающиеся на пути будильники. Силы Койота пополняются из синей бутылочки, страус же "подзаправляется" поклевав зерен. На последнем уровне вы сойдетесь со своим извечным врагом на складе, где он (враг) разъезжает на огромном бульдозере, грозя вас раздавить. Несколько бочек, упавших на голову водителя – обеспечат вам президентское кресло компании "Асте". А ваш враг с позором удалится. Вот и все!

Рейтинг:

Графика – 6

Управление – 8

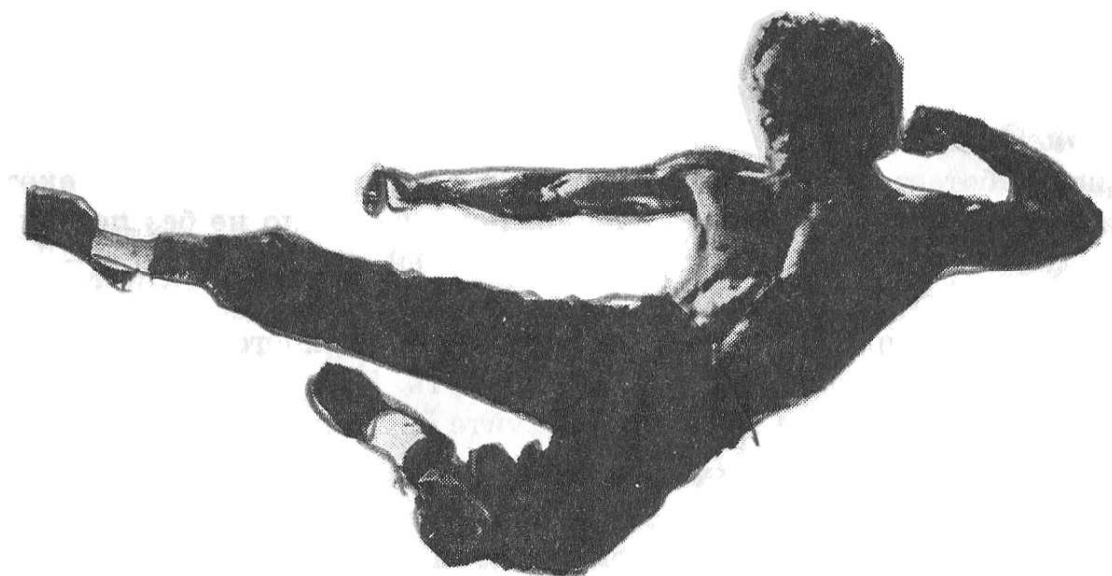
Оригинальность – 2

Музыка – 5

Играбельность – 4

Итого – 25.

DRAGON



Virgin 1994

Fighting

16 Mbit, 1-3 Players

Игра эта, сделанная по одноименному фильму, описывает вкратце историю жизни Брюса Ли. А жизнь его, естественно, проходила в боях, поэтому программисты не придумали ничего лучшего, как сделать обычную, но тем не менее красивую игру-поединок. Что же у них получилось?

Итак, в 1949 г. в Гонконге будущему герою всех времен, а тогда мальчишке Брюсу приснился страшный сон. В нем он увидел призрака – огромного мужика в маске и с секирой, который, по преданиям семьи, убил отца Брюса. Призрак во сне ужасно размахивал своим смертоносным оружием и предрекал мальчику его скорую смерть. Брюс проснулся в холодном поту, и рассказал матери о кошмаре. Мать восприняла этот сон как вещий и сказала Брюсу: учись-ка ты, мол зловещему искусству боевому, не то призрак и тебя порешит. И вот, по прошествии времени подросший немного Брюс отправляется в Америку чтобы, как говорится, и людей посмотреть, и себя показать. С собой он берет три магических зеркала, которые мать вручает ему как защиту от темных сил. А дальше – история общеизвестна: Брюс Ли становится актером и снимается во всяческих "рукопашных" фильмах, обретает известность и популярность, и умирает в весьма еще молодом возрасте. Но теперь, Вы, овладев всеми тонкостями восточных единоборств, в состоянии изменить горькую судьбу, и не позволить погибнуть Брюсу во цвете лет. Итак, игра.

Уровень 1. Танцплощадка.

Брюс зашел потанцевать, но девушка, приглянувшаяся ему, понравилась также и матросу, что случайно проходил мимо. Тут, конечно, без драки не обошлось, и цель здесь, как вы уже догадались – отделать этого затейника.

Совет: Короткие удары ногой, подкаты, броски и удары ногой с разворота – вот этими средствами вы можете очень быстро с ним разобраться.

Уровень 2. Кухня.

Брюс работает в китайском ресторане, и у него возникли некоторые трения с шеф-поваром. Дело, конечно, поправимо, но не без помощи рук и ног. Только одна проблема: Повар вооружен острым тесаком – так что считайте шансы.

Совет: Атакуйте повара ногами из стоячего положения, и "приплющивайте", когда он ляжет отдохнуть. Когда повар позовет своего помощника – поменяйте тактику: атакуйте "кувырком с ударом ногами".

Уровень 3. Гимнастический зал Сиэтла.

Для поддержания формы Брюс занимается в спортзале. По соседству злобный тренер занимается со своими учениками карате. Прослышав, что поблизости тренируется сам Брюс Ли, он вызывает его на бой. Техника у него – что надо, только медленный он и тупой.

Лучшая тактика: встать в любой конец экрана и постоянно жать на "бросок", а перебросив тренера – походить немного по его хрупким ребрам. Проверено – результат гарантирован.

Уровень 4. Храм.

Брюс открыл свою школу, и преподает ученикам основы собственного боевого искусства – "Джит-кун-до". Но местная китайская группировка сомневается в его компетенции, как учителя. И вот они предлагают ему поединок с Джонни Саном, местным чемпионом. Что делать, такова жизнь, без драки ну ни кто обойтись не может. И вот он – чемпион. Техника – потрясающая. Двигается плавно, как кошка. Атаки быстры и смертоносны. Но... На каждого мудреца довольно простоты. Если у вас хватит энергии на пользование нунчаками – бой продлится секунд десять. Если же нет – подпускайте его близко и бейте ногами в подкате.

Уровень 5. На съемках фильма.

Брюс отдыхал после очередной пробы, когда к нему подошла симпатичная девушка. Брюс, конечно, обрадовался неожиданному знакомству, но девушка вдруг взяла в руки здоровенный шест – и давай, понимаешь, размахивать и биться приглашает. Что поделаешь, Брюс принимает даже самые сумасшедшие вызовы. Но он не учел одной маленькой детали – девушек оказалось двое, и шестами они владеют как надо. Так что без нунчак лучше даже и не пытаться с ними воевать: блоки их непробиваемы, а сила удара – о-го-го! Это на самом деле серьезные противники.

Уровень 6.

На официальном открытии школы Брюса вдруг произошло событие – откуда ни возьмись вылез все тот же сиэтлский зловец Сэнсей, и давай провоцировать Брюса на матч-реванш. Дабы не устраивать бесплатный

спектакль, Брюс приглашает его в свои апартаменты, и там происходит схватка. О тактике можно сказать только то, что "учитель" ничуть не изменился. Т.е. старая тактика принесет свои плоды.

Уровень 7. Турнир по карате.

Брюс, конечно, в числе главных претендентов на победу. Но что мы видим? Знакомые все лица... Дяденька Джонни Сан опять выпендривается. Говорит, что за минуту сделает любого присутствующего в этом зале. Надо объяснить человеку, как же глубоко он заблуждается. Тактика – та же, что и во время прошлой встречи с этим бахвальным персонажем.

Уровень 8. Кулак ярости – в самом разгаре съемок.

Но один нехороший солдат ходит тут поблизости, и ругается: что мол это все совсем не справедливо; и роль, по идее, его, а Брюс совсем недостойн ее играть; и драться он толком не умеет – одним словом нарывается человек на неприятности. Сам он – боец не ахти (два-три приема), зато сколько мускулов! Но техника побеждает любую грубую физическую силу. Поняв это, солдат раздумывает играть по честному и начинает толкать на Брюса огромные куски льда. Тут не грех и нунчаки вытащить... Вообще-то этот дядя – совсем легкий, и порешить его труда не составит.

Уровень 9. После съемок фильма "Остров дракона".

Да-да, вот этот-то симпатичный старичок со стальными коготками и угрохал Брюса во цвете лет, нанеся "удар замедленного действия". Он действительно хороший боец, а еще у него в кармане есть хитрый порошок, который он пытается вдуть Брюсу в глаза и тем самым парализовать его. Используйте против этого крайне не положительного человека нунчаки, но осторожно – их должно хватить и на следующий (последний) уровень.

Уровень 10. Кладбище.

На заднем плане – уже готова могилка с портретом Брюса, а на переднем – призрак с секирой. Как и было обещано. Удары секирой – абсолютно смертельны, двух-трех серий вполне хватит для отправки Брюса прямиком на небеса. Кроме того, призрак имеет обыкновение телепортироваться в самый неподходящий момент. Чтобы победить его, существует две тактики:

1. Атакуйте руками из прыжка, и сразу – подкатом, повторяя эти движения, пока у призрака не кончится энергия.
2. Возьмите нунчаки и атакуйте длинными ударами, отходя от призрака, когда он замахивается секирой.

После того, как его энергия закончится, он будет все еще жив и здоров. Но это – явление временное, нужно просто подойти к нему в режиме включенных нунчак, и немножко придушить (кнопка X+ "назад").

Маленькие особенности этого уровня:

1. Проигрывать хотя бы один бой нельзя – Вы сразу потеряете все жизни (зеркала).

2. Энергия нунчак – не кончается, поэтому не стесняйтесь в средствах.

Ну вот и все об игре, поговорим о средствах достижения положительных результатов:

Управление:

Основные движения:

X — удар правой рукой; **У** — удар левой рукой;
A — короткий удар ногой;
B — высокий удар ногой /удар с разворота "назад" — блок

"назад" + ↓ — отказ-кувырок

"вперед" + ↓ — кувырок вперед

Специальные движения:

↓ + **X** — удар рукой сидя

↓ + **У** — сильный удар рукой сидя

↓ + **A** — подсечка; ↓ + **B** — подкат с ударом ногой

↓ + "вперед" + **B** — кувырок с ударом

↑ + "вперед" + **A** — "летающий" удар ногой

в прыжке **K** — Атаки рукой сверху

в прыжке **A** — Атаки ногой сверху

X + "назад" — бросок в прыжке под противником

↓ — "хождение по ребрам" между двумя противниками

A — удар ногами в разные стороны.

Шкала, расположенная под указателем вашего "состояния здоровья" показывает, какой энергетический уровень Вы имеете на данный момент. Деления на ней определяют, в каком боевом режиме Вы находитесь. Если шкала дошла до первого деления, то нажав "mode" + "B" + "Y" переходите в режим "Fighter" — движения ускоряются, и удары становятся мощнее. Если энергия достигла второй отметки — Вы можете вытащить нунчаки — кнопки "mode" + "C" + "Z" — и начать ими сурово помахивать. Перейти из этих режимов в нормальное состояние поможет комбинация "A" + "X" + "mode". Шкала энергии пополняется при удачных атаках, и уменьшается, когда бьют Вас. Также энергию можно пополнить в бонусах, где происходит тренировка рефлексов и отработка ударов.

Вот и все, пожалуй. Остается лишь отметить шикарные сканированные вставки в промежутках уровней, и довольно неплохое звуковое оформление игры. В принципе игрушка — ничего особенного, но впечатление оставляет хорошее.

Рейтинг:

Графика — 8

Музыка — 7

Управление — 7

Играбельность — 7

Оригинальность — 5

Итого — 34.

JUDGE DREDD



Acclaim 1995

Action / walking

16 Mbit, 1 player

Третье тысячелетие. Земля превратилась в радиоактивную пустыню, но люди – выжили. Теперь они проживают в нескольких Мега-городах, до безобразия перенаселенных, и, следовательно, погрязших в преступности. Полиции – нет, преступники делают все, что хотят. Но есть на них управа. Специальная служба города это смелые и хорошо вооруженные люди, сочетающие в себе права суда, обвинения и исполнителя приговора. Их называют... **Судьями.**

В этом коротком вступлении – Вы знакомитесь с общей картиной предыстории, следуя которой и будут развиваться сюжет игры. Сама игра была сделана параллельно с одноименным фильмом (С.Сталлоне в глав-

ной роли), и повествует об истории идеального генетически созданного Судьи, для которого на самом деле Закон (свод правил, что-то вроде нашего Уголовного кодекса) – превыше всего.

Сюжет пересказывать бессмысленно, поэтому переходим сразу к описанию игры. Итак, перед Вами абсолютно новая, не скажем что суперчумовая, но и не бездарная бродилка со всеми характерными атрибутами. Ход игры здорово напоминает "Stargate", и эти игры можно смело называть "сестрами". Фигурки главных персонажей примерно такого же размера, так же отлично анимированы и сам ход игры схож: облазить некоторую местность вдоль и поперек, сделать те действия, которые приводят к выполнению миссии, найти выход. Правда наш храбрый Судья не может поболтать с дружественными личностями для выяснения подробностей миссии, но на этот случай по уровням расставлены компьютерные терминалы, с помощью которых Дред залезает в сеть и получает все нужные ему сведения.

Миссии обычно бывают *первостепенные и второстепенные*.

- К первым относятся такие действия, как уничтожить что-либо, что-нибудь найти, или, пользуясь компьютером, тоже что-то совершить.

- Ко вторым же обычно причисляется арест или пристреливание всех воинственно настроенных граждан.

Лабиринты игры не сложны, но по мере продвижения вглубь (уровень третий – четвертый) начинаются хитрые дела, охарактеризованные очень неплохим "убийственным потенциалом" Ваших врагов. Правда, аналогичный потенциал самого Дреда, наверное, помощнее будет. Дело в том, что на вооружение судей стоит страшнейшая штукавина по имени **Lawgiver**, т.е. "дающий закон". Да, правосудие эта небольшая пушка преподносит сразу в нескольких ипостасях:

- в виде очереди свинца,
- небольшой гранатки,
- пары самонаводящихся ракет,
- бронебойных снарядов ... стоит ли продолжать?

Естественно, все это нужно еще отыскать, т.к. заряды спрятаны во всевозможных емкостях, разбросанных по уровням как попало. Кроме того, существует и альтернативный способ вооружения – арестовывать нехороших ребят. Они бросают оружие, Вы его конфисковываете – все просто. Но заставить их сдаться – нелегко, нужно сначала чем-нибудь эдаким в них стрелнуть (для каждого типа врагов – свой вид оружия). Кроме того, попадают враги, которые вообще не сдаются. Что делать, приходится осуществлять приговор на месте. Также случаются и эксцессы в виде боссов, обычно очень не хило вооруженных, для убийства которых приходится разрабатывать какую-нибудь изощренную тактику.

Вот такое вот дельце происходит в этой вполне благообразной бродилочке. После прохождения уровня, состоящего из нескольких зон, Вам дается пароль. Обидно только, что не после каждой зоны: частенько утомительно проходить подряд все, что уже, как Вам кажется, давно позади. Следует отметить так же очень приличное графическое и музыкальное

оформление игры, хотя "Playability" от "неправильного" получения паролей несколько страдает. Вердикт – ничего себе. Весьма даже.

Passwords:

lev 2 KZDVT

lev 3 JRQWNO

lev 4 PSTRVJZ

Управление:

A – выстрел;

B – прыжок;

C – смена оружия;

X – рукопашный бой;

Y – арестовать ;

Z – смена оружия в обратном направлении

Рейтинг:

Графика – 8

Музыка – 7

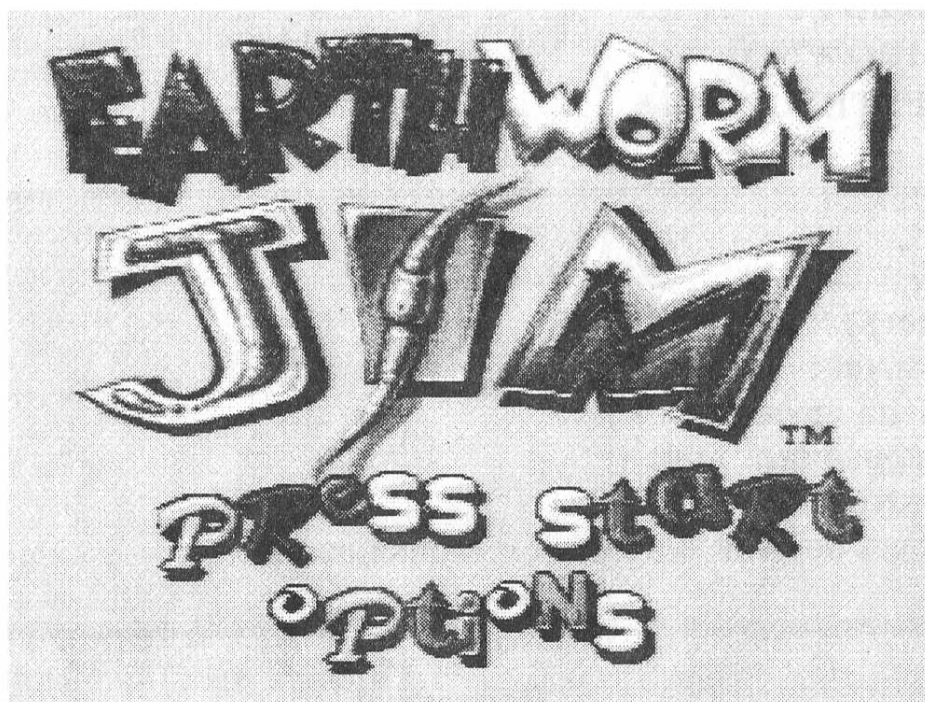
Управление – 9

Играбельность – 7

Оригинальность – 5

Итого: 36

EARTHWORM JIM



VIRGIN, October 1994

Action / Platform

24 Mbit, 1 Player, 10 stages

Однажды, в добрые старые времена (когда выходил первый вариант первого номера "Megadrive Review"), мы сделали храброе и "злободневное" ревью на червяка. Игрушка была новая, неизведанная, и покупали ее неистово. Посему и описание наше было немногословное и эмоциональное. Но теперь, когда прошло уже много времени, а ажиотаж, навеянный Джимом – ну никак спадать не хочет – созрело решение соорудить ремейк описания – более подробный и разъясняющий ход игры, с некоторым количеством читов, подсказок и приколов, найденных на этот момент, благо найдено немало. И вот оно перед Вами. Надеемся, что эта информация поможет тем, кто игру уже одолел, найти для себя что-то новое, а тем, кто приобрел ее совсем недавно – расскажет (в более-менее доступной форме) что, зачем и куда. Короче – вот Вам, пожалуйста!

Предыстория.

Однажды, в неизвестной галактике, добродушный ученый с напроочь оторванной крышей (а звали его – профессор Monkey-For-A-Head) проводил научные изыскания по созданию специального скафандра с уникальными и грандиозными способностями. И вот ведь сделал таки!

Всё бы хорошо, но обладатель этого чуда-скафандра (с его-то возможностями) автоматически и неизбежно превращается либо в супергероя, либо в суперзлодея. Вариант номер два был наиболее вероятен, так как профессор сделал этот костюм для Королевы Slug-For-A-Butt чудовищно парамутантичного существа, захватившего власть в той галактике и творящей сущий кругом беспредел. Весьма приближенный к королеве межгалактный пират Psy Crow, он же Крезанутый Космический Ворон (это по-нашему), взялся доставить властительнице ее новое грандиозное приобретение, но вот беда скафандр кто-то упер. Ворон, естественно, бросился в погоню, и догнав похитителя как долбанул по нему из самого здорового бластера, который у него был! Бум, конечно, большой, но смысл он вовсе не в том... Скафандр-то, как говорится, того... Этого... Хорошо хоть, что добрый профессор позаботился о его абсолютной неуничтожимости, поэтому скафандр уцелел, но взрывная волна отбросила его на ничем не примечательную и никому неизвестную планету Земля, возле которой битва титанов и проистекала.

И скафандр (ну надо же было ему куда-то упасть) с высоты сколько-то там десятков километров изящно приземлился на одного из обитателей планеты – небольшого червяка, лежавшего себе на земле и никого особенно не трогавшего. Червь уцелел чудом, попав в "шейный" отдел костюма, но от удара все-таки вырубился. Прошло немного времени, и червяк очнулся... Но ощутил себя теперь совсем не простым червяком. Благодаря особенным свойствам скафандра он (червяк) из абсолютно безмозглой и беспомощной твари превратился в могучего Супермена. Суперворма. Короче, **EarthWormJim**'а – самого грандиозного героя на все времена.

Еще не до конца врубившись в суть происшествия, Джим, при всей своей неуклюжести (нужно же время, чтобы привыкнуть к новому положению) ощущает всю, невыразимую словами, мощь скафандра, случайно выкорчевав пару десятков деревьев и пристрелив (совсем ненароком) лучшего друга, т.е. худшего своего (в прошлом) врага, местного ворона. Но все-таки, в конце концов червь понял, что произошло и кем он теперь стал, и был уже готов приступить как добропорядочный Тимуровец, к нелегким обязанностям супергероя, но тут... Приземляется Ворон (тот, который крезанутый и космический) и... Да, дальше Вам предстоит узнать все самому. Намекнем лишь, что общая идея – спасти все обитаемые миры Галактики от нехорошей Королевы, вызволить из плена (жуткого) принцессу – пресимпатичную правительницу Галактики, и, конечно, уцелеть.

В этой игре Джим постоянно перемещается по пространству. Попадая на каждом уровне в новый Мир со своими обитателями, зачастую не всегда дружелюбными, и его задача – расчистить местность от плохих ребят, заломать самых плохих (тех, которые Боссы), и прорваться сквозь все линии обороны к цитадели Королевы, месту под названием "Buttwille" (дословный перевод лучше не приводить). И это совсем не так легко, как кажется по началу, т.к. ситуаций, причем абсолютно нестандартных, в игре полным полно. Вам придется активно защищать люби-

мый скафандр от покушения Evil-The-Cat – злобного кота-демона, схлестнуться с "Чаком – рыбой – обожравшимся мужиком", проводить щенка Питера до дому целым и невредимым, а не то... Кроме того, обязательно случится (где-то уровне на четвертом) одна небольшая, но кровава-а-а-вая битва с Майором Макусом, эдаким слизнеобразным человеком, которого, даже против его желания, необходимо утопить в зеленой жиже с замечательным мутантом, плавающим там.

А что же обожаемый всеми К.К.Ворон? Нет, он не оставит Вас в покое: между уровнями Вам предстоит гонка не на жизнь, а на смерть по межпространственному туннелю, и добрый совет, лучше всегда приходите первым, иначе не только услышите страшные червячные ругательства (нечто вроде Never Fucking Overrun!), но и сразитесь с Вороном на одном из диких и необитаемых астероидов, и битва будет суровой. Хотя зачем пересказывать игру, ведь тогда смысл ее несколько теряется. Поэтому с описательной частью – все, и пришла пора поговорить обо всем таком, котором прочем, т.е. о характеристиках игры, качестве, технических параметрах, и т.д. Впрочем, об этом столько уже спето хвалебных песен, что добавить что-то свое трудновато. Но все же... Во-первых графика. Она, как ни странно, двухмерная, хотя в это трудно верится... Качество исполнения ее – просто убивает наповал. Все прорисовано и анимировано настолько здорово, что сравнивать почти не с чем. Совершенно невероятные цвета – немного ошарашивают, но со временем – привыкаешь и воспринимаешь уже все, как должное... Только на другие игрушки почему-то вдруг поглядываешь с тоской... Великолепный профессионал своего черного дела, программист Дэйв Пэрри, вложил в "червяка" весь свой многолетний опыт работы над играми (вспомнить хотя бы, "Алладина" или "Cool Spot"), несколько злых и немного эксцентричных художников нарисовали все это, кто-то совсем храбрый написал музыку, еще кто-то отладил механику игры... и вот "Shiny Entertainment" – на вершине славы, и все громогласно кричат "Ура". Да, игра совершенно структуральная, и своей всеподавляющей могучестью она затмила даже СВЯТЫНЮ – Donkey Kong Country. Ну и это еще не все – уже грядет Ewj 2. Мы ждем, надеемся и верим, и ожидания не будут обмануты.

Hint Line: Советы, подсказки и т.д., как все и было задумано.

Глобально:

- Цепляйтесь за все, что сверкает – возможно найдете кое-что интересное.
- Функция "вертолет" (два раза "C" в прыжке) помогает достичь тех мест, куда ранее попасть было нельзя. Пользуйтесь!
- Если кто-то думает, что "plazma shot" – это хорошо, то он ошибается! Практика показывает, что их лучше потратить поскорее.

Lev.1. New junk City

После запуска коровы в длительное путешествие (методом сброса холодильника на рычаг), возникает проблема: как побыстрее пройти уровень? Ответ – прост: забираетесь на гору покрышек, цепляетесь за пер-

вый ролик на веревке, и когда она (веревка) подходит к концу, цепляйтесь за рог лося. С первой попытки может не получиться, но коли все верно – после некоторого перемещения влево и вверх Вы попадете в ... сортир. Он же – телепортер. То-то же.

Чака можно угрохать, сбрасывая ящики на пружину. И никак иначе. Кстати – если на пружине высоко подпрыгнуть – обнаружите некоторый тайник.

Lev.2. What the Heck?

Зеленые кристаллы – для того, чтобы по ним бежать. Следствие поднятие кверху, либо телепортация.

Злых бухгалтеров нужно сначала ударить кнутом, а потом пристрелить.

Решетки поднимаются, если по соответствующей шестеренке похлестать немного.

На этом уровне Вам впервые придется в совершенстве овладеть техникой "зацепиться – прыгнуть – зацепиться". Очень помогает.

"Evil the cat", когда будет палить в Вас из большого гана, неуязвим. Нужно только перепрыгивать через огненные потоки, и они, в конце концов, обрушат скалу, на которой он сидит. Затем просто пристрелите его девять раз, когда высветится одна из всеми любимых фраз из "Mortal'a". Дело сделано.

Lev.3. Down the tubes

Чтобы избежать неприятных ударов по лицу от перекаченных собачек – необходимо зацепиться за ручку под куполом, и нажать кнопку "вверх".

Оседлав морскую свинку, Вы расчистите себе дорогу, проглотив всех стоящих на Вашем пути "Кидал".

Главное при путешествии на батискафе – успеть вовремя доплыть (пока не кончился кислород), при этом не разбив свое транспортное средство. Трудновато, но выполнимо.

Lev.4. Snott the Problem

Бейте майора об стенку, и опасайтесь его "Spin Attack". Вот и вся премудрость, однако.

А внизу – кто-то зубастый! Лучше не находиться прямо над ним, дабы кровавого расчленения избежать.

Lev.5. Profs Lab

На этом уровне Вы встретите самого профессора, который будет отвинчивать вентили, выпуская на Вас миллионы чудовищ. Повисите на одной и той же с ним веревке, и дайте хорошую очередь – он испугается!

Чтобы первая лестница-эскалатор – заработала, нужно переключить рубильник в правой части экрана.

Hip-Hop-Secret Level!!! Как туда попасть? Встаньте около первого телепортера, и попытайтесь добраться до площадки, находящейся слева сверху от него. На ней – прыгните, ориентируясь на красное пятно на стене! Bingo! Hasta Lavista, Light! Битва с глазами еще впереди.

Механический петух будет побежден, если несколько раз на него свалится амеба, доблестно выбитая Вами из емкости, находящейся сверху. Рубильник там – неспроста!

Lev.6. For Petes Sake.

Ну тут – все совсем просто: подхлестывайте Питера, и заставляйте его перепрыгивать пропасти и щупальца при этом отстреливаясь от метеоритов и несносных негуманоидных форм жизни.

Lev.7. Intestinal Distress — советов нет.

Lev.8. Buttville.

Изначально, наш червяк падает в весьма колючий туннель, который разветвляется на несколько различных "русел". Если хотите призов – падайте справа, если же Ваша цель – выжить, то левый путь Вам более всего подойдет.

На второй зоне – обязательно отстреливайте осиные гнезда – пчелы, они, как и все птицы – достанут.

Лягушек лучше оставить в покое, а с крабами надо разговаривать только кнутом.

Не промахнитесь – Вам нужно бежать по!!!.. Королеве, а не под ней.

Bonus Level:

Andy Asteroids. Жмите на газ, собирайте пузыри, уворачивайтесь от астероидов – ну что тут непонятного? А еще бейте Ворона щитом (на близкой дистанции) – он отстанет.

Ну вот и все с советами. Кстати, о приколках: оставьте джойстик на пару минут в покое, и Джим Вам кое-что покажет... Groovy! А теперь пришла всеми обожаемая пора читов. Короче говоря – это все, что нам известно на данный момент.

Cheats:

A, B, B, B, C, A, C, C – 1000 патронов

A, B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+C – переход на следующий уровень

C, A, B, C, A, B, A, C – 8 plasma shots

A, B+ ←, A, B, A, B, C, A – одно дополнительное "continue"

B, B, C, C, A, A, A, A – одна дополнительная жизнь

A+ ←, B, B, A, A+ →, B, B, A – Full Cheat Mode

Все коды набираются в паузе.

Кроме того, существует еще один хитрый чит, позволяющий Вам разжиться дополнительными "Continues". Соберите в трубе 50 пузырей, проиграйте, сделайте "Game over", и начните игру сначала и затем возьмите еще одно "continue" в трубе. Не правда ли, прежнее "continue" сохранилось? То-то же.

И это – все.

Управление:

A – выстрел;

B – кнут;

C – прыжок

Рейтинг:

Графика – 9

Музыка – 9

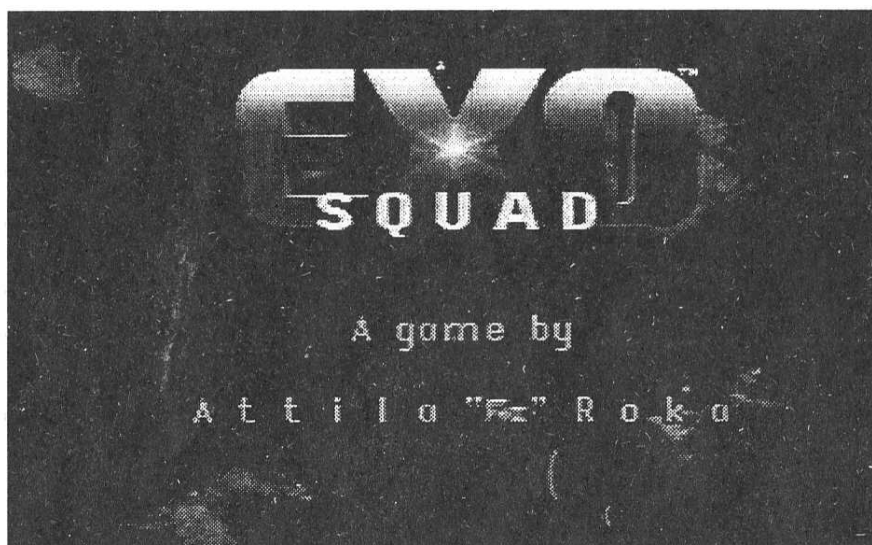
Управление – 10

Играбельность – 10

Оригинальность – 9

Итого: 47. Great!

THE EXO SQUAD



Playmates, July 1995

Action /Shooting /Fighting

8 Mbit, 1/2 Players, 22 stages

"We Are the Exo Squad!" – сообщили общественности трое странных существ, и моментально учинили разбой – почти никто не ушел без памятной дыры в голове. Ну да не важно – работа, прям как искусство, настоятельно требует жертв. Единственный оставшийся в живых некто с дрожью конечностей сидел в темном уголке, и про себя раздумчиво замышлял: что они там такого сказали? "Exo Squad" какой-то? Ладно Squad – это понятно, а вот "Exo"... ребята, конечно, экзотические, но дело-то не в том... Экзамен, экзекуция, экзорцизм... экзоскелет! Наконец до него дошло, и он моментально повесился на собственном щупальце, так и не успев поведать никому полную ужаса историю. Ничего, вместо него расскажем мы. Экзоскелет – это такая штука, в которую помещается человек. Скафандр, короче. Но скафандр непростой, а очень хорошо укрепленный и оборудованный сервомоторами, дабы все движения внутри сидящего товарища повторять. А еще – обвешанный массой оружия и боеприпасов, оснащенный системами защиты и нападения – словом небольшой, но крайне действенный боевой робот (если вы читали что-нибудь из серии "Battletech" – смотрите "элементал" в конце).

"Exo Squad", соответственно, это подразделение из трех человек, облаченных в эти железные доспехи, служащие в космической и временной полиции, и (время от времени) выполняющие особо опасные задания. А члены подразделения – это лейтенант **Марш** (командир, пилот летающего скафандра), Вульф **Бронски** (скафандр у него – "бродящий" и сильно во-

оруженный), и **Рита Торрес** (заметьте: не "Lopez", не "Rodriguez" и даже не "Fernandez") – точная копия Сони Блэйд из "Mortal Kombat: the animated series", ее экзоскелет предназначен для рукопашных схваток (Mortal жив! (по-прежнему!!!?)). Такие вот ребята.

Ну ладно, дело было так: только они после очередного задания решили кофейку прихлебнуть – приходит, понимаете ли, вызов в местное отделение полиции времени. Марш отправляется туда, и узнает плохие новости: кто-то совершил незаконный прыжок во времени на 70 лет назад (а на дворе тогда стоял год 2118-ый), и подозревают в этом неосапиенсов (тем, кому римская латынь не была по вкусу, переводим – новые разумные) – искусственно созданных человечеством существ, используемых в качестве неравноправных помощников людей. Недавно, 2 года назад, разразилась первая война с неосапиенсами, и они были временно усмирены, но, как водится – не надолго. И этот скачок назад во времени являлся, по всей видимости, шагом к усилению неосапиенсов в прошлом, чтобы ближе к сегодняшнему дню исправить положение, изменив будущее путем победы в предстоящей войне. "Временным катаклизмам не бывать!" – говорит Маршу лысый шеф, и отправляет всю команду в полном обмундировании устранять черт-те что, засадив их в машину времени, и послав вслед нехорошим синим гражданам.

Вот это – и есть история игры. Длинновато – спросите Вы? Это еще цветочки, после каждого уровня вставлены дополнительные мультики, продолжающие сюжет. И вообще – сюжет здесь страшно замороченный, и Вы в него въедете, если хватит терпения просмотреть все "фильмики". Правда "фильмиками" это назвать трудно: практически не оживленные и плохо (зато с душой) нарисованные картинки, поставленные в определенном порядке и сопровождаемые текстом и заунывной музыкой, но для самообразования – вполне достаточно.

А что касается игры, как понятно из написанного выше, Вам предстоит управлять ребятами в железе, и громить нехороших "нео" на протяжении **двадцати двух!!!** уровней, по очереди управляя каждым персонажем и действуя сообразно возможностям предоставленного оборудования:

- ♦ **играя Маршем** – Вы летите куда-то вперед (вид – соответственно сзади), расстреливая всякие препятствия и уворачиваясь от того, что нельзя пристрелить, и долбитесь с "нео" в воздушном либо безвоздушном пространстве;
- ♦ **Вульфовский скафандр** – диктует другие условия: придется некоторое время бродить по земле (вид – сбоку), расстреливая всех, перепрыгивая неожиданные ловушки, и активизируя "щит" при угрозе попадания;
- ♦ **Рита же просто и понятно бьет морду подлым синелицам, которые тоже дорвались до экзоскелетов.**

Так что идея, в целом, веселая, но 22 уровня – это уж слишком. Просто надоедает. Хотя, конечно, кому как: все четыре человека (геймеры, эксперты – как угодно), которым автор показал сие чудо, авторитетно утверждают что игра – дай боже.

Автор тоже поначалу так думал, но преодолев все многочисленные вариации этих трех тем (с совершенно однотипными врагами и абсолютной бездумностью действия) осознал, что на самом деле все это – крайне несерьезно, но (не утаить) сделано весьма здорово: всякие там ротации заднего фона, отличная прорисовка, плавная анимация и неплохая звуковая дорожка, за исключением "Cartoon tune". Смотрится, прямо скажем, прелестно.

Так что если Вы любите техничные вещи, основанные на первородном человеческом инстинкте повального уничтожения – покупайте "Echo Squad".

Изъясняясь проще – кем-то умным было сказано: "Уходя – гасите всех!" (Напутствие), и на этом – все.

Passwords:

lev.2 KETNAMLG	lev.9 TSAOTTCY	lev.16 YBFCEAUA
lev.3 RROMBEUU	lev.10 IALKTAIA	lev.17 AEOILNNY
lev.4 ITMALGNL	lev.11 SZAINBHN	lev.18 GMLCAMOA
lev.5 SVLROAKA	lev.12 ZADMIAOM	lev.19 YUYUSIHD
lev.6 ZIUJKCHT	lev.13 TGAINRKI	lev.20 ATTSVNAN
lev.7 TZKAISAO	lev.14 AYRNCDIN	lev.21 MAOTAANY
lev.8 AEEBIAJL	lev.15 GATTSVTT	

Full Demo Password: REVOEMAG

Рейтинг:

Графика – 8

Музыка – 8

Управление – 6

Играбельность – 7

Оригинальность – 6

Итого: 35

LETHAL ENFORCERS 2



Konami, October 1994

Shooting

16 Mbit, 1-2 players, 6 stages

Стиль "Shoot the Screen" давно и прочно прижился в залах аркадных машин. Данный тип игр – насыщенный действием боевик, где Вы в роли главного действующего лица поливаете тоннами свинца толпы плохо воспитанных негодяев, лезущих изо всех дыр в огромном числе. Если Вы когда-нибудь играли в такие игры, то наверняка знаете ощущение бешеного азарта, когда вцепившись всеми конечностями в бедный и ни в чем неповинный световой Ган, Вы доводите тяжеловооруженного босса до состояния большой дырявости...

Ну что, вспомнили! Отличное было времечко..., да только на близком сердцу МегаДрайве такому не бывать. Жалко, да? Стоп, господа! Будет Вам и суровый дядька босс, и верный револьвер, и красивое (в последствии) надгробие – празднуйте, стрелки. Благо повод для этого нашелся – Konami выпустила "L.E.2".

Как уже, наверное, понятно из вышесказанного – здесь Вам придется активно орудовать световым пистолетом, чтобы разобраться с немаленьким количеством малосимпатичных субъектов. Но в отличие от L.E.1, где фоном служило наше время (мафия, автомобили, автоматическое оружие), здесь Вы попадаете на Дикий Запад, милую старую Америку, где все вопросы всегда разрешались методом отстреливания головы оппоненту.

Антураж соответственный – типичный Кантри – пейзаж, салуны, паровозы, индейцы и ковбои. Да, простор для Вашей пушки поистине безграничен. Копати не отступила от традиций "хороший парень – плохой парень", и поэтому, естественно, Вам предстоит выступить в роли шерифа тех старых и добрых времен. А работа их (шерифов) тогда, как и сейчас, была непростой: орды бесстрашных бандитов (естественно, в широкополых шляпах) грабят и убивают всех и вся, периодически случаются "наезды" близлежащих индейцев, или очередной надравшийся в доску фермер в баре затевает кровавую свалку с применением огнестрельного оружия. Да, еще не прошли времена великой золотой лихорадки, иными словами – порядку никакого нет. Впрочем, не для наведения ли спокойствия какой-то умный человек изобрел револьвер "reasetaker"?

Так что пора незамедлительно приступать к обязанностям хранителя закона и порядка.

Об игре.

Gameplay – просто уникален по сверхнасыщенности действия, количеству оружия и удивительно мощной для МегаДрайва сканированной графикой. Все персонажи что-либо говорят перед тем как пальнуть Вам в область сердца (но это если еще повезет, а то ведь некоторые дамочки настроены куда более садистски). Скорость игры такова, что спусковой палец иногда заклинивает в нажатом положении, и приходится включать паузу, дабы дать ему отдых. Да, еще одна деталь: "не наши" держат в заложниках огромное количество народу, и стрелять в них естественно нельзя: **во-первых, просто жалко, а во-вторых, их гибель отнимет Вашу же жизненную энергию.**

А так – все просто: знай пали себе во всех вооруженных ребят, собирай оружие, и отбивай предметы, летящие в сторону экрана (всякие там бочки, стрелы, ядра и т.д.). В игре несколько эпизодов, которые можно рассматривать, как стадии Вашей "операции". Вам предстоит:

- *предотвратить ограбление банка и поезда,*
- *гнаться на лошади за бандитами по прерии,*
- *зайти в салун и навести там порядок,*
- *и в конце концов пошастать по шахтам золотодобытчиков и сойтись там с созданиями темного индейского колдовства.*

Ну что, заинтригованы? Тогда бегите покупать картридж или CD незамедлительно: не Вам одному понравилось!

Cheats:

Если на заставке набрать ↑.↑.↓.↓.←.→.←.→. А, В, С – попадете в опцию "Level select" – переключение уровней (проверено на CD, на картридже может не работать).

Управление:
Light Gun

Рейтинг:

Графика – 8

Музыка – 7

Управление – 10

Играбельность – 10

Оригинальность – 7

Итого: 42

GENERATIONS LOST



TIME WARNER, November 1994

Walking Game

16Mbit, 1 player, 6 stages

Давненько на Драйве не появлялось представителей такого славного отряда игр, как простая и понятная всему народу "туда – сюда – бродилка". Геймерское население отчаялось, и напрочь повымирало. Похоронная процессия протянулась от моря до моря, и все рыдали слезами горючими и радиоактивными, нервно конечностями подергивая..

Но вдруг кто-то громогласный прокричал всего лишь два слова, и этого было достаточно – они поднялись из гробов и с яростными криками бросились к джойстикам, чтобы хоть разок увидеть "это". А "этим" была совершенно непритязательная игрушка по имени "Generations Lost". Но она была настоящей, понимаешь, ходилкой!

Так что, если Вы любите побродить – здесь найдется занятие, достойное приложения всех умственных и физических усилий. Иными словами говоря – переходим к сценарию.

Предыстория.

В некоем мире, частично заселенном людьми (о других жителях – несколько позже) жил-был старый дед, который по ночам у костра рассказывал хлопающему глазами молодому поколению романтические истории о битвах былых времен. В этих сражениях люди побеждали мутан-

тов, вооруженные по последнему слову техники. То ли дело – сейчас... знания – утеряны, люди стали забывать откуда пришли и зачем... Они забыли даже Кэптена, предводителя былой армии людей, лидера, воплощающего в себе все наилучшие качества человека – храбрость, ум, настойчивость и доброту. Но старец – не забыл, он, как компьютер, запоминал все, чтобы потом передать знания тому, кто будет их достоин. И он нашел такого человека. Им оказался молодой Моноуб, потомок самого Кэптена. Рассказав ему все наиболее значительные истории, он пробудил в его сердце страсть к приключениям, романтике боя и жажду победы. "Ты – прирожденный лидер, и ты станешь им!" – сказал ему старик. Долго уговаривать Моноуба не пришлось, и вручив ему единственный энергетический костюм, оставшийся от первопоселенцев, старик отправляет его на поиски источников несчастий, обрушившихся на людей. Также Моноуб получил карту, нарисованную стариком, на которой отображаются шесть районов, из которых и идет всё зло, и поясняющие рукописи, на которых описываются все подробности, нужные для прохождения уровней. И вот, наслушавшись увещаний старца, наш молодой герой рано утром отправляется на поиски приключений...

Об игре.

Итак, Моноуб пошел спасать человечество. Прежде всего – об оборудовании, которым снабжен его энергетический костюм. Основная и самая полезная его часть – **ERAD**, энергетический радиатор. Он укреплен на руке, и использовать его можно в очень широком спектре:

- *цепляться;*
- *подтягиваться;*
- *стрелять;*
- *подключаться к компьютеру .. и много еще чего.*

Кроме того герой может отчаянно размахивать кулаками, благо защитные перчатки позволяют бить по чему угодно, а сам костюм – предохраняет от повреждений. Периодически, правда, его нужно подзаряжать на специальных площадках. И вообще, кроме площадок – следов былой техногенной цивилизации – уйма. Это и *компьютеризированные двери*, и *сейфы*, открыв которые вы можете получить что-нибудь полезное, и сами *компьютеры*, которым поклоняется местное население. Вот сквозь такую смесь высокотехнологической экзотики и дикой природы Вам предстоит путешествовать.

Но это – только начало. Вам нужно:

- посетить заброшенный город, внутри которого располагается компьютеризированный комплекс,
- множество раз телепортироваться из одного сектора в другой,
- миллионы раз открывать и закрывать проходы,
- решать логические и "реакционные" задачи, иными словами – полный джентльменский набор,
- и конечно же сражаться с мутантами и хищниками этого мира, роботами-охранниками и прочими антисоциальными элементами.

Также желательно постараться выжить, избегая сотен механических ловушек, падений в воду (замкнет скафандр), и своих необдуманных действий в путешествии по неизвестным местам.

Хочется отметить также огромное количество дополнительных потенциальных возможностей, помогающих нашему герою в его нелегком предприятии. Это прежде всего о том, что находится в сейфах: внутри них Вы можете обнаружить такие полезные приспособления, как: **временное бессмертие**; **щит**, убивающий всех врагов в зоне видимости; **обойму** для быстрой перезарядки Egrad'a; **электронные ключи**, **оружие** в виде шаров и **удлиненный Egrad**.

Управление:

A — ERAD;
B — рукопашный бой;
C — прыжок
↓ — приседание;
↓, → (←) — подкат
↓ + C — соскок вниз;

↑ (↓) + A (держать) — подъем
вверх/спуск вниз
C, → (←) + B — удар ногой
→ (←) + A — открытие сейфа,
двери (при есть электрон. ключ)
Старт — Пауза; выбор найденных
предметов

Passwords: lev. 2 — Ages
lev. 3 — Duty
lev. 4 — Warm

Рейтинг:

Графика — 9

Музыка — 8

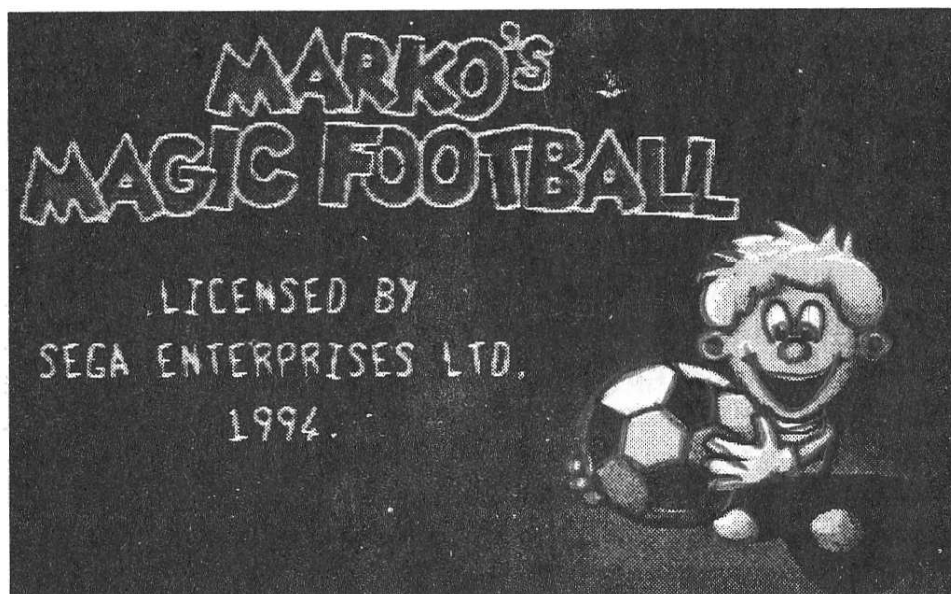
Управление — 6

Играбельность — 7

Оригинальность — 7

Итого: 37

MARKO'S MAGIC SOCCER



Domark, October 1994

Action / Platform

16 Mbit, 1 player, 13 stages

С каждой новой игрушкой становится всё более понятно, что мир полон маньяков, жаждущих прибрать к рукам величайший приз – господство над планетой. И что им всем так беспокойно? Сидели бы дома себе, телевизор смотрели, в игрушки поигрывали! Так нет же, каждый хоть мало-мальски уважающий себя креси нет-нет да и дернется, понимаете-ли, по этому неровному пути, теша себя надеждой, что вот у него-то точно получится...

Иными словами некий полковник Браун, окопавшись на фабрике игрушек вместе со своим лучшим другом – подвинутым умом доктором, решает наконец привести свой давно вынашиваемый план в действие. Они (полковник и доктор) проводят испытание своего последнего адского изобретения – мутагенной слизи. Результаты – потрясающие! Кролик, облитый этой зеленой жижей, превращается в некое аморфное пучеглазое существо, весьма зловещей наружности! Обрадованный полковник начинает приводить свой план в действие.

А план – таков: заполнить слизью всю систему водоснабжения Стерлингтона (город, где все и происходит), чтобы все население города мутировало, и, таким образом запугать общественность и правительство, и потом диктовать свои условия, а не-то, мол, вся страна будет подвергнута обработке.

Это – прелюдия. А сама идея такова: некий молодой футбольный маньяк Марко шел однажды утром по своим делам, при этом попинывая свой любимый мяч. Шел он, шел, и вдруг видит: кто-то что-то льет в канализацию. Ну, думает Марко, не порядок. Вот. А тут еще, понимаете ли, от этой вот жидкости все канализационные крысы – мутировали! Совсем нехорошо. Марко решил, что пора прекратить это безобразие (типичное супергеройское решение), но его сил явно для этого маловато. Что же ему может помочь одолеть слизистых монстров? Ведь у него кроме мяча – ну ничего нет. Ответ пришел сам собой: несколько капель слизи случайно попали на мяч – и произошло чудо: мячик стал супермячиком, обладающим очень даже недюжинной убойной силой, а также "умеющий" телепортироваться. И теперь Марко – в силах выйти на бой со злом и расстроить коварные планы полковника! Что он и делает.

Сама игра – сделана в типичной манере "Action/platform" – бродилка-прыгалка, не требующая крупных умовложений. Но всё же оригинальность налицо – мячик в виде оружия – это нечто доселе небывалое (хотя появились уже и подражания, например "Hurricanes"). Нарисовано все очень здорово, крупные фигурки персонажей сделаны весьма хорошо, и анимированы тоже прекрасно. Музыка – просто музыка, но тем не менее не занудная и не нервирующая, что вполне соответствует ходу игры. Единственное, что просто бесит, так это явный "тормоз", т.е. ну очень медленно все двигается. Хотя эта игра – совсем не на реакцию, посему этот недостаток скоро превращается в достоинство.

Идея самой игры – тоже стандартна – дойти до конца уровня, при этом уничтожив с помощью мяча бочонки с дрянью, и порешив столько мутантов, сколько можно. Возможности мяча не исчерпываются вышенаписанным: кроме все прочего на нем можно высоко подпрыгнуть, или использовать как точку опоры при преодолении водных преград. Марко – тоже парень не промах, и мячом он владеет в совершенстве. Поэтому кроме обычных ударов он может закинуть его себе на голову, и в прыжке уничтожить находящегося сверху мутанта, или завернуть очень хитрый и сильный удар с переворотом, уносящий сразу в преисподнюю почти любого врага. Уровни не сложны для прохождения, и варьируются не в очень гигантском спектре "Background'ов", но тем не менее играть приятно. Явным оригинальным фактором этого произведения является неторопливость самого повествования, что встречается, прямо скажем, не часто. А так, в целом обычная платформенная игра для детей.

Управление:

A+ → – разбег; B – прыжок; C – удар мячом

C+ ↑, C+ ↑ – мяч на голову

C+ ↑, C – сильный удар

Passwords

lev 2 HAUNTING
lev 3 BSTOKE
lev 4 GUNGETNK
lev 5 ECTOPLSM
lev 6 JAWS
lev 7 GARAGE

lev 8 TRAFFIC
lev 9 ELF
lev 10 KRUSTY
lev 11 BARREL
lev 12 CRABTREE
lev 13 (Final) WINDUP

Рейтинг:

Графика — 9

Музыка — 8

Управление — 8

Играбельность — 6

Оригинальность — 6

Итого: 37

MICRO MACHINES 2



Codemasters, November 1994

RACING /DRIVING

8 Mbit, 1-8 players, 54 stages

Совершенно удивительная игра! И вовсе не потому, что при наличии J-Cart (увосьмерителя) в неё одновременно могут играть 8 человек: в четыре джойстика, по два человека на джойстик. И не потому, что эта игра признана одной из лучших в 1995 году. И не потому, что в неё можно играть вечно. Совсем в другом дело. Дело в том, что эта игра возвращает Вас в ту страну детства, которая для всех так прекрасна и удивительна. Вы как бы вновь очутились в том беззаботном времени, когда самой большой проблемой было отлетевшее колесо у игрушечного мотоцикла, или сломанный вертолет, или не подлежащий ремонту быстроходный катер. Когда можно было целый день ползать на коленях по песочнице, или дома по ковру и катать, возить, таскать, бросать все те игрушечные средства передвижения которые были тогда в Вашем распоряжении. Да хорошие были времена!

Так что данная игра понравится не только и даже не сколько детям, а скорее взрослым: кто-то вспомнит о далеком детстве, кто-то еще раз поупражняется в умении водить автомобиль, а кто-то только с покупкой данной игры ощутит то, что никогда раньше не испытывал.

Но к делу. К игре, то есть.

Об игре.

Как уже было сказано игра иммитирует процесс обкатки и соревнования игрушечных средств передвижения:

- автомобили – вездеходы, формула 1, легковые, грузовики;
- мотоциклы;
- катера;
- вертолеты

по всевозможным трассам которые только можно и невозможно выдумать:

- обеденный стол;
- песочница;
- верстак в мастерской;
- ванная;
- бильярдный стол;
- пинбольный стол;
- и непонятно что еще там такое.

Так что выбирайте себе по душе на чем будете кататься и кто будет водителем (придется выбрать из 16 персонажей) и вперед. Мы надеемся, что Вы станете первым во всех видах соревнований.

Всего типов гонок не очень много, но зато каких:

Party Play – турнир из 16 игроков. Соревнуются парами – кто кого обгонит на выбывание.

Challenge – соревнование из четырех игроков по 3 заезда.

Head to Head – гонки двух соперников.

Super League – турнир по четырем зонам, по 4 соперника в заезде. Продолжают борьбу лишь 1 или 2 в заезде.

Time Trial – самое интересное соревнование. Так называемый бой с тенью. Здесь приходится соревноваться с самим собой. Вначале Вы первый раз опробываете трассу. Но как только этот же маршрут начнете проходить во второй раз, то со старта также рванется к финишу тень Вашей же машины. Это так Вы в первый раз прошли. И вот тут начинается самое интересно – волей-неволей стараешься эту тень обогнать (тут уж отмазки типа: да у него машина лучше, да колеса больше, не проходят).

Так вот и гоняетесь то за своею тенью, то за соперниками. Когда немного отдохнуть решите посмотрите VIEW STATS – там Вам подробненько и достоверно сообщат кто сколько гонок выиграл, какие рекорды трасс и т.п.

Советы играющим.

- 1) Обогнать соперников и победить можно лишь тогда, когда научитесь делать управляемый занос. Это когда на повороте машина скользит всеми своими колесами, но тем не менее остается на трассе. Это надо отрабатывать специально – не жалейте времени;
- 2) Не покидайте очерченной трассы – одного падения со стола или верстака достаточно чтобы проиграть всю гонку;
- 3) Если Вас пытаются обогнать – не давайте. Чем Вы хуже его?

Управление.

- A — движение назад;**
- B — ускорение, движение вперед;**
- C — сигнал**

Рейтинг:

Графика — 6

Музыка — 7

Управление — 9

Играбельность — 9

Оригинальность — 8

Итого: 39.

MORTAL KOMBAT 3



Midway 1995, Williams 1995

Fighting

32 Mbit, 1-2 players

Теплым вечерком, нежась в лучах очередной Сверхновой, грустил тоскливо на своём троне Добрый Волшебник Шао Кан. Грустил от того, что злые людики уже два раза напрочь победили его патентованных бойцов. Было ему обидно, досадно и вовсе не по себе, хотя существовало одно радикальнейшее средство. Посему Добрый Император Внешнего Мира Грустить Перестал, а просто вот так взял нашу любимую планетку, и в этот самый Внешний Мир и затащил. Тут за дело взялся некий в прошлом дедушка, а ныне – добрый молодец Шанг, у которого фамилия Цунг была. Вследствии сих пертурбаций народ на Земле повымирал (душ лишились) и осталось лишь небольшая горстка людей, которые в силах попытаться остановить дядю Шао и деду Шанга в их злодеяниях превеликих и ужасающих. А если короче – славным злодеям Буну и Тобиасу представился удобный случай облечь эту правдивую историю в машинный код и учинить новый, самый беспредельный Мортал из всех донныне существующих. Что они и сделали. Поприветствуем же стоя сей бессомненнейший шедевр файтингового жанра – **Mortal Kombat 3 !**

В игре изменилось многое:

- количество официальных игроков увеличилось до 14 – ти;
- набор специальных движений стал более богатым;
- появились донныне отсутствующие в варианте для Мегадрайва комбинации ударов;
- она стала более динамичной из-за новой функции джойстика – кнопки "бег".

Следствие – стратегия боя тоже полностью поменялась, но надо сказать, что от этого стало хуже – абсолютно никак нельзя. И кроме того, есть еще и "Special Futures", доставляющее массу удовольствия. Это: новое "Ality", на этот раз – "Animality" – превращение в животных. Затем: система секретных кодов в режиме "2 players", позволяющая творить совершеннейшие чудеса. Кроме того, существует система быстрой смены "Background'a", когда боец, получивший апперкот – пробивает потолок и оказывается (вместе с противником) в совсем другом месте. А если ваш противник проиграл с честью, его можно пощадить, сделав комбинацию "Mercy" – он получит последний шанс на победу. Иными словами – концепция игры претерпела весьма значительные изменения, но дух Мортальский – живет, и как всегда всех и вся побеждает!

Об игре.

Итак, дело. Правила, то есть. А правила таковы – выбрав свою судьбу (количество противников) и персонажа за которого будете играть – начинаете битву. Бои проходят до двух побед, после чего противника надобно "зафинишировать". В ходе схватки Вы пользуетесь многочисленными ударами, бросками, магиями и "комбами", вследствие чего, без сомнения, побеждаете н-ое количество случайно выбранных персонажей. Под конец, как обычно, предстоит встреча со сладкой парочкой – кентавродраконодемоном (далее – любые возможные зверюги) Мотаро, которого магия – просто не берет, а после... Ну конечно, сам Великий и Пугающий Всех Подряд Бугай с Рогами и Шипами на Башке! Затем – счастливый конец, довольные зрители, вечная память и т. д. Все ясно? Тогда – действующие лица и их средства к выживанию и, соответственно, убиванию (или убиению?). Фатализированию, словом.

Условные обозначения:

кнопка X – HP (High Punch), высокий удар рукой;

кнопка A – LP (Low Punch), низкий удар рукой;

кнопка Z – HK (High Kick), высокий удар ногой;

кнопка C – LK (Low Kick), низкий удар ногой;

кнопка Y – R (Run), бег;

кнопка B – B, блок;

↑ + кнопка X(или A) – JK (Jump + Kick), удар ногой в воздухе;

↑ + кнопка Z (или C) – JP (Jump + Punch), удар рукой в воздухе;

К и JP указываются в комбинациях.

Если символ указан в скобках, например (R), то его нужно зажать.

Shang Tsung.

Вопиющий душегуб всех времен, большой колдун и опытный боец. Пару раз, конечно, лажанулся, ну да ничего, Добрый Император его, так уж и быть, простил. Тем более, что возьмешь с бессмертного? За н-ный промежуток времени с МК2 до МК3 научился новому специальному движению – вызывать некую вулканическую деятельность, а также несколько изменился в лице. Основная же его характерная черта (менять свой облик), как всегда – сохранилась, из-за чего он по прежнему в фаворе у играющего народа. Когда выступает в роли управляемого компьютером персонажа – непроходимо туп, в умелых же руках – абсолютно идеальный боец.

Специальные движения :

Magic:

1. ←, ←, HP

2. ←, ←, →, HP

3. ←, ←, →, →, HP

4. →, ←, ←, LK

Combo 1: LK, HP, HP, LP,
LP, ← + HP

Combo 2: →, ←, ←, LK, ↓ + HP

Fatality 1: (LP), ↓, →, ↓, →

Fatality 2: (LP), R, B, R, B

Friendship: LK, LK, R, R, ↓

Babality: R, R, R, LK

Animality: (HP), R, R, R

Pits: ↑, ↑, B, ←, LK

Morphs.

Sindel : ←, ↓, ←, LK

Jax: →, →, ↓, LP

Kano: →, ←, → + B

Liu Kang:

(B), →↘↓↙←↖↑↗→

Sonia: (↓), R + LP+B

Striker: →, →, →, HK

Subzero: →, ↓, →, HP

Cyrax: B, B, B

Sektor: ↓, →, ←, R

Smoke: ←, ←, LP

Nightwolf: ↑, ↑, ↑

Sheeva: →, ↓, →, LK

Kabal: LP, B, HK

Kung Lao: R, R, B, R

Sindel.

Вот она, поистине уникальная личность. Сама по себе – страшненькая ведьмочка с недобрый взглядом глаз без зрачков, но вот в прошлой жизни... жена Само:о Доброго Императора. Неплохой набор специальных

движений, хорошие комбы и мы получаем не самого паршивого бойца. Только вот выпендриваться любит, за что обычно получает по шее.

В "руках" компьютера – постоянно атакующая зверюга, человек же, управляющий данной дамочкой, получит несказанное наслаждение от фатальников. Гарантия.

Специальные движения:

Magic:

1. →, →, LP

2. →, →, →, HP

3. ←, ←, →, HK

4. ←, ↓, →, LK

Combo 1: HK, HP, HP, ↓+ HP,
JK, ↓, →, LK

Combo 2: HK, HP, HP, LP, HK

Fatality 1: R, R, B, R, B

Fatality 2: R, B, B, R +B

Friendship: R, R, R, R, R, R, ↑

Babality: R, R, R, ↑

Animality: →, →, ↑, HP

Pits: ↓, ↓, ↓, ↓, LP

Jax.

Милый, добрый и преданный товарищ, друг и напарник Сони Блейд, который поставил себе вместо рук какие-то немислимые металлические протезы. После освобождения подружки как ни странно, уцелел. По этому, естественно, ввязался в эту неприятную историю. Что ж, у него неплохие шансы на победу, так как сохранив большинство своих прежних способностей, к тому же научился обстреливать противника легкими авиационными ракетами в количестве двух одновременно. Опасен в ближнем бою, против Sub-Zero – немошен, аки малое дитё.

Специальные движения:

Magic

1. (LK) 3 sec, отпустить

2. →, →, LP

3. во время броска часто-часто
HP

4. при встрече в воздухе B

5. ←, →, HP

6. →, →, ←, ←, HP

Combo 1: HK, HK, ← + HK

Combo 2: HP, HP, B, LP

Fatality 1: R, B, R, R, LK

Fatality 2:

Friendship: LK, LK, R, R, LK

Babality: ↓, ↓, ↓, LK

Animality: →, →, ↓, →, LP

Pits: ↓, →, ↓, LP

Kano.

Припомнили одноглазого убийцу из 1-го "Mortal'a"? С возвращением! Соню спасли, так какого же делать во внешнем мире? Надобно догнать, отомстить, и порешить. Испросив Шао Кановского разрешения на время вернуть себе душу, Кано вступает в поединок на стороне нехоро-

ших парней. Чего ещё ожидать от столь беспринципного человека? Но зато в искусстве убивать наш друг изрядно поднаторел, в чем Вы убедитесь, посмотрев на его убивалки. Очень хорошие комбы, да и вообще – милашка, да и только!

Специальные движения:

Magic:

1. (LK) 3 sec, отпустить

2. ↓, ←, HP

3. ↓, →, HP

4. ↓, →, LP

Combo 1: HP, HP, ↓ + LP,
↓ + HP, JK, ↓ ↘ → + HP

Combo 2: ↓ + LP, ↓ + LP,

HK, LK, ← + HK

Fatality 1: LP, B, B, HK

Fatality 2: (LP), →, ↓, →

Friendship: LK, R, R, ↓, HK

Babality: →, →, ↓, ↓, LK

Animality: (HP), B, B, B

Pits: ↑, ↑, ←, LK

Liu Kang.

Отважный китаец, который, по основному сюжету, победил Шанга в 1-ой и 2-ой части МК (не без помощи, конечно, вечно молодого прадедушки Kung Lao). Крайне не любимый Императором персонаж, зато – встречается в "Battle Plan'e" с редкостным постоянством. Очень опасный человек, особенно – в ближнем бою. Фатальники и Animality отличаются редкостной гуманностью. Пацифист, одним словом.

Специальные движения:

Magic:

1. →, →, HP

2. →, →, LP

3. →, →, HK

4. ↑, →, →, HP

5. (LK) 3 sec, отпустить

Combo 1: HP, HP, B, B, LK,
LK, HK, LK

Combo 2: JK, →, → + HP, →,
→ + HK

Fatality 1: →, →, ↓, LK

Fatality 2: ↑, ↓, ↑, ↑, R + B

Friendship: R, R, R, ↓ + R

Babality: ↓, ↓, ↓ + HK

Animality: ↓, ↓, ↑

Pits: R, B, B, LK

Sonya Blade.

Лейтенант каких-то там специальных сил американской армии. После того, как пару лет постояла прикованной к трону Д.Императора – не грех и отомстить немножко. Годы лишений и мучений ужасающих научили Соню очередной фишке, доселе удававшейся лишь Лю Кангу, то есть при встрече с Кано аплодисменты (посмертные), скорее всего, достанутся именно Кано. Хотя кто знает? Хорошие короткие комбы и старая добрая

"ногохваталка" из МК1 позволяют предполагать, что Соня обладает некоторым потенциалом.

Специальные движения:

Magic:

1. ↓, → + LP

2. ↓ + LP + B

3. →, ←, HP

4. ←, ←, ↓, HK

Combo 1: HK, HK, HP, HP, LP, ← + HP

Combo 2: HP, HP, LP, ← + HP

Fatality 1: ←, →, ↓, ↓, R

Fatality 2: (B + R), ↑, ↑, ←, ↓

Friendship: ←, →, ←, ↓ + R

Babality: ↓, ↓, →, LK

Animality: (HP), ←, →, ↓, →

Pits: →, →, ↓, HP

Stryker.

Злой и нехороший охранник, обожающий всяческое оружие. В бой вступил, по всей видимости, из чисто садистских побуждений. Во всю орудует резиновой дубиной, швыряет гранаты, и вообще – ведет себя несколько некорректно. Хороший боец на дальних дистанциях, комбы – короткие, но мощные, хотя в общую канву Мортала он как-то не вписывается. Что не мешает некоторым профессионалам шутя проходить им игру на "Very Hard".

Специальные движения:

Magic:

1. →, ←, LP

2. →, →, HK

3. ↓, ←, LP

4. ↓, ←, HP

Combo 1: LK, HP, HP, LP, JK, →, ← + LP

Combo 2: HP, HP, LP, JK, ↓, → + HP

Fatality 1: ↓, →, ↓, →, B

Fatality 2: →, →, →, LK

Friendship: LP, R, R, LP

Babality: ↓, →, →, ←, HP

Animality: R, R, R, B

Pits: →, ↑, ↑, HK

Sub-Zero.

Ну какой же Мортал без Фризовича? Нынче СабЗеро предстает перед нами без маски, так как по собственному желанию уволился из клана "Lin Kuei", чем клан был весьма недоволен. Своим поведением деда Мороза – не изменил, правда ледяное зеркало плавно превратилось в ледяной душ. Хотя может это и к лучшему. Хотя и не ниндзя больше, но легче не стало. Крайне опасен в бою, где им управляет человек.

Специальные движения:

Magic:

1. ← + LP + B
2. ↓, → + HP
3. ↓, → + LP
4. →, ↓, ← + LP
5. ↓, →, ← + HP

Combo 1: HK, ← + HK

Combo 2: HP, HP, LP, LK, HK,
← + HK

Fatality 1: B, B, R, B, R

Fatality 2: →, ←, ←, ↓, ←, R

Friendship: LK, R, R, ↑

Babality: ↓, ←, ←, HK

Animality: (B + LK) →, ↑, ↑

Pits: ←, ↓, ↓, →, →, HK

Cyrah.

Преобразованный некоторым образом, преданный член "Lin Kuei" стал эдаким киборгом – ниндзя, с соответствующими замашками. Души у него не было (да и зачем киборгу душа), так что после большого катаклизма Сайрекс смело выжил и сохранил полную боеспособность для выполнения своей миссии: обнаружения и уничтожения предателя Фризовича. Вот таким образом (совершенно, то есть случайно) он и оказывается втянут в это безобразие. Опасный боец на дальних дистанциях, плохие комбы, но страшно мощные удары ногами... просто злой и желтый.

Большой популярностью пользуется из-за того, что немного тянет на безвременно ушедшего Скорпиона. А так – ничего особенного. Разве что фатальники...

Специальные движения:

Magic:

1. ←, ←, LK
2. (LK), →, →, HK
3. (LK), ←, ←, HK
4. →, ↓, B

Combo 1: HP, HP, HK, HP, HK,
← + HK

Combo 2: →+LP, ↓, →+B +LP

Fatality 1: ↓, ↓, →, ↑, R

Fatality 2: ↓, ↓, ↑, ↓, HP

Friendship: R, R, R, ↑

Babality: →, →, ←, HP

Animality: ↑, ↑, ↑, ↑

Pits: R, B, R

Sector.

Аналогичный Сайрексу, но несколько измененный (более поздняя модель) киборг -ниндзя, сварганенный для той же (поимки Sub-Zero) цели. Гораздо более, чем Сайрекс, функционален, и вообще, намного симпатичнее. Кстати, в изначальном варианте "Project MK3" его именовали Кетчуп! Весьма почетный противник вблизи, да и издали – тоже. Правда играть им как-то неудобно.

Специальные движения:

Magic:

1. →, →, LP

2. →, ↓, ←, HP

3. →, →, LK

Combo 1: HP, HP, HK, HK, ←
+ HK

Combo 2: →, ↓, ←, HP, →, →
+ LP, LP

Fatality 1: LP, R, R, B

Fatality 2: →, →, →, ←, B

Friendship: R, R, R, ↓, R

Babality: ←, ↓, ↓, ↓, HK

Animality: →, →, ↓, ↑

Pits: ↓, ↓, ↓, R

Nightwolf.

Если у нас "Ночные волки" – это команда байкеров, то у них таким вот имечком (правда, в единственном числе) зовется подозрительный индейский шаман. С помощью древней ирокезской магии он защитил свою душу, и теперь, вооружившись оружием предков (луком и томагавком) пришел кому-то что-то оторвать. Славный человек, но как бы это лучше выразиться... нормально играть им – абсолютно никак нельзя. Правда, если биться исключительно руками и ногами, тогда что-то ещё можно сделать. Но стрела против, допустим, гранаты... как-то не котируется. А вот апперкот томагавком – звучит гораздо лучше!

Специальные движения:

Magic:

1. ↓, ←, LP

2. ↓, →, HP

3. →, →, LK

4. ←, ←, ← + HK

Combo 1: LK, HP, HP, LP, ↓,
→ + HP, ↓, → + HP, HK

Combo 2: HK, HP, HP, LP,
← + HP

Fatality 1: ←, ←, ↓ + HP

Fatality 2: ↑, ↑, ←, →, B

Friendship: R, R, R, ↓

Babality: →, ←, →, ←, LP

Animality: →, →, ↓, ↓

Pits: R, R, R, B

Sheeva.

Риторический вопрос: помнит ли ктонибудь Горо? А женушку его сердечную не встречали? Тогда – встречайте! Данная девица о четырех ручонках была приставлена Императором в качестве охранницы и телохранительницы драгоценной Sindel. Не известно, насколько хорошо она справлялась с этим заданием, однако факт, что Шива – одна из опаснейших дамочек во всей игре. Кстати, сверху она тоже умеет прыгать. Долго, видать, тренировалась. Комбы её страдают некоторой однотипностью, но на самом деле – они наиболее мощные. В поединке на расстоянии – тоже не сахарная, правда, немного тормозная. А вообще-то желающих

сойтись с эдакой дамой в рукопашной бою (реальном) придется долго искать.

Специальные движения:

Magic:

1. ↓, ↑

2. ↓, →, HP

3. ←, ↓, ←, HK

Combo 1: HP, HP, LP

Combo 2: HP, HP, LP, → + HP, HP, ↓, → + HP

Fatality 1: (HK), →, ↓, →, →

Fatality 2: →, ↓, ↓, →, LP

Friendship: →, →, ↓, →, B, HK

Babality: ↓, ↓, ↓, ← + HK

Animality: R, ←, B

Pits: ↓, →, ↓, →, LP

Kung Lao.

Он победил, его обманули, он умер, ожил, снова победил неплохая, надо сказать, биография. Кунг Ляо – один из древнейших чемпионов МК, вечно молодой человек в вечно острой шляпе, которую вечно в кого-то кидает. Кстати, теперь от неё практически невозможно увернуться! В бою страшен, так как обычно перемежает броски шляпы с телепортами, и этим всех очень нервирует.

Специальные движения:

Magic:

1. ↓, ↑

2. В прыжке ↓ + HK

3. →, ↓, →, R

4. ←, →, LP

Combo 1: HP, LP, HP, LP, LK, HK, ← + HK

Combo 2: →, ←, →, R, R, HP, JK, ↑, ↓, HK

Fatality 1: →, →, ↓, ←, HK

Fatality 2: R, B, R, B, R + ↓

Friendship: R, LP, R + LK

Babality: ↓, →, →, HP

Animality: R, R, R, R, B

Pits: ↓, ↓, →, LK

Kabal.

Песчаный человек в противогазе, весь из себя таинственный и непонятный. Судя по фатальникам – типичный зомби, правда – поди узнай, может притворяется Хотя – не похоже. Крайне неприятный противник (вскоре Вы в этом сами убедитесь). При должном обращении может стать Вашим любимым бойцом – вот уж поистине всем хорош: и тебе комбы, и магия, и фатальники крайне оригинальные.... Но уж больно мрачен.

Специальные движения:

Magic:

1. ←, →, LK

2. ←, ←, HP

3. ←, ←, ←, R

Combo 1: LK, LK, HP, HP, ↓
+ HP, JK, ←, ← + HP

Combo 2: JK, ←, →, LK, ←,
→, LK, ←, ←, ←, R

Fatality 1: ↓, ↓, ←, →, B

Fatality 2: R, B, B, B, HK

Friendship: R, LK, R, R

Babality: R, R, LK

Animality: (HP), →, →, ↓, →

Pits: B, B, HK

Smoke.

Был одно время во втором Комбате эдакий пыхтящий дымком ниндзя. Припоминаете? Так вот, он стал третьим по счету киборгом. В МК 3 он так и останется секретным персонажем, но играть им всё таки можно. А история его такова: в стародавние времена Смок очень дружил с Сабзеро, но злые представители Lin Kuei насильно понавешали на него разных железяк, стерли память, внесли программу ... и он пришел за душкой Фризовичем. Но тот – оказался настоящим другом : напоил приятеля чайком, рассказал сказку на ночь.... и Смок снова стал как-то мягче характером, сердечнее.. Но дымиться так и не разучился, А жаль

В бою ведет себя как гибрид Скорпиона и Сектора. А "Fatality" ... тотальное уничтожение – это у него получается лучше всего.

Специальные движения:

Magic:

1. ↑, ↑, R

2. ←, ←, LP

3. →, →, LK

4. в воздухе B

Combo 1: HP, HP, LP, HK, LP

Combo 2: JK, →, →, LK, →
+ HP, ←, ←, LP

Fatality 1: ↑, ↑, →, ↓

Fatality 2: (R + BL), ↓, ↓, →,
↑

Friendship: R, R, R, HK

Babality: ↓, ↓, ←, ←, HK

Animality: ↓, →, →, B

Pits: →, →, ↓, HK

Советы (общие):

1. "Pit Fatality" можно сделать только на уровнях "Bell Tower" (Shao Kahn's Tower), "Subway", "Pit 3";

2. "Animality" можно сделать только тогда, когда Вы убиваете противника во второй раз (при первом сообщении "Finish him/her" его нужно пощадить, сделав "Mercy");

3. "Mercy" делается так: в третьем раунде, после надписи "Finish Him" нужно отпрыгнуть в конец экрана и набрать (R) ↓, ↓, ↓, ↓, R отпустить;

4. Friend ship и Babality можно выполнить только в том случае, если Вы в течении последнего раунда не пользовались блоками.

5. Если какая-либо указанная комбинация не работает – попробуйте повторить её на другом расстоянии от противника.

Советы (стратегия поединка):

- *Не стойте на месте, и не повторяйте примитивные движения в надежде, что Ваш противник на это купится – компьютерные соперники за полтора года стали намного умнее;*
- *Если Вас зажали в угол – спасет только страшнейшая комба;*
- *Старайтесь обездвигить противника, либо ударить его тогда, когда он беспомощен (лежачего – очень даже бьют!);*
- *Чтобы пройти МКЗ хотя-бы на "Normal'e" Вам придется как минимум с денек потренироваться, выучив до полного автоматизма "магию" и комбы. Не жалейте времени – окупиться сторицей.*
- *Motaro лучше всего убивается методом постоянного "прыгающего пинка" с последующей минимум четырехударной комбой.*
- *ШаоКан с Сабзеро тягаться не может. Аксиома.*

Cheats.

Чтобы установить Смока в качестве полноценного игрока, на экране с символом МКЗ наберите: A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑, ↑.

Чтобы иметь возможность поставить 95 continues, на экране выбора "Start /Options" наберите: A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓. Появится новая опция, одноименная данной главе сего описания, в которой кроме "continues" можно прослушать "sound test" и посмотреть досье поединщиков.

Secret Codes.

Набираются только в варианте "Two Players" на экране "Versus" путем нажатия кнопок A, B, и C на 1-ом и втором джойстике. В результате символы в строке кодов меняются, что позволяет производить некоторые весьма странные манипуляции с игрой. Кнопки A, B, C, 1-ого джойстика отвечают за символы 1, 2, 3. Кнопки A, B, C, второго джойстика – за символы 4, 5, 6 соответственно. То есть коды, приведенные ниже, соответствуют количеству нажатий кнопок на обоих джойстиках. Например: код 123456 означает, что на джойстике 1 нужно нажать: A - 1 раз, B - 2 раза, C - 3 раза, на джойстике 2 – A - 4 раза, B - 5 раз, C - 6 раз.

- 020020 – отключение блоков.
- 101101 – отключение бросков.
- 033000 – у игрока 1 – 1/2 энергии.
- 000033 – у игрока 2 – 1/2 энергии.
- 000707 – у игрока 2 – 1/4 энергии.

- 707000 – догадайтесь сами. Очень трудно.
- 466466 – неограниченная энергия бега.
- 688422 – бой в темноте.
- 460460 – постоянно меняющиеся бойцы.
- 642468 – секретная подигра – *Galaxies!* смешно.
- 667000 – не идет время.
- 987123 – энергия бойцов не видна.
- 205205 – победитель раунда 1 бьется со *Smoke*
- 769342 – победитель раунда 1 бьется с *Noob Saibot* (на этот раз Капо – мутант)
- 969141 – победитель раунда 1 бьется с *Motaro*.
- 033564 – победитель раунда 1 бьется с *Shao Kahn*.

Заключение.

Да, поистине непосильна ноша критика видеоигр. Ведь совсем не хочется находить в абсолютно ломовой штуке невидимые с первого раза изъяны, недоделки, и т.д. и т.п. Но что делать: объективности разве что ради ... Итак ... Drive, это конечно штука сердитая, но до игрового автомата – никак не дотягивает. Вследствии этого, чтобы впихнуть игру в 32 Mbit – картридж, пришлось пожертвовать несколькими Бэкграундами, огромной кучей кодов, разрешением, некоторыми весьма грандиозными комбами ... многим, короче. Так что на первый взгляд игра выглядит не-много слабее МК2 ... Но это – только на первый. Уровень "Challenge" повысился настолько, что, пожалуй, впервые на Мегадрайве из рядового геймера можно сделать настоящего аркадного "пилота". Да и Бэкграундов, в принципе не очень жалко, хотя кладбище с могилами программистов – выглядело весьма и весьма привлекательным. Так что единственным серьезным недостатком для действительно злого геймера здесь является явно ухудшившаяся управляемость героев (это когда в прыжке хочешь кого-нибудь пнуть, а вот не можешь и всё тут!). Обидно, однако. Зато:

- *в игре закопано в общей сложности 150 !!! специальных движений;*
- *абсолютно гениально анимированы все действующие лица (300 кадров на Драйве – это Важ не вагоны разеружать);*
- *очень здорово проработаны спрайты бойцов, причем поединщики сканированные от бойцов, созданных искусственно, практически ничем в плане "жизнеподобности" не отличаются!*

Ведь это круто! Вы не согласны?

Кстати – МКЗ – действующее пособие по разделке туш миллионом всеразличнейших способов, так что тем кто это дело крайне уважает – покоя в следующие несколько тысячелетий – не видать. И на этом – всё.

P.S.

А Рейдена всё-таки очень не хватает ... как то всё не так. Одно утешает: скоро, вернее очень скоро Мидвэйщики выпустят свой проект X (он

же – всеобщая идея фикс) – ULTIMATE MK3. Проект обещает быть крайне интересным тем, кто ностальгически скучает по старым-добрым героям старых-добрых игр – предшественников. Эд Бун категорически обещает Китану, Риптайла, Джейд, Скорпиона, старого (в маске) Фризовича.... если не будет Рейдена – будет погром!

Управление.

А – низкий удар рукой;	В – блок;
С – низкий удар ногой;	Х – высокий удар рукой;
У – бег;	Z – высокий удар ногой;
↑ – прыжок;	↓ – низкая стойка;
↗(↘) – прыжок по диагонали;	← + Z – подсечка;
← + С – удар ногой с разворота	↑ + А/Х – удар рукой в прыжке;
↑ + С/Z – удар ногой в прыжке;	+ В – блок в низкой стойке;
↓ + А – апперкот из низ. стойки;	↓ + С/Z – удар ногой в низ.ст.;
А вблизи – бросок;	Х часто – серия ударов руками

Рейтинг:

Графика – 9

Музыка – 7

Управление – 7

Играбельность – 10

Оригинальность – 10

Итого: 43.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS



Sega, December 1994

Fighting

16 Mbit, 1/2 players

Да, да, да, снова – игра, созданная на основе комикса. И опять низко бюджетная, правда с некоторой претензией на солидность. По смыслу обычный файтинг с намеком на какую-то сюжетную линию, которая, впрочем, не так уж и важна.

А заключается она вот в чем: некая маниакальная дамочка по имени Рита Репульса построила на Луне военную базу, и внутри ее лабораторий выращивает ужасающих металлико – биологических монстров. Цель ее – совершенно очевидна и банальна: быстро и без особых проблем захватить Землю. Но кое-кто может кое-что противопоставить нехорошей мадам. И эти "кое-кто" – Power Rangers – группа подростков, которые неведомо как обрели способности суперменов. Так что каждое посланное Ритой существо получает отпор от выбранного Вами персонажа.

Бои происходят на уровнях, зацикленных по кругу, так что свобода маневров гарантируется. Все схватки проходят в один раунд, но в случае Вашей победы с Вашим противником обычно случаются чудеса: получив энергетическую подпитку с базы на Луне, он (противник) становится чудовищно огромным, и нашим героям приходится туговато. Но на этот случай есть запатентованное средство – **Mega Zord**. Этим звучным име-

нем обзывается здоровущий робот – трансформер, собираемый из средств передвижения Рейнджеров. Вооружение – огромный меч, который в умелых руках очень опасен. Так что и большого монстра можно вполне храбро разобрать.

Изначально Вам дается на выбор пять персонажей для ведения боевых действий. Каждый из них (само собой разумеется) обладает стандартными и специальными движениями, владеет каждый своим оружием, короче – все как обычно. После некоторого времени Рита посылает в бой Вашего бывшего сотоварища – **Зеленого Рейнджера**, который был загипнотизирован и настроен против Вас. Победив его вместе с боевым другом – **Dragon Zord'ом**, Вы сможете выбрать их обоих для продолжения начатой работы. И, что совершенно естественно конец Вашей миссии будет на Луне, где уничтожив последнего самого мощного монстра вы разгромите базу Риты и отведете от Земли угрозу. Ну как, впечатляет? Нас – тоже нет. Банальность сюжета авторы пытались компенсировать всеми способами – сканированным заставками, мультиками, иллюстрирующими сборку Мега Зорда, но у них не особенно-то получилось.

Одинаковые фигурки бойцов, различающиеся только по цвету, маленький набор движений, откровенно плохая звуковая дорожка – все это не прибавит очков в нашем всенепременном рейтинге. Но некоторая оригинальность исполнения позволяет считать, что при должном желании производители были вполне в состоянии сделать из этого всего ломовой хит. Наверное, просто поленились. Так что вердикт таков: игра представляет некоторый интерес, но сугубо научный. Профессиональным "файтерам" это вряд ли придется по душе, а всем остальным в зависимости от вкуса.

Магия

Special Moves (которые удалось найти)

Для всех: $\downarrow \searrow \rightarrow +A$ – выстрел из пистолета

Black Ranger

- 1 Часто нажимать $A + \rightarrow (\leftarrow)$;
- 2 $\downarrow \swarrow \leftarrow \downarrow \swarrow \leftarrow +A$

Yellow Ranger

- 1 $\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow, \leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow +B$;
- 2 $\uparrow, \downarrow +A$

Pink Ranger

- 1 $\leftarrow$ (держат 2 секунды), $\rightarrow +A$
- 2 $\downarrow$ (держат 2 секунды), $\uparrow +A$

Blue Ranger

- 1 $\leftarrow$ (держат 2 секунды), $\rightarrow +A$
- 2 $\downarrow$ (держат 2 секунды), $\uparrow +A$

Red Ranger

- 1 $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow +B$;
- 2 $\downarrow$ (держат 2 секунды), $\uparrow +A$

Green Ranger

- 1 часто нажимать B;
- 2 $\leftarrow$ (держат 2 секунды), A

Mega Zord

- 1 $\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \rightarrow +A$
- 2 A+B часто
- 3 $\leftarrow$ (держат 2 секунды), $\rightarrow +A$
- 4 $\downarrow$ (держат 2 секунды), $\uparrow +A$

Управление:

A – удар 1;
B – удар 2;
→, → – бежать;
→ +B – удар ногой;
↓ +B – подсечка;
←, ← – отпрыгнуть;
→ +A+B – удар когтями

Рейтинг:

Графика – 6

Оригинальность – 7

Музыка – 4

Управление – 8

Играбельность – 7

Итого: 32

PRIMAL RAGE



Time Warner Interactive, August 1995

Fighting

24 Mbit, 1/2 players

Игры-файтинги в очередной раз переживают грандиозный подъем их популярности – и не мудрено: благодаря новым технологиям, они достигли такого уровня приближения к реальности, что уже и эксцессы случаются (вспомнить хотя-бы нашумевшую историю с попыткой "не пущать!!!" "Mortal Kombat"). Но "Mortal" отстояли, и производители, воодушевившись, выпустили целую кучу абсолютно разбойных игр, причем теперь эти продукты "нового поколения" разделились на два направления: виртуальные 3D -симуляторы боя (Toshinden, Virtua Fighter, Tekken), и традиционные файтинги с видом сбоку, но детализированные настолько, что кажутся действительно съемками битв между стопроцентно материальными существами (Mortal 2;3, Killer Instinct, Way of the Warrior, Street Fighter: the Movie). И это – вполне естественно: при их создании были применены либо сканированные движения (а зачастую и сами "Images") живых персонажей, либо высоко детализированные 3D – фигурки, синтезированные на "Silicon Graphics", так что удовольствие гарантируется. Но, как зачастую бывает, аркадные машины и домашние "консоли" – это две большие разницы.

Естественно, на платформах нового поколения (3DO, Psx, Saturn), все аркадные трансформации выглядят зачастую даже лучше автоматных версий, но речь сейчас – о старом добром Драйве, на который кто-то додумался перенести кровавую бойню по имени "Primal Rage".

Сюжет ее незамысловат, но тем не менее довольно оригинален. Миллионы лет назад на Земле, как известно, жили ныне вымершие существа, поражающие до сих пор воображение тех, кому посчастливилось видеть

их останки. Эти существа были поистине громадны, и их грозный вид доказывал всем, что они являлись страшно кровожадными, но тупыми тварями. А как было на самом деле? Естественно, эти реликты являли собой образец дикого хищничества, но кто измерял их умственные способности? Может быть они от природы были гениями, или даже... Богами? Хотя, кого это интересует, в конце концов. Ведь – это было так давно... Минуточку! Один небольшой метеорит, упавший на Землю – и все моментально изменилось: человеческая цивилизация практически уничтожена, и нет никакой надежды на ее восстановление. Люди стали полудикими существами, с примитивной речью и еще более примитивными мыслями в голове. Кто же займет место человека, и возродит цивилизацию на Земле?

Вот тут-то и настает время сказать Богам свое последнее слово. Семь представителей различных древних рас, от динозавров до реликтовых гоминоид и вообще мифических существ, пробуждаются от многовекового сна, чтобы снова заселить планету своими потомками. Но кто из них будет доминировать? Кто предпочтительнее? Боги посовещались и решили, что все решит естественный отбор. Итак – пусть победит сильнейший! Решив, кто Вам больше всех нравится – попробуйте в честном бою доказать превосходство вашего персонажа над остальными, захватив все территории соперников путем их (соперников) поголовного уничтожения.

Вот такие вот дела. Впрочем – сюжет здесь не главное, главное – победить в наикровавейшей бойне с фантастически сделанными и чудесно анимированными монстрами, огромной кучей специальных движений, и, по доброй мортальной традиции, такими приятными дополнениями, как "Fatalities". Большие и довольно реально выглядящие фигурки бойцов, яростные вскрики, брызги крови и мозгов – не это ли настоящее файтерское удовольствие? Ответ – да!!! Но только не на Драйве. Слишком сложная анимация и попытки сделать персонажей максимально объемными – заняли 24 Mbit памяти, но из-за этого понизился уровень прорисованности, и следовательно, уменьшился реализм действия. Кроме того, программисты уделили слишком мало внимания цветам, посему действующие лица просто-напросто сливаются с фоном. А если говорить о самих фонах – так это просто позор. И где, спрашивается, столь любимый "Final Battle?" Где Босс? Нету его, и не будет. Что ж – такова жизнь владельца Мегадрайва – приходится довольствоваться малым. Но все же профессиональным файтерам утешение – сохранены все аркадные движения и фатальники, и в целом играть приятно, в особенности – вдвоем. Правда, управление – на редкость неудобное, и делать специальные движения довольно-таки трудно, хотя есть возможность облегчить участь себе любимому, запрограммировав кнопки "C" и "Z" на автоматическое воспроизведение "магии". Кроме того – для отягощенных детьми пользователей есть функция отключения крови, фатальников и пожирания людей, (опция "Gore"), дабы не смущать умы молодого поколения. Ну вот, короче, и все, теперь переходим к чисто информационной части.

Перед тем, как представить героев во всей их красе – несколько слов о ходе поединка. Он проходит в 1, 3 или 5 раундов – по вашему желанию. Общая идея – просто порешить соперника, используя против него весь

арсенал ударов, прыжков, бросков и магии, благо чего-чего, а этого добра здесь предостаточно. Ваше и вражье состояние здоровья указывается в Верхней шкале (сердце с аортой). Под ней – находится другая шкала (головной и спинной мозг), обозначающая уровень повреждений, нанесенных серому веществу. Коли энергии там совсем не осталось – "поединщик" впадает в полубессознательное состояние, и при этом его можно хорошенько отделать. Кстати, ветеранам "Street Fighter" придет на помощь умение наносить серии ударов: чем лучше комбинация, тем больше процентов энергии усасывается у врага; причем общий "вес" всей комбинации гораздо больше, чем ударов, ее составляющих, по отдельности.

Есть еще одна фишка, являющаяся отличительной чертой данной игры – Berserk Mode. Это случается, когда Вам хорошо накостыляли: Ваш персонаж становится страшно подвижным и очень мощным, что сказывается на уровне повреждений противника. Правда это ненадолго, все-равно приятно, как никогда. Так что возможностей довести противника до состояния нестояния (на ногах, или что у них там) – масса. Кстати: поправить изрядно пошатнувшееся здоровье можно, скушав парутройку людей (см. функцию "Eat Human"). В финальном раунде поверженный противник немного постоит на месте под грустную музыку, и это – ваш шанс совершить окончательное его убиение, сделав "Fatality Combo".

Большой изобретательностью фатальники не отличаются, но все-таки пара эффектных – есть, так что имеет смысл попробовать все. (Здесь приведены не полные описания движений, может быть и Вы раскопаете что-то новенькое и совсем структуральное. Кто ищет, тот всегда отыщет, так что дерзайте). И еще одна небольшая фенька, вызвавшая поначалу больший облом: Если Вы взяли "Continue", выбирайте персонажем только того, кем играли прежде, иначе игру пройти не сможете. А если это понятно и так, то вперед и без размышлений, в бой за мировое доминирование (Ура!).

Примечание: Все действия, требуемые для проведения того или иного специального движения обозначены следующими символами:

- 1 – кнопка 1; Upper Quick – кнопка X (если 6-ти кнопочный джойстик) или Start (если 3-х кнопочный джойстик),
- 2 – кнопка 2; Upper Fierce – Y (6-кн) или A (3-кн),
- 3 – кнопка 3; Lower Quick – A (6-кн) или B (3-кн),
- 4 – кнопка 4; Lower Fierce – B (6-кн) или C (3-кн),

Герои.

Характеристики и боевые качества

1. Chaos

Обезьяноподобный бугай рыжего окраса и весьма панкерного склада ума. Опасный комбинационный противник, в бою на земле – равных не имеет. Отличается дурным характером, хамским поведением по отношению к сопернику и довольно большой выносливостью.

Special Moves:

Ground Shaker: 2+3 (зажать), ←↖↙

Flying Butt Slam: 2+4 (зажать), ↓→↑↘

Battering Ram: 1+3 (зажать), →→

Fart of Fury: 2+3 (зажать), ↓→↑←

Power Puke/Fast: 1+4 (зажать), ↑↗→

Power Puke/Slow: 2+4 (зажать), 2+4, ↑↗→

Grab-N-Throw: 2+4 (зажать), →←

Eat Human: 1+2+3+4 (зажать), →↓←↑

Fatalities:

Golden Shower: 1+3 (зажать), ↓↓ 1+2+3+4 (зажать), ←→←→

Cannonball: 1+2+3+4 (зажать), ↓→↑↘

2. Blizzard

Другой гоминид, на этот раз – серый. Классический снежный человек с замашками Sub-Zero Freezovich'a из "Mortal". Очень ужасно орет и рычит, страшен в ближнем бою и не по годам здоров.

Special Moves:

Freeze Breath: 1+2+4 (зажать), ←→

Air Throw (в воздухе): 2+3

Ice Geyser: 1+2+4 (зажать), ↓↑

Mega Punch (Short): 1+3 (зажать), ←→

Mega Punch (Long): 2+4 (зажать), ←→

Mega Punch (Quick): 1+2+3+4 (зажать), ←→

Mega Punch (Fake): 1+3 (зажать), ↓↑

Punching Bag: 1+3 (зажать), →↓←↑, 1 – много раз, затем 2+3+4

Eat Human: 1+2+3+4 (зажать), ←↑→↓

Fatalities:

To da Moon: 1+2+3+4 (зажать), ↓↓↓↓↑

Brain Bash: 1+2+4 (зажать), ↓↓←↑→

3. Armaddon

Сурово бронированный носорожистый ящер, весь покрытый шипами и страшно злой. Хорошо противостоит атакам сверху, непревзойден в скоростной атаке с большого расстояния, в бою – хитер (на хорошем, т.е. выше "7", уровне сложности).

Special Moves:

Spinning Death: 1+4 (зажать), ←→↓

Rushing Uppercut: 1+3 (зажать), ←↙↓↘→

Flying Spikes: 2+4 (зажать), ←↖↑

Bed-o-Nails: 2+3 (зажать), ↑↓↑

Gut Gouger: 1+2+3 (зажать), →←→

Mornication Upper: 1+2+3 (зажать), →→↗

Mega Charge: 1+3 (зажать), ←↙↓→

Iron Maiden: 2+3 (зажать), ←↑→

Eat Human: 1+2+3+4 (зажать), ↑↗→→↓

Fatalities:

Gut Fling: 1+2+3 (зажать), ↓↓↓↓↑

Meditation: 1+2+3+4 (зажать), →↓←→→

4. Vertigo

Помесь динозавра с коброй. Синий, медленный, но отменный боец. Благодаря внушительной длине шеи и хвоста может достать противника на довольно большом расстоянии. Опасен.

Special Moves:

Venom Spit: 2+4 (зажать), →→

Come Slither: 1+3 (зажать), ←←

Voodoo Spell: 2+3 (зажать), ←←

Teleport: 2+4 (зажать), ↓↓

Venom Spit (Slow): 1+3 (зажать), →→

Scorpion Sting: 2+3 (зажать), →→

Eat Human: 1+2+3+4 (зажать), ↓↘→↗↓

Fatalities:

Petrify: 2+4 (зажать), ←←← 1+2+3+4 (зажать), →→

Shrink & Eat: 2+4 (зажать), ←←← 1+2+3+4 (зажать), ↓↑

5. Talon

Маленький, но чрезвычайно проворный динозавр, универсальный боец, много прыгает, очень опасен и коварен. Атаки его – неожиданны и практически всегда достигают успеха. Круто использует комбинационные удары. Кровожаден.

Special Moves:

Pounce & Flip: 2+3 (зажать), ↓→↓↘

Frantic Fury: 1+4 (зажать), ↓→

Face Ripper: 2+4 (зажать), →↓→

Run Forwards: 1+3 (зажать), →

Run Backwards: 1+3 (зажать), ←
Slasher: 1+3+4 (зажать), ↓↘→
Brain Basher: 2+3 (зажать), ←↑→
Jugular Bite: 2+4 (зажать), ←→
Eat Human: 1+2+3+4 (зажать), →↓←

Fatalities:

Shreddering: 1+4 (зажать), →↓←↑→
Heart Wrenching: 1+3+4 (зажать), →↓←↑↓

6. Sauron

Желтый тиранозавр, еще один персонаж на все случаи жизни. Весьма жестко орудует хвостом, особенно в прыжке. Признанный фаворит, уникальный боец в обороне, может быть чрезвычайно быстрым. Очень много магии.

Special Moves:

Leaping Bone Bash: 2+3 (зажать), ↓↑↓
Neck Throw: 2+4 (зажать), →←
Cranium Crusher: 1+4 (зажать), ↓↑
Earthquake: 1+2+4 (зажать), ↑↓
Primal Scream: 1+3 (зажать), ↓↑
Stun Roar: 1+3 (зажать), ←→
Air Throw: в воздухе 2+4
Eat Human: 1+2+3+4 (зажать), ↓↓↑

Fatalities:

Carnage: 1+2+3+4 (зажать), ←→←→←
Flesh Eating: 1+3 (зажать), ↓↓↓, 1+2+3+4 (зажать), ↑↑↑

7. Diablo

Собрать Sauron'a, красный и огнедышащий. Что о нем можно сказать? Имя говорит само за себя, и противник не раз будет обуглен тем или иным способом.

Special Moves:

Hot Foot: 2+4 (зажать), ↖↘
Pulverizer: 1+4 (зажать), ↑→↓
Torch: 1+4 (зажать), ←↑→
Fireball (Fast): 1+3 (зажать), ↓↘→
Fireball (Slowt): 2+4 (зажать), ↓↘→
Inferno Flash: 2+3+4 (зажать), ↑↑
Magalunge: 2+4 (зажать), ←↙↓↘→
Eat Human: 1+2+3+4 (зажать), ↓↑↓

Fatalities:

Fireball: 2+3+4 (зажать), →→→→→

Incinerator: 1+2+3+4 (зажать), ↑←↓→

Управление:

X – 2, – "верхняя" атака, быстро

Y – 2, – "верхняя" атака, сильно

A – 3, – "нижняя" атака, быстро

B – 4, – "нижняя" атака, сильно

X + Y – "верхняя" атака, просто мощно

A + B – "нижняя" атака, аналогично

Рейтинг:

Графика – 8

Музыка – 5

Управление – 8

Играбельность – 9

Оригинальность – 7

Итого: 37

THE PUNISNER

Capcom 1994

Arcade Action (Beat'em up)

1/2 players, 6 stages

Да-с... Подвел "Capcom", неожиданно и непоправимо. Вполне доступно пониманию, что "Megadrive" – не шибко мощная машина, но так испортить шикарную автоматную игру – просто непростительно. А автомат – действительно убойный: крупные, хорошо анимированные фигуры действующих лиц, отличные задние планы, ломовой звук, короче – просто улет. Что же мы видим на "Драйве"? Плохо прорисованные махонькие фигурки,двигающиеся порывисто и неестественно. Задавленная серая палитра задних планов и музыка, сильно действующая на нервные окончания и без того утомленного мозга. Слава богу, что хоть ход игры соответствует автомату. А то бы "Capcom" навсегда потерял в наших глазах своё лицо. Нет, народ, отмазки не пройдут. Ведь знаем, что можно сделать достойную аркаду для "Sega", примером тому – хотя бы "Bare Knuckle 3" или "Contra Hard corps". Нет, это не серьезно даже. Халтура. Хотя, может быть просто не хватило денег?

Об игре. Если отбросить все выше написанное, в общем и целом игрушка весьма даже ничего себе.

Предыстория – достаточно стандартная для любой супергеройской игры, и заключается она вот в чем – жил был на свете, а если точнее – в Нью-Йорке, бывший морской пехотинец Фрэнк Кастл. Жил себе, никого особенно не трогал, только изредка выезжал с семьей на пикники в центральный парк.

И однажды, как раз во время такого пикника понабежали из всех щелей злые криминальные элементы, и пристрелили насмерть всю семью Фрэнка. Фрэнк ужасно обиделся, и, что само собой разумеется, решил отомстить. И в тот день Фрэнк Кастл умер, а вместо него родился **Панишер – Палач**. Как и в истории с Бэтменом, Панишер защищает беззащитных граждан от всевозможных преступников и по ходу дела ищет конкретных обидчиков с целью пристрелить. В этом ему помогает и содействует лучший друг армейский, **Ник Фьюри**, т.е. Яростный Ник.

И вот они вдвоем выходят навстречу всем опасностям преступного Нью-Йорка, дабы успокоить свои разгневанные души единственно возможным способом – очищением города от бандитов. Такая вот поучительная и достойная подражания история.

А ход игры – судите сами. Наши герои могут довольно уверенно размахивать ручками-ножками, но этим их способности не ограничиваются. Если дело горячо, и враги вооружены чем-то стреляющим – наши друзья быстренько извлекают свои пистолеты с безразмерными обоймами и от-

крывают беглый огонь на поражение. И естественно, как в любом уважающем себя "Beat'em up" можно дополнительно вооружиться валяющимися повсюду:

- **ножичками,**
- **трубами,**
- **разнообразными дубинками и**
- **автоматическим оружием.**

В качестве специальных движений герои используют весьма грозные *вертушки* и *броски*, правда, отнимающее жизненную энергию, а также могут кидать в народ *гранаты*, число которых можно пополнять на уровнях. Игра сделана в псевдотрехмерной проекции, т.е. герои могут перемещаться вперед-назад, вверх-вниз по экрану и прыгать. Уровни достаточно разнообразные, но все же несколько удручают плохим качеством прорисовки и детализации. Всего их – шесть, и пройдя все препятствия, Вы доберетесь до главного злодея – Кингпина, который, как обычно, и управляет всем преступным миром города. Уровень сложности, в целом, не высокий, если возникнут проблемы с боссами – смотрите в раздел "Quick Help". А вердикт игре такой – лучше играйте (стандартный совет) в оригинальную версию на игровом автомате, удовольствие – стоит потраченных денег. А версия для драйва – лишь бледное подобие той ломовой крушилки. Вот.

Как справиться с боссами?

1. Scully.

Убивается совершенно запросто. Его нужно лишь один раз подловить и бросить. Потом – подходите, берете (когда он еще лежит) и снова бросаете. Проще пареной морковки.

2. Guardroid.

Соберите побольше гранат и зашвыряйте его, не давая передышки. Примечание: при первой схватке с Guardroid'ом в верхнем правом углу стоит кровать. Разберите ее на куски, и получите порцию курицы.

3. Bone Breaker.

Сначала – гранаты, потом – удары в прыжке. Совет: Не стойте напротив него более 2-х секунд – задавит.

4. Мужичок с большущей рукой.

Серия руками, бросок, отойти, бросок, гранаты. цикл повторяется.

5. Kingpin.

Только броски, перемежающиеся швырянием бомб. *Предупреждение:* периодически он будет убегать, натравляя на Вас кучу стрелков, чтобы потом незаметно снова напасть. Будьте начеку! Альтернативный способ – зажать в углу и бросать не переставая.

Управление:

A — удар;

B — прыжок;

A + B — специальные движения

B прыжке **A + B + ↘** — граната;

→, → — подкат

Во время серии ударов быстро **←, →** **↻** вертушка

Рейтинг:

Графика — 6

Музыка — 5

Управление — 8

Играбельность — 7

Оригинальность — 4

Итого: 30.

RANGER-X (EX-RANZA)



Sega 1993

Action /Shooting

16Mbit, 1 player

Предупреждение – особенно распространяться об этой игре не будем. Просто это приятная средняя роботическая стрелялка, повествующая о победе металлического Добра над металлическим Злом. Сюжет – можете придумать сами, хотя нужды в сюжете игрушка явно не испытывает: просто-напросто она перенасыщена действием, и думать о чем-либо другом, кроме убийства врагов – нет ни времени, ни желания.

Герой игры – *Рейнджер X* (X – обычно в англоязычных сокращениях трактуется как экспериментальный), некий железный носитель правосудия, а если по нашему, по простецки – обычный ничем не замечательный боевой робот. У него есть:

- *ракетный ускоритель за спиной (дабы летать мог);*
- *стандартная регулярная плазменная пушка;*
- *и незаменимый помощник – Ex-Up, являющийся взору то в виде небольшого едущего по земле робота, то в виде огромного футуристического пистолета, витающего в воздухе.*

Данный субъект может тоже постреливать во врагов, но главная его функция – транспортная и вооружающая. В маленькой своей ипостаси Ex-Up лихо раскатывает за Рейнджером, и, если на него встать и нажать "↓", то Вы соединяетесь с ним в единое целое. В этом есть свои плюсы и свои минусы: Вы обретаете способность стрелять самонаводящимися зарядами, но теряете возможность использовать супероружие, хотя можете менять его виды.

О ходе игры: вид сбоку на место действия, по которому Вы перемещаетесь в поисках объектов миссии. Объекты показаны на радаре в виде светящихся точек, и стрелки указывают направление к ближайшей из них. Добравшись до объекта – разносите его вдребезги, и моментально к следующему. Разобрав их все – конечно же идете к боссу, затем – новая миссия. Изредка попадаются новые виды оружия и "пункты подкачки энергией", в которых Вы полностью восстанавливаете жизненную шкалу (и не забывайте "подлечить "Ex-Up"!)). Уровень сложности вполне приличный, графика задних планов довольно неплоха и изобретательно продумана, а музыка... просто приятная и иногда весьма патриотичная. В целом игра нравится. Вот и все, что можно сказать.

Cheats, Cheats....

В "pause" набрать ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, С, В, А, →, ←, В – переход на следующий уровень.

Та же комбинация, если изменить последний символ с "В" на "А" позволит Вам играть в режиме "Slow".

Управление:

- А** – огонь влево;
- В** – супероружие;
- С** – огонь вправо
- Х** – Ex-Up – перемещается влево
- З** – Ex-Up – перемещается вправо

Рейтинг:

- Графика** – 6
- Музыка** – 8
- Управление** – 9
- Играбельность** – 7
- Оригинальность** – 7
- Итого** – 37

RISTAR



Sega, Jan 1995

Action /platform /adventure

16 Mbit, 1 player, 20 stages

Если вы – владелец "Драйва" – то никак не могли избежать знания о существовании такой колючей зверюги, как Соник. И, подозреваем, что вы играли в "Соника", и не раз. (Как никак – торговая марка фирмы Sega). Ну и что, понравилось? Вне зависимости от вашего "да" или "нет", мы беремся с уверенностью утверждать, что Соник нравится детям.

Секрет прост – вводящая в исступление цветовая гамма, анимация и детализация (это все о графике), звук потрясающий (и Sound Fx и Music), и уровень играбельности, "интересности" всего происходящего – просто "outstanding".

Собрать все это в кучу, и даже при полном отсутствии сюжета играть приятно. А если еще вспомнить о самих действующих лицах, являющихся уже давненько "интернациональными героями" (про доктора Роботника не забудьте) – становится понятно, что любой сиквел на эту тему будет принят на ура. И вдруг, откуда ни возьмись, кто-то отважный так вот прямо берет, и говорит: проект Соник – сколько-то там, отменяется: будем делать Ристара. (Все это – конечно, домыслы, но обоснованные).

И вот используя полностью весь наработанный сониковский "Game Engine" доблестные программисты делают игру – альтернативу Сонику. Так что, соникоманы, вот вам конкурент, который может вытеснить знаменитого ежа с рынка.

Итак – звезда: **Ристар** (дословно: Ристар – сокращение от "Rising Star" – Восходящая звезда. Имя – уже обязывает). Предыстория же грядущего действия – такова: в одной из солнечных систем, населенной вполне миролюбивыми жителями, творился небольшой кошмар. Космический злодей Гриди затерроризировал местное население, настав на них тварей неведомых, злых, страшных и голодных. Воспользовавшись всеобщей паникой, он захватывает в плен само Солнце – справедливого правителя системы, и на каждую из планет (всего их – семь) сажает своих наместников – тоже не сахарных, и таким образом устанавливает контроль над этими планетами. Одним словом – политический переворот космического масштаба. Хотя вывешивай плакатики с надписью "Wanted Super Hero". Но герой есть, правда до поры до времени он спит себе, но это только пока вы не возьмете джойстик и не разбудите его. И имя ему – **Ристар**. Являясь сыном солнца, он обладает поистине грандиозными способностями, что заставляет предполагать удачный исход операции по изгнанию Гриди и освобождению родственничка. А способности эти – его раскаленный и весьма разгневанный безобразиями лик, и две вытягивающихся руки, которыми он хватает врагов и делает небольшой "Head -Butt", то есть головой как стукнет ... кто-то обгорел? (Извините, я не нарочно).

Кроме вышесказанного Ристар может очень запросто цепляться руками за стенки, потолки, лестницы, столбы, короче – за все. Это и определяет характер перемещений героя по экрану. А еще, если вдруг встретится на пути вделанный в "звезду" торчок – он может раскрутиться на нем, и очень высоко и далеко полететь. Вроде небогато, зато действительно, и вполне даже хватает.

Действие игры – очень "соникоподобно", разве что менее скоростное. Врагов – не шибко много, но встречаются настоящие "подлые личности". Что касается уровней – все они различаются как "background'ами", так и видами противников.

Поле для действий – широкое, можно заниматься исследовательской работой, изыскивая тайники и спрятанные призы. Кроме прекрасной графической проработки, игровые зоны частенько содержат загадки и задачки, которые необходимо решать. И типы их – весьма различны: от *простейших* на реакцию и память, до *"тактико-стратегических и логически-замороченных"* в стиле *"The Lost Vikings"*, хотя игра рассчитана на "юного игрока", и больших проблем не возникает. Кроме того – каждый уровень накладывает свои специфические обстоятельства, и действовать на каждом из них придется сообразно обстановке, хотя общий шаблон в целом сохранен. И, естественно – какая игра без бонусов? Найдя торчок с множеством мерцающих вокруг звездочек, вы попадаете в комнаты, где за 60 секунд вам нужно добыть спрятанное в сундуке сокровище.

И делая это – не забывайте, что все не просто так: в конце игры вам выдадут пароли, позволяющие творить чудеса, и степень их "открытости" – зависит от количества сокровищ, собранных за всю игру (некоторые из паролей приведены ниже). Стоит еще заметить, что боссы в этом небольшом, но знаменательном приключении – сложны не шибко, что примечательно и к сложности уровней: при некоторой доле терпения игру не пройти невозможно.

А коли говорить об общих впечатлениях, то вот они: классное графическое оформление и изобретательная "обстановка" уровней, приятный "главный герой", и некоторая "умность" – несомненно радует. А вот звук – на любителя, хотя в глубине – неплохо. Предупреждение: вероятность грядущего "сиквела" – 80%. Ждем-с.

Passwords:

Super – суперсложный уровень

Maguro – сумасшедший "sound test"

Poveu – переключение уровней

Dofeel – тренировочная игра в бонусах

Museum – сражение со всеми боссами по очереди

XXXXXX – отменить все пароли

Управление:

A,C – прыжок;

B – руки

Рейтинг:

Графика – 8

Управление – 8

Музыка – 6

Играбельность – 9

Оригинальность – 5

Итого: 36

ROAD RASH 3



Electronic Arts, November 1994

Action /Racing

16 Mbit, 1-2 players, 5 stages

Вот оно! Road Rash, т.е. Дорожное Безобразие, продолжает свое победное шествие на Драйвовском поприще, уже покорив двумя своими предыдущими частями всех лихих ездоков, имеющих у себя данную платформу, а также начав разработку невиданных по широте полей "Panasonic 3DO" и "Sony Playstation". Что же, уважаемые Геймеры, пришла пора размять пальчики, дабы снова сделать свое грязное дело. Уж поверьте нашему честному слову, вы не разочаруетесь – R.R.3 – это самая анархическая игра из всех созданных. Итак, снова наша отчаянная рокерская банда, под предводительством, естественно, Наташи, отправляется в "суровый и дальний" поход. А дальний он потому, что теперь ездить придется не по Америке родной, а так сказать, по всему, то есть, миру. Семь стран, выбранных программистами для прокладки трасс, наверное уже заранее просчитывают возможный ущерб. Ну хорошо, а теперь, о самой игре: Новые возможности "R.R.3" – широки:

Во-первых – появился магазин запчастей, в котором Вы на лишние денежки можете прикупить шины, двигатель, рессоры и защиту для вашего железного коня.

Во-вторых – семь(!) видов оружия, разнообразных по действию, но одинаково смертоносных по сути своей.

В-третьих – полиция гораздо свирепей, чем раньше. Теперь она раскатывает не только на мотоциклах и патрульных машинах, но и на верто-

летах! Риск попасться – увеличился, но игра, поверьте, стоит сгоревших свеч зажигания.

Кроме того:

- ♦ дороги очень плотно "заселены" прохожими, которых рекомендуется давить;
- ♦ домашними и не очень животными, представляющими некоторую опасность;
- ♦ автомобилями и полицейскими, которых существенно больше, чем в предыдущих частях.

А в целом – все тоже, что и в R.R.2: едешь себе, бьешь любого, кто подвернется под руку, покупаешь мотоциклы, зарабатываешь деньги, разбиваешься, даешь взятки полицейским – обычные дела. Приехать нужно как минимум третьим, пять уровней сложности, на каждом уровне пять трасс – все как всегда. (Естественно, с каждым уровнем трассы удлиняются и усложняются). И, естественно, рокеры – это рокеры, посему слушают рок (изрядно тяжелый), так что на всем пути вас будут сопровождать суровые обработки местных излюбленных мелодий.

О трассах.

United Kingdom.

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

Germany.

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

Italy.

Вот это, то что надо! Плавные повороты, куры и козы на дороге, некоторое количество масла, разлитого по асфальту, и очень много каменных блоков на обочинах, что вносит при маневрировании острые ощущения.

Brazil.

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

Kenya.

Африканская саванна, пересеченная одной-единственной дорогой, являющейся помесью итальянской трассы и английской. Масса представителей фауны (весьма экзотических), с маниакальной страстью к самопожертвованию, появляется на дороге, чем здорово осложняют жизнь нашего Байкера. Зато тут раздолье для всякого рода побоищ: отбираешь,

значит, дубье у проезжавшего мимо дяди и давай шершавить и метелить направо – налево... Хорошо.

Japan.

Фудзи на горизонте, "копы" на хвосте, миллионы дорожных знаков по обочинам – непередаваемое ощущение в душе. Дорога не очень трудная, но риск расколотить в клочья мотоцикл – поистине огромен.

Australia.

Раздолье: песок, кенгуру, редкие деревца, дорожные знаки. Дорога сильно извивается, и если у Вас быстрый байк – соблюдайте правило "тише едешь – дальше будешь". Вот такие дорожки. И на этом все.

Управление:

A – тормоз;

B – газ;

C – удар

B, еще раз **B** – при наличие турбоускорителя – включение его;

Пароли (с самым быстрым мотоциклом):

Level 1. 15S9 Pu03

Level 2. P509 QV0P

Level 3. T3K9 RU4J

Level 4. 5B09 SV0D

Level 5. LH0A TU0C

Рейтинг:

Графика 8

Музыка 8

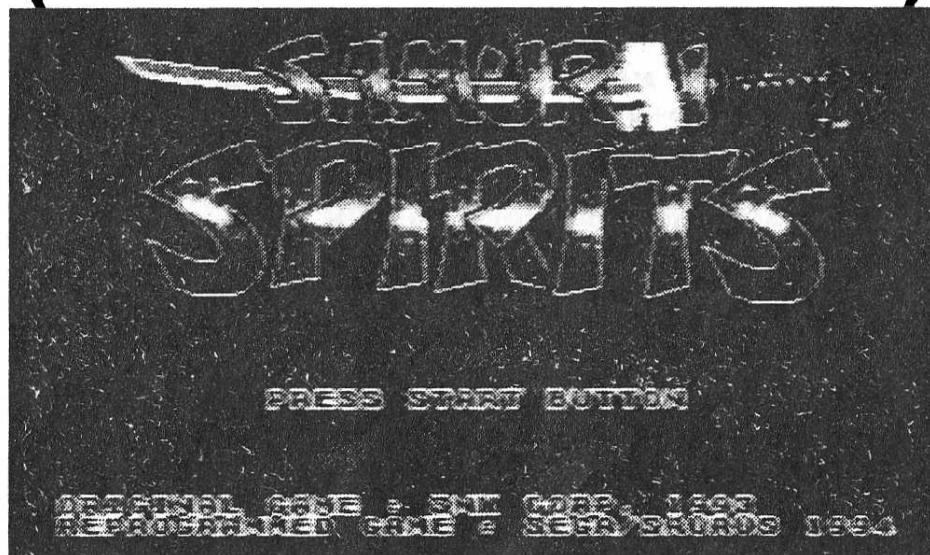
Управление 8

Играбельность 10

Оригинальность 10

Итого: 44.

SAMURAI SHODOWN (SAMURAI SPIRITS)



SNK /Takara, June 1994

Fighting

32 Mbit, 1/2 players

Те, кто любит проводить драгоценное свободное время, просаживая деньги на игровых автоматах – просто обязаны были хоть раз видеть такое чудесное дело, как S.Shodown. И если Вы имели честь играть в него, то вряд ли были разочарованы игрой, что внушила немалое уважение огромной массе людей (в мире за свою чудаковатость именуемых Геймерами). А причины для уважения – веские: отчаянный музон, частенько весьма тяжеловесный, шикарные цвета, использование 3-D процессора для "приближений-удалений", а главное, что характерно, кровушки-то сколько! Но не ждите от "Genises'a" всего этого моря удовольствий: эта конвертация сделана в расчете на скромные возможности 16-ти битной Сегы. И все же... В целом, по сравнению с тем же "Fatal Fugy" или "Street Fighter" – "Самурай" выглядит достаточно на уровне (опустим уточнение, что аркадная версия данного чуда напрочь "сделала" даже "Mortal Kombat 2"!)

Ладно. Идея – все та же, что и во всех файтингах – порешить сколько-то там соперников в боях, следующих друг за другом. Единственным выделяющимся фактором является то, что бои происходят с оружием, которым можно очень активно размахивать, рубить, швырять и даже выбивать у противника. А так, вполне зловещая рубилка среднего уровня (кстати, если у вас есть "Mega CD" или "Super Nes" – настоятель-

но рекомендуем прикупить "Самурая" для них – гораздо веселее и с почти всеми описанными выше аркадными достоинствами). Короче говоря, приступим к сюжету... Если таковой имеется.

У героев игры, как ни странно, похоже нет ну совершенно никакого стимула к изрубливанию друг друга на мелкие и удобоваримые кусочки, но тем не менее они это делают, так как все они хотят добраться до главного злодея, а сделать это можно, лишь "урезонив" всех остальных участников этого действия. Кстати, злодея зовут Амакуса, пол – неопределен, но более на женский похож, и появляется он с завидной периодичностью в промежутках между боями, сопровождая свое явление народными фразами типа "А я вот специально из ада вылезу, дабы устроить кое-кому большую головомойку!". В личности "кое-кого" сомневаться не приходится, им будете Вы.... Вот такая грустная и слезоточивая история. Но скажем по секрету: игру пройти – ничего не стоит, если знать специальные движения. А знать их жизненно необходимо, посему приводим их вместе с краткими характеристиками героев, ими владеющих.

Итак, персонажи:

1. Хаомару (Haohmaru).

Очень положительный молодой самурай с длинной мурамасой (или катаной?) и еще более длинным растрепанным хайром. Главный персонаж в игре (с чего бы это?), и хотя имеет лишь две магии – в умелых руках – идеальный боец на все случаи жизни.

Special Moves:

- а) $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ + Z – торнадо, сопровождаемый традиционно японской фразой "Цейту – ритузал".
- в) $\rightarrow \downarrow \rightarrow$ + Z – очень лихая "восьмерка" с мечом.

2. Ханзо (Hanzo).

Подозрительного вида ниндзя, явно содранный "SNK" самой у себя из игры "World Heroes", только тут он – в маске. Очень могучий и крутой.

Special Moves:

- а) $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ + C (подойти вплотную) – хватает за шкурку и уносит в небо.
- в) $\leftarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$ + Y – разделяется на четыре ниндзя-тени.
- с) $\downarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$ + X – швыряет сюрикен
- д) $\downarrow \swarrow \leftarrow$ + A – телепортируется, чтобы потом приземлиться вам на голову с шашкой наголо.
- е) $\leftarrow$ (2 sec), $\rightarrow$ + Z – Факыньдю!

3. Джен-Ан (Gen – AN).

Небольшого ростика мутант зеленовато-коричневого окраса, вооруженный малюсенькой такой Крюгерской перчаткой.

Special Moves:

- а) $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ + Z – огненное колесо
- в) $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ + Z – выпускает ядовитый газ, от которого человек слепнет, пухнет и дохнет, причем очень быстро.

4. Гэлфорд (Galford).

Весьма похожий на Ханзо зоофил (в смысле – любитель животных). Всегда при нем – матерый волчище, хотя сам он (Гэлфорд) – сражается паршиво.

Special Moves

- а) $\leftarrow \downarrow \rightarrow +Z$ – два огненных ножа.
- в) $\leftarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow +Y$ – "четвертуется", как Ханзо.
- с) $\rightarrow \downarrow \leftarrow +A$ – телепортируется.
- д) $\rightarrow \downarrow \leftarrow +B$ – запускает в вас волка
- е) $\downarrow \leftarrow +A$ – то же, но с другим исходом.
- ф) $\downarrow \leftarrow +Z$ – то же, но волк – немного огненный и горячий.

5. Там-там (Там-там).

Здоровенный и злой мужик с мечом, которым на досуге выделяет странные чудеса. Весьма не прост в обращении.

Special Moves:

- а) $\leftarrow \downarrow \rightarrow +Z$ – кидается в вас черепом (чужим!)
- в) $\rightarrow \downarrow \leftarrow +Z$ – прыгает в небо, и оттуда плюется огнем. Нехорошо.
- с) $\rightarrow \downarrow \leftarrow +C$ – крутится на мече.
- д) $\leftarrow (2 \text{ sec}), \rightarrow +C$ – вращает меч.

6. Джубэй (Jubei).

Очень мрачный человек с одним глазом, но, как ни странно, с двумя саблями. В магии – ни в зуб ногой, но кое-что суровое завернуть всегда готов.

Special Moves:

- а) часто-часто жать "Z" – очень быстрая серия ударов мечом.
- в) $\rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow +Z$ – выпрыгивает вверх с сильным ударом меча.
- с) $\leftarrow \downarrow \rightarrow +Y$ – огонь по земле.

7. Юкио (Ukyo).

Совершенно зловредный человек, который подкрадывается задом, и прыгать на него с целью атаки – совершеннейшее самоубийство.

Special Moves:

- а) $\downarrow \leftarrow +X$ – кидает яблоко и сразу рубит его на три части.
- в) $\leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow +$ любая кнопка – прыгает и пускает огненную птицу (под разными углами в зависимости от кнопки).

8. Ван фу (Wan – Fu).

Откормленный китайский дядька, обожающий, с криком "Хэй", швыряться своим здоровенным ятаганом (кроме этого, он, похоже ниче-гошеньки не умеет).

Special Move:

$\downarrow \leftarrow +Z$ – кидает этот самый меч,

Кроме того, если в положении сидя нажать "вперед", подползет.

9. Накоруру (Nakoruru).

Храбрая эскимосская мадам, приручившая орла и этим в наглую пользующаяся.

Special Moves:

- а) $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ +Z – подкат (зловещий).
- в) $\downarrow \rightarrow$ +Z – полет, не менее зловещий.
- с) $\rightarrow \downarrow \leftarrow$ +Z – натравливает на вас орла
- д) $\rightarrow \downarrow \leftarrow$ +A – поднимается в небеса, откуда валится на вас огненной стрелой.

10. Шарлотта (Charlotte).

Одетая во все железное французская дурында, которой по ошибке доверили шпагу.

Special Moves:

- а) часто Z – пыряет очень сильной серией коротких уколов.
- в) $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ +Z – "уход ввысь" с резким движением мечом.

11. Кайоширо (Kyoshiro).

Зловредный танцор -кабуки, ушибший ножку и потому бодро ковыляющий на оставшейся.

Special Moves:

- а) $\downarrow \leftarrow$ +C – прыжок с шестом, вернее копьем.
- в) $\leftarrow \downarrow$ +Z – огненное нечто, летящее в вашу сторону.
- с) $\rightarrow \downarrow \rightarrow$ +Z – прыгает через весь экран.
- д) $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ +Z – огнепускание с веерным поддувом.
- е) $\uparrow \downarrow$ +Z – в прыжке крутиться, защищая себя копьем.

Вот такие они, эти самураи! В целом – игрушка за душу берет, но чтобы насладиться ей полностью – найдите где-нибудь игровой автомат. Следует отметить только очень хорошо сделанные возгласы персонажей, такие как "Ippon" (хотя, однако, отчетливо слышится "ИНПУМ"!), все та же "Цейту-ритуза", и т.д. Хотя, с другой стороны, Драйвовский самурай вполне сойдет для тренировок тем, кто изредка посещает Аркады. Только не забудьте две небольшие вещи: на Драйве нет такого дядюшки как Earthquake, и автоматные кнопки вовсе не соответствуют "сеговым", но в тоже время все специальные движения одинаковы.

Управление:

A – слабый удар ногой; B – средний удар ногой;
 C – сильный удар ногой; X – слабый удар мечом;
 Y – средний удар мечом; Z – очень сильный удар мечом
 Любая кнопка при "подойти вплотную" + $\leftarrow$ – бросок.

Рейтинг:

Графика – 7

Музыка – 6

Управление – 8

Играбельность – 7

Оригинальность – 8

Итого – 36.

SEA QUEST



Black Pearl 1995

Action /Strategy

16 Mbit, 1 player

Если Вы любите игры наподобие "Desert Strike", то по всей видимости сможете оценить героические усилия фирмы Black Pearl, приложенные к созданию чего-то подобного, но тем не менее отличающегося от прародителя какой-то экзотической новизной и непонятностью.

Да, были "Jungle" и "Urban", отгремел уже "Battle Tech", но находятся еще люди, пытающиеся несколько отклониться от широко протоптанной дороги, и сделать нечто сходное по духу, но абсолютно отличающееся по общим параметрам и содержанию. И хотя по верхушкам хит-парадов "Sea Quest" никогда не скрёб – смеем Вас уверить, что игрушка стоит на добротном среднем уровне по всем параметрам, кроме сюжета и состава миссий.

Сюжет – явно "придавленный", а миссии наоборот – на редкость разнообразны и интересны тем, кто не просто любит понажимать на гашетку, а еще и головой поработать не против (иногда). Итак, игра.

Что же мы видим? Какие-то сердобольные дядьки из "U.E.O." – некоей организации, занимающейся подводными поселениями (дело, естественно, происходит в будущем, но не слишком далеко), доверяют Вам – молодому и необстрелянному новоиспеченному офицеру, новейшую подводную лодку "Sea Quest". В ее задачи входит:

- *патрулирование близлежащих к подводным городам акватории,*
- *добыча полезных ископаемых,*
- *спасение попавших в беду и прочая рутинная работа.*

Но не надейтесь, что до пенсии Вам удастся дожить так и не совершив какого-нибудь наивеличайшего подводного подвига: на этот случай и предусмотрены в этом мире злые террористы. Иными словами, некий безумный человек по имени **Армандо Салем**, возглавляющий "свободную армию" подводных пиратов, решил наконец свести счеты с ненавистным У.Е.О., посчитавшим его в свое время недостойным принятия в их ряды. Разобидевшись, Армандо много лет пропадал неизвестно где, и вдруг – как нагрянет с немаленьким подводным флотом... Короче, стал чинить безобразия: корабли топить, подводные города разрушать, уничтожать коммуникации...

У.Е.О. моментально решило, что это – нехорошо, и вот вам, пожалуй-ста: подводная лодка, океан, враги и задание. Вот так и живут морские офицеры. Но чтобы первое задание не оказалось последним, Вы должны (один против всех, заметьте!) *победить пиратов* и отвести угрозу от мирных подводных городов. Кроме того, придется еще и всякие *ископаемые полезные доставлять* на борт, *собирать потонувшие грузы, спасать незадачливых подводников...* Одним словом, уж от чего угодно, но от скуки здесь загнуться не удастся, и это – действительно здорово.

Сама игра – проходит так: Вы перемещаете "Sea Quest" над дном морским, изображенным в 2,5-D проекции полусбоку – полусверху, постреливая в пиратские суда, которые, вполне естественно, стараются потопить Ваше "плавсредство". Можете оперировать функцией выбора оружия, и разочарованы не будете – выбор действительно достойный. Но это – не главное: само действие начинается, когда Вы получаете сообщение из У.Е.О., в котором объясняется цель Вашей будущей миссии и средства ее достижения. После этого – включаете карту, плывете прямехонько к желтому крестику. (Белым обозначены места обнаружения залежей минералов, добывать которые – не обязательно, но из-за денег иногда полезно). Итак – Вы на месте, теперь нужно активизировать "Mission mode", выбрав в меню правую нижнюю иконку. И вот перед Вами шесть небольших, но чрезвычайно нужных подводных движущихся средств, с помощью которых и предлагается сделать всю грязную работу.

Вот их характеристики:

- 1) **Grab:** подводный щестилапый робот, ничем не вооруженный и медленно передвигающийся. Способен размывать песок струей воздуха, поднимать на борт грузы и пассажиров.
- 2) **Darvin:** специально обученный дельфин с аквалангом. Вооружение – отсутствует, способен быстро передвигаться и поворачивать в любую сторону, используется обычно в качестве разведчика.
- 3) **Speeder:** Подводный челнок обтекаемой формы, вооружен легкими ракетами и самонаводящимися "лезвиями". Тяжело маневрирует, способен разворачиваться на 180 градусов "вперед-назад", грузоподъемность – 0.

- 4) **Stinger:** Акулообразная тварь, обладающая невероятной огневой мощностью и маневренностью. Используется для отражения вражеских нападений и очистки местности от нежелательных подводных путешественников.
- 5) **Truck:** Штука медленная, но злобная. Вооружен ракетами средней мощности, и минами, выбрасываемыми из "хвостовой" части. Может поворачиваться вперед-назад. Из-за своих громоздких размеров – не всегда доступен к применению, но в следствии своей большой грузоподъемности полезен для спасения большого количества людей, либо поднятия на борт грузов.
- 6) **H.R.Probe:** Самая крутая зверюга. У нее – четыре лапы, плазменная пушка и сварочный аппарат, плюс способность довольно быстро передвигаться и поворачиваться вперед-назад. Абсолютно незаменима в любых боевых действиях, а также для ремонтных работ.

Ну вот, теперь Вы знакомы с возможностями техники, и пришла пора поговорить о самих миссиях. Как уже сказано было, их цели – довольно разнообразны: найти и взять на борт что-либо, кого-то спасти или наоборот – пристрелить, расчистить завалы, переключить переключатели и т.д. Но, что характерно, все эти виды миссий могут сочетаться в одной, и Вам придется по очереди активизировать то или иное средство, дабы достичь поставленной цели. Частенько случается, что миссию нужно закончить за определенное время, а не то – сами знаете...

Еще одна милая деталь: за убийство плохих ребят, либо за собирание предметов Вам выплачивается вознаграждение, но опасайтесь разрушить подводное поселение или пристрелить представителя морской фауны – это грозит крупным штрафом. А на заработанные деньги Вы можете покупать новые суда, взамен погибших в бою.

Игра хороша, но явно не хит. Просто – нормальная игрушка, способная занять Вас на несколько часов, либо дней (на этот случай – есть режим пароля). Приятная в целом 3-D графика всех движущихся персонажей, плавная анимация и хитрость заморочек миссий – все это говорит в пользу игры. Портит все, естественно – музыка: уж больно заунывна. А так – в целом даже очень ничего.

Управление:

A – выстрел из оружия A;

B – выстрел из оружия B;

Start – вывод меню команд/функций,

C – в сочетании с **↑** или **↓** – всплытие/погружение.

Управление дополнительными средствами – варьируется, но найти его – не сложно.

Рейтинг:

Графика — 7

Музыка — 5

Управление — 7

Играбельность — 7

Оригинальность — 8

Итого: 34

THE SECOND SAMURAI



Psygnosis, November 1994

Action / Platform

8 Mbit, 1/2 players, 15 stages

Самурайская тематика никогда не оставит умы злобных "программеров", пишущих игры для всевозможных платформ. На этот раз вы встретитесь со "вторым самураем", что подразумевает наличие первого. А "первый" существует только на "IBM" и "Super Nes", поэтому довольствуйтесь малым, хотя это малое само по себе – вовсе не дурная платформенная игра с довольно безобразной сюжетной линией, но, тем не менее приятная и не очень "загружающая".

А идея такова: наш героический самурай (один или с симпатичной японской дамочкой) идет войной против некоего короля демонов, который естественно, враг всего человеческого рода, и самого самурая достал уже невероятно. Поэтому, разозлившись, наш герой, обуреваемый яростью, весьма достойной берсеркера, ни на что не обращая внимания, отправляется с голыми руками(!!!) на поиски сего негодяя, дабы наконец успокоить его на веки вечные. Но демон не прост, а очень даже свиреп и беспощаден, особенно когда чувствует близкий свой конец. И вот он делает самую большую пакость, на которую способен: заключает души всех дорогих Самурая друзей в глиняные кувшины, и разбрасывает их по всему свету. Только выпустив их (души) из тягостного заточения, славный самурай сможет одолеть "князя тьмы". А друзей у него (самурая) было много, и вот результат: Вам нужно пройти целых пятнадцать уровней,

целью которых является не только простое тупое продвижение вперед, но также и отыскивание кувшинов, частенько спрятанных в весьма необычных местах. Если число кувшинов, найденных Вами, достаточно – энергетическое поле пропустит дальше. Сами уровни – обычная "ходилка-прыгалка" со множеством врагов, требующих убиения, и массой полезных предметов, которые нужно коллекционировать. Этими предметами являются, прежде всего, алмазы, из которых обычно вываливается все остальное. А "все остальное" это:

- ♦ ножи (можно бросать),
- ♦ белый пергамент (дает Вам меч),
- ♦ яблоки и курица (прибавляют энергию),
- ♦ красный пергамент (действует как бомба),
- ♦ синий пергамент (временная неуязвимость), и прочее и прочее и прочее...

Некоторую оригинальность игре придают такие моменты, когда ход действия игры меняется кардинально. Например, подъем самурая из жерла вулкана на каменной глыбе, или поездка на динозавре верхом с перепрыгиванием валяющихся на земле стволов, или полет с реактивным ранцем за спиной с последующим расстрелом космического корабля... В принципе весело, хотя все это мы давно уже видели. В целом игра достойная, но новых идей в ней, к сожалению, нет. Общее впечатление: приятная графика, не самая плохая музыка, насыщенность действием – вот положительные стороны данной игрушки. А к отрицательным, можно причислить только одно понятие, само по себе не являющееся чем-то ужасным, но все же – игра патологически заурядна, вот и все проблемы.

Passwords:

lev 2	5LT5YOZW	lev 9	IAEA1FAB
lev 3	Y25X4ZUR	lev 10	JSZCETGK
lev 4	JAJKOVWD	lev 11	USSOY6EX
lev 5	4FWJ5VVY	lev 12	JAHDNMIC
lev 6	YSHVUQQP	lev 13	NANIC2TF
lev 7	SAFMH6BP	lev 14	LVGKOVWD
lev 8	TTCPGjHO	lev 15	M1QKP4XH

Управление:

A – бросить нож;

B – удар;

C – прыжок;

B+ ↑ – поднять и бросить камень

B+ ↘(↙) – ударить "понизу" мечом или ногой

**B+ 7(К) – рубануть вверх или
сделать красивый "пинок" в область головы**

Рейтинг:

Графика – 7

Музыка – 7

Управление – 6

Играбельность – 7

Оригинальность – 2

Итого: 30

SKELETON KREW



Core Design, Mart 1995

Platform Shooting

16 Mbit, 1/2 players, 6 stages

Долго назревало, и наконец – свершилось. Еще в начале 94-го года во всех геймерских журналах были напечатаны зловеще-кровавые кадры из будущей игры киборгско -зомбического назначения и "Core" грозился, что это будет самая разрушительная и забойная стрелялка из всех виденных, слышанных и игранных когда-либо раньше. И вот наконец!!! Но... Чуда не произошло. Предполагалось, что это будет нечто убийственно-скорострельное, с кучей оружия и бомб, быстрой графикой и отчаянно-тяжелым саунд -треком. И что же? Крайне неспешная ходилка-стрелялка, "худосочная" музыка, два вида оружия, причем одинакового у всех трех персонажей! Это – какое-то издевательство над самим жанром аркадной долбилки! Пардон, ребята, никто про аркаду и не заикался! Это – "platform". Вот такие вот пироги, и вдоволь оттянуться здесь не судьба. Нельзя, правда, объективности ради, не упомянуть об отличнейшей 3-D графике Background'ов и самих действующих лиц, и несколько новаторском подходе к дизайну уровней. Цвета и анимация тоже на высоте. К сожалению дух адского побоища – отсутствует начисто, что просто удручает. Также несколько смешит, что в игре с поистине "детским" уровнем сложности существует режим паролей, хотя даже на "Hard" прохождение не займет у вас (надеюсь) более сорока минут личного времени. Но эффекты... Вот ради них и стоит купить этот карт. Технология написания игр для "Megadrive" продвинулась довольно далеко с тех славных времен, когда об игре только впервые заикнулись. Так что программистам пришлось изменять программу уже после ее окончательного редактирова-

ния, чтобы она соответствовала уровню. Эти изменения – явно видны в ходе игры (возьмем к примеру частичный скаллинг с поворотом босса первого уровня), и они явно должны порадовать любителей красивых игр. Хотя, признаемся честно, в игру стоит сразиться хотя-бы для того, чтобы увидеть "Come over screen", с надписью из тонюсеньких капелек крови. Ладно, довольно рассуждений, плавно переходим к сюжету.

Основная идея – такова: с одной из адских планет спешно удирает Морибанд Кадавр(если перевести – "подыхающий труп" – ничего себе имечко), демон – преступник, за которым охотились все, кому не лень. Осталось тайной, из-за чего его так невзлюбили, но факт в том, что он прыгнул наугад в гиперпространство и выскочил вблизи солнечной системы. Но он знал, что по пятам идут трое киберзомби -полицейских, которые скорее сами погибнут, чем дадут ему уйти. Так что трезво оценив ситуацию, Кадавр решил заняться обороной, пользуясь тем, что преследователи пока не нашли его. Выбрав цель – Монстросити на Земле, (по всей видимости, наша планетка уже пережила Армагеддон, и плохие ребята выиграли) он репродуцирует киборгов -терминаторов, клоны которых он похитил со своей цветущей родины. Так что трое полицейских (а зовут их Риб (ребро), Джойнт (сустав) и Спайн (позвоночник)), определив наконец координаты беглеца, высаживаются в отнюдь не плохо защищенном районе, и поиск Кадавра им затрудняют очень милые ребята с огромными пушками, из которых весьма похвально постреливают. Однако, надо отметить, что и наши трое суперзомби – не просто погулять вышли: у каждого в руку имплантирован здоровущий лазер и миномет. Так что изберите себе участника битвы , и проделайте всю грязную работу.

Итак, игра. Как уже было сказано выше, все уровни исполнены в трехмерной проекции с видом "полусбоку -полусверху -по диагонали". Вы отважно направляете вашего персонажа туда, куда Вам хочется, при этом непрерывно паля из бластера во всё, что движется, и особенно сильно – в то, что стоит на месте, но тем не менее охотно долбит вашего героя. Порешив всех и поняв, что этого вовсе и не требовалось – отыскиваете всякие штуковины, стоящие смирно и лишь тихонько искрящие от ваших попаданий: раздолбив данный предмет вы откроете путь туда, куда раньше было "низя". Вообще, пострелять стоит во всё: вдруг что и откроется, награждая Вас стопкой абсолютно бесполезных пластиковых квадратов. Может, это деньги? Ну вот, короче говоря, и весь сказ. Следуя такому образу поведения, Вы смело всех одолеете. Хотя... Встречаются миссии, где надо всех убить, в некоторых – следует уничтожить стационарные жизненно важные объекты, а кое-что придется на всех парах просто пробежать насквозь, ища дверь, которую можно открыть, дабы спрятаться от шквала огня. Враги в целом тупые, но берут числом. Сделаны они весьма изобретательно, особенно боссы (Кстати, интересная фенька случится на последнем уровне, когда Вы будете биться с Самим в первый раз. Во второй же, после вашей окончательной победы, рекомендуется сразу сделать "Finish"). Но тормоз – все же бич этой игры. И потому вердикт таков: ни рыба, ни мясо, но играть можно. Правда единственный (для коллекции) раз.

Управление:

A — менять оружие;

B — стрелять;

C — прыгать;

A+B — вращаться вокруг своей оси,

B+C — вращение в другую сторону.

Passwords:

lev 2 -BGWY,

lev 3 -PSKT,

lev 4 -HDZT,

lev 5 -WGBX,

lev 6 -RDFK.

Рейтинг:

Графика — 9

Музыка — 6

Управление — 8

Играбельность — 6

Оригинальность — 8

Итого — 37

SONIC & KNUCKLES

(Sonic 4)



Sega, October 1994

Action/platform

16 Mbit, 1/2 Players, 6 stages

Самолет – он гораздо быстрее лошадки. Когда разгонится. Так вроде? Возможно, что и не совсем, ну да не важно. А важно лишь одно: еж, тот который в иголках весь, самолета быстрее настолько, что тому (а заодно собачке, лошадке и ракете) хочется только одного: застрелиться из безоткатного орудия, заряженного кумулятивным снарядом. Ну где это видано, чтобы Ежики так носились? Вопрос-вопросом, а ответ – вот он пожалуйста: Помните: Се-га!!! Милые японские голоса уж в который раз выпевают эти заветные звуки на экране с этим самым словом, а потом... Ураган структуральнейшей графики и заводной музыки обрушивается на Вас всей своей мощью, и вот Вы, беспомощный, сидите и зачумленно мучаете джойстик час, два, ... и так – до победного конца. Симптомы знакомы? Да, это всего лишь Соник. Этим мрачным вступлением ознаменовывается то, что ждали и хотели все, от мала до велика – столько долгожданный и наконец сваренный коварными японцами сиквел – *Sonic & Knuckles*. Автор не видел "*Knuckles Chaotix*" – параллельный проект на "32-X", но смело утверждает, что для Драйва – это лучший Соник из всех, включая "Sonic CD". Полностью сохранен первородный концептуализм первого "Ежа", уникальная играбельность второго, и сверхдетальная графика третьего. Но кроме этого – сильно улучшены задние планы, отлично про-

думан сценарий и введено самое замечательное дополнение: можно сыграть за "врага народа" – Наклса, и закончить игру совсем по-другому. А еще, всем принципиальным "непризнавателям" родных версий – совет: измените хоть раз себе, и купите эту игру в фирменном магазине – не пожалеете. Дело в том, что S&K глубокоуважаемые узкоглазенькие сделали с применением технологии "Lock-ON", т.е. вставляете Вы в Драйв четвертого колючего, а в четвертого – третьего.

И вот результат – играете в "сшитые" две игры, причем начав на первом уровне третьего Соника – "Angel Island" – Наклсом (если того пожалеете). Это открывает необъятные перспективы для любителей, отыскивающих незапланированные тайники, так как способности Наклса не ограничиваются быстрым бегом и высоким прыгом – он может забираться по стенкам, и летать. Ну что? Так-то. Или, например, можете пройти злым вредителем второго Соника. (Кстати говоря: названия игр меняются просто чудеснейшим образом: "Sonic 3 (& Knuckles)", например). Ладно. Все это весело, но надо делать дело, то есть по существу чего-нибудь написать. А по существу – сюжет. Правда – какой может быть сюжет у Соника? Ну жил был, никого особенно не трогал, милый доктор с добрым именем Роботник. Он же – Эггмен. А может это имя и фамилия? Не известно. Ну вот, занимался этот доктор конструированием роботов, но роботов не простых, а весьма специализированных, так как очень Роботника достали двое парней – Соник и Майлз. Всю свою жизнь доктор посвятил борьбе с этими неблагоприятными существами, загубившими столько глобальных идей... (Аж слезы наворачиваются... Ну нравится нам Роботник, что поделаешь). За что же невзлюбили Лис и Еж этого добрейшего человека? Вообще-то сие тайна великая есть, но, по подозрениям, им совсем не нравятся докторовские эксперименты над животными. Что делать, надо спасать.

Так что идея такова: прорваться сквозь n-ное количество до неприличия красивых уровней, разрушая все Роботнические заморочки (особо ответственные машины он пилотирует лично), и в конце концов снова сразиться с наиболее его совершенными, и к тому времени сильно улучшенными изобретениями ("Titanium Hedgehog" – Sonic 2, Sonic CD; "Robo-Robotnic" – Sonic 2). Правда, Майлзом здесь сыграть ну никак невозможно, зато есть альтернатива – Наклс.

Ход сценария при игре этой наглой зверюгой несколько отличается от "ежикового", и сама игра покороче будет, но тем не менее испробовать его прямо скажем нестандартные способности довольно любопытно, и для душевного здоровья – полезно.

А теперь о ходе игры – выбранный Вами герой носится по скрину на адской скорости, чему немало способствуют всякие "толкалки", придающие дополнительное ускорение. Пользуясь всяческими техническими ухищрениями герой может попадать во всеразличнейшие места, хотя идея – просто долезть до конца зоны, где его поджидает любвеобильный монстр из пластика и железа, которого, ясное дело, надобно порешить. По ходу процесса собираются кольца, являющиеся мерилем Вашей жизненной энергии, и, естественно, добавляющие жизни при количестве ста. И, как водится, игра по самые уши начинена бонусами (2-х видов), в

которых можно получить полезные предметы: щиты, жизни, "continue", и имеется какое-то количество хорошо спрятанных "Special Stages", вход в которые ознаменован здоровенным золотым кольцом. В них, собрав все синие шары, Ваш герой получает приз — изумруд хаоса, и "заколлекционировав" семь таких изумрудов, Вы становитесь "супер"-неуязвимым и страшно быстрым (чтобы превратиться в "Super" нужно иметь 50 колец, и в прыжке нажать "A"). В общем все сильно похоже на "Sonic 3", только намного динамичнее, и приятней в целом. Фанаты увидят в S&K новые пути развития сюжета, дети — ошалеют от графики, взрослые получают вариант приятного времяпровождения, профессионалы — просто присоединят к коллекции очередную красивую игру. Короче говоря, новый мегахит на сцене — аплодисменты, пожалуйста.

Управление:

A, B, C — прыгать;

A, B, C+ ↓ — разгон

Спецдвижения:

A, A : огненный щит — атака в полете,

воздушный щит — рикошет;

электрический щит — двойной прыжок

Специальные движения Наклея:

A, A — полететь;

A, A вблизи стены — зацепиться за нее.

Рейтинг:

Графика — 10

Играбельность — 10

Музыка — 8

Оригинальность — 4

Управление — 8

Итого: 40

STARGATE



Acclaim, October 1994.

Walking

16 Mbit, 1 Player

Эпиграф

"Подозреваю, что эта игра — одна из знаменательнейших бродилок для драйва из всех, встреченных мною за все мое бурное геймерское существование" — одна из бессмертных цитат Crazy Tony G.

Соорудили игрушку, естественно, по одноименному фильму, повествующему о большом походе сквозь "телепортационную дыру" в земли древних египетских богов, и последующем с ними сражении, естественно доблестном и кровавом, в котором наши, конечно побеждают. Фильм очень здорово был сделан в отношении спецэффектов, а игра выделяется просто гениальной анимацией и прорисованностью движений персонажа. Это смотрится действительно отчаянно, а если к этому всему добавить около **восемнадцати разнообразных миссий**, три вида оружия и два вида бомб, запутанные лабиринты и боссов, которых можно охарактеризовать термином "Die-hard", — становится предельно ясно, что игрушка уже не самая "глухая", хотя и особых умственных затрат она не затребует.

Сделана крайне непритязательно, но все же по-нашему строго субъективному мнению, игра достойна всяческих похвал. И большей частью по-

тому, что столь любимый некоторыми геймерами(в частности одним из авторов данного издания) жанр классической("не аркадной") бродилки для "Megadrive" был представлен всего двумя-тремя игрушками, такими, как общепризнанный "Flashback" и менее известный, и более короткой "Generation Lost". Посему уже один факт существования "Stargate" заставляет думать, что не все еще потеряно, и жанр бродилки выживет и процветет в веках.

О самой игре.

Герой данного действия – матерый офицер спецвойск, который со всей своей боевой командой был направлен через "звездные врата" навстречу неизвестности, дабы предотвратить возможные эксцессы. Игра начинается возле города Нагада, где и происходят основные события. Наш герой вооружен легким автоматом и лимонками, может бегать, прыгать, передвигаться "гуськом", карабкаться по лестницам и веревкам, словом – полный стандартный набор действий. Только вот танцевать он не обучен... А жаль. Постреливая в местную фауну (причем весьма чудовищную) он продвигается по местности в направлении "вперед", пока не встречает кого-либо, с кем можно поговорить. "Кто-либо" обычно бывает ученым хипповатого вида, местным вождем, кем-то от отряда или местного населения. И этот кто-то внятным английским языком разъясняет вам, что надо мол собрать ящики с боеприпасами, пристрелить каких-то там весьма отрицательных ребят, найти солдат, вооружить население, или еще чего. И наслушавшись сладкий речей, наш солдат, предвзвешенно в несколько хамской форме на них ответив, отправляется делать, что велено. Если забыл – не беда – нажми кнопочку "Start" и увидишь сразу, что и к чему. Там же, в самой нижней строке будет указан текущий пароль, состоящий из хитрых и весьма египетских символов.

Итак – вперед, и бог в помощь. Хотя бог, именуемый в народе РА помогать вам вовсе не собирается, т.к. Ваши действия приведут к всенародному против него (РА) восстанию. Поэтому на бога надейся, а сам не оплошай, а то ведь проглотят, застрелят и взорвут без малейших размышлений.

Сам ход игры представляет из себя типичный брод (с захождением во всевозможные двери, прыжками и постреливанием), сочетающийся с постоянным поиском объектов миссии. По ходу всего этого подлого дела придется искать переключатели, открывающие двери, что сделать в общем-то не трудно. Также придется избегать близких контактов с птицеголовыми и летающими слугами РА (радикальное средство против первых – пара лимонок понизу, против вторых – тихонько зависнуть где-нибудь, непрерывно паля из автомата по диагонали), и постоянно успокаивать совершенно непримиримого дядьку по имени Анубис, который все время хочет доказать, что он – лучше чем вы. Пейзажи игры не блещут особым разнообразием, но все же вариаций довольно много, и они не сильно приедаются. Вот только музыка немного монотонная, но это не самое плохое в жизни.

Основная идея игры – устроить революцию против нехорошего РА, разрушить его оборудование, и, в конце концов порешить его самого в схватке не на живот, а на смерть. Прodelать все это можно за два часа, имея на то желание и возможность. Так что дерзайте, и у Вас, мы уверены, все преотличненько получится.

А вердикт этой игре такой – не шедевр, но намного выше среднего.

Управление:

А – выстрел;
В – прыжок;
С – граната;
С+ → – быстро бежать

Пароли

Цифровые обозначения:

0 – жук с шестью ножками

1 – "глаз" на двух "ножках"

2 – "подкова" с точкой посередине

3 – две ломанных линии

4 – треугольник с точкой в центре

5 – нечто неопределенное, с виду похожее на сапог

6 – пробел (отсутствие знака).

Passwords:

2 - 6,6,6,6,6,6,2 – rescue troops (спасти десантников)

3 - 6,6,2,6,0,2,6 – Fight Anubis (сразиться с Анубисом)

4 - 6,6,2,6,0,2,2 – Find Sha'uri (найти Ша-ури)

5 - 6,1,6,6,0,0,6 - Go trough east gate (идти к восточным воротам)

6 - 6,1,6,2,6,0,2 Shoot the traitors (пристрелить предателей)

7 - 6,1,6,2,0,5,6 Rescue sha'uri from anubis (спасти Ша-ури от Анубиса)

8 - 6,1,2,2,0,5,2 get Alien Lasers (уничтожить лазеры)

9 - 6,1,2,2,4,6,6 Find skaara (найти Скаара)

10 - 1,6,0,2,1,6,2 - teleport to RA's chamber (телепортироваться в камеру РА)

11 - 1,6,0,2,1,2,2 (не сработал, с чего бы это?) – kill RA (убить РА)

Рейтинг:

Графика – 8

Музыка – 7

Управление – 7

Играбельность – 8

Оригинальность – 9

Итого: 39

Bare Knuckle 3 (Street of Rage 3)



Sega 1994

Arcade /Action (Beat'em up)

24 Mbit, 1/2 Players, 7 stages

Ну вот, дождались наконец. Абсолютно всепокрушающая и страшно любимая народом серия "В.К" обрела свое долгожданное продолжение номер три, которое нынче свободно продается везде, и доступно практически всем. Эта фраза – ничто иное, как настоятельная просьба : КУПИТЕ!

Шикарная цветовая палитра, разнообразные вражины, четыре основных героя (и, как минимум два параллельных!), зрелищные специальные движения – "магии" (с оружием и без, прогрессирующие в ходе игры), довольно неплохая линия развития сценария и несколько различных концов! По сравнению с тем же "*Final Fight*", с автоматной версии которого и была в наглую содрана первая часть "БК", даже на такой не сильно мощной машине, как "Megadrive", Bare Knuckle 3 выглядит просто отпадно! Единственными недостатками этого зловещего дела являются слишком маленькие для полноценной аркады фигурки игроков, и чуть-чуть крезанутые технушные мелодии бессменного композитора Юзо Коширо – истоцилась, видать, у человека фантазия. Ну да ладно, пора рассказать саму историю: однажды трое лихих бывших полицейских (Адам,

Аксель и Блейз) решили немного усмирить совершенно обнаглевших уличных бандитов, и вышли на битву. Постепенно, разбираясь с мелкими правонарушениями, они распутывали сеть преступлений, охватывающих весь город. Их поиски привели к тому, что в один прекрасный день они поднялись на огромный небоскреб, и отделали, как котлету, видного бизнесмена, на деле и державшего в своих руках все незаконные операции в городе (В.К.1). Но преступность от этого не погибла, а расцвела еще больше, т.к. некий мистер Х, увидев что ниша освободилась, моментально прибрал к рукам все криминальные инфраструктуры города и теперь повелевал огромной армией уличной мрази, готовой снести всех кого нужно, и не нужно, с пути их нового Босса. К тому же мистер Х оказался намного хитрее своего незадачливого предшественника, и под покровом ночи захватил в плен Адама, дабы предотвратить возможные покушения на его бесценную жизнь, и, главное, власть. Он решил, что наша команда будет обезглавлена, но не тут-то было: у Адама был брат, правда немного молодой, но зато роллер и страшный боец. И он решает освободить Адама во что бы то ни стало, при этом разобравшись кое с кем по-мужски. И для осуществления этого замысла, он приводит к понурым Акселю и Блейз своего бооольшого друга – профессионального рэслера Макса. Команда в сборе, дело пошло. Не будем описывать в деталях эти прошлые битвы, но, скажем прямо, мистер Х был разобран на части, чтобы храниться в сухом и прохладном месте. Адам спасен, все просто замечательно... Может быть (ВК2): А если на секунду представить, что был некий доктор Зеро, большой специалист во всех областях, и этот доктор (за соответствующее вознаграждение, конечно) во всем помогал мистеру Х. Увидев своего нанимателя в состоянии полного дуба, и не получив очередной "зарплаты" доктор решает, что это не порядок. И он начинает исследования... И вот результат – Мистер Х – снова жив и полон энергии. Правда, вышла небольшая неувязочка: пока доктор Зеро проводил свои опыты (ему же надо было их на ком-то проводить), он обманом заманил в лабораторию своего коллегу, доктора Зена, и там... Короче, Зен стал киборгом, что ему в принципе, не очень-то понравилось. И разыскав Акселя, Блейз и Семми он рассказывает им об этом нехорошем происшествии. А тут как раз Мистер Икс дает им восточку: мол, захвачен мною генерал, и бомбочки атомные у меня есть... Иными словами говоря – если к завтраму на моем столе не будет лежать миллиард долларов, я так все порушу, что не собрать вам, ребята, никогда... Все сразу засуетились, занервничали, но наши просто отважные герои (Аксель, Семми, Блейз и Зен) не утратили самообладания и ринулись в бой.

Выбрав персонажа по усмотрению своему (настоятельно рекомендуем попробовать всеми), вы вступаете в это кровавое побоище, и теперь уже зависит от вас, сможете выжить или нет. Вы можете перемещаться по экрану вперед-назад, вверх-вниз, прыгать, бегать, и конечно, бить. По ходу дела – собираете всяческое вооружение (дубье, труба, японские мечи с лихими названиями, ножи, деревянные планки и т.д.), и используете его

по назначению (спецдвижения с оружием – это что-то). Небольшая проблема – после использования оружие изнашивается, и его скоро придется выбрасывать. Но это ничего, игра ведь называется "Bare Knuckle", т.е. дословно Голые Кулаки, следовательно и кулаками можно отработать так, что потом самому страшно станет. За определенные количество очков вам начисляются "Experience Point" и дается звезда, повышая вашу "работоспособность" раза в полтора. Всего можно собрать три звезды, но опасайтесь терять жизни – звезды будут исчезать. Ну вот пожалуй и все, а теперь расскажем о возможностях героев.

Основные движения:

А – супер-удар (шкала с надписью "OK". Если не "OK", то за каждое движение отбирается жизненная энергия).

В – удар рукой, при многочисленном повторении – серия.

С – прыжок. В прыжке можно ударить двумя способами (**С**, **В/С**, **В + ↓**).

Х – комбинационная кнопка для суперспециальных движений.

У – удар ногой; **З** – удар назад.

Если враг схвачен, его можно бросить через себя (**В + ↓**), просто сильно ударить (**В**) или забросить где-то куда (прыгнуть, потом **В**), а также применить спец. движение **А**. Трупы врагов, закинутые в кучу остальных нехороших людей тоже приносят им массу неудобств.

→, → – побежать. Если при этом нажать **В** – герой производит спец. приемы, усаивающие у врагов очень много энергии.

Аксель.

Может:

- бить врагов руками и ногами,
- кидать тремя разными приемами,
- использовать "Dragon Power Uppercut" трех вариаций,
- пробивать длинную и чумовую серию руками,
- пользоваться для длительной битвы всеми длинными орудиями труда (ножики он не признает, посему швыряет их во всех, кого не попадя).

Блейз.

Может очень хорошо, правда, несколько медленнее, чем Аксель:

- работать ногами.
- бросать и колотить вражин в "пойманном" состоянии,
- отлично использовать в прыжке ноги (благо вполне длинные),
- делать совершенно структуральное "колесо", причем с подкатом (звезды),

•и бросать энергетические сгустки на малое расстояние. Спецдвижения с оружием – только ножи и им подобные, зато как лихо-то!

Семми.

Страшно быстрый человек. Руками-ногами размахивает так, что их не видно. Может:

- избивать народ сериями с разбегу,
- делать совершенно адские прыжки с ударами обоими "коньками" в мозг,
- "вертушки" и кувырки в его исполнении выглядят просто грациозно.
- кроме того: может сесть человеку на шею и быстрой серией добраться до содержимого черепной коробки,
- владеет спецприемами со всеми видами оружия, кроме мечей, и самая замечательная его черта – он может кидать толстяков, в то время как остальные обычно надрываются.

Доктор Зен.

Ну что можно сказать? Мощь. Ногами он пользуется только для передвижения, но зато руки! Неимоверной длины – они могут доставать людей на очень далеком расстоянии. А как он ими действует в прыжке или захвате – удостоверьтесь сами! Зен может также очень лихо передвигаться с помощью своих реактивно-колесных башмаков, вооружившись небольшой, но смертоносной энергетической волной. Взяв оружие, он преобразует его в огненный сгусток, который может быть отцеплен от руки и брошен в противника. Кроме того: может наэлектризовать свою руку либо всего себя, дабы уподобиться Рэйдуну из "Mortal Kombat". Эффективно до крайности. Ну вот и все: Теперь об уровнях, которые надобно одолеть!

Уровень 1.

Все дело начинается в порту, куда обычно поступают наркотики. Разобравшись с парой сотней охранников, вы идете вглубь помещения где сражаетесь с озверевшими работниками склада. Среди них есть очень жирные ребята, весьма опасные в бою, молодые дамы, любящие прыгать и очень нехорошие парни, такие как Garcia – они поднимают с пола ножички и бегут прямо на Вас. Остановить их может разве что пуля, поэтому столкновения рекомендуется избежать. Выйдя из склада схлестнетесь с бандой байкеров, катающихся туда-сюда на своих мотоциклах. По выбивав их из седел и одолев небольшую команду панкеров под предводительством Айса, вы обретете нового врага – совсем голубого парня по имени Эш, которому вовсе не по душе, когда его близкие друзья валяются кругом штабелями и издают непотребные звуки. Эш спрыгивает с катера на набережную, и начинается потеха! Он – совсем не сложный противник, и повергнув его на землю и оставив лежать, плачущим тонким голосом, вы отправляетесь в городские трущобы, где вас ждет, почти что всем известный "Я не лошадь, и не бык, и не баба иль мужик, а НИНДЗЯ" Шива, который очень активно помогал мистеру Х в предыдущей части игры. Атаки с разбега – наиболее эффективны, и ког-

да он решит ретироваться методом быстрого улетания с места действия, этот уровень и заканчивается.

Уровень 2.

Городские кварталы, густо заселенные всяческого рода убийцами, грабителями и наркушниками всевозможных мастей. Здесь вы снова встречаетесь с "Ангелами смерти", панки немного помассируют Ваши косточки, словом – обычное дело, все как всегда. А, надо сказать, основная массовка начнется на дискотеке, куда вы непременно загляните. Отметелив всю тусовку, состоящую в основном из проституток и тех же панкеров, а также раскрепощенных леди с электрическими кнутами, вы добираетесь до двух абсолютно зверских существ женского полу, таких как Яша и Онихиме, задавших целью изничтожить наконец зловердных уличных бойцов. Они со страшной скоростью бегают -прыгают – лягаются– кидаются, только, как говорится, под ноги смотри! Совет: не стоит стоять напротив того места, где они обе присели передохнуть – со всей ответственностью заявляем, что свое вы получите. А так, в принципе – ничего особенного.

Уровень 3.

Стройка, захваченная кучей плохих ребят. Сверху постоянно падают бочки – берегите голову! Много дыр на пути, проваливаться, пожалуй, не стоит. Из новых врагов здесь вы встретите хайрастого дяденьку, который очень любит ставить блоки. Неприятно, прямо скажем. А тут еще какой-то недоумок влез в бульдозер и решил вас немного ковшиком приголубить. Все бы хорошо: знай – беги себе от этого крезового типа, но на пути стоят несколько довольно толстых бетонных плит, которые нужно разбить (голыми руками!) дабы открыть себе дорогу. В конце концов чумовой водила обретает покой (после удара бочкой по голове), и вы поднимаетесь на лифте на крышу здания (без драки в лифте, конечно, не обошлось), где вас поджидает... Двойник Акселя по имени Break. Он делает все спецдвижения Акселя, но немного быстрее. Ничего, если по нему чуть-чуть подубасить – он перегреется и "спечется", в прямом смысле этого слова. А вы можете смело продолжать свой путь.

Уровень 4.

Начинается в подземке, где кроме обычного сокрушения человек вы должны уворачиваться от снующих туда-сюда вагонеток. Потом вы забираетесь в узкий туннель, где опять же раскатывают тележки, и полным-полно ниндзя всех цветов, вооруженных масамунами, мурамасами, кокёксами и прочими безобразиями. Расчистив себе дорогу вы выходите на свет божий и ни с того, ни с сего оказываетесь около буддийского храма, где вас поджидает самый злой самурай по имени Ямато. Он умеет становиться невидимым, разделяться, телепортироваться и еще черт-те что, весьма не полезное для Вашего здоровья. Наибольшую опасность пред-

ставляют его неожиданные появления, после которых он обычно быстро прыгает вперед, нанося мощный удар мечом. Лучшая тактика – поймать/перекинуть или подгадать время для специального движения. После того, как он будет унижен, побежден и деморализован, он с горя совершит ритуальное самоубийство весьма нетрадиционного характера, а вы снова продвигаетесь вперед.

Уровень 5.

Буддийский храм оказался не более чем секретным входом в резиденцию мистера Х. Побродив немного по коридорам, установленными вдоль и поперек многочисленными памятниками мистеру Х (кстати, на этом уровне есть две секретные комнаты, найдите их сами), Вы, дойдя до очередного лифта (и здесь, естественно, мордобой), поднимаетесь к Самому. Поручив его охрану Вы вызываете мистера Х на бой. Но что это? Одежда на нем горит, и после небольшого пожара, сопровождаемого гомерическим хохотом, Вы видите, что же в итоге произошло – он, как и было задумано, стал киборгом на подобие Зена, но намного мощнее. Его атаки – быстры и смертоносны. Больше всего опасайтесь самонаводящейся ракеты и не держите мистера Х долго, он наэлектризуется и вы получите немаленькую порцию электрошока. Хотя, в принципе, он не такой уж и серьезный противник.

Уровень 6.

Ваша миссия – спасти генерала, заключенного в клетке из лазерных лучей от участи довольно ужасной – его хотят отравить газом. Счетчик включен, и если вы не будете достаточно проворны он погибнет, и вы – вместе с ним. Ваша задача – выключить лазерное ограждение, путем разбивания двух управляющих блоков, находящихся во вторых дверях от входа в нижний и самый нижний этаж. Итак – генерал спасен, но битва не закончена! На крыше небоскреба вас поджидает команда лихих летунов под командованием совсем зловещего человека по имени Jet. Ваша задача – победить только его (абсолютно элементарно), т.к. тут к вам присоединится Адам на своем вертолете, который немного усмирит пыл остальных любителей острых ощущений с помощью "Gatling gun'a".

Уровень 7.

Вот тут-то и начинаются чудеса. Предположим, что вы не успели освободить генерала. Тогда вместо него на пресс-конференцию в белый дом едет дяденька Шива (не зря же летающий мужичок его спас на первом уровне). И ваша задача, конечно, дать ему понять, что он был не прав, когда вводил прессу в заблуждение. Если все пройдет удачно – вас покажут по TV, но, вот чудо-то, вы увидите мистера Х (живого – здорового), который от злости раздавит стакан с выпивкой. Дело в том, что доктору Зеро вновь удастся спасти его (Икса) воспаленный мозг, и он (доктор) дает ему (мозгу) новое металлическое тело – еще более сильное,

чем прежде. Так что, генерала на шестом уровне лучше спасти – тогда сценарий пойдет совсем по другому пути. Вы сквозь лесок, забитый до отказа байкерами, ниндзями, капканами и прочими безобразиями, пробираетесь в лабораторию этого недоброго исследователя. Там вам предстоит немного проехаться на конвейере, отражая непрерывные атаки охранников и боевых роботов, сойтись с последним летающим гражданином, чудом уцелевшим после побоища на уровне 6, и добраться наконец до доктора, который с помощью руки-манипулятора на дистанционном управлении, попытается немного вас прищучить. Но когда Вы одолеее этого абсолютно смешного противника – пульт закоротит, и доктор в шоке рухнет на пол, откуда его поднимут только для того, чтобы поместить в городской морг. Кстати, до срока, назначенного мистером X осталось всего три минуты. Мозг Икса не успевают присоединить к новому железному телу, и он (мозг) находится в колбе, в телепатической с ним (телом) связи. Поэтому X решает подстроить вам последнюю пакость, дабы успеть сделать свое черное дело. А новое тело Икса – очень серьезный боец. Оно с помощью антигравитаторов непрерывно носится по воздуху кругами, кидает вас, как только можно, бьет металлическими руками, стреляет ракетами. Но если постоянно использовать суперудары – отделаться от него все же можно. Если не успеете – не огорчайтесь, игру вы все равно пройдете, одним Нью-Йорком больше или меньше – разве в этом суть? Все.

Game Help: Full Cheat Guide For B.K. 3.

Другие специальные движения:

Axel: →→ +X, →↘↓ +X, ←↙→ +X

Blaze: →→ +X, →↑ +X, ↓→↑ +X

Sammy: →→ +X, →→↓ +X, ↑→← +X

Dr Zan: →→ +X, ←↖↑ +X, ↑←↓ +X

Level Select: в меню поставить курсор на "options", зажать "B + ↑", нажать Start. В options в графе "Round Select" выбрать номер уровня.

Девять жизней: В "options" поставить курсор на "Number of players", на джойстике 2 зажать "↑+A+B+C", на джойстике 1 изменить цифру путем нажатия "→".

Играть Двумя игроками одним персонажем: в "Start -options menu" поставить курсор на "2 players" на джойстике 2 зажать "↓"+C, на джойстике 1 нажать Start.

Играть Шивой: убить его на первом уровне, зажать B и не отпускать до начала следующего уровня. Взять "continue" и выбрать.

Выбрать в качестве героя **Кенгуру Victory**: после включения приставки зажать на джойстике 1 "B+ ↑ + Start", затем нажать старт повторно. Существует альтернативный способ выбрать такое милое, но зловещее существо как Кенгуру, для принятия активного участия в битве. Когда на втором уровне она и его злобный хозяин выйдет против вас – необходимо грохнуть только хозяина. Викти убежит, чтобы присоединиться к вам позже (когда вы уже труп, но continue еще есть). Ну вот и все о крэках, читах, хинтах и пр. (А может маловато?)

Рейтинг:

Графика – 9

Музыка – 8 (качество, но не мелодии)

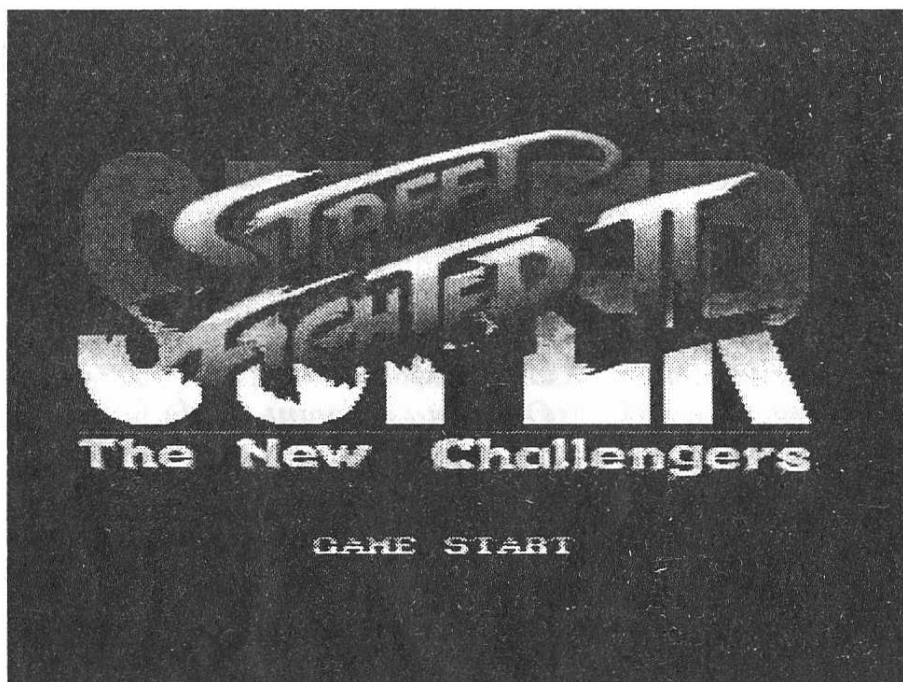
Управление – 9

Играбельность – 10

Оригинальность – 4

Итого: 40

SUPER STREETFIGHTER 2



Capcom 1994

Fighting

40 Mbit, 1/2 players

Capcom не удержался. Да и не мог он удержаться, видя как ребята из "Midway", а конкретно Джон Тобиас и Эд Бун сооружают второй "Mortal". Нехорошо, сказал Capcom, и выпустил "The new challengers". И все-таки до второго "МК" не дотянули. Нет той изрядной доли кровожадности, что мы так любим, уважаем и признаем. "SSF" получился более гуманным, но тем не менее достойным соперником самой кровавой игры на Земле. И объем памяти, отведенный на эту игру (40 мегабит, как никак) – обязывает. Так что – Вы хотели этого – это и получили.

Итак:

- * четыре новых персонажа и столько же "Background'ов",
- * куча магии (в сравнении хотя бы с "Champion Edition" – увеличена вдвое),
- * много речи,
- * много музыки (причем сильно улучшенной),
- * несколько режимов "Versus Battle".

Короче говоря – настоящая штука. Сюжет – описывать ни к чему, т.к. изначально его не было вовсе, а потом (после появления фильма "Street Fighter") – он появился в несколько странном варианте, с которым вы из этого самого фильма можете преспокойно ознакомиться сами.

А если вкратце – нехороший генерал M.Bison – захватил власть в некоей Азиатской маленькой стране, и грозитя проделать тот же лихой маневр со всем остальным миром. Иными словами – надо его немного привести в чувство, дабы одумался. А метод лечения – только один: хорошая серия ударов в область мозжечка. Выбирайте персонажа, наиболее близкого вам по духу, и делайте свою работу. Естественно, чтобы добраться до генерала – вам придется схлестнуться со всеми остальными претендентами, что на "Easy" труда не составляет... Можете потребовать "Very Hard" – и сразу станет веселей. Кроме всего прочего – есть возможность существенно увеличить скорость игры, изменяя количество звезд под графой "Game start". Так что дерзайте, файтеры и в случае неудачи – царство вам небесное!

Об игре.

Да ... Специальные движения здесь – просто выше крыши, которую недавно кто-то злой задумчиво отвинтил.

Просто финиширует их общее количество, хотя качество – весьма даже "ординарное" и обычное "стритфайтерское", и производятся они по давно отработанному принципу. Правда, случаются и исключения, например, "магия" Fei Long'a. Если продолжить обмен впечатлениями, то конечно, можно придаться к аудио-дороге: ну не рассчитан Драйв на такое количество музыки, посему надрывно сипит, хрипит и тормозит. И если вдруг Вам случится играть в версию, где M.Bison именуется Vega, не думайте, что Вы сошли с ума, скорее всего – это просто злобно-джапэнский вариант Гейма. Вот пожалуй и все плохие слова, которые можно сказать об этом злом файтинге на все таймы и дженерейшены.

Специальные движения:

Balrog

- 1 Dash Punch: ←(2 sec), → HP или HK
- 2 Final Punch: зажать LP+MP+NP (2 sec), отпустить
- 3 Lashing Uppercut: ↓ +HP
- 5 Shoulder Butt: ↓(2 sec), ↑ +HP
- 5 Head Butt: → +HP
- 6 Aerial Head Smasher: ↑ +HP
- 7 Uppercut: ↓ +HP
- 8 Elbow: → +LP

Blanka

- 1 Electrification: HP часто
- 2 Cannon Ball: ←(2 sec), → +HP
- 3 Vertical Cannon Ball: ↓(2 sec), ↑ +HK
- 4 Beast Lap: ←(2 sec), → +HK
- 5 Face Bite: → +HP

6 Head Butt: Близко к врагу, HP

7 Knee: a +MP

8 Back Flip: ↑ +HK

Cammy

1 Thrust Kick: ↓→↘ +HK

2 Cannon Drill: ↓↓→→ +HK

3 Spinning Knuckle: ←↙→ +HP

4 Throw: →+HP

5 Neck Throw: → +HK

6 Flying Punch: ↑ +HP

7 Thigh Press: → +HP

ChunLee

1 Lightning Kick: HK часто

2 Spinning Bird Kick: ↓(2 sec), ↑ +HK

3 Fireball: ←(2 sec), → +HP

4 Swivel Kick: → +HK

5 Flip Kick: → +MK

6 Elbow: В блоке MP

7 Shoulder Charge: В блоке HP

8 Pile Driver: → +HK

Dhalsim

1 Yoga Fire: ↓→↘ +HP

2 Yoga Flame: ←↙↓↘→ +HP

3 Yoga Teleport: ←↓↙ +LP+MP+HP

4 Slide Kick: ↓ +HK

5 Flying Punch: ↗ +HP

6 Flying Kick: ↗ +HK

E.Honda

1 Hundred Hand Slap: HP часто

2 Sumo Torpedo: ←(2 sec), → +HP

3 Sumo Smash: ↓(2 sec), ↑ +HK

4 Hug: → +HP

5 Knee: → +MK

6 Flying Kick: ↗ +HK

7 Flying Chop: ↗ +HP

Fei Long

1 Rekka Ken: ↓↘→ +HP

2 Rising Dragon Kick: ←↓↙ +HK

3 Overhead Throw: → +HP

4 Throw: → +HK

5 Flying Kick: ↗ +HK

6 Low Kick: ↓ +HK

7 Low Punch: ↓ +HP

8 Knee: → +MK

Guile

1 Sonic Boom: ←(2 sec), → +HP

2 Flash Kick: ↓(2 sec), ↑ +HK

3 Reverse High Kick: вплотную к противнику, HK

4 Suplex: вплотную к противнику, LK+MK+HK

5 Knee: → +MK

6 Uppercut: вплотную к противнику, HP

Ken

1 Fireball: ↓↘→ +HP

2 Dragon Punch: →↓↘ +HP

3 Hurricane Kick: ↓↙→ +HK

4 Aerial Hurricane: ↑↓↙← +HK

5 Axe Kick: вплотную к противнику, HK

6 Overhead Throw: → +HP

7 Somersault Throw: → +HK

8 Footsweep Kick: ↓ +HK

M.Bison

1 Flaming Torpedo: ←(2 sec), → +HP

2 Somersault Kick: ←(2 sec), → +HK

3 Head Stomp: ↓(2 sec), ↑ +HK, → +HP

4 Flying Psycho Fist: ↓(2 sec), ↑ +HP

5 Flying Punch: ↑ +HP

6 Throw: → +HP

7 Sliding Kick: ↓ +HK

Ryu

1 Fire Ball: ↓↘→ +HP

2 Red Fire Ball: ←↙↓↘→ +HP

3 Dragon Punch: →↓↘ +HP

4 Hurricane Kick: ↓↙← +HK

5 Aerial Hurricane: ↑↓↙← +HK

6 Throw: → +HP

7 Somersault Throw: → +HK

8 Scissor Kick: вплотную к противнику, НК

Sagat

1 Tiger Uppercut: →↓↘ +HP

2 Tiger Knee: ↓↘→↗ +HK

3 Tiger Wave: ↓↘→ +HP

4 Low tiger Wave: ↓↘→ +HK

5 Overhead throw: → +HP

6 Flying Kick: ↑ +HK

7 Low Kick: ↓ +HK

T.Hawk

1 Condor Dive: ↑, LP+MP+HP

2 Thunder Strike: →↓↘ +HP

3 Storm Hammer: →↘↓↙←↖↑↗→ +HP

4 Flying Kick: ↑ +HK

5 Low Kick: ↓ +HK

6 Flying Punch: ↑ +HP

Vega

1 Claw Dive: ↓(2 sec), ↑ +HK, в воздухе нажать → +HP

2 Isno Drop: ↓(2 sec), ↑ +HK, в воздухе нажать ↑ +HP

3 Crystal Roll: ←(2 sec), → +HP

4 Slaw Thrust: ↓(2 sec), ↑ +HP

5 Backwand Roll: LP+MP+HP

6 Throw: → +HP

7 Low Kick: ↓ +HK

Zangieff

1 Spinning Clothes Line: MP+HP

2 Double Spinning Lariat: MK+HK

3 Spinning Pile Driver: →↘↓↙←↖↑↗→ +HP

4 Siberian Suplex: →↘↓↙←↖↑↗→ +HK

5 Bear Crusher: на расстоянии →↘↓↙←↖↑↗→ +MP

6 Pile Driver: → +MP

7 Back Breaker: → +MK

Управление:

A — слабый удар ногой (Light Kick, LK)

B — средний удар ногой (Medium Kick, MK)

C — сильный удар ногой (Hard Kick, HK)

X — слабый удар рукой (Light Punch, LP)

Y – средний удар рукой (Medium Punch, MP)
Z – сильный удар рукой (Hard Punch, HP)

Рейтинг:

Графика – 9

Музыка – 8

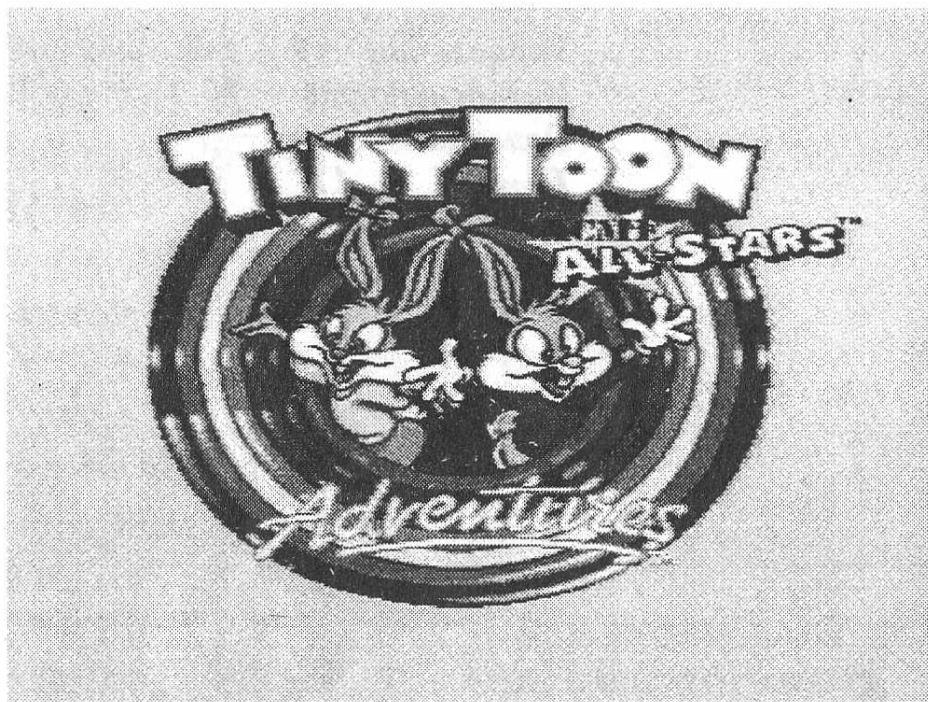
Управление – 9

Играбельность – 10

Оригинальность – 5

Итого – 41

TINY TOON Adventures ACME ALL STARS



Konami, November 1994

Action / Sports

8 Mbit, 1/4 players, 6 stages

Велика жажда народов мира ко всяческим спортивным состязаниям. И велика зависть тех, кто не имеет компьютер к тем, кто имеет. И вот почему: всю свою злобную энергию человеку не надо выплескивать на ближнего своего – достаточно взять в руки джойстик и вовсю оттянуться методом избиения шести сотен мутантов на экране. Если же Вы натура более миролюбивая, то гораздо приятнее победить компьютер в спортивном поединке, нежели просто пристрелить. Хотя и компьютерный человечек, а всё равно жалко. Так родился жанр компьютерного спорта, имитирующий большинство всех возможных и невозможных соревнований, где сила, ловкость, меткость и тренировка ранее играла самую важную роль. Теперь же не надо накачивать мускулы, преодолевать себя на беговой дорожке – нужно лишь купить программу, и вот Вам сразу подвластно все – от футбола и баскетбола, до гольфа и горных лыж. На любой вкус, надо сказать.

Но большинство спортивных игр – штуки довольно скучные и стандартные. Вот если взять, например, десять лучших футбольных игр для

драйва – радикально отличаться одна от другой , как не крути, не будет – правила прежде всего.

И вдруг откуда не возьмись – ба-бах! Копати сподобилась на спортивную игрушку. Да...! Король Action снизошел до простых смертных. Но не думайте, что эта игра – обычная спортивная невразумительность. Копати держит марку – положение обязывает. Посему: представляем Вам крезу великую, но, тем не менее, знаменательную.

Об игре.

Итак , герои всем известного мультсериала всерьез занялись спортом. Впрочем... "всерьез" – это не то выражение. В этой игре Вам предстоит сформировать себе команду, и победить в нескольких различных спортивных состязаниях, дабы выиграть кубок мультипликационного университета, и прославиться в веках. Команду Вы выбираете сами.

Футбол.

Здесь участвуют четыре игрока. Наверно это все-таки мини футбол. Распределите персонажи по полю и начинайте первое сражение. Что сказать? Все вроде бы как у людей... Но намного почетнее. Герои обладают особыми специфическими особенностями, которые придают игре совершенно новый вкус. Как , например, Вам понравится такой вариант: до свистка осталось 10 секунд. Счет 2-2. Обе команды тужаться вовсю, чтобы не дать противнику прорваться к воротам. Мячом овладел Плаки Дак. Он выбегает на центр поля, и вдруг происходит что-то совершенно невероятное. Он взлетает и начинает спокойно планировать в сторону вражеских ворот. А тем временем на участников команды соперников с неба сыпятся наковальни. Одна из них попадает в отважного летуна... Мяч вместе с его клювом со скоростью звука летит к воротам. ГОЛ !!! Ура! Победа! У команды соперников отвисла челюсть, "наши" прыгают от восторга по полю... Да, это выглядит действительно до безобразия прикольно. И так – вся игра.

Баскетбол.

Тоже отчаянное действо с подобными результатами, но играют лишь три игрока.

Несколько советов для футбола и баскетбола:

- с самого начала матчей используйте суперспособности Ваших персонажей, чтобы набрать как можно больше очков (предупреждение: "магия" быстро кончается);

- как только энергия игроков не позволяет им больше творить чудеса – поменяйте тактику: в футболе – вражеского вратаря надо обманывать методом быстрых пасов возле ворот, как только открылся – бейте, не ошибетесь; в баскетболе – то же, но игра усложняется тем, что обманывать придется сразу нескольких защитников.

Кроме вышеуказанных игр, можно попробовать силы в трех неосновных спортивных развлечениях: боулинг, бег и охота на Монтану Макса.

- **боулинг** – игра в кегли. Цельтесь лучше, да кидайте сильнее, тогда точно выиграете.

бег – по кругу с препятствиями. Главное увернуться от огромных шаров.

- **охота** – берете кувалду и бьете по голове Монтаны Макса, который то тут, то там высовывается из нор, разбросанных по всему игровому полю. Но рекомендуем бить только по нему, других не надо.

Стоит отметить отличную графику задних планов и чудовую, правда несколько "ребеночную" музыку. Хотя, конечно, игрушка сама по себе – детская, и им (детям) она доставляет несказанное удовольствие.

Passwords:

Round 1: Plucky Duck, Montana Max, Elmyra, Buster

Round 2: Elmyra, Babs, Hampton, Plucky Duck,

Round 3: Babs, Buster, Montana Max, Elmyra

Round 4: Buster, Hampton, Plucky Duck, Montana Max

Round 5: Elmyra, Plucky Duck, Babs, Hampton

Round 6: Plucky Duck, Elmyra, Hampton, Babs

Round 7: Montana Max, Plucky Duck, Elmyra, Buster

Round 8: Hampton, Babs, Buster, Montana Max

Управление:

A – удар;

B – пасс, смена игрока;

C – магия

Рейтинг:

Графика – 9

Музыка – 8

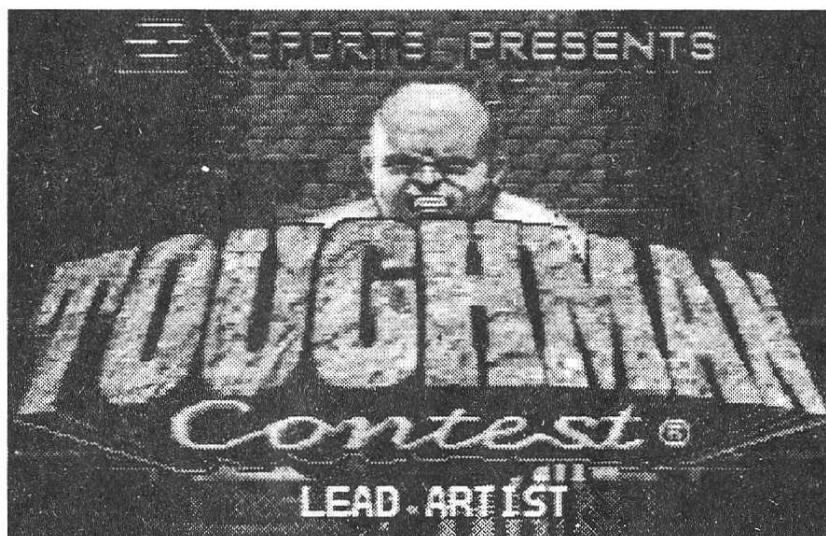
Управление – 6

Играбельность – 6

Оригинальность – 8

Итого: 37

TOUGHMAN CONTEST



EA Sports, Mart 1995

Sports /Fighting

32 Mbit, 1/2 players, 24 stages.

Вы можете любить или не любить профессиональный бокс, но данную игру приобрести просто необходимо! Даже напрашивается лозунг (которые были так любимы в нашем государстве еще совсем недавно) – "Боксером можешь ты не быть, но в Toughman сыграть обязан!" И вот почему – такого ракурса, такой позиции бойцов до этого еще никто не придумал: вид не сверху, и не сбоку, и не сбоку-сверху, и даже не снизу, а сзади и сквозь Вас. "Как же так?" – спросите Вы – "ведь соперника совершенно не будет видно." Будет! И ещё как будет! Дело в том, что на ринге Вы появляетесь в виде бесплотной тени, обрамленной светящимся контуром. И благодаря этому Ваш противник предстает во всей красе – можно рассмотреть зверскую ухмылку, толщину бицепсов, и его единственное желание – покончить с Вами как можно быстрее и кровавее. И знаете, почему-то появляются ответные желания и чувства.

Об игре.

Toughman-соревнования взяты из реальной жизни, когда местные жесткие парни проводят бои, состоящие из трех односторонних раундов. Победители разных областей затем встречаются друг с другом и бьются до выявления, уж совсем, крутого бойца.

В нас же в игре надо выбрать себе бойца и провести его через региональный и мировой турнир. В итоге, если всё это Вы пройдёте, то предстоит встреча с главным Вашим конкурентом – Butter Bean (весь лысый,

большой, в трусах из американского флага и с "ласковой" улыбкой на лице), ещё ни кем непобежденного супербоксера. Ну до этого нужно еще дожить. А пока – долгая дорога на Олимп. Тренировка, тренировка и еще раз тренировка. Благо для этого в игре есть несколько режимов:

Exhibition 1p – состязания по очереди со всеми бойцами. А их не много, ни мало – 24 штуки (и какие штуки!), со всех стран и континентов, всех весовых категорий и возрастов.

Customisable Tournament – турнир из 2, 4 или 8 боксеров. Здесь Вы проводите соревнования между собой и своими знакомыми. Конечно без второго джойстика здесь не обойтись.

И наконец главное соревнование – **Enter Tournament**. Вначале выбираете место регионально турнира:

United States – 7 участников,
Central /South American – 5 участников,
Europe /MiddleEast – 7 участников,
Asia /Australia – 5 участников.

Естественно, что эти соревнования проходят по месту нахождения региональных зон и сильно различаются по условиям. Всего четыре стадиона (по количеству зон):

Northwest Mill – Аляска. Снег. Очень холодно. Большая бревенчатая изба, набитая под завязку местными жителями (эскимосы, а может алясатчане – кто их там разберет) и очень симпатичная девушка, выносящая плакат с номером раунда.

La Cantina – Южная Америка. Песок. Очень жарко. Пальмы. Стадион почему-то в баре. Публика периодически напивается и параллельно с Вами устраивает мордобой, но и здесь есть очень симпатичная девушка, выносящая плакат с номером раунда.

Roman Coliseum – Европа. Цивилизация. Римский коллизией. Как ни странно – живые львы на колоннах и снова очень симпатичная девушка, выносящая плакат с номером раунда.

Imperial Palace – Азия. Приличный стадион. Приличная публика (мужчины все в галстуках). С верхней балюстрады кто-то постоянно выпадает (от избытка чувств) и конечно же очень симпатичная девушка, выносящая плакат с номером раунда.

Если Вы преодолеете региональный барьер, на мировой турнир придется ехать в *Лас-Вегас*. Ну там, конечно, все по высшему классу. А девушки...И когда Вы побеждаете последнего соперника из зала поднимается Butter Bean и тут начинается такой беспредел, что хочется сбросить перчатки и никогда больше не приближаться к рингу ближе, чем за километр, а то и за два. Испугались? Ну ничего, ничего не так страшен Butter Bean, как его малюют.

Тактика.

Так как Вы сами выбираете кем драться, то здесь надо проявить особую мудрость и дальновидность. Каждый боксёр обладает:

♦ уникальным стилем борьбы;

♦различными характеристиками: *сила, скорость удара, выносливость* (держать удар), *быстрота восстановления*;

♦стандартным набором ударов: Jab (джаб – прямой удар), Hook (хук – боковой удар), Uppercut (апперкот – удар снизу);

♦специальными ударами – Power Punch.

Всё параметры, кроме специальных ударов, неизменны у каждого конкретного бойца. Таким образом выбрав себе кого-либо, Вы затем не сможете по своему желанию изменить его массу или скорость удара. Да это и не нужно. Всё самое главное заложено в специальные удары, которых у боксера всего три, но их можно выбрать из 14:

Power Uppercut	Low Blow
Back Handed	Slap Haymaker
Duck, Body Blow	Furious Flurry
Head Butt	Power Jab
Power Elbow	Body Blow
Popeye Punch	Power Hook
Wind Mill Wind-Up	Measured Hook

Так что выбирайте игрока, подберите ему специальные удары и вперед в бой!

Бой.

Любой бой длится не более трех раундов по одной минуте. Вашего соперника можно победить или по очкам (оценивают три судьи после окончания боя) или нокаутом (не менее трех нокаутов в одном раунде). Состояние Вас и Вашего соперника оценивается, как это обычно принято, по двум шкалам внизу экрана (Ваша – левая). Победили – Вашу фотографию пропечатывают в газете и готовьтесь к более сильному бойцу, проиграли – горестно вздыхая, сидите в раздевалке и размышляете о своей несчастной судьбе.

Сам бой можно вести разными способами – главное, чтобы он приводил к успеху. Рекомендуем следующие приемы:

при выборе бойца лучше выбрать не очень большого, но быстрого и выносливого.

во время боя не стоит стараться задавить противника массой ударов – лучше ловить его на промахе: делайте наклоны в сторону, приседайте, передвигайтесь по рингу. В тот момент, когда Ваш противник наносит сильный удар (например – апперкот или хук), а Вы смогли уйти с линии удара – настает Ваш час! Нужно тут же нанести один или целую серию ударов – ваш соперник не сможет их парировать, так как застывает в момент промаха.

- если получили нокаут – знайте, что когда продолжите бой, то Ваша энергия полностью не восстанавливается.

опасайтесь попасть под серию ударов – обычно это приводит к нокауту.

не отвлекайтесь на красивых девушек в зале – женщины к добру не приведут! (совет – женоненавистника)

Passwords:

1. RUBE – у вашего соперника отсутствует голова, что впрочем не мешает его нокаутировать.

2. FQSTER – вдруг ваш оппонент исчез и вместо него лишь черная тень, хотя и не бесплотная.

3. 2LT – время остановилось. Минута превратилась в вечность.

4. HYPER – получаете двойную скорость.

5. MAXX – о радость – удары соперника не могут Вас нокаутировать (Ваш уровень энергии девственно чист). Но не обольщайтесь! Если будете плохо драться – проиграете по очкам.

6. MRBUCKEYE – Ваши специальные удары не проходят и не имеют значения – остается только рассчитывать на удачу.

7. WEASEL – Ваш соперник стал ниже ростом. Поэтому в голову ну никак не попасть. Бейте по корпусу.

8. SUPERG – чтобы жизнь медом не казалась, получите в подарок суперсоперника.

9. NUCLEAR – что случилось? Ваш соперник очевидно раньше работал на атомной станции – во время боя стал светиться.

10. EES (или EKH, ENM и т.п) – выход в финальную часть турнира.

Все специальные удары естественно – имеют комбинацию кнопок. Дадим лишь три удара – остальные найдете сами.

Wind Mill Wind-Up -	B, →, →
Head Butt -	B, ↑, ↓
Popeye Punch -	↑ + B (часто)

Управление:

A – левая рука – удар в корпус слева

C – правая рука – удар в корпус справа

B – апперкот;

↑ – защита перчатками

←/→ – уход влево/вправо;

↓ – нырок вниз

↑ + A/C – прямой удар в голову левой/правой рукой

⌘↑↗ + A – хук слева;
↗↑⌘ + C – хук справа

Рейтинг:

Графика – 7

Музыка – 6

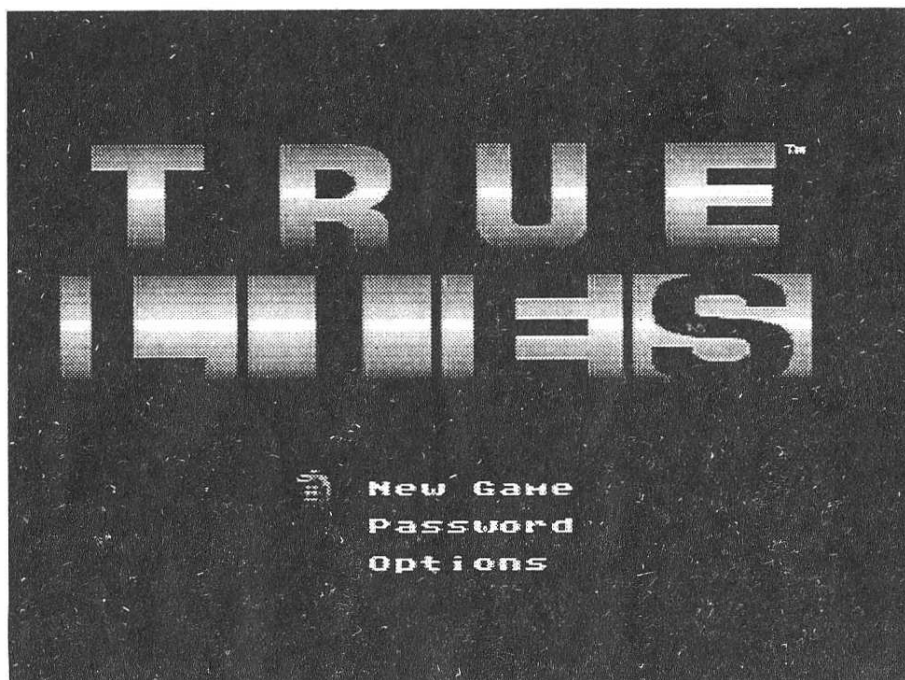
Управление – 8

Играбельность – 7

Оригинальность – 9

Итого: 37

TRUE LIES



Acclaim, March 1995

Action /shooting

16Mbit, 1 player, 9 stages

Всем давным-давно известно, что Acclaim – монстр индустрии электронных развлечений, а также величайший из известных "developer", занимается исключительно чумовыми играми жанров Arcade /Action /Fighting /Walking, т.е. весьма активными по своей структуре произведениями программного искусства. И естественно, прикупив лицензию на создание этой игры, отчаянные гейммэйкеры не отошли от традиций "Mortal Kombat". И вот продукт усилий реализован – из в общем-то милого и смешного фильмика с парой десятков трупов, Acclaim соорудил кровавейшую убивалку. Ход игры до смешного напоминает "Wolfeinstein", но не 3-D, а 2,25 D с видом сверху. Присутствуют во множестве элементы бродилки, но все же эта игра – именно ломовой "Action", т.к. ужасающее количество окровавленных, сожженных и разорванных на куски мертвяков сразу же заставляет забыть об обилии обходов, переходов и проходов. Да, скажем прямо: если ваш восьмилетний ребенок не был допущен к созерцанию милых смертельных развлечений папочки – эту игрушку ему тоже не стоит показывать. А в целом – игра весьма "что надо", только не для всех (особенно она понравится подрастающему поколению, начиная лет эдак с 12-ти, пол, естественно, мужской). С фильмом, по большому счету, игру связывают только

страшно здорово сделанные сканированные заставки, некоторые кадры и общая линия сюжета. В остальном же – убийственный "shooting" на все восемь сторон. А может – двенадцать.

Сюжет – подлый моджахед и фундаменталист Азиз, возглавляющий террористическую организацию "Crimson Jihad" задумал большой бум. Это об атомной бомбе, которую он где-то раздобыл. Правительство обеспокоено, и посылает двух смелых (вернее – одного смелого, а другого – прикольного) агентов ФБР из группы "Омега" (последняя линия обороны), на расследование сего темного дела, и, по возможности, усмирения злого араба. Агентов зовут **Гарри Таскер** (Арнольд Шварценеггер) и **Гиб**.

Гарри, естественно – главное действующее лицо. Всем он хорош: храбр, мускулист, невозмутим, и, что самое главное, отлично работает любым оружием – огнестрельным и не очень.

Гиб же – мозг операции, его ехидная физиономия частенько появляется внизу экрана, чтобы сообщить Гарри его боевую задачу, и изредка жизнерадостно поругать за мелкие проступки типа убийства заложников. Задача же Гарри – просто выполнять все, что он скажет, по ходу "расследования" делая дырки в вооруженных до зубов исламистах. Вот тут-то наш любимый друг и демонстрирует все свои похвальные качества: из чего только не придется ему пострелять!

Однако пора и миссии выполнять. А они – весьма разнообразны, и чтобы проделать все то, что рекомендует Гиб – придется, как ни странно, немного напрячь мозг, и что немаловажно – изрядно походить туда-сюда:

- ◆ девять уровней высококлассной ходилки -стрелялки,
- ◆ большое разнообразие Background'ов,
- ◆ не маленький выбор оружия
- ◆ и обалденные убивалочные эффекты – все это вместе делает игру просто неотразимой для фанатов истинного и неприкрытого Action'a.

Кстати, уровни весьма длинны и заморочены, изобилуют тайными проходами и спрятанными сюрпризами – иногда приятными, иногда – весьма удручающими.

Графика – не шибко детализированная, но зато – буйство красок, особенно – красной. Музыка – держит в напряжении, и иногда бывает весьма приятна на слух (мнение – субъективное, но уж в чем – чем, а в отсутствии ритмичности её никак не упрекнешь). Так что всем любителям пострелять – искренне советуем поучаствовать в этом смертельном предприятии, и примирить Азиза с его темной совестью раз и навсегда. (Кстати, последние кадры – это красиво!). Вот и все. Как обычно море крови отхлынуло от ваших ног, пора все забыть. Только почему же руки так неохотно отдираются от джойстика?

Краткий обзор миссий.

Уровень 1. Самое начало.

Гарри – на богатой вечеринке в немаленьком "домишке", но пришел он сюда не просто надраться и потанцевать: ему нужно установить маленький и незаметный модем в большой и умный компьютер, чтобы ФБР

получило доступ к закрытым файлам. Но компьютер надо еще найти, а найти его не удастся, если вы не подберете "cardkey", чтобы открыть запертую дверь. После того, как модем установлен – надо срочно "делать ноги": вон из дома, и вниз по снежному склону, не останавливаясь. Совет – бегите по левой стороне: там – три аптечки и кредит.

Уровень 2. Торговый центр.

Гарри просто необходимо найти туалет, но совсем не для того, о чем вы подумали: там его ожидает босс с парой десятков легко вооруженных соратников, которые лезут непрерывно из тесных кабинок санузла (и где они там прятались?). Нужно перво-наперво расстрелять двери кабинок, а потом уже "разобрать" самого босса, используя тактику "Выстрел из винчестера – подкат – выстрел...", правда можно использовать и узи.

Уровень 3. Просто парк.

Немыслимый лабиринт из аккуратненько подстриженных кустов и железных оград, для прохода сквозь калитки которых тоже требуется "cardkey". Населен этот милый уголок коварными стрелками из-за деревьев, мужичками с пулеметами "Вулкан" и прочими недобрыми индивидуумами. Единственными неопасными людьми здесь, как ни странно, является небольшая группа тренирующихся каратистов. Смотрите, не перестреляйте их всех в запале!

Основная цель – открыть все ворота и добраться до босса с удивительно хорошей способностью к меткой и обильной стрельбе, комбинированной со швырянием гранат. Совет: не стойте на месте – порешит!

Уровень 4. Американская подземка.

Здесь Гарри путешествует по служебным помещениям метро, и задача его – разгромить несколько блоков суперкомпьютера, спрятанного в одном из очень хорошо охраняемых помещений. Но для того, чтобы в это помещение попасть, нужно перевести стрелку, чтобы поездом не переехало. А для этого – нужен рычаг, тоже валяющийся не близко. С компьютером разбираться лучше всего так – встать за один из блоков (в нижнем правом углу), и отстреливать солдат, которые постоянно пытаются Вас атаковать. Все же остальные, из присутствующих в это время (во дурни-то), будут отчаянно стрелять по оставшимся трем блокам. Разобраться с последним из выживших солдат – большого труда не составит.

Уровень 5.

Дело было так: в порту Азиз хранил очень много (если не ошибаемся - 12) ящиков с оружием. Хранил он их и оберегал, прямо как зеницу ока. А тут решил переправить их на корабле в более безопасное место. Но вездесущий Гарри должен помешать ему это сделать, о чем любезно и сообщает ему Гиб. Что делать – работа... Просто найдите и расстреляйте эти ящики. Опасайтесь мужичков с базуками – они опасней, чем кажутся

(чего не скажешь, например, об огнеметчиках). После уничтожения запасов Азиза в порту Вы должны уничтожить и несколько ящиков, уже переправленных на корабль. Босса тут нет, и это – радует.

Уровень 6.

На территории одного из немногих буддийских китайских храмов люди Азиза прячут энное количество детонаторов от ядерных боеголовок. Ваша цель – естественно, собрать их все. На этом уровне огромное количество требующих "cardkey" дверей, сотни подземных пещер и вырытых помещений, все стены – в червоточинах тайных путей. Бродить бы тут Гарри и бродить – повышать моральный дух, так сказать, но дело – не ждет, а враги – не дремлют. Просто убейте всех – и дело с концом. Кстати: где-то здесь затаилась парочка новых видов оружия... Вот Вам дополнительный стимул.

Уровень 7.

Один – единственный действительно нудный уровень. Сначала Вы ходите вокруг да около нефтеперерабатывающего завода, пытаетесь найти вход в него. Потом – обходите все без исключения помещения его внутренних помещений, избегая обстрела и механических движущихся частей, в попытках изыскать "cardkeys", помеченные буквами греческого алфавита по возрастанию: чем дальше от "альфа" – тем выше уровень "security". Найдя последний из них – попадаете в место, где по конвейеру к Вам едут несколько десятков разноруженных солдат. "Сделайте" их, и Вы не пожалеете – сможете увидеть красивые картинки и попасть на следующий уровень.

Уровень 8.

Да, вот это – настоящая работа. На самолете "F-сколько-то там: Harrier" наш все умеющий боец пролетает над мостом, по которому едут несколько грузовиков с атомными боеголовками. Задача – за очень короткое время расстрелять их все. Сделать это не сложно, но как тут не потерять кредит – не понятно.... (Стоит обратить внимание на 3-D изображение вашего "аэроплана" – нам ужасно понравилось.)

Уровень 9 (последний).

Подлый Азиз захватил в заложники дочь Гарри, и держит ее на верхнем этаже одного из небоскребов. Как он не прав – Вам придется сказать ему с глазу на глаз. Проблем на уровне больших нет, мелких же (в смысле сторонников Араба) – множество. Идея миссии – просто долезть до конца здания, и просто разобраться с Азизом и двумя его ближайшими друзьями с самонаводящимися ракетами. Сам Азиз вооружен совсем скорострельным автоматом, и крайне опасен. А что будет в конце – узнаете сами! The end.

Управление:

A — зафиксировать угол стрельбы;
B — огонь;
C — подкат;
Z — менять оружие

Passwords:

lev 2, 4 Lives: QMMKNMD,

lev 3, 5 Lives: FNYHHLX,

lev 4, 5 Lives: DBZJJMY,

lev 5, 7 Lives: JBZNBGN,

lev 6, 9 Lives: DLQJPGY,

lev 7, 9 Lives: NMTJSKC,

lev 8, 8 Lives: KWSKTWK,

lev 9, 7 Lives: MLQKTWK.

Очень много жизней — BGLVS,

Энергия — BGGRLY,

Оружие — BGWPNS,

Винчестер — SHTGH,

Выбор уровня — MNCHT,

Посмотреть, кто делал игру — CRDTS.

Рейтинг:

Графика — 8

Музыка — 8

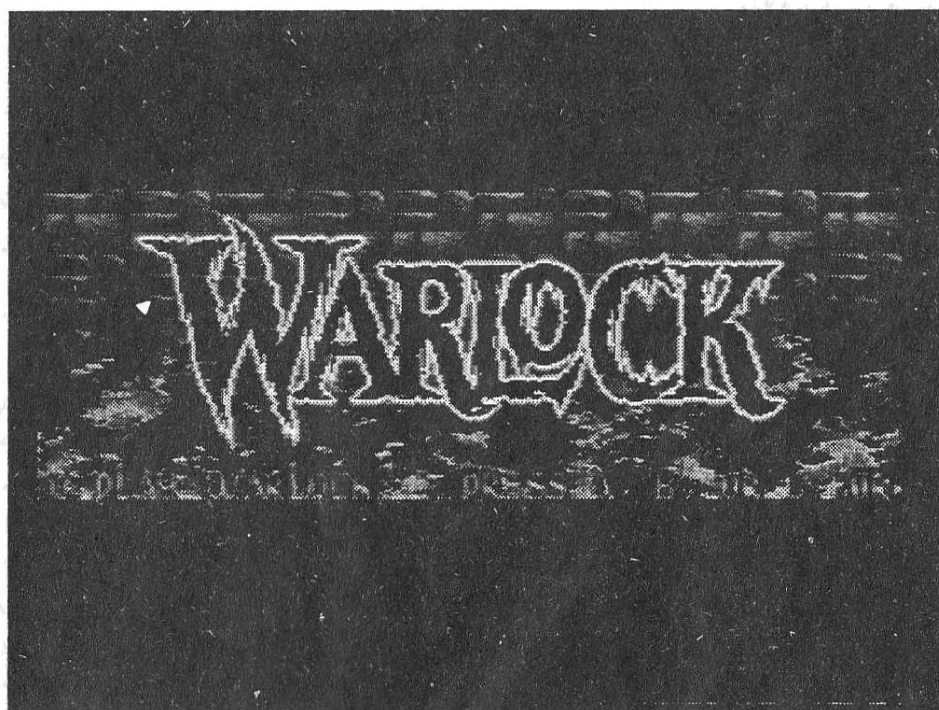
Управление — 8

Играбельность — 9

Оригинальность — 7

Итого: 40

WARLOCK



Acclaim, March 1995.

Action/Walking

16 Mbit, 1 player, 10 stages

Лавры ветерана компьютерных игр – "Prince of Persia" – поистине неувядающие. И не мудрено: эта игра, сделанная крайне скромно (с точки зрения сегодняшнего дня) сочетала в себе несколько качеств, предопределяющих успех:

- 1) хитрость прохождения лабиринтов,
- 2) поединки на мечах,
- 3) всевозможные тайные и явные переключатели, позволяющие попадать в места ранее неизведанные, и
- 4) абсолютно фатальные ловушки: одно неверное движение и ты – труп.

Все это придавало игре неповторимую остроту ощущений, и абсолютная ее популярность послужила основой для процветающего на всех платформах жанра лабиринтной ходилки. Почему был упомянут именно Принц? Да потому, что игра "Warlock", или по-нашему "колдун" весьма близка своей концепцией к незабываемому супер-хиту 80-х: та же целенаправленная низкобюджетность, но тем не менее удачно замаскированная неплохими спецэффектами, в сочетании с неутомимым бродом в поисках нужного переключателя. Но, к тому же, имеется в наличии хоро-

ший процент типичного Action, что в целом здорово разнообразит ход игры. Производители не поскупились также на лихую заставку, в весьма подробной форме (и с отличными графическими вставками) поясняющую суть дела.

А суть такова.

Так уж заведено на этом поганом свете, что каждую тысячу лет рождается Колдун, колдун с большой буквы – живое воплощение Дьявола, или антихрист по христианскому учению. Сей представитель темных сил является, как Вы понимаете, носителем немаленьких магических способностей, и цели его – не совсем ясны, но явно не самые добрые. Зная разрушительные способности Колдуна, миролюбивые маги древности создают орден Друидов, цель которого – предотвратить возможные несчастья, убив Колдуна, пока он не вошел в полную силу. Но для этого нужно соединить силу шести рунных камней, и (не дай бог!) не позволить Дьявольскому отродью завладеть ими. Много веков Друиды успешно предотвращали всемирные катаклизмы, но где в наше время сыщешь друидов? Так что настал назначенный час, и Антихрист был рожден. Хотя все конечно паршиво, но не настолько. Ведь друиды, как Вы помните, сами были могущественными чародеями, и им были подвластны такие энергии, что нам, цивилизованным в меру своих сил людям, даже представить трудно. Короче говоря, молодой Адепт-друид переброшен в наше время, чтобы устроить назревающие безобразия. И его цель – найти рунные камни, и уничтожить Колдуна любыми средствами.

Вот Вам и сюжет, пожалуйста (как Вы, наверное, догадались, это к тому же и сюжет одноименного фильма, взятого за основу игры). Так что приготовьтесь к изнурительной битве не на жизнь, а на смерть с тем, что Колдун приготовит специально для такого случая. Ему подвластна черная магия, и использует он ее прямо по назначению: типичный провинциальный городок превращен им в нечто адское и совершенно недружественное. Приготовьтесь, насторожитесь и будьте всегда начеку: все существа, включая домашних животных – на деле сатанинские создания, если увидите на месте с детства знакомого памятника ужасного монстра – не дейтесь, что это – оптическая иллюзия: Колдун совсем не хочет умирать и, скорее всего, умрете как раз Вы. "Ну это еще надо доказать" – скажет продвинутый Геймер, и с энтузиазмом схватится за джойстик. Ладно, тогда что спрашивается делать на шестом уровне с "огороженным" переключателем? То-то же!

В целом игрушка довольно таки разнообразна: *дома, пещеры, замки и просто свежий воздух* – вот зона ваших действий. Все пакости Колдуна – от лукавого, естественно, и единственный способ их избежать – использовать магический шар "Orb of Truth", которым наш герой управляет телекинетически. С помощью комбинаций двух клавиш и "D-Pad'a" ему (орбу) можно задавать такие замысловатые траектории, что ни одна вражина не избежит справедливого счастья, дарованного не каждому. Кроме того молодой друид может уничтожить материальных врагов с помощью выстрелов сгустками плазмы.

Сам ход игры – типичный "Action /Walking":

- ♦ ходишь,
- ♦ прыгаешь,
- ♦ бегаешь,
- ♦ стреляешь,
- ♦ отыскиваешь тайные проходы,
- ♦ открываешь-закрываешь двери, на лифтах катаешься ... и боссов время от времени успокаиваешь.

Естественно, встречаются на пути полезные предметы, которые можно как-либо использовать или просто взять. (Кто же скажет, для чего нужны кувшины?) Игра полна ловушек (как механического, так и парамутантического рода), и во глубине ее творятся очень зловещие дела, требующие для решения весь мозговой "Power" игрока. Об оформлении можно сказать только все ту же набившую оскомину фразу "Low Budget". Хотя вскоре перестаешь обращать на это внимание. И в общем и целом, так сказать "overall" нормально. (Это вердикт был).

Управление:

- A – выстрелить орбом прямо;
- B – плазма;
- C – прыжок;
- A+ ↑ – выстрелить орбом вверх;
- A+B+ → – орб летит по синусоиде;
- A+B+ ↑ – орб по синусоиде вверх;
- A+B+ ↓ – орб описывает круг;
- в прыжке B – три быстрых выстрела плазмой.

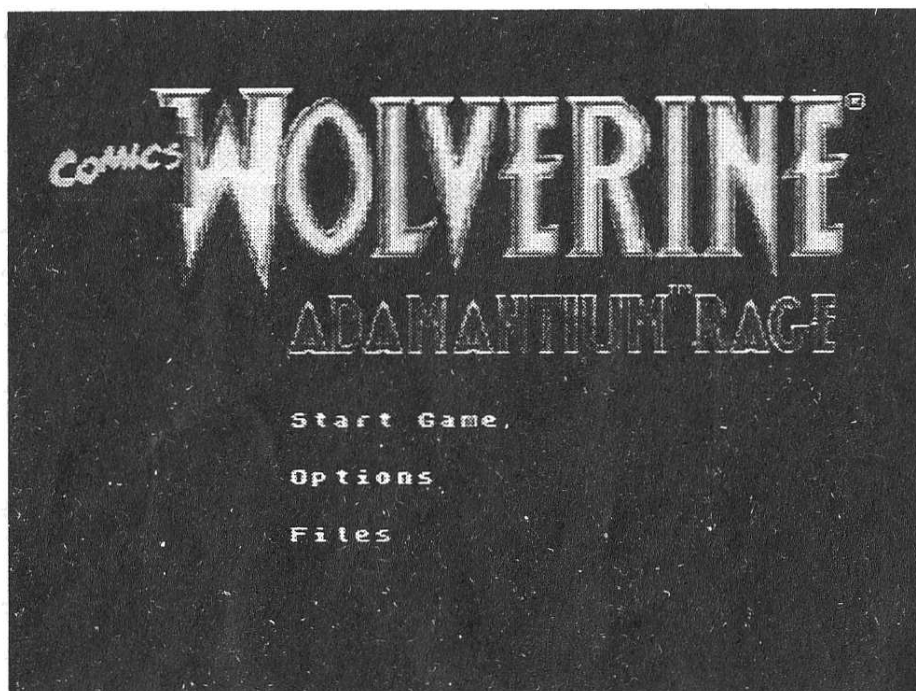
Passwords (до 6-го уровня):

- lev.2 SRVDR
- lev.3 SNGDN
- lev.4 BGSTR
- lev.5 PLEUP
- lev.6 PGBRL

Рейтинг:

- Графика – 6
- Музыка – 7
- Управление – 6
- Играбельность – 5
- Оригинальность – 4
- Итого: 28

WOLVERINE



Acclaim, Noverber 1994

Action /Walking

16 Mbit, 1 player, 7 stages

Вы любите комиксы, вы любите ходилки и Action – значит вам понравится то, что здесь описано. Как всем давным-давно известно, Х-мен'ы – наиболее крутые плоды фантазии комиксоделов из "Marvel". И, надеемся Вы также знаете, что "Wolverine", в свою очередь, самый почетный персонаж. До создания этой игры вышли "X-men", "X-men 2" и "Mutant Apocalypse" на Драйве и Super Nes, где герои всеми любимых комиксов действовали сообща, либо по очереди. Теперь же кому-то показалось интересным написать соло для одного супергероя, а выбор вполне законно пал на того, кто был его наиболее достоин.

Итак, знакомьтесь: **Вольверин** (в английском варианте звучит примерно как "Вулврайен", но для русскоязычного населения, форма "Вольверин" – наиболее подходящая). По натуре – искатель приключений, воин-одиночка и борец за справедливость. Его настоящее имя – **Логан**, и история его такова: в прошлом солдат, затем – специальный агент, Логан попадает по воле случая в компанию людей, сходных с ним по убеждениям и мировоззрению. Так случилось, что группу возглавлял профессор Ксавье – официально не признанный гений в области генной инженерии. И однажды, собрав всех участников группы, Ксавье предлагает им стать сверхлюдьми, которые в силах противопоставить себя

растущей волне зла, накатывающейся на этот мир. И Логан вместе с несколькими особенно лихими субъектами соглашается... Облученный точно рассчитанной дозой жесткой радиации, он обретает способности, абсолютно превышающие все общечеловеческие нормы. Кроме огромной мускульной силы и практически не ломающихся костей, у Логана вырастают из рук (непонятно только каким образом все это научно обосновывалось) абсолютно острые и прочные когти из Адамантиума, суперметалла будущего, и этими когтями Логан может разобрать любого, кто решится противопоставить себя ему. Но, как водится, настоящий супергерой должен скрывать свои способности. Поэтому Логан одевается в зловещий и ужасный ядовито-желтый костюм, и берет псевдоним *Вольверин*, под которым и вступает в поединки с недобрыми ребятами. На этом вступление закончено.

Теперь когда вы познакомились с героем, пришла пора узнать его задачи и то, как он с ними справляется. Итак, дело начинается в некоей лаборатории, где ни с того, ни с сего оказался Логан. Вокруг тусуются какие-то докторишки, а сам Логан заключен в огромную колбу, к нему подключены какие-то шланги и исследовательская аппаратура. Логан решает, что это – непорядок, выпускает свои когти и вырывается на свободу. И что же? Он видит, что находится в секретной лаборатории по производству оружия, и кто-то пытается исследовать его, дабы узнать секреты силы X-men'ов. Вольверин решает навести порядок... И это только начало! После *разгрома лаборатории* наш друг побывает:

- *в заполярье (где ему предстоит бой с оборотнем-мутантом Ларкером), окажется в диких лесах,*
- *кое у кого во дворце, непонятном промышленном предприятии и даже...*
- *в подземке нью-йоркского метро!*

И везде ему придется сражаться со зловещными мутантами, всеми силами, в свою очередь, пытающимися покончить с ним. Кто победит – зависит полностью от Вас.

Как сделана сама игра – описывать можно долго. И в первую очередь – графика: "нежирная", отлично прорисованная (как передних и задних планов, так и самих действующих лиц), при этом – на редкость удачное сочетание яркости цветов с общим их балансом на экране – все создает иллюзию "достоверности", т.е. выглядит довольно-таки "жизненно". Анимация – тоже превосходна, и если к этому всему прибавить кучу эффектных спецдвижений, некоторое количество 3-D графики и большое разнообразие Background'ов, то легко понять, что визуальное впечатление – великолепное. К сожалению о музыке этого сказать нельзя – она здорово портит все дело, но в конце концов ее и отключить недолго.

Играбельность – довольно низка из-за "сильного" уровня сложности, но общие многообещающие сюжетные заморочки плюс режим паролей заставляют все же предполагать, что пройти Вам игру удастся. А о самой игре можно сказать вот что:

- типичная ходилка с некоторым количеством врагов, которых надо уничтожить,
- вид сбоку,

- много бродя туда-сюда с целью открывания проходов,
- и мощные боссы, правда – тупые, так что разработав тактику с ними вполне можно справиться.

Кстати, о боссах: перед началом игры Вы можете просмотреть их досье, зайдя в опцию "Files". Там Вы увидите краткое описание всех "наших" и "не наших", сопровождаемое на редкость качественными комиксообразными картинками. Такие же комиксы показывают перед началом каждого уровня, что добавляет уважения к игре.

Так что, если Вам по нраву изящно сделанные игры, но тем не менее со зловещим и кровавым сюжетом и зрелищными периодическими интермедиями, эта игрушка Вам больше всего подойдет.

Управление:

A — прыжок;

B — удар ногой;

C — атаковать когтями;

↑ — удар с вращением; **B + C** — атака на обе стороны;

A, A — вращение в прыжке; **↓ + A** — подкат;

↙(↘) + A — бросок вперед; **A, C** — мощный удар когтями в прыжке

Passwords:

Lev. 2	Mariko
Lev. 3	Silver Fox
Lev. 4	Department H
Lev. 5	Madripoor
Lev. 6	Asano
Lev. 7	The Hudsons

Рейтинг:

Графика — 9

Играбельность — 7

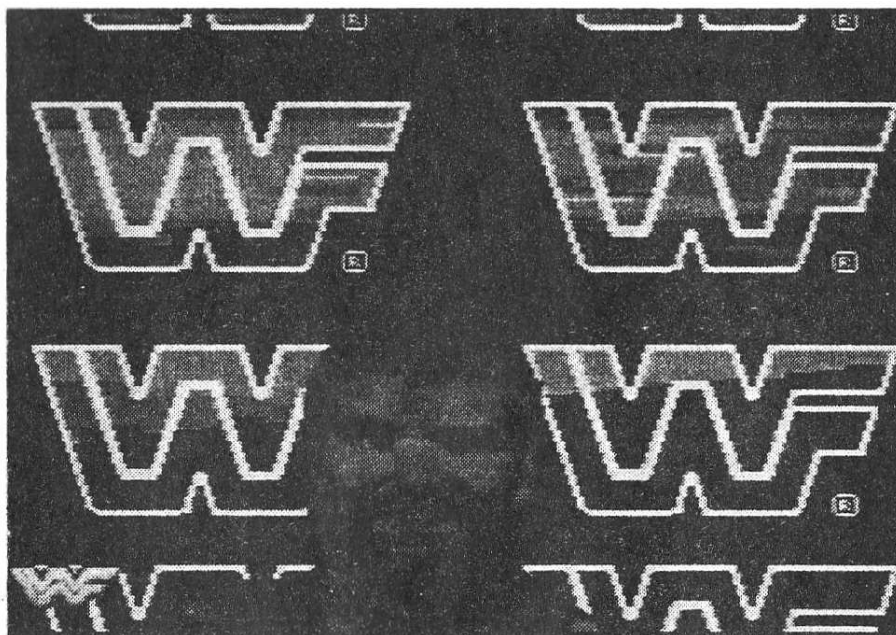
Музыка — 6

Оригинальность — 8

Управление — 6

Итого: 36

WWF RAW



Acclaim, Nowember 1994

Wrestling Game

24 Mbit, 1/4 players

Что такое Реслинг? – спросите Вы. Кто-то считает это театрализован-ным представлением, кто-то – жестоким видом спорта, а кто-то просто видит огромных мужиков, методично избивающих друг друга. Но никто не может оспорить тот факт, что поединки реслеров – настоящее шоу. И это доказывает огромная армия фанатов, которая (во всяком случае в США) обожает своих мускулистых кумиров и не пропускает ни одного их выступления.

Всемирная Федерация Реслинга процветает за счет сверхгигантской популярности этих людей. "Ну и что с того обычному российскому гей-меру?" – следует вполне резонный вопрос. А вот и ответ: человек, имею-щий на вооружении такую штуку как МегаДрайв – запросто может еже-дневно, а точнее – еженощно (ведь поединки проходят по ночам) участво-вать в этих поистине эпохальных битвах на правах любого из реальных звезд реслинга, причем, что характерно: возможно схлестнуться сразу с тремя противниками – людьми (если у Вас конечно есть "учетверитель джойстика"). Поистине незабываемое впечатление, а если уж говорить о зрелищности... лучше просто промолчать – сами увидите.

Иными словами говоря: It's Showtime! Не думаем, что кому-нибудь надо объяснять правила этой свалки. Но если так, для общего сведения – то пожалуйста: выбрав одного из двенадцати персонажей, обладающих

как стандартными возможностями, так и уникальными, для каждого, специальными движениями, Вы должны просто напросто "уделать" вашего оппонента либо оппонентов до потери пульса. Используются для этого любые средства:

- ♦ **руки и ноги — для "легкого" поколачивания,**
 - ♦ **всякие там броски и удушения — для более тяжелых телесных повреждений,**
 - ♦ **можно также разбегаться и просто сшибать противника с ног, а потом — немного попинать, подавить его, пока он в отключке,**
 - ♦ **можно использовать канаты, ограждающие пространство ринга, как средства, придающие дополнительное ускорение,**
 - ♦ **или ткнуть зарвавшегося противнику пятерней в глаза, да и вообще — напрочь выбросить с ринга, а потом спуститься к нему и настучать по голове мусорным ведром,**
- словом — полная свобода действий.

Победа достается тому, кто продержит противника, прижатого к полу, в течение 3-х секунд, отсчитываемых рефери. Но ни один человек в добром здравии столько лежать не будет, поэтому надо его сначала немного поколотить, побросать, попинать, дабы из этого самого "доброго здравия" и вывести. А потом — дело техники. Вот такие дела творятся на нашей небольшой вечеринке. Но небольшая она до тех пор, пока Вы играете в "One player tournament". Попробуйте выбрать "Royal Rumble" или "Survivor Series" — и моментально увидите такой кишмиш, что даже человеку бывалому может стать не по себе. Вот только представьте: на ринг вываливаются все двенадцать бугаев, и начинают без разбору волтузить друг друга направо и налево, не разбирая своих — чужих, и стремясь только к одной цели — остаться на ринге единственным. Да, это зрелище чего-нибудь стоит. А если представить, например, что такая туша, как Йокозупа встает на канаты, тщательно прицеливается, и подпрыгнув падает в самую кучу... Визуальное впечатление — просто отчаянное. Если посмотреть на техническую сторону — тоже мало не покажется:

- *всевозможные удары;*
- *перекидывания;*
- *разбеги;*
- *"объятия" (кто кого);*
- *прыжки;*
- *просто нехорошие приемы-*

все это, при знании комбинаций (хотя найти их не составляет никакого труда), дает человеку, имеющему некоторый опыт в играх — файтингах, очень богатый арсенал способов найти применение своих талантов. И сам ход игры (в целом полностью анархический), очень даже лихо выглядит со стороны. (Кстати — судья тоже не уйдет живым!). Графическое оформление игры в целом неплохое, особенно здорово сделаны заставки с оцифрованными фотографиями бойцов, но на ринге фигурки несколько "оквадрачены" и с цветами — какие-то нелады. Но задний фон со зрителями сделан очень профессионально, анимация тоже отличная, и звуковые эффекты — весьма и весьма... В целом — вещь вполне знаменитая, и любители такого рода игр — не должны быть разочарованы.

Управление.

Основные движения:

A — разбег;

B — удар рукой;

C — удар ногой;

B вплотную к противнику — схватить;

B+C часто в состоянии "объятий" — повышать силу "сжатия",

Z — душиТЬ.

Специальные движения:

Yokozuna: влезть на канаты и сделать ↓, ↓, ↓, +C — Cannon Ball;

Owen Hart: в "сцепленном состоянии" зажать "A", сделать ↑, →, ↓, A отпустить — Dervish;

Doink: около лежащего противника сделать ←, ←, ←, +C — Super Kick;

Luna: около лежащего противника — зажать B, сделать ←, ↓, ↓, B отпустить — Super Splash;

Lex Luger: вблизи от противника зажать B, сделать ↑, ↑, ↓ "B" — отпустить — Mega punch;

1-2-3-Kid: залезть на канаты, сделать: ↑, ↑, ↑, +A — Super Jump;

Diesel: около лежащего противника сделать: ↓, ↓, →, +B — Caber Toss;

Undertaker: ←, →, →, +B — clothesline;

Shawn Michaels: вблизи от противника сделать: ↓, →, →, +C — Drop Kick;

Bam-Bam: залезть на канаты, зажать "A" и сделать: ↑, ↓, ←, →, отпустить A — Head Butt;

Brett Hart: когда противник лежит возле канатов — залезть на ограждение, зажать "B" и сделать: →, →, ↑, B — отпустить — Flip.

Рейтинг:

Графика — 6

Музыка — 6

Управление — 7

Играбельность — 6

Оригинальность — 8

Итого: 33

X-MEN 2



Sega, Noverber 1994

Action

16 Mbit, 1 – 2 Players, 12 stages

Разглагольствовать на тему "Х-Мен'ов" можно уйму времени. Можно очень долго и детально расписывать все перипетии сюжетов, в которых эти темные личности когда-либо принимали участие, можно перечислить все комиксы, написанные о них (а их – сотни), и возносить им славу бесконечно. Но цель этого описания – несколько другая: просто объяснить читателю что из себя представляет игра "Clone Wars" и с чем ее едят (предварительно добавив соль и сахар по вкусу). Так что о предыстории в двух словах – жил был один такой профессор Ксавье. Очень справедливость он обожал, и боролся за нее (справедливость) беспрестанно. Но силенок у него было маловато, хотя, все той же справедливости ради, мозгов в голове хранилось вполне достаточно. И найдя этим ресурсам достойное применение (Ксавье был генетиком), он из отряда добровольцев создает непобедимую команду "рыцарей правосудия", снабдив их, с помощью направленных его умелой рукой мутаций, чудоспособностями, позволяющие этим ребятам во всеоружии встретить нехороших парней. И назвали эту команду **Х-Мен**, т.е. экспериментальные люди. Мутации изменили их внешне и внутренне, и чтобы замаскироваться от неприятностей они взяли себе псевдонимы, теперича широко известные всем, благодаря их свершениям и подвигам. А свершения – прямо скажем, сильны: эти славные человеки постоянно схлестываются со злыми мутантами (которые тоже кой чего умеют), предотвращая на редкость частые попытки захватить нашу планетку. Сама-то игра тут – вот причем: идея ее, как понятно из всего написанного – одолеть всех вышеупомянутых злодеев

(собранных из всех комиксов), и, понятное дело, Землю спасти. Слишком, конечно, тривиально, но что делать – это нелегкая супергеройская обязанность, не выполнив которую – значит опозорить свое честное имя. А "Clone Wars" в подзаголовке означает, что "Phalanx", самый главный и нехороший негодяй, а по совместительству – жуткий мутант, творит невиданное доселе злодейство: обладая способностью изменять свой собственный генетический код, он выращивает клоны наших страшно любимых героев, и натравливает их на местное население, создавая X-Men'ам совсем уж поганую славу. Так что цель проста: пустить в расход мутантов, спасти уже основательно подмоченную репутацию, и впоследствии прославиться в веках (в очередной раз). Все понятно? Так что же вы сидите? Джойстик стынет. Все выглядит примерно так: вам предлагается сыграть в стандартный "Side scrolling Action" с элементами некоей интеллектуальности, и потратить пару-тройку часов на прохождение всего того безобразия, что тут понапихано зловерными программистами. Что же может привлечь к игре человека, который не является жутчайшим и до боли в коленках верным поклонником "X-Men"? Как ни странно – возможности героев и их реализация на уровнях.

Исполнение игры – абсолютно стандартное, хотя нельзя сказать, что плохое. (Прим.автора: наверное, мои "описаловки" стали слишком уж субъективны: столько играно, что встретить что-то действительно новенькое случается очень редко. Хотя, если отбросить все предрассудки – игра хорошая.) Уровни разнообразны, и их – много; графика и музыка – тоже неплохи, правда, ход действия несколько однотипный, но пару приятных исключений и здесь можно обнаружить. (Прим.автора: не знаю почему, у меня возникают нездоровые ассоциации с "Super Metroid". С чего бы это?) Кстати, вот пара заявок для фанатов:

1. Как не удивительно, но факт: музыка на одном и том же уровне меняется в зависимости от выбранного Вами персонажа! (Вот первая оригинальная обнаруженная фенька).

2. Спустя некоторое количество игрового времени, Вы будете сражаться против "Magneto" и победив его присоедините к своей команде!!! Это уже гораздо веселей. Ладно. Общее впечатление от всей этой каши Вы, наверное, получили, теперь – переходим к более конкретным вещам. Как уже наверное понятно, игра представлена видом сбоку, и перемещаясь по игровому пространству Вы должны благополучно доставить "контролируемого" персонажа к выходу с уровня, при этом проходя по всяческим лабиринтам, ломая стенки, переключая рубильники и все такое прочее. И, без чего конечно не обойтись, придется сражаться со всякими "добрыми" ребятами, которые представлены редкостным разнообразием форм. Да, в конце уровня обычно случается босс, которого нужно отправить в ад, и надо отдать должное создателям игры – боссы сделаны крайне здорово. Одна небольшая странность: в играх такого рода обычно нужно собирать десятки предметов, о назначении которых догадываешься слишком поздно. Здесь этого нет. Единственным собираемым чем-либо тут являются молекулы ДНК (DNA по-ихнему), пополняющие жизненную шкалу. Между уровнями Вам предоставляется информация о следующей зоне, что на ней мол делать надо, и кого убивать. Можете смело

проматывать текст – игра понятна и так. Но есть еще одна приятная мелочь: в том же межуровневом пространстве Вы можете поменять героя, так что коли не получается этим – попробуйте того. А теперь – пора наконец представить главных действующих лиц.

X-Men, которые все умеют:

Wolverine (ну естественно – на первом месте) – знаменитейший "Hero", приобретший свою славу благодаря паре троек сверхпрочных адамантиновых (это – металл такой) коготков, которыми всех рубит на части без малейших угрызений совести. В игре его способности – лазить по стенам и потолку, делать сальто (с, с), специальное движение – удар с размаху когтями. Если его энергия снизилась ниже третьего снизу деления – он ее восстанавливает по прошествии некоторого тайма.

Beast – здоровенный зверообразный бугай землистого окраса, наделенный огромной физической силой. Может цепляться за стены и висеть там. Довольно быстро двигается, что весьма странно при его-то габаритах. Специальное движение – вызов землетрясения методом удара кулачищами по грунту. При полной энергии – в разные стороны разлетаются энергетические волны, поражающие врагов.

Nightcrawler – симпатичный чертяка, эдакий небольшой Мефистофель, самый (наряду с Wolverine и Gambit) полезный в игре персонаж. Свободно гуляет по стенкам и потолку, делает сальто (с, с), и замечательно телепортируется в сторону нажатия джойстика. (Энергию для телепорта нужно копить, зажав кнопку "А".)

Cyclops – человек классически суперменского вида, пыряющий врагов лазером из "третьего глаза" на лбу. Главное достоинство (и единственное притом), возможность направить лазер под любым углом. (Его тоже нужно копить). Другого оружия и способностей не имеет, т.е. рукопашный человек.

Gambit – эдакий элегантный господин в плаще и треуголке, но тем не менее – с дубьем огромным и большим, которым всех и охаживает. Кроме того швыряется картами, которые в его руках становятся грозным оружием (их также можно кидать в любом направлении, и тоже нужно копить энергию).

Psylocke – перекаченная девка с лиловыми волосами и милым мечом с удивительно большим радиусом действия. Довольно быстрая, может прыгать по стенам, и в случае больших неприятностей использовать против кого-нибудь энергетический кинжал. Специальные движения – сальто (С, С), вращение с мечом (С, В), подкат (У +С).

Magneto – подозрительно малиновый мужик в специальном шлеме, скрывающий ото всех его наглую физиономию. Стреляет плазмой во всех, кого достанет, передвигается крайне неспешно, но иногда, пущего прикола ради и полетать может (С, А). Очень высоко прыгает, суперспособность у него – выпускать огромный плазменный шар (орудие массового уничтожения).

Все эти ребята предоставлены в полное ваше распоряжение, и теперь зависит от Вас, смогут ли они разобраться с обильными неприятностями, или нет. Но на тот случай, если возникнут трудности, вот вам несколько несложных "читов", которые призваны облегчить участь рядового игрока.

Cheats: (Все делаются в "Pause")

- 1) ← +C, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, →, C, → +C – level select (выбор уровня: привыкайте!)
- 2) ↑+B, ↑, →, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑, B, ↑+B – Invincibility (бессмертие)
- 3) ↓ +C, ↑, ←, ↑, →, →, C – 99 lives (жизней, то есть)

Управление:

A – магия; B – удар; C – прыжок

Рейтинг:

Графика – 7

Играбельность – 10

Музыка – 7

Оригинальность – 4

Управление – 8

Итого: 36

ZERO KAMIKAZE SQUIRREL



Sunsoft 1994

Action/platform

16 Mbit, 1 player

Sunsoft – всегда придерживался уровня "выше среднего". И вот на Ваш суд представляется очередной их мегахит – шикажнейше сделанная "платформа" для детей – Zero. Идея игры типична – пройти n-ное количество уровней и заломать столь же n-ное количество боссов.

В принципе – ничего особенного, но оформление самой игры – просто замечательное. Цветовая гамма – насыщена до невероятных пределов, все персонажи сделаны в прекрасной псевдотрехмерной форме, анимация просто идеальная. Немного портит общее впечатление убогенькая музыка, но в целом все это выглядит весьма и весьма приятно. Стоит упомянуть только явное подражание "Aero the Acro-Bat", но это не столь удивительно, если знать, что Zero и Aero – герои какой-то одной песни.

Сюжет: по неизвестным причинам на родине Zero случились какие-то неприятности, требующие его немедленного прибытия. Но Zero находится на службе у злодея Ector'a, который ни за что не хочет отпускать его на родину, и грозит разрывом контракта. Zero, как принято у всех камикадзе, естественно не послушался своего босса, и утянув самолет, отправляется домой. Но Ector замечает пропажу и воспользовавшись здоровенной зенитной пушкой, сбивает самолет, заставив пилота брести на своих

двоих. Теперь у Zero неприятности с двух сторон: дома проблемы, и нового врага нажил. А еще земли, по которым он путешествует, населены всяческими гадами ползучими, летучими и прочими – не развернешься, одним словом. Благо наш лихой герой обладает способностями, здорово отличающимися от возможностей обычной белки:

- *он весьма неплохо обращается с нунчаками и сюрикенами;*
- *может очень почетно планировать, если спрыгнет с какой-либо, высоко от земли расположенной, точки;*
- *делать просто зловещее "сониковское" сальто в воздухе с аналогичными последствиями.*

Итак, приключение начинается!

Самолет упал на берег моря, и выбравшись из него, Zero начинает свое продвижение вперед. Берег густо заселен крабами, парнями с пропеллерами на голове и ... взбесившимися кинокамерами! В небольших лужичках неторопливо курсируют туды-суды электрические угри, короче все как надо. Идея – добрести до конца зоны, собрав по ходу дела все, что можно собрать, и избежать смерти от рук, лап, клешней и пропеллеров негодяев.

Второй уровень – такой же по сути, но не по содержанию: здесь Zero ищет выход из некоей пещеры, которая содержит в себе тысячи яйцеобразных животных, тех же "вентиляторщиков" и кое-кого покрупнее. Имеются в виду ребята, что сидят внутри роботов – пауков, ползающих по стенам. Они тут идут как боссы, и убивать их, следовательно, нужно довольно долго. Но не очень.

Из пещеры камикадзе попадает в некий **тоннель**, проложенный сквозь действующий вулкан. Следовательно, горящая лава кругом, и падать в нее – сами понимаете, не безопасно. Этот уровень полон врагов:

- ♦ **тут и роботы, стреляющие всем, чем можно;**
- ♦ **и летучие мыши;**
- ♦ **и шахтеры с кирками – добывать им, понимаете-ли, мешают!**

А еще тут где-то стоит здоровущая машина для перемолки руды, с конвейерами и подъемниками. Если туда (в машину) попасть, вы увидите прискорбное зрелище переработанного Zero. А еще кто-то в скафандре (весьма боевом), похожий на карикатуру Метроида (если Вы поняли, о ком идет речь), охраняет выход из тоннеля. И у этого дядьки есть небольшой, но весьма действенный огнемет, посему – лучше быть поосторожнее.

Выйдя из тоннеля Zero видит довольно **бурный поток**, который перейти ну никак невозможно. Хорошо, что у берега оказался катер, в который можно забраться и преодолеть водную преграду. И вот, совершив сие, Zero плывет по реке. На пути его – в огромном количестве воронки водоворотов, затягивающие все, проплывающее мимо, бревна, которые нужно перепрыгивать, и некоторое число "человеков-амфибий", стремящихся во что бы то ни стало прокатиться на Вашем катере, и этим самым весьма ухудшающие его маневренность.

Преодолев все эти смешные для истинного самурая препятствия, Zero попадает, наконец, в родной **лес**. Но как разительно он изменился в последнее время! Все те же вентиляторные ребята – просто оккупировали

родные места. А еще некоторые нехорошие дровосеки с бензопилами устраивают небольшую вырубку деревьев! Ну, здорово! А в конце зоны какой-то обалдевший родственник решает разобраться с Zero окончательно. Его победить совсем не сложно, но почему вдруг все так на него взъелись? Порасспросив изрядно поколоченную белку, Zero узнает, что всё безобразие затеяно никем иным, как добрейшей души человеком – Ector'ом, который, в свободное от работы время, похитил одного из друзей (или подруг) детства Zero.

Да – решил наш великий и кровавый камикадзе – не хорошо, стало быть надо отомстить. Но отомстить – не так уж и легко. Ector обосновался на **фабрике**, куда добраться можно, исключительно переплыв реку, зеленую от отходов, сбрасываемых фабрикой. Ну что ж, мы и не такое видели. Снова в катер, и снова – на бешеной скорости прыжки через бочки и увороты от нехороших ребят. Ну вот, наконец и фабрика. На ней кипит работа: прессы опускаются и поднимаются, оборудование для ошкуживания стволов деревьев – включено на полную мощность, из многочисленных дыр в трубах вырывается горящий газ, ад да и только. Предварительно изничтожив несметное скопище местных пролетариев, Zero встретится по очереди с почти что всеми предыдущими боссами, хотя появится и один новый персонаж – адский дровосек с огромным топором, которым он весьма метко швыряется.

Заломав всех этих недругов Вы освободите "друга детства" и придет пора вплотную заняться начальником. Убивать его надо так: по началу – отбивайте в него его же бомбы, которые он умелой рукой в Вас пошвыривает. Потом он свернется в клубок и примется летать по экрану. Тут придется воспользоваться нунчаками. Когда у Ector'a останется ну совсем уж мало энергии, он встанет в углу экрана, закрывшись щитом из трех блоков. Прыгнув на "друга детства" – Вы будете подкинуты очень высоко вверх, и если оттуда плавно опуститься Эктору на голову, и проделать это раза четыре – он откинет копыта, и Вы выйдете победителем из этой кровавой, но справедливой схватки.

Full cheat Guide for Zero

В "Pause" A, C, →, A, B – переключение уровней

В "Pause" B, ↑, B, B, A – бессмертие

В "Pause" ↓, A, B – бесконечные сюрикены

В "Pause" B, A, B, ↑ – 99 жизней

В "Pause" , →, ↑, B, A, ↓, ↑, B, ↓, ↑, B – все это, причем сразу.

Управление:

A – сюрикен;

B – прыжок;

С — подзорная труба;
В, В — сальто;
В+ ↓ — пунчаки;
В прыжке С — изменить направление полета

Рейтинг:

Графика — 8

Музыка — 6

Управление — 6

Играбельность — 8

Оригинальность — 7

Итого: 35

ZERO TOLERANCE



Accolade / Techno Pop nowember 1994

3D Action / snooting Game

16 Mbit, 1/2 players (по кабелю), 38 stages

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

Что можно сказать? Драйв не имеет в своем нутре специального процессора для трехмерных построений. Поэтому мы были очень приятно удивлены качеством 3-D графики в этой игре. Конечно, цвета и квадратики несколько портят общее ощущение, но, в целом, сам трехмерный синтез "Background'a" сделан очень грамотно, и за счет уменьшения игрового экрана (без жертв, извините, ну никак не получается) игрушка абсолютно не тормозит. Это о хороших ее сторонах. Плохо же то, что она

абсолютно неинтеллектуальна — знай, долби себе всех, кого не увидишь. Все двери открываются сами собой, не нужно искать предметы, позволяющие заглянуть в скрытые уголки уровней, просто — обычная убивалка. Ход игры: Управляя персонажем, который, в отличие от того же "Doom", может выполнять кроме стандартных движений (поворот, идти, выстрел, смена оружия) еще и специальные, например, подпрыгнуть или присесть, Вы очищаете уровень за уровнем от нехороших "Alien'ов". Естественно, собираете оружие (пистолет, винчестер, огнемёт, лазер, пистолет с лазерной наводкой, базука и еще куча подобных штук), и другие предметы, призванные помочь Вам преодолеть все трудности пути. К этим предметам относится "Bioscanner" позволяет видеть на радаре всех врагов сразу, "Bullet Proofest" — бронежилет, огнетушитель и прочие жуткие прикормки. Ориентироваться в игре можно двумя способами: по радару (показывает близлежащую местность, находится внизу экрана) или карте (показывает весь уровень целиком, выводится кнопкой "START"). Переход с уровня на уровень осуществляется с помощью лестницы или лифта, после того как все враги уничтожены. Число оставшихся в живых врагов показывается счетчиком, находящимся в левой части экрана, а в правой, соответственно, находится показатель жизненной энергии, восстанавливаемой с помощью аптечки. Во время игры Вы просто посещаете все помещения, обозначенные на карте, и систематично отстреливаете плохих ребят. Они обозначены на радаре красными точками, и при появлении в зоне видимости — издают характерный звук, что радует, т.к. нельзя застать игрока врасплох. Вариаций врагов немного — всего видов, наверное, восемь, но это компенсируется частенько просто огромных их числом (и, причем одновременно). Так что Ваш спусковой палец здесь не найдет долгожданного отдыха — работы хоть отбавляй. Стоит заметить, что уровень "приближения к реальности" в этой игре гораздо выше, чем например, в "Wolfenstein 3D" на Super Nes: помещения отличаются довольно сложной конфигурацией, освещение неравномерно, и с врагами сражаться малость поинтереснее (специально для фанатов "Mortal Kombat": если сзади пристреливаемого вами врага — стена, вы можете видеть, как после Вашего попадания его внутренности плавно стекают по плоскости вниз). Да, кстати: если попали под обстрел — опасайтесь потерять ориентацию: ударная сила пули частенько разворачивает Вас в совсем неожиданном направлении. Игра состоит из трех больших миссий, разделенных по уровням (этажам), после прохождения этажа — дается пароль.

Первая миссия — освободить вышеуказанную станцию от пришельцев. Она скорее тренировочная, чем "настоящая": враги не очень свирепствуют, лабиринты не сложны и единственная проблема заключается в боссе, которого, впрочем, нетрудно успокоить непрерывной стрельбой из "винтореза".

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 1) Игра просто набита довольно качественной оцифрованной речью, чего нельзя сказать о музыке. Поэтому первое лучше всегда включать, а второе наоборот.
- 2) Несколько смущает опция "two players game with A cable". Что это? Может быть, как в "Doom'e", Death Match? Если есть возможность – то стоит проверить.
- 3) Откровенно радует динамичность самого процесса, но все же маленький экран здорово раздражает. Хотя человек может привыкнуть ко всему...

Passwords:

LEVEL 1

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1 DOCKING BAY1 | 8 GREENHOUSE 1 - |
| 2 DOCKING BAY 2 -DDqbtLng | WPMds\Os2 |
| 3 BRIDGE 1 -HFr8vtJug | 9 GREENHOUSE 2 -DF)d-/)qh |
| 4 ENGINEERING 1 -HHbd-*)ug | 10 GREENHOUSE 3 - |
| 5 ENGINEERING 2 -bv3duz*)mw | LjK6*)/FB |
| 6 ENGINEERING 3 -bLbdu*)mw | 11 BRIDGE 2 -P!L6*)/FB |
| 7 ENGINEERING 4 -HvYdu*)mw | 12 REACTOR 1 -HDpb*/OgF |
| | 13 REACTOR 2 -HH6d-*)vg |

LEVEL 2

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

LEVEL 3

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1 BASEMENT 1 - | 8 BASEMENT 8 - |
| bnL9m*Knh | GN6fEvJOQ |
| 2 BASEMENT 2 - aLqZk9Jcx | 9 BASEMENT 9 - Dir9XtJgF |
| 3 BASEMENT 3 - PvoZ5tPvi | 10 BASEMENT 10- |
| 4 BASEMENT 4 - HjJ95/LuF | ?L6/VtJh! |
| 5 BASEMENT 5 - L!)95/5my | 11 BASEMENT 11 - |
| 6 BASEMENT 6 - 6HLfntJGz | Op69QsJgj |
| 7 BASEMENT 7 - ctafErJM7 | 12 BASEMENT 12 - The |
| | final section! |

Управление:

A+ ↑ - прыгнуть;

←, → — поворот;
↓/↑ — идти назад/вперед;
C — смена оружия;
A+ ↓ — сесть;
B — выстрел;
Start — карта

Рейтинг:

Графика — 8

Музыка — 2

Управление — 9

Играбельность — 9

Оригинальность — 9

Итого: 37

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Lucas Arts 1993, Konami 1993

Action

16 Mbit, 1/2 players, 55 stages

Кто-то в восторге от "Соника", кто-то уважает "леталки", встречаются также индивидуумы, молящиеся на стратегию. Но есть еще одна группа населения, практически не затронутая вниманием – это любители ужасиков. И для этих граждан, злонамеренные "написатели игр" стараются изрядно. И вот результат на лицо (или на лице?) – в каждой из более или менее известных игр, встречается одинокий монстр, ввергающий в ужас коллективный разум. А представьте себе игру где все монстры, когда-либо виденные вами, бродят по небольшому городку в поисках местных жителей! Представили? Значит Вы можете догадаться, что такое "Zombies". Вид сверху, маленькие фигурки, спасти кого-то надо... зато сколько разных тварей-то кругом! Здесь есть все:

- конечно, зомби,
- оборотни,
- гуманоиды и люди-рептилии,
- вампиры,
- демоны,
- подземные червяки-каннибалы,
- гигантские муравьи,
- детишки-маньяки,
- ядерная слизь...

список можно соорудить страниц на пять. Откуда они взялись – неизвестно, фигурирует только изредка некий доктор Тонг, и на него ложится основное подозрение. В чем? – спросите Вы. Да оглянитесь же вокруг! Весь город заполнен толпами чудовищ, которые охотятся на добропорядочных людей с целью одной единственной – сожрать. И выбрав одинокого воина (либо одинокую воинственную девушку или что еще лучше, уже не одиноких их вдвоем) вы изо всех сил стараетесь спасти тупых сограждан от назревающего кошмара, в который они (что поделаешь – взрослые), естественно, не верят. Вот в этом суть данного произведения. Немного примитивно? Ошибочка. Опустив количество и разнообразие врагов, упомянем лишь, что изначально сограждан на уровне – 10. Сколько спасете, столько на следующем уровне и будет. Ну что, легче? А уровней – целых 55! Игра, иными словами, учит "perfection'y", т.е. безукориз-

ненному прохождению. Дабы победить монстров – одних ног да рук – маловато. Приходится использовать специальное оружие, традиционно и совсем нетрадиционно принятые для уничтожения "нечистой силы".

Изначально Ваш герой вооружен пистолетом, стреляющим святой водой. Но это средство крайне слабое, и крутых ребят из него не завалишь. Посему в ходе игры Вам нужно собирать все новые и новые виды оружия:

- 1) огнетушители,
- 2) тарелки-вилки-ножички,
- 3) газонокосилку (лучшее средство против колючей травы),
- 4) базуку (ломает стены и вышибает двери),
- 5) распятия, и еще пару тысяч наименований различных приспособлений, призванных снести головы, щупальца и клешни всем, кто осмелится встать на пути наших весьма даже замечательных "спасателей".

Кроме того, существует возможность собирать и использовать предметы не оружейного свойства, но все равно очень полезные в хозяйстве. Это:

- ⇒ кроссовки (быстро бегать позволяют),
- ⇒ ключи (надеюсь понятно, зачем они нужны),
- ⇒ аптечки,
- ⇒ мега-бомбы,
- ⇒ мутагенные препараты (иногда тоже хочется побыть монстром, сильным и неуязвимым).

Одна беда – в воду ну никак не хочет лезть!) и много прочего оборудования.

Суть игры – в обходе местности по радару в поисках несчастных горожан, захождению во всякие помещения и исследованию всех подозрительных мест. Иногда попадаются очень серьезные лабиринты, которые никак не пройти без помощи базуки, или без бензопилы невзначай прогуливающегося неподалеку Джейсона. Встречаются и заморочки в виде боссов, не убив которых – вы не получите ключа от двери, за которой томится в безысходном ожидании лучший друг человека – повар.

Также массово присутствуют тайные проходы в стенах, приводящие порой не к призу, а к кончине верной. (но все равно, разведка – штука необходимая). Особенно хочется заметить, что игра сделана до неприличия смешно. Грешно потешаться над ближними своими, но осмелимся утверждать, что после "Червяка" и "Бугермэна" это наиболее прикольная игра из всех возможных. А в целом – просто удивительно, как программисты, оперируя в целом скромненькими средствами, соорудили малюсенький мегахит.

На наш взгляд, это одна из лучших игр для драйва, сделанных в последнее время. Все.

Passwords:

Lev. 5 RYZJ

Lev. 29 LNKX

Lev. 9 GBRS

Lev. 33 TDHJ

Lev. 13 DCFK

Lev. 17 CMLH

Lev. 21 XQBZ

Lev. 25 LLNN

Lev. 37 BKVR

Lev. 41 BZPM

Lev. 45 BNYZ (10 заложников!)

Пароль, позволяющий поглядеть на создателей игры – QSDZ

Управление:

A – выстрел;

B – применить предмет;

X – менять оружие;

Y – выбор предмета

Рейтинг:

Графика – 7

Музыка – 8

Управление – 9

Играбельность – 9

Оригинальность – 10

Итого – 43

Оглавление

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ.....	4
ANDRETTI RACING.....	8
ANIMANIACS	11
ATP TOUR.....	14
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	16
BATTLE TOADS	19
BEYOND OASIS (THE STORY OF THOR).....	22
BATTLETECH.....	26
BOOGERMAN.....	33
BUBSY 2.....	39
CAESAR'S PALACE.....	42
CHEESE CAT-ASTROPHE	47
COYOTE VS ROAD RUNNER: DESERT DEMOLITION.....	49
DRAGON	51
JUDGE DREDD.....	55
EARTHWORM JIM	58
THE EXO SQUAD	64
LETHAL ENFORCERS 2	67

GENERATIONS LOST.....	70
MARKO'S MAGIC SOCCER.....	73
MICRO MACHINES 2	76
MORTAL KOMBAT 3.....	79
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS.....	92
PRIMAL RAGE	95
THE PUNISNER.....	102
RANGER-X (EX-RANZA)	105
RISTAR.....	107
ROAD RASH 3.....	110
SAMURAI SHODOWN (SAMURAI SPIRITS)	113
SEA QUEST.....	117
THE SECOND SAMURAI.....	121
SKELETON CREW	124
SONIC & KNUCKLES (SONIC 4).....	127
STARGATE.....	130
BARE KNUCKLE 3 (STREET OF RAGE 3).....	134
SUPER STREETFIGHTER 2.....	142
TINY TOON ADVENTURES ACME ALL STARS	148
TOUGHMAN CONTEST	151
TRUE LIES	156
WARLOCK	161

WOLVERINE.....	164
WWF RAW.....	167
X-MEN 2	171
ZERO KAMIKAZE SQUIRREL.....	175
ZERO TOLERANCE	179
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS.....	184
ОГЛАВЛЕНИЕ	187

“ИЗДАТЦЕНТР”. Лицензия № ЛР 064326 от 27.11.95.

Подписано в печать 03.01.96

Формат 60×90/16. Усл. печ. л. 12,0.

Тираж 10 000 экз. Заказ №642.

Отпечатано в типографии АО “АСТРА–СЕМЬ”,
121019, Москва, пер. Филипповский, 13.



Teplostar

"ТЕПЛОСТАР"

*КАРТРИДЖИ
АКСЕССУАРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ К*

SEGA

и других телевизионных приставкам.

Большой выбор. Оптом.

тел. 237-64-14 237-50-36

Contents

- ANDRETTI RACING
- ANIMANIACS
- ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS
- BATMAN & ROBIN
- BATTLETECH
- BATTLETOADS
- BOOGERMAN
- BUBSY 2
- CAESAR'S PALACE
- CHEESE CAT-ASTROPHE
- DESERT DEMOLITION
- DRAGON
- EARTHWORM JIM
- EXO SQUAD
- GENERATIONS LOST
- JUDGE DREDD
- LETHAL ENFORCERS 2
- MARKO'S MAGIC FOOTBALL
- MICRO MACHINES 2
- POWER RANGERS
- PRIMAL RAGE
- PUNISHER
- RANGER X
- RISTAR
- ROAD RACH 3
- SAMURAI SHODOWN
- SEA QUEST
- SECOND SAMURAI
- SKELETON KREW
- SONIC & KNUCKLES
- STARGATE
- STREETS OF RAGE 3
- SUPER STREET FIGHTER 2
- BEYOND OASIS (THE STORY OF THOR)
- TINY TOON ADVENTURES ACME ALL-STARS
- TOUGHMAN CONTEST
- TRUE LIES
- WARLOCK
- WOLVERINE
- WWE RAW
- X-MEN 2
- ZERO KAMIKAZE SQUIRREL
- ZERO TOLERANCE
- ZOMBIES

MORTAL KOMBAT 3

SEGA