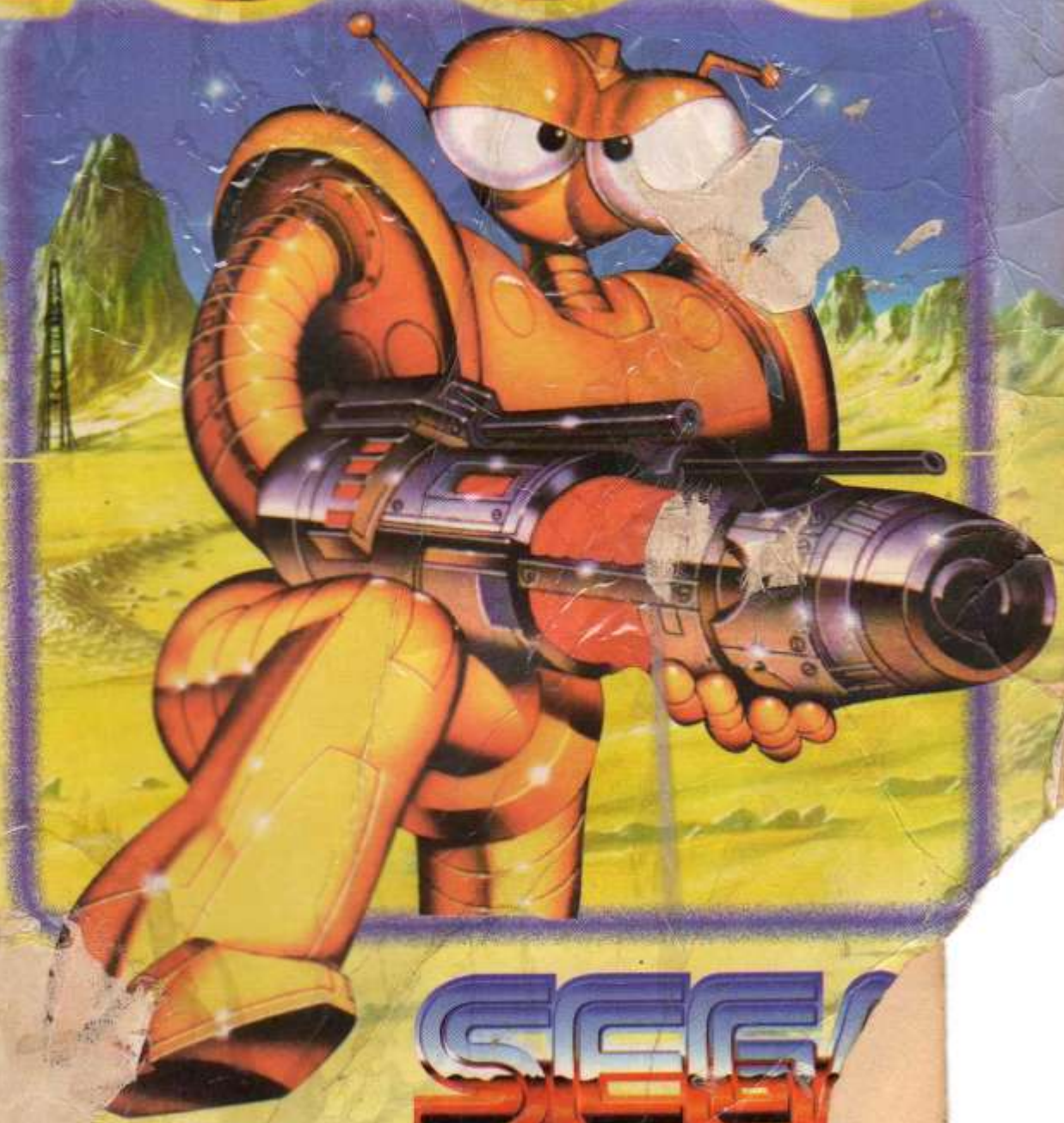
SIMBA'S 1000 игр для SEGA

1000 ИГР



SEGA

СЕКРЕТЫ-КОДЫ-ПАРОЛИ

1000 игр для
Sega Mega Drive II
(Genesis)

**Секреты, полные описания,
коды, пароли и
советы по прохождению**

**«Эксклюзив»
Санкт-Петербург
1999**

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

Книга напечатана по заказу фирмы **Simba's**

С 30 1000 игр для 16 битных приставок SEGA («Sega Mega Drive II» и «Sega Genesis») – СПб, Эксклюзив, 1999, – 512 стр.

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

© Составление Е.Бойков, А.Кевлюк, В.Котловский, А.Мальцев, 1999
© Перевод Е.Бойков, И.Гуру, С.Захаров, Ю.Чихачев, 1999

ISBN 5-8308-0103-5

Предисловие

Книга "1000 игр для Sega" предназначена для того, чтобы помочь вам добиться высокого уровня в ваших любимых играх, которого вы еще не достигли. Как и все книги серии "Sega", она является очередной ступенькой для повышения игрового мастерства. Использовать книгу "1000 игр для Sega" можно:

1. В качестве описания игр, которых у вас еще нет. Возьмите себе за правило: прежде, чем покупать игры, познакомьтесь с ними через книгу.
2. В качестве руководства по практическому использованию кодов, паролей и секретов. Как успешно проходить уровни? Вы узнаете все подсказки и потайные места в игре о которых без книги догадаться невозможно
3. В качестве повышения вашего интеллекта..

Отдельные игры в этой книге даны только в виде ревью, но к концу года наши крутые геймеры опишут их подробно и мы издадим новую книгу.

Играйте, развлекайтесь!

Издатели.

Ваши отзывы и пожелания направляйте по адресу:
191025, г.Санкт-Петербург, а/я - 15 Кевлюку А.А.
или тел/факс: (812) 327-13-60, 440-51-30
или neva-vizit@peterlink.ru

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
688 Attack Sub	5
Городской Центр видеоигр информация	6
Aaahh!!! Real Monsters	10
Abrams Battle Tank	10
Addams Family	10
Addams Family 2	10
Adventure Boy	11
Adventures in the Magic Kingdom	11
Adventures of Batman & Robin	11
Adventures of Mighty Max	11
Aero the Acro–Bat	11
Aero the Acro–Bat 2	20
Aero Blasters	21
Aerobiz	21
Aerobiz Supersonic	21
After Burner	21
After Burner 2	21
Air Battle (G–Log Air Battle)	21
Air Blasters	22
Air Diver	22
Air Wolf	22
Aisle Lord	22
Aladdin	22
Aleste (M.U.S.H.A)	23
Alex Kidd in the Enchanced Castle	23
Alien 3	24
Alien Soldier	24
Alien Storm	24
Aliens vs. Predator	24
Alisia Dragoon	25
Altered Beast	25
Amazine Tennis	26
American Gladiators	26
Andre Agassi Tennis	26
Andretti Racing (Mario Andretti Racing)	26
Animaniacs	28
Another World (Out of This World)	28
Aquatic Games (The)	28
Arch Rivals	29
Arcus Odyssey	29
Argentina 98	29
Ariel: the Little Mermaid	29
Arnold Palmer Tour Golf	30
Arrow Flash	30
Art Alive	30
Art Fighting	30
Asterix 1	30
Asterix 2	31
Asterix and the Power of the Gods	31
Athlete Power	31
Atlanta 96	31
Atomic Robo-Kid	31
Atomic Runner	31
ATP Tour Championship Tennis	31
Avengers	32
Awesome Possum	32
Ayrton Senna's Super Monaco GP2	32
B.O.B.	32
Baby's Day Out	39
Back to the Future 3	39
Bad Omen	40
Ball Jacks	40
Ballz	44
Barbie: Vacation Adventure	49
Bare Knuckle (Streets of Rage – 1)	49
Bare Knuckle 2	50
Bare Knuckle 3	50
Barkley: Shut Up and Jam	50
Barkley: Shut Up and Jam 2	50
Barracuda	51
Bart Simpson vs. the Space Mutants	51
Bart's Nightmare (Simpsons)	51
Bass Masters Classics	51
Batman	51
Batman & Robin (The Adventures of Batman & Robin)	52
Batman Forever	52
Batman Returns	53
Batman: Revenge of the Joker	56
Battle Frenzy (Blood Shot)	58
Battle Master	58
Battle Squadron	58
Battlemania	58
Battletech	58
Battletoads	59
Battletoads & Double Dragon	60
Beast Ball	60
Beast Wrestler	60
Beauty and the Beast	61
Beavis and Butt-Head	61
Beethoven	61
Best of the Beast: Championship Karate	61
Beyond Oasis	61
Bill Walsh College Football	62
Bimini Run	62
Bio-Hazard Battle (Crying)	62
Bionic Commando	62

Black Hole Assault 62
Blades of Vengeance 62
Blockout 63
Blood Shot (Battle Frenzy) 63
Body Count 63
Bonanza Brothers 63
Bonkers 64
Boogerman: A Pick & Flick Adventure 64
Boxing 64
Boxing Knock Out 64
Boxing M.Ali 64
Boxing Legends of the Ring 64
Boy Soccer Team 3 65
Bram Stocker's Dracula (Dracula) 65
Brandish 66
Breach 66
Breakthru! 66
Brett Hull Hockey'95 66
Bros 66
Brian Lara's Cricket 66
Brutal Football 66
Brutal: Paws of Fury 66
Bubba'n'Stix 67
Bubble & Squeak 67
Bubsy the Bobcat 67
Bubsy 67
Bubsy 2: Defines Delays 67
Bubsy 3D 68
Buck Rogers: Countdown to Doomsday 68
Budokan 68
Bugs Bunny 68
Bulls vs. Blasers 68
Bulls vs. Lakers and the NBA Playoffs 69
Burning Force 69
Buster Douglas Boxing 69
Busytown 69
Cadash 69
Caesar's Palace 69
Cal Ripken Jr Baseball 70
Caliber .50 70
California Games 71
Cannon Fodder 71
Captain America & the Avengers 75
Captain Lang (Pirates 2) 75
Captain Planet 75
Castelvania 3 76
Castelvania: Bloodlines 76
Castelvania: the New Generation 77
Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse 77
Centurion: Defender of Rome 78
Chakan 78
Chakan: the Forever Man 81
Champions World Class Soccer 82
Championship Bowling 82
Championship Pool 82
Championship Pro-Am 82
Championship Soccer '97 82
Chaos Engine 1 (Soldiers of Fortune) 82
Chase H.Q. 2 82
Chess Master 2100 82
Chester Cheetan: To Cool To Fool 82
Chester Cheetan: Wild Wild Quest 82
Chi Chi's Pro Golf 83
Chiki-Chiki Boys 83
China Warrior 83
Chingis Khan 2 (Genghis Khan 2) 83
Chop Lifter 3 83
Chuck Rock 83
Chuck Rock 2 83
Clay Fighter Tournament Edition 1,2 83
Cliffhanger 84
Clockwork Knight 84
Clue 84
Coach K's College Basketball 84
Cobra Command 84
College Football "94 84
College Football "95 84
College Football "96 84
College Football "97 84
College Football's National Championship 84
College Football's National Championship 2 84
College Slam 84
Colors of modern rock 85
Colums 1-3 85
Combat Cars 85
Comix Zone 85
Contra Hard Corps 86
Cool Spot 1 86
Cool Spot 2 (Spot Goes to Hollywood) 88
Cool World 88
Corporation 88
Cosmetics (Cosmic Spacehead) 89
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) 89
Cosmic Spacehead 89
Cosmetics 89
Crack Down 89
Crash Dummies (Incredible Crash Dummies) 89
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 89
Crusader of Centy Cyberball 89
Crystalis 90
Curse 90
Cutthroat Island 90
Cyber Ball 90
Cybercop 91
Cyborg Justice 91
D.J.Boy 92
Daffy Duck in Hollywood 92
Dangerous vs. Seed 92

Danny Sullivan's Indy Heat (Indy Heat) 92
Dare Before Christmas 92
Darius 2 92
Dark Water (The) (Pirates of Dark Water) 92
Dashin' Desperadoes 93
David Robinson's Supreme Court Bas ketball 93
Daviol Crane's Amazine Tennis 93
Davis Cup Tennis Tour 93
Daytona 93
Deadly Moves 93
Death and Return of Superman (The) 93
Death Duel (The) 94
Decap Attack 94
Defenders of Oasis 94
Demolition Man 102
Desert Demolition (Road Runner) 103
Desert Strike: Return to the Gulf 103
Devil Crash (Drago's Furry) 103
Dick Tracy 103
Dick Vital's "Awesome, Baby" 104
Dino Dini's Soccer 104
Dino Land 112
Dinosaurs for Hire 113
Disney's Aladdin 113
Donald in Maui Mallard 113
Doom Troopers 113
Double Dragon 2: the Revenge 114
Double Dragon 3 114
Double Dragon 5 114
Double Drible 114
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine 114
Dracula (Bram Stocker's Dracula) 115
Dragon Ballz 115
Dragon Warrior 115
Dragon Warrior 2 115
Dragon: the Bruce Lee Story (Dragon Lee) 115
Dragon's Revenge 115
Dragon's Fury 116
Dragon's Maze Palace 116
Duck Tales 116
Dune 2: the Battle for Arrakis 116
Dungeon & Dragons: Warriors of Eternal Sun 118
Dungeon Magic 118
Dyna Brothers 2 118
Dynamite Duke 118
Dynamite Headdy 119
E - S.W.A.T. 119
EA Hockey 119
Earnest Evans 119
Earth Defence 119
Earthworm Jim 120
Earthworm Jim 2 120
Ecco the Dolphin 121
Ecco 2:the Tides of Time (Dolphin 2) 130
Ecco Junior 131
El Viento 132
Elemental Master 132
Escape from Mars Starring Taz 132
ESPN Baseball Tonight 132
ESPN National Hockey Night 132
ESPN Speed World 132
Eternal Champions 132
European Club Soccer 133
Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing 133
Ex-Mutant 133
Ex-Ranza (Ranger X) 133
Exo Squad (The) 134
F - 1 Grand Prix 134
F-15 Strike Eagle 134
F-15 Strike Eagle 2 134
F-22 Interceptor 134
F - 117 Night Storm 135
Face of the Enemy 136
Faery Tale Adventure (The) 136
Family Feud 136
Fantasia 136
Fantastic Dizzy
(Fantastic Adventures of Dizzy) 137
Faria 137
Fastest One 137
Fatal Fury 137
Fatal Fury 2 137
Fatal Labyrinth 138
Fatal Rewind 138
Ferios 138
Ferrari Grand Prix Challenge 138
Fester's Quest 138
Fever Pitch Soccer 138
Fido Dido 139
FIFA 98 139
FIFA 99 139
FIFA International Soccer 139
FIFA Soccer'95 141
FIFA Soccer'96 141
FIFA Soccer'97 142
Fighting Masters 142
Final Blow 142
Final Fight (CD) 142
Final Zone 142
Fire Mustang 143
Fire Shark 143
Flashback 143
Flicky 154
Flink 154
Flinstones (The) 154
Flying Warrior 155
Forgotten Worlds 155
Gadget Twins (The) 155

Gaiares 155
Gain Ground 155
Galahad (The Legend of Galahad) 156
Galaxy Force 2 156
Garfield: Caught in the Act 156
Gargoyles 156
Gauntlet 4 157
Gemfire 157
General Chaos 158
Generation Lost 158
Genghis Khan 2 (Chingis Khan 2) 158
George Foremans KO Boxing 159
Ghost Busters 159
Ghouls'n' Ghosts 159
Global Gladiators 160
G-Log Air Battle 160
Go! Go! Tank 160
Gods 160
Golden Axe 161
Golden Axe 2 161
Golden Axe 3 162
Golf 162
Golvellius 162
Goofy 162
Granada 162
Grandslam: the Tennis Tournment (Jennifar Capriati Tennis) 163
Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie 163
Great Waldo Search (The) 163
Greatest Heavyweights. 163
Green Dog: the Beached Surfer Dude 164
Gretzky 165
Gretzky '97 165
Grey Lancer 165
Grind Stormer 165
Growl 165
Gun Fighter 165
Gun Fighter 2 165
Gun Star Heroes 165
Gunship 173
Gynoug 173
Hang-On 173
Hard Ball 173
Hard Drivin' 173
Hard Wired 174
Haunting Starring Polterguy 174
Heart of the Alien 174
Heavy Barrel 174
Heavy Nova 174
Heavy Unit 174
Hellfire 174
Hercules 1997 174
Herzog Zwei 174
High Seas Havoc 175
Hit the Ice 175
Hockey Mario Lemieux 175
Holyfield Boxing 175
Home Alone 175
Home Alone 2 175
Hook 175
House Boy 176
Hulk (Incredible Hulk (The)) 176
Humans 176
Hurricanes 176
Hyperdunk 176
IMG International Tour Tennis 177
Immortal (The) 177
Incredible Crash Dummies 177
Incredible Hulk (The) 177
Indiana Jones and the Last Crusade 178
Indiana Jone's Greatest Adventures 178
Indy Car (Newman Haas Indycar Racing) 178
Insector X 178
Instruments of Chaos (Young Indiana Jones) 178
International Rugby 179
International Sensible Soccer 179
Ishido 179
Itchy and Scratchy Game (Sylvester – 2) 179
Izzy's Quest for the Olympic Rings 179
J. League Pro Striker 2 179
J.Montana 2 179
Jaguar XJ-220 179
James "Buster" Douglas Knockout Boxing 180
James Bond 007: the Duel 180
James Pond 180
James Pond 2: Codename Robocod 180
James Pond 3: Operation Starfish 181
James Pond: License to Gill 181
James Pond: Underwater Agent 182
Jammit Basketball 182
Jelly Boy 182
Jennifer Capriati Tennis 183
Jeopardy 183
Jeopardy: Sports Edition 183
Jewel Master 183
Jim Power – the Lost Dimension in 3D 184
Jimmy White's Whirlwind Snooker 184
Joe & Mac 184
Joe Montana 3 185
John Madden Football 185
John Madden Football '92 185
Jordan vs. Bird: Super One-On-One 185
Ju Ju Story' 186
Judge Dredd 186
Junction 186
Jungle Book (The) 186
Jungle Book 2 187

Jungle Strike 187
Jurassic Park 194
Jurassic Park 2: Rampage Edition 200
Jurassic Park 3 (The Lost World) 201
Justice League Task Force 201
Kabuki Soldier 201
Ka-Ge-Ki: Fist of Steel 201
Kawasaki Superbikes Challenge 201
Keio Flying Squadron 202
Kick Boxing 202
Keio Flying Squadron 202
Kid Chameleon 202
King Colossus 202
King of Beast 202
King of the Monsters 202
King of the Monsters 2 202
King Salmon 203
King's Bounty: the Conqueror's Quest 203
Klax 203
Knight of the Sky 203
Knockout Boxing 203
Krusty's Super Fun House (Simpsons) 204
Kung Fu: the Legend Continues 204
Labyrinth of Death 204
Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs 204
Land Stalker 204
Lang 209
Langrisser (Warsong) 210
Lara '96 210
Last Action Hero 210
Last Battle (The) 210
Lawnmower Man (The) 210
Leader Board Golf 211
Legend of Zelda 211
Lemmings 211
Lemmings 2 211
Lethal Enforcers 212
Lethal Enforcers 2 (Gun Fighters 2) 212
LHX Attack Chopper 212
Liberty or Death 213
LIFIA & the Fortress of Doom 213
Light Crusader 213
Lightening Force (Gunhighter) 214
Lion King (The) 215
Lion King (The) 2 220
Little Maruko Chan's Exciting Shopping 220
Little Nemo: Dream Master 220
Lobo 220
Lord Monarch 221
Lost Vikings (The) 221
Lost World (The) (Jurassic Park 3) 222
Lotus Turbo Challenge 222
Lotus 2 222
Lucifer 222
Lunar: the Silver Star 223
M.U.S.H.A. (Aleste) 223
M1 Abrams Battle Tank 223
Madden NFL (John Madden Football) 223
Madden NFL' 92 223
Madden NFL' 93 224
Madden NFL' 94 224
Madden NFL' 95 224
Madden NFL' 96 224
Madden NFL' 97 225
Madden NFL' 98 225
Magical Quest Starring Mickey Mouse 225
Magical School Bus 226
Maniac Mansion 227
Marble Madness 227
Marco's Magic Soccer
(Marco's Magic Football) 227
Mario Andretti Racing (Andretti Racing) 227
Mario Lemieux Ice Hockey 228
Marko 229
Marky Mark: Make Your Own Music Video 229
Marsupilami 229
Marvel Land 229
Mary Shelley's Frankenstein 230
Mask (The) 230
Master of Monsters 230
Master of Weapon 230
Maui Mallard 230
Maximum Carnage 230
Mazin Saga: Mutant Fighter (Mazin Wars) 231
Mazin Wars (Mazin Saga: Mutant Fighter) 231
McDonald's Treasure Land Adventure 231
Mean Bean Machine 231
Mega Bomberman 232
Mega Lo Mania (Tyrants) 232
Mega Man: the Wily Wars 1,2,3 233
Mega Panel 233
Mega Swiv 233
Mega Turrican 233
Mercs 234
Metal Marines 234
Michael Jackson's Moon Walker 234
Mickey & Donald: World of Illusion 234
Mickey Mania 234
Mickey Mouse and Donald Duck 235
Micro Machines 235
Micro Machines 2: Turbo Tournament' 96 236
Micro Machines: Military 236
Midnight Resistance 236
MIG-29 237
Might and Magic: Gates to Another World 238
Mighty Max (The Adventures of Mighty Max) 238
Mighty Morphin Power Rangers 239

Mighty Morphin Power Rangers 2: the Move (Power Rangers) 239
Mike Ditka's Power Football 240
Minnesota Fats Pool Legend 240
Minnesota Fats Pool Legend (Side Pocket 2) 240
Miracle Piano Teaching System 240
Misadventures of Flink (The) 240
MLBPA Sportstalk Baseball 240
Monaco 2 241
Monaco GP1 (Ayrton Senna's SMGP 1) 241
Monaco Grand Prix 2 (Ayrton Senna's SMGP 2) 241
Monopoly 241
Monster Lair 242
Monster Truck Wars 242
Moon Walker (Michael Jackson's Moon Walker) 242
Mortal Kombat 242
Mortal Kombat 2 244
Mortal Kombat 3 247
Mortal Kombat 3 Ultimate 249
Mr. Nuts 256
Mr. Nuts 2 256
Ms Pac Man 256
Muhammad Ali's Heavyweight Boxing 256
Mustang TF 256
Mutant Chronicles: Doom Troopers 256
Mutant League Football 257
Mutant League Hockey 257
Mystical Defender 257
Mystical Fighter 257
National Hockey Night 258
NBA Action' 95 258
NBA All Star Chellenge 258
NBA Hang Time 258
NBA Jam 259
NBA Jam: Tournament Edition 259
NBA Live'95 259
NBA Live'96 260
NBA Live'97 261
NBA Live'98 262
NBA Showdown 262
Nest Evans 262
New Gorizonts 262
Newman Haas Indycar Racing 262
NFL Quarterback Club 262
NFL Sports Talk '93 263
NHL'92 (NHL Hockey) 263
NHL'93 263
NHL'94 263
NHL'95 264
NHL'96 264
NHL'97 265
NHL'98 265
NHLPA Hockey' 93 265
Nigel Mansell's World Championship Racing 266
Night Trap 266
Nightmare Circus 269
Ninja Boy 269
No Escape 269
Nobunaga's Ambition 269
Normy's Beach Babe-o-Rama 269
Olympic Gold: Barselona' 96 269
Onslaught 269
Ooze (The) 269
Operation Europe 270
Ottifantes (The) 292
Out Lander 292
Out of This World (Another World) 293
Out Run (Out Runner) 293
Out Run (Out Runner) 2019 294
Outrunners ? 294
P.T.O. II 294
Pac Attack 294
Pac Man 2: the New Adventures 294
Pacific Theater of Operation 294
Pac-Mania 303
Pac-Panic 303
Pagemaster (The) 303
Paperboy 304
Paperboy 2 304
Pat Riley Basketball 304
Patlabor 304
Payne Syewart Gonl 304
Pebble Beach Golf Links 304
Pele Soccer 305
Pete Sampras Tennis 305
Pete Sampras Tennis'96 305
PGA European Tour (Tour Golf 2) 305
Phantasy Soldier 3 314
Phantasy Star 2 314
Phantasy Star 3: Generations of Doom 314
Phantasy Star 4: End of the Millenium 314
Phantasy Star 5 314
Phantom 2040 315
Phelios 315
Pica – Pau 315
Pigskin Footbrawl 315
Pink Panther in "Pink Goes to Hollywood" 315
Pinocchio 316
Pirates 2 316
Pirates Gold 316
Pirates of Dark Water (The) 319
Pit Fighter 320
Pitfall : the Mayan Adventure 320
Pocahontas 325
Polterguy (Haunting Starring Poltergey) 326
Populous 326

Populous 2: Two Tribes 326
Power Ball 326
Power Drive 327
Power Instinct 327
Power Monger 327
Power Rangers: the Movie 327
Predator 2 327
Premier Manager 327
Primal Rage 328
Prime Time Football 329
Prince of Persia 329
Pro Moves Soccer 330
Pro Striker (J League PRO Striker) 2 330
Probotector 330
PS 2 330
PS 4 330
Psycho Pinball 330
Puggsy 331
Pulse Man 331
Punisher (The) 331
Putt & Putter 331
Putty Squad 331
Qix 331
Quack Shot Starring Donald Duck 331
Quad Challenge 332
Quarter Club'96 332
Queen of the Road 332
Quest for Shaven Yak:
Starring Ren Hoek&Stimpy 333
Quest of the Avatar 333
Race Drivin 333
Radical Rex 333
Ragnacent 333
Raiden Trad 333
Rainbow Island 333
Rambo 3 333
Rampart 334
Ranger-X (Ex Ranza) 334
Rastan Saga 2 334
RBI Baseball 3 334
RBI Baseball 4 335
RBI Baseball'93 335
RBI Baseball'94 335
Ready, Aim, Tomatoes! 335
Real Monsters (Aaahn!!! Real Monsters) 335
Rebel Assault 336
Red Zone 336
Ren & Stimpy Show (Stimpy's Invention (The)) 337
Revenge of Shinobi (The) 337
Revenge of the Ninja 338
Revolution X 338
Rex 339
Ring Side Angel 339
Rings of Power 339
Rise of the Dragon 339
Rise of the Robots 339
Risk 339
Risky Woods 339
Ristar 340
Road Avenger 340
Road Blasters 340
Road Rash 341
Road Rash 2 341
Road Rash 3 342
Road Riot 4WD 343
Road Runner (Desert Demolition) 343
Roar of the Beast (Beauty & the Beast) 343
Robocop 3 343
Robocop vs. Terminator 343
Robot Wreckage 2 344
Rock'n Roll Racing 344
Rocket Knight Adventures 344
Rocket Knight Adventures 1,2 (Sparkster 1,2) 345
Rocket Knight Adventures 2: Sparkster 345
Roger Clemens' MVP Baseball 345
Rocky&Bullwinkle&Friends (The Adventures) 345
Rolling Thunder 345
Rolling Thunder 2 345
Rolling Thunder 3 346
Rolo to the Rescue 346
Romance of the Three Kingdoms 2 346
Romance of the Three Kingdoms 3,
Dragon of Destiny 347
Royal Rumble (WWF Royal Rumble) 347
Rugby World Cup 1995 347
Runark 347
S.S. Lucifer: Man Overboard (Lucifer) 34
Sagaia 3
Saint Sword
Samurai
Samurai Spirits (Samurai Showdown)
Samurai the Second
Saturday Night Slam Masters
Scoby Doo Adventures
Sea Quest
Sea Quest DSV
Second Samurai (Samuray The
Separation Anxiety (Spider M
Seven Up 2
Sewer Shark
Shadow Blasters
Shadow Dancer
Shadow of the Beast
Shadow of the Beast 7
Shadowgate
Shadowrun
Shanghai
Shanghai 2

Shaq Fu 358
Sherlock Holmes: Consulting Detective 359
Shield And Sword 359
Shining Force 359
Shining Force 2 368
Shining in the Darkness 371
Shinobi 373
Shinobi 2 (Super Shinobi) 373
Shinobi 3: Return of the Ninja Master 373
Shove It! The Warehouse Game 380
Showdown NBA (NBA Showdown) 381
Side Pocket 2 (Minnesota Fats Pool Legend) 381
Simpsons (The)
(Bart Simpson vs. Space Mutants) 381
Skate Or Die 382
Skeleton Crew 382
Skitchin' 382
Slaughter Sport 383
Smurfs (The) 383
Snake Rattle'N' Roll 383
Socket 383
Sol Deace 384
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) 384
Soleil 384
Sol-Feace 384
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) 384
Sonic Knuckles 385
Sonic Spinball 385
Sonic the Hedgehog 386
Sonic the Hedgehog 2 386
Sonic the Hedgehog 3 386
ace Harrier 2 386
ce Invaders 386
d Ball 2 Brutan Deluxe 387
Man 387
lan 2 387
n & X–Men 387
2 (Separation Anxiety) 387
388
2 388
389
vood (Cool Spot 3) 389
389
390
e 390
ation 391
392
394
394
394
Stimpy Show) 394
395
395
395
Street Fighter 396
Street Fighter 2 (Super Street Fighter 2) 396
Street of Racer 397
Streets of Rage (Bare Knuckle 1) 397
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) 397
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) 400
Strider : Strider Hyiruk 400
Strider Returns: Journey from Darkness 401
Strider Sub Terrana 401
Striker 401
Stimpy's Invention 402
Sub Terrania 402
Summer Challenge 402
Sumo 402
Sunset Riders 402
Super Battle Tank 403
Super Battleship 403
Super C 403
Super Fantastic Zone 403
Super Hang-on 404
Super High Impact 404
Super Hydlide 404
Super Kick Off 404
Super Monaco GP 1 (Monaco GP 2) 405
Super Monaco GP 2 (Monaco GP 2) 405
Super Of Road 405
Super Skidmarks 405
Super Smash TV 405
Super Street Fighter 2 (Street Fighter 2) 405
Super Thunder Blade 406
Super Volleyball 406
Super Wrestle Mania 406
Super Zero Tolerance 408
Sword and Serpents 408
Sword of Sodan 408
Sword of Vermillion 408
Syd of Valis 409
Sylvester 2 409
Sylvester&Tweety in Cadey Capers 409
Syndicate 410
T2:the Arcade Game 426
Take A Train 426
Tale Spin 427
Talmit's Adventure 427
Target Earth (Assault Leynos) 427
Task Force Harrier EX 427
Tatsujin 428
Taz 428
Taz – Mania 428
Taz – Mania 2: Taz in Mars 428
Taz in Escape from Mars 429
Team USA Basketball (USA Basketball) 429
Techno Clash 430
Techno Cop 430

Tecmo Super NBA Basketball 430
Teenage Mutant Ninja Turtles: the Hyperstone Heist 430
Teenage Mutant Ninja Turtles: Return of Shredder 431
Teenage Mutant Ninja Turtles: the Tournament Fighters 431
Tempo 431
Tennis 431
Tennis' 95 431
Tennis (ATP Tour) 431
Tennis (Davis Cup) 431
Tennis (Wimbledon) 431
Tennis Grandsian 431
Tennis IMG Int'L Tour 431
Terminator 431
Terminator 2 (T2): Judgment Day 431
Terminator 2 (T2): the Arcade Game 432
Test Drive 2: the Duel 433
The Clone Wars 433
The Knight of Magic Sword 433
The Legend of Zelda II 433
The Lone Ranger 433
The Secret of Monkey Island (CD) 433
Theme Park 441
Thunder Force 2 442
Thunder Force 3 442
Thunder Force 4 442
Thunder Fox 443
Tick (The) 443
Time Gal 443
Time Gate 443
Time Killers 443
Time Trax 444
Tin Head 444
Tin-Tin in Tibet 444
Tiny Toon Adventures 445
Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure 445
Tiny Toons: Acme All-Stars 450
TNN Bass Tournament 450
TNN Bass Tournament'96 450
Toe Jam & Earl (Panic on Funkotron) 451
Toe Jam and Earl 2: In Panic of Funkotron 451
Toki, Going Ape Spit 452
Tom & Jerry: Frant 452
Tom&Jerry: Frantic Antics 452
Tommy Lasorda Baseball 452
Tongue of the Fatman (Mondu's Fight Palace) 453
Top Gear 2 453
Total Recall 454
Toughman Contest 454
Toxic Crusaders 455
Toy Story 455
Trampoline Terror 455
Triple Play'96 455
Trouble Shooter 456
Troy Aikman NFL Football 456
True Lies 456
Truxton 456
Turn and Burn: No – Fly Zone 457
Turrican 457
Twin Cobra 457
Twinkle Tale 457
Two Crude Dudes 458
Two Tribes (Populos 2) 458
Tyrants (Mega Lo Mania) 458
Ultima 458
Ultimate Mortal Kombat 3 458
Ultimate Qix 459
Ultimate Soccer 459
Ultimate Tiger 459
Uncharted Waters (New Horizonts) 459
Uncharted Waters 2: New Horizonts 460
Undead line 460
Universal Soldier 460
Unnecessary Roughness '95 460
Urban Strike 460
USA Basketball 460
Valis 461
Valis 3 461
Vampire Killer 461
Vapor Trail 461
Vectorman 461
Vectorman 2 462
Venom&Spider-Man 462
Verytex 462
View Point 462
Virtua Fighter 463
Virtua Fighter 2 463
Virtua Racing 463
Virtual Bart 464
Virtual Pinball 464
Volffiev 464
VR Toopers 464
Wanted Dead or Alive: Bonanza Brothers 464
Wardner Special 465
Ware House Boy 465
Warlock 465
Warp Speed 465
Warrior of Rome 465
Warrior of Rome 2 466
Warriors of the Eternal Sun 466
Warsong (Langrisser) 466
Weapon Lord 466
Web of Fire 467
Wrestle Ball 467
Wheel of Fortune 467

Where in the World is Carmen San Diego? 467
Whip Rush 472
Wild Snake 472
Williams Arcade's Greatest Hits 472
Wimbledon Championship Tennis 472
Wings of War 473
Winter Challenge 473
Wiz'n'Liz 473
Wizardy 473
Wolfchild 473
Wolverine 473
Wolverine: Adamantium Rage 474
Wonder Boy 3 475
Wonder Boy 4 475
Wonder Boy 5 475
Wonder Dog 475
World Championship Soccer 475
World Championship Soccer 2 475
W orld Cup'92 476
World Cup USA 476
World Heroes 476
World Series Baseball 477
World Series Baseball'95 477
World Series Baseball'96 477
World of Illusion (Mickey&Donald) 477
World of Illusion 477
Worms 481
Wrestle Mania 481
Wrestle Mania 3 481
Wrestle War 482
WWF Raw 482
WWF Raw 2 482
WWF Wrestlemania: The Arcade Game 482
X-Band 483
Xenon 2 483
X-Men 483
X-Men 2: the Clone Wars 483
X – Perts 484
Y's 484
Y's 3 484
Yogi Bear 484
Young Indiana Johnes (Instruments of Chaos) 484
YUYU Hakysho 484
YUYU Hakysho 2 484
Zany Golf 485
Zero 485
Zero the Kamikaze Squirrel 485
Zero Tolerance 485
Zero Wing 486
Zombies 486
Zombies Ate My Neighbors 486
Zool 487
Zool: Ninja of the N – Th Dimention 487
Zoom 488
Zoop 488
Городской Центр видеоигр каталог №2 489

688 Attack Sub

Быстрое ознакомление с игрой

Вместо того чтобы переходить в комнату управления каждый раз, когда вы хотите сменить экран наблюдения, нажмите кнопку B и поверните панель так, чтобы переместиться к интересующей вас комнате, остановите панель в этом месте и отпустите кнопку B.

Для начала новой игры отправляйтесь в радиорубку (молния) для того, чтобы получить текущие приказания. Нажмите кнопку C, если хотите пропустить выслушивание инструкций (если они вам знакомы). Игровое время начнётся, как только вы это сделаете.

Сонарная рубка

В сонарной рубке (изображение наушников) можно посмотреть, как работают системы ближнего обнаружения типа гидролокаторов (сонаров), научиться использовать данные гидрофонов для определения координат цели, просто понять что к чему. Буквы, которые вы увидите в верхней части нижнего экрана обозначают цели, которые нужно захватить с помощью локаторов, а затем уничтожить. Буква "X" на карте означает, что в этом направлении имеется какой - то объект, но вы не можете наводить на него вашу лодку. Передвиньте курсор к цели и нажмите кнопку A, а затем выберите букву на карте. В верхней части экрана, в рамке, соответствующей этой цели, появится информация. Помните – это информация о любых кораблях, и ваших, и вражеских.

Передвинув курсор к фильтру и нажав кнопку A, вы сможете выбирать из двух вариантов – BND Pass и Hi Pass. Старайтесь использовать стандартный первый вариант, а вторым пользоваться только, если вам надо будет идентифицировать шум торпедных винтов в критических ситуациях.

Выбрав активный сонар, вы получаете тот вариант действия, когда вам поставляют информацию о всём, что находится впереди по курсу. Активный сонар даёт врагу понять, что вы занимаетесь сонарной разведкой. Также можно использовать пассивный сонар сзади. Он слабее активного, но совершенно незаметен. Недостаток этого устройства – вы не можете идти на полной скорости до тех пор, пока не уберёте его. Чтобы анализировать информацию по неидентифицированной цели, нажмите кнопку A на цели и передвиньте курсор на ту букву, которую вы хотите идентифицировать, затем снова нажмите кнопку A. Сонарный компьютер графически покажет, как выглядит объект в диаграммах.

Навигационная панель

Навигационная панель – изображение секстана. Для прокладки курса используйте промежуточные точки , затем нажмите кнопку A, чтобы подтвердить курс. Подведите курсор к той точке на карте, в которую вы хотите попасть, затем снова нажмите кнопку A. В этот момент на этом месте появится красное число.

Можно выбрать несколько промежуточных пунктов сразу. Чтобы убрать промежуточный пункт или изменить их все, выберите пункт Clear под промежуточными пунктами. Затем нажмите кнопку A , чтобы по очереди уничтожить промежуточные пункты, начиная с последнего.

При занятии штурманским делом нужно ориентироваться на предположительный курс – можете включить просмотр всех траекторий передвижения всех кораблей на карте. Трассы – линии, состоящие из мелких точек, чем ближе точки друг к другу, тем медленнее цель.

Включите систему ведения цели и увидите след интересующей вас цели. Включите режим предсказания – получите предполагаемое местонахождение вашей цели и вас в определённый момент времени. Временной интервал вы можете изменять и составить картину будущего.

Рамка изменения времени находится рядом с Шахтой. Если есть промежуточные пункты, включите автопилот, а затем измените свой курс. Чтобы вернуться обратно на курс, включите автопилот. Используйте сжатие времени, чтобы ускорить игру на время, например, когда вас переправляют очень далеко или вы занимаетесь распознаванием цели.

Управление лодкой

Для начала движения выберите панель управления подлодкой (изображение корабельного штурвала). Вы можете проследить , как работают ваши винты, какие шумы сопровожда-

ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ВИДЕОИГР

Ассортимент:

Здесь представлена самая полная в городе коллекция видеоприставок (Dendy, Sega, Simba, Sony PS, Nintendo и др.), аксессуаров и комплектующих к ним, картриджей (Dendy, Sega, Nintendo).

ЦЕНЫ: не превышают уровень цен радио-рынков Москвы.

ПРОДАЖА: розничная, оптовая, мелкооптовая.

ОПЛАТА: любая форма оплаты, возможен бартер.

УСЛУГИ: гарантийный ремонт, ремонт и продажа запчастей, консультации, справки по телефону.

ПРОКАТ: видеоприставки, картриджи, диски, видеокассеты, видеодиски.

ДИСКОНТНАЯ КАРТА: если Вы приобрели не менее 3-х единиц товара на сумму 2000 руб. сразу или накопили чеки в течение месяца на эту сумму, Вы получаете дисконтную карту, предоставляющую 10% скидку, право заказа дефицитных картриджей и дисков по телефону.

БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА, проверка, подключение видеоприставок, аксессуаров, картриджей, дисков по Санкт-Петербургу.

ЗАКУПКА приставок, картриджей и дисков у населения.

ОСОБОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ:

Продажа вечных картриджей Sega и запись на них любых игр по заказу.

В **ЦЕНТРЕ ВИДЕОИГР** функционирует клуб «**Крутых геймеров**».

Приглашаем единомышленников для подготовки каталогов игр и участия в турнире на сильнейшего геймера города.

Присылайте Ваши предложения и разгаданные коды и секреты игр по адресу 191025, СПб, а/я 15 или по электронной почте: neva-visit@peterlink.ru

Наш адрес: наб. реки Фонтанки, д. 36 (у Аничкова моста) ст. метро «Гостиный двор».
Тел. (812) 327-13-60, 440-51-30.

По вопросам оптовой продажи приставок, картриджей, дисков и аксессуаров обращаться:
в Москве.....тел. (095) 723-27-22, 191-23-12
в Санкт-Петербурге....тел. (812) 440-51-30
Приглашаем к сотрудничеству партнёров по Северо-Западному региону.

По вопросам оптовой продажи книг с описанием видеоигр обращаться:
в Москве.....тел. (095) 723-27-22, 191-23-12
в Санкт-Петербурге....тел. (812) 440-51-30

ТОВАРЫ ПОЧТОЙ

Вне Санкт-Петербурга товары можно получить почтой. Почтовые расходы за наш счёт. Заинтересовавший Вас каталог товаров высылаем бесплатно (укажите номер каталога):

Каталог № 1 SONY PLAYSTATION (видеоприставки, аксессуары и книги с описанием игр).
Каталог № 2 Sega Mega Drive II (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).
Каталог № 3 Dendy (видеоприставки, аксессуары, картриджи и книги с описанием игр).

Заявку на каталог товаров присылать (с конвертом и обратным адресом) по адресу:
191025, Санкт-Петербург, а/я 15 или neva-visit@peterlink.ru

ют перегрузку в работе механизма. Лишнего шума следует избегать. Нужно кое в чём себя ограничивать. Старайтесь держать в норме количество оборотов.

Плоскость, помогающая погружаться, находится справа рядом с картой. Установите курсор над её серединой, затем установите её выше среднего – при поднятии , ниже среднего – при погружении. Чем выше или ниже вы установите плоскость рулей глубины, тем быстрее будет операция подъёма или спуска. Передвиньте курсор обратно в середину, а затем нажмите кнопку А, чтобы прекратить движение вверх-вниз. Используя систему глубинных измерителей и барометр, вы сможете получить точные данные. Помните, что систему Аварийного Всплытия можно использовать только один раз за миссию. Чтобы использовать Ускорение (в правом нижнем углу) , передвиньте курсор на желаемую скорость и нажмите А. Когда вы будете двигаться на больших скоростях, вы станете лучше слышны врагу (винты создают больше шума).

Рукояткой в нижней части карты можно менять курс подлодки. Чем дальше вы поворачиваете рукоятку вправо или влево, тем круче будет поворот. Нажмите кнопку А для того, чтобы повернуть эту рукоятку. Верните курсор обратно в середину и нажмите А для того , чтобы завершить поворот. Если вы берётесь за штурвал, вы включаете автопилот, если таковой был включён.

Управление вооружением

Перейдите в оружейную комнату (изображение ракеты), чтобы снарядить и приготовить к бою ваше вооружение. 688-ая модель оснащена четырьмя главными торпедными аппаратами, двумя шахтами для ракет и ещё двумя для создания помех. Снаряжённые ракеты и торпеды не хранятся прямо в трубах, поэтому вы должны приказать морякам зарядить торпедные аппараты. Выберите интересующую вас трубу курсором и нажмите кнопку А. Затем снова А – начало процесса снаряжения боеприпаса. Когда он станет пригодным к бою, его цвет переменится из жёлтого в ярко-красный. Сделайте тоже и с генераторами помех и ракетами.

Ракеты используются для поражения целей на поверхности. Для произведения ракетного запуска нужно находиться на перископной глубине.

Замечание: у вас будут иметься морские ракеты малой мощности для борьбы с кораблями противника.

Чтобы произвести выстрел по цели, переведите курсор на букву, соответствующую цели. Когда это получится, нажмите А и переведите курсор на кнопку запуска "Launch". Тогда будет произведён залп данной оружейной системой.

Перед тем , как выбрать цель, необходимо выбрать правильную (заряженную) торпедную трубу (или ракетную шахту). Торпеды пускайте до тех пор, пока цель не утонет (буква не исчезнет с карты). После запуска ракеты вы возьмёте управление торпедой на себя. При помощи "Select" определите, какой торпедой вы хотите управлять, затем выбирайте нужные команды.

Режим поиска – режим активного поиска цели при помощи сонара, испускающего ультразвуковые импульсы и ждущего вражеской мишени. Вы выбираете нравящуюся вам цель (пункт direct – нацеливание), затем переведите курсор туда, где , по-вашему, цель должна будет находиться, а затем нажмите А для отправки туда торпеды.. Чтобы уничтожить торпеду – выберите пункт " саморазрушение".

Перископ

С перископного мостика можно производить разведку местности (окно с изображением бинокля).

Сообщение о вашей электромагнитной агрессивности покажет , как ярко вы выглядите на вражеских радарах. Чем выше уровень излучения, тем быстрее вас обнаружат.

Используйте стрелки под перископной станцией, а затем поверните его на северный магнитный полюс (000 градусов).

Можно производить ракетные и торпедные запуски, если есть заряженные аппараты.

Статус

Таблицы статической информации (изображение подводной лодки) показывают , насколько сильно лодка повреждена.

Карта и управление

Верхняя карта – перспективы районов патрулирования. Вы всегда находитесь в самой середине, отображаясь зелёным пятном. На дисплее цифры и буквы. С – на дне – ваше текущее положение.

Число от 000 до 359 , где 000 – север, 090 – восток, 180 – юг, 270 – запад. Ваша скорость приведена в узлах – морской термин, имеющий отличное соответствие- морская миля, равна 1852 метрам.

Скорость – SP, глубина – D. На правой стороне карты , крыло погружения – ваша глубина (зелёный квадрат) в соответствии с океанским дном (красный квадрат). За всем этим необходимо следить, особенно если плывёте на малых глубинах. Светлые участки океана – меньшая глубина, тёмные – большая. В верхней части карты есть компас, показывающий направление. В нижнем левом углу каждого экрана (кроме экрана радиорубки и экрана статуса) , есть кнопки, с помощью которых производится управление.

Управление :

P (порт): Можно наблюдать вокруг с помощью радара (контурное изображение) и вращать его против часовой стрелки. Каждое вращение кратно 45 градусам. То же можно делать при поднятом перископе.

F (вперёд) : Изображение впереди – контурное или изображение перископа.

S : Вращает обзор по часовой стрелке. Каждое вращение кратно 45 градусам. Изображение полученное с перископа можно вращать.

I (увеличение): Можно производить увеличение изображения.

H : Включает- выключает верхний дисплей.

O (наружу) : Уменьшение изображения на карте.

C (контурное изображение) : Обозревание трёхмерного изображения океанской поверхности.

P (перископ) : Если перископ поднят , вы можете смотреть на изображение поверхности.

T (перевёрнутая карта): Перевёрнутое вверх ногами изображение, удобное для ведения целей на поверхности.

Информация о целях

В самом верху каждого экрана есть рамка идентификации целей. В ней – цель и её характеристики, если цель неопознана – в рамке только слово unknown (неизвестная).

Направление (bearing): С какой стороны находится цель. Сектор впереди вас – 000 градусов, 090- правый сектор, 180 градусов – кормовой сектор и 270 – левый.

Расстояние (range) : Расстояние до цели в морских милях. Морская миля равна 1852 метрам.

Скорость (speed) : Скорость цели в узлах. Один узел равен 1,85 км. в час.

Курс (course) : Направление цели по компасу.

Глубина (depth): Глубина , на которой находится цель.

Местонахождение и время

В нижней части каждого экрана есть две полоски. Верхняя из них – сообщение для команды. Нижняя полоска – текущее положение лодки в координатной форме. Справа от этих чисел – таймер, показывающий, сколько у вас времени прошло в этой миссии.

Миссии

Torpex 89

Три эскадренных миноносца класса Форрест Шерман находятся на северо – западе. Идите по кругу , чтобы их обнаружить. Когда засечёте их, быстро погрузитесь и плывите по направлению к ним. Когда окажетесь на расстоянии торпедного залпа, замедлите ход и пустите торпеды. Нельзя много времени проводить на поверхности, чтобы не засекли вертолёты.

Замечание: Вы не можете атаковать вертолёты.

Shake'em

Нужно погрузиться на глубину примерно 1000 футов, двигаться тихо (треть полной мощности) и следовать контурам подводной долины на океанском дне, направляясь на северо-

запад. Другой вариант: двигаться по кругу, совершая остановки через случайные интервалы времени, для того , чтобы атаковать русскую подлодку.

Mumar Cadaver

У каждого танкера свой эскорт – подводная лодка или фрегат. Лучший способ уничтожения танкеров – пуск одной ракеты и одной торпеды , но вами сразу же заинтересуется неприятель. Когда вы всплывёте на перископную глубину, у вас могут возникнуть проблемы. В этом районе моря интенсивное движение судов, поэтому нужно точно знать, по чему вы собираетесь стрелять. Танкеры , вероятнее всего, будут двигаться группами по два. Выйдите на их предполагаемый курс и подождите первую пару. После их уничтожения убедитесь , что поблизости нет врагов (они засекут ваш залп и могут атаковать) , а потом возвращайтесь на трассу и ждите остальные танкеры. Дальше нужно действовать , как на первом этапе, Нужно уничтожить танкеры быстрее и не утонуть.

Escape

Единственный верный шанс пройти – медленно (не быстрее 2/3 полного хода) двигаться на максимальной глубине. Постарайтесь попасть в канал, ведущий на запад, опуститесь и пробирайтесь почти по дну. Более рискованный способ – наберите максимальную скорость за 10 – 15 секунд, затем выключите двигатели и плывите по инерции. Вам нужно обойти только две подлодки.

Goulash

Корабли, которые Вы охраняете находятся слева, атакующие силы противника приближаются справа и сзади. Как только вражеские эсминцы окажутся в зоне стрельбы, поражайте их ракетами. Но не забывайте, что они идут вместе с двумя подлодками. Распределяйте внимание между надводными кораблями и подлодками, иначе Вы рискуете проиграть.

Cat Walk

Двигайтесь на северо-запад к проливу Кунашир на половинной скорости. Остановитесь перед поворотом и поверните на северо-восток. По пути будет несколько встреч, но можно не обращать на них внимание. Учтите, что вражеские подлодки ходят поодиночке по одним и тем же маршрутам, хорошо бы их запомнить. Они использую активный сонар каждые 30 секунд. Нужно включать свои двигатели в промежутке между звуковыми сигналами, предупреждающими о включении сонара. При приближении на расстояние торпедного залпа можно сразу выстрелить. Но тогда у противника есть шанс скрыться от Вас . Можно пропустить их, а затем развернуться и следовать за ними. При этом они не смогут Вас запеленговать. Нужно выпустить четыре торпеды по атомной подлодке и на этом миссия заканчивается.

Surprise Party

Ваша боевая группа находится справа. Вражеская подлодка находится еще правее. Противник старается держаться поглубже, маневрирует и постреливает по Вашей ударной группировке. Рано или поздно Вы наткнетесь на врага – преследуйте его и уничтожайте.

Homecoming

Сложная миссия. Самое трудное – отличить одну лодку от другой. Когда Ваш отряд двинется на восток, Вы получите несколько сигналов позади, но они не дадут Вам определенного направления. При стрельбе по цели убедитесь, что это противник, а не Ваша подлодка. Вам нужно уничтожить две вражеские подлодки.

Hit and Run

Начните с того, что установите четыре промежуточных пункта поближе друг к другу. Двигайтесь на перископной глубине на одной трети полного хода. Каждый раз, когда будете поворачивать, выпускайте ракету по противнику. Будьте осторожны – рядом находится вражеская подлодка, уничтожьте ее при первой возможности. Когда разрядите все свои аппараты, погружайтесь поглубже и двигайтесь зигзагами до тех пор, пока не попадете в северо-западный пролив.

Aaahh!!! Real Monsters
(см. Real Monsters)

Abrams Battle Tank

Неуязвимость:

Во время демонстрации нажми B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.

Умный танк:

Когда ты поворачиваешь башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку ты не подставляешь корму и борта .

Addams Family

Игра представляет собой "бродилку" по страшному замку, состоящую из шести уровней. Резвясь среди ловушек и оттачивая свое мастерство, вам придется спасти шестерых членов семьи Аддамс, спрятанных одной злодейкой.

В нижней части экрана показаны очки, собранные деньги и оставшиеся жизни. Число сердечек в верней части экрана убывает при каждом попадании противника. Врагов можно обезвредить, если на них прыгнуть. Желтый треугольник со знаком G дает неуязвимость на некоторое время. Кроссовки позволяют быстрее бегать и выше прыгать.

На уровне, начинающемся галереей портретов, расположены квадратные кнопки, позволяющие открывать и закрывать двери, перегородки и стены., а также ставить и убирать ступеньки.

В доме есть потайная дверь – слева от нижней двери. Войдя через эту дверь можно получить три дополнительные жи зни и одно сердце. Выход из дома на улицу осуществляется через самую нижнюю дверь на лестнице. Запрыгнув на виселицу можно попробовать поймать головой красную шапочку с пропеллером, с помощью которой можно летать.

Управление:

↕ – открывание дверей;
↓ – пригнуться;
A – получение указания;
B – прыжок;
C – использование оружия
100 дополнительных жизней: EINSER.

Коды некоторых этапов:

81YK4, ?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BDY2J, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

Addams Family 2

Бродилка по страшному замку

Adventure Boy

Приключения мальчика.

Adventures in the Magic Kingdom
(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Добро пожаловать в мир, созданный Уолтом Диснеем, навстречу приключениям и путешествиям с Микки, Гуфи, Плуто. Отыщите шесть ключей и вам откроется удивительный мир.

Adventures of Batman & Robin

В игре 15 уровней. Сердечки прибавляют Вам здоровья, синие и оранжевые изображения Бэтмана повышают мощность оружия. Череп уничтожает всех противников на экране.

Пропуск уровня:

В режиме паузы нажмите B, A, ↓ , B, A, ↓, ←, ↑, C.

Adventures of Mighty Max

Цель игры – собрать все предметы на данном этапе. В верхней части экрана горит подсказка – направление движения и количество набранных очков. Чтобы победить противника нужно выстрелить в него или ударить чем-либо, а затем выбросить его. По окончании этапа нужно нырнуть в "черную дыру".

Управление:

A – огонь;
B – прыжок;
C – взять предмет;
A (удерживать) – огонь залпом;
↓ – присесть;
↓, ↓ – лечь.
C + ↑ – бросить предмет вверх;
↓+←/→ – передвижение ползком;

Пароли уровней:

DBBLGLLFCD DBCDDFKMWP
DBCLFGBDF2 DBCMBDFG4S
DBDKKJJLKR DBDJCGGG8Z
DBFGCDMBTG

Aero the Acro–Bat

Фирма «Sunsoft» известна как производитель наиболее сложных игр, и эта – не исключение! Аэро-акробат – одна из самых трудных. но зато и одна из самых уникальных игр, созданных для игровых приставок. Если ты неопытный и не очень усидчивый игрок, не надейся быстро дойти до конца. Эта игра состоит из более чем 20 различных уровней, и она готовит тебе весьма изощренные испытания. В финальном эпизоде Аэро исследует Музей Ужасов, где он неожиданно встречается с Эдгаром Эктором и принимает финальный бой.

Стратегия

Первые несколько уровней проходятся чрезвычайно легко, почти шутя, и поэтому главной твоей задачей будет сбор всех объектов до истечения времени, отведенного на прохождение уровня. Наградой за это будет дополнительная жизнь, но, начиная с четвертого уровня, этого практически невозможно будет добиться.

Управление – Самым важным приемом является вихревая атака. Нажми кнопку B, чтобы прыгнуть, и затем снова нажми B, чтобы вращаться в воздухе. Вращаясь, Аэро проходит сквозь своих врагов поражая их. Если ты возьмешь молнию, то сможешь проводить две вихревые атаки за время одного прыжка. Кнопкой A можно бросать звезды, их число ограничено, но их можно найти на каждом уровне. Пока находишься в воздухе, используй кнопку C,

чтобы задействовать крылья (хороший прием, позволяющий выигрывать время и точно реагировать на возникающие препятствия), или чтобы повиснуть на канате. Если ты, удерживая кнопку С, переведешь джойстик ← или →, то картинка на экране продвинется в соответствующем направлении.

Неприятная информация: Когда ты потеряешь все свои жизни, ты сможешь продолжить игру (до трех раз), но только с первого уровня того эпизода, в котором находишься. При этом не имеет значения на каком из уровней эпизода ты потерял последнюю жизнь. К тому же у тебя есть только пять жизней, и это количество может оказаться недостаточным для того, чтобы добраться до конца эпизода. Однако существует возможность собрать или заработать множество дополнительных жизней в процессе игры.

Есть три способа получить дополнительную жизнь. Первый и самый простой путь – это найти одно из множества изображений Головы Аэро, спрятанных обычно за ложными стенами или под потолком. Другой способ – это набрать 20000 очков. Третий путь – это полностью «выбрать уровень», то есть собрать всю пищу, звезды, призы и здоровье за время, отведенное на прохождение уровня. Это довольно легко сделать на первых двух уровнях, однако далее становится все более затруднительно.

Экран установок игры:

На экране START/OPTION нажми С, А, →, ←, С, А, →, ←. Иди на первый уровень и, когда появится Аэро, сделай в игре паузу. Нажми ↑, С, ↓, В, ↓, А, →, В. После набора кода нажми и удерживай А и С до тех пор, пока не появится экран установок.

Кнопки управления:

В – прыгать;
В прыжке нажатие В – Вихревая атака;
С во время прыжка – использовать крылья.

Прохождение уровней
Эпизод 1: Цирк
Уровень 1: Обойди 7 платформ со звездами

Ты должен прыгать по платформам со звездами до тех пор, пока они полностью не исчезнут. На первой платформе ты обнаружишь две звезды и, следовательно, необходимо дважды прыгнуть, чтобы она пропала. На следующей платформе будет уже три звезды. Поднимаясь по лестнице к этим платформам, справа ты заметишь Аэро-А, а рядом – часы. Начинающему игроку подобрать их будет непросто, однако если у тебя уже есть навыки в управлении, то ты непременно захочешь заполучить их, чтобы попытаться полностью «выбрать уровень» и заработать дополнительную жизнь.

Когда достигнешь первого ориентира (шест с вращающимся шаром), прыгни и атакуй клоуна, расположенного выше, затем лети вниз через большие золотые кольца, чтобы заработать призовые очки. Теперь ты можешь пройти сквозь стену у подножия лестницы (слева) и взять два призовых изображения, упомянутых выше. Иди вправо и, прыгая по батутам, доберись до второго ориентира.

Отодвинь пушку вправо так, чтобы она была расположена на полпути между барьерами, затем заберись внутрь и нажми кнопку прыжка, Когда указатель энергии пушки достигнет максимума, снов нажми кнопку прыжка и направляйся влево, чтобы достигнуть платформы. Прыгни и атакуй клоуна слева, приземлись на левую платформу и войди в звездное кольцо.

Ты окажешься в призовой области, где можешь найти дополнительную жизнь, три Аэро-А (энергия) и пищу. Здесь также находится злобный клоун; он искусно будет отражать твои атаки. Старайся избегать стычек с ним. Иди обратно и прыгай сквозь кольцо, чтобы вернуться к пушке. Используй ее, чтобы снова добраться до платформ слева. Прыгай по ним, пока они не исчезнут, затем воспользуйся пушкой, чтобы попасть на верхнюю правую платформу.

С этой платформы прыгай, чтобы достигнуть платформы справа при помощи крыльев. Вращаясь, атакуй клоуна. Лети прямо наверх, чтобы найти восемь звезд, будь осторожен уклоняйся от смертоносных шипов. Спустись вниз к пушке и воспользуйся ею, чтобы вернуться обратно на платформы. Они должны исчезнуть.

Иди вправо, пока не достигнешь огненного кольца. Ты можешь отважно прыгнуть сквозь него на платформу, но если не уверен в себе, то взмахни крыльями (нажми С), и это даст

тебе лишние секунды для того, чтобы аккуратно провести Аэро сквозь кольцо. Иди влево мимо лестницы и найдешь последнюю платформу со звездами. Возвращайся обратно, пока не обнаружишь вращающееся звездное кольцо – преддверие конца уровня. Отсутствие кольца означает, что ты пропустил одну из платформ со звездами.

Уровень 2: Найди ключ и спаси Ариэля

Ты находишься в безопасности, только пока едешь на одноколесном велосипеде. Над первым батутом летает существо, которое может атаковать тебя. Воспользуйся батутом, чтобы подняться до уровня, на котором оно курсирует, а затем взмахни крыльями и, зависнув, выжидай удобного случая, чтобы провести вихревую атаку. Забрав B-символ на платформе, ты войдешь в Призовой Уровень.

Шест, служащий первым ориентиром, расположен по соседству. Тебе придется выбрать один из двух возможных вариантов продолжения игры. Поднимись по лестнице и спустись через лабиринт, собирая по дороге парящие в воздухе A-символы. Ты можешь одновременно обладать только пятью A-символами, так что оставь те, которые не сможешь взять, до следующего раза. Достигнув дна лабиринта, иди налево к стене и войди в дверь, которая открыта для прохода только в одном направлении (стрелки служат указателями). Найди ориентир и атакуй двух клоунов. Спустись по лестнице; остерегайся «скользящего клоуна», когда побежишь налево. Передвинь пушку в центр между препятствиями, выстрели примерно с 80% энергией. Ты обнаружишь ключ и дополнительную жизнь (наверху расположены шипы, поэтому не делай чересчур мощного выстрела). Возвращайся к первому ориентиру: иди направо, затем забирайся наверх. Вернись обратно через лабиринт и собери оставшиеся A-символы.

При помощи следующего батута ты сможешь достичь верхней левой платформы. Чтобы запрыгнуть на нее произведи вихревую атаку в максимальной точке прыжка. Молния, которую ты обнаружишь на платформе, позволит тебе совершать две вихревые атаки за время одного прыжка. Воспользуйся этим, чтобы собрать звезды справа от платформы. На этой же платформе ты найдешь и дополнительную жизнь (Голову Аэро).

Третий ориентир ждет тебя впереди, а за ним – воздушные шары. С помощью вихревой атаки можно добраться до любого из шаров. Если спуститься справа от первого шара, можно найти крылья, воспользовавшись которыми можно, в свою очередь, достичь правого уступа. Оседлав третий шар слева, поднимись вверх, затем иди налево к потайной зоне, где найдешь две дополнительные жизни и часы.

От пушки иди направо по помосту, пока не провалишься сквозь него, а потом – налево, пока не найдешь пищу, часы и три A-символа (из защищает клоун).

Передвинь пушку вправо, насколько сможешь и воспользуйся ею, чтобы пролететь через кольца. Повтори этот маневр три раза, чтобы уничтожить три пузыря, которые преграждают тебе путь, затем нажми и не отпускай направление влево до тех пор, пока, миновав кольца, не окажешься на платформе. Слева от платформы находится летающий символ A, но пытаться получить его – весьма рискованное занятие. (Если же ты хочешь «выбрать» уровень полностью, тебе придется рискнуть.)

После четвертого ориентира перепрыгни одноколесный велосипед и пройди по канату, чтобы оказаться над предметами, которые можно собрать. Нажми C (ты повиснешь на канате), потом спускайся и возьми парашют и лежащие под ним предметы. Иди направо, в дверь (обратно она тебя не пропустит), и снова забирайся наверх к велосипеду. Садись на него и мчись на полной скорости влево, пока он не остановится. Помоги выбраться ребенку из клетки. Потом тебя ждет кольцо из звезд, обозначающее выход.

Премиальный уровень: Ныряние в резервуаре

Хитрость заключается в том, чтобы собрать как можно больше предметов, когда ты ныряешь. Во времени тебя никто не ограничивает, так что на пути вверх хватай все, что подворачивается под руку. Существо с вентилятором будет всячески тебе мешать. Чем больше предметов ты соберешь, тем больше получишь очков.

Уровень 3: Прыжок на платформу с 15-ю звездами

После того, как схватишь парашют, для сбора предметов направь Аэро вправо, потом – в центр, вправо, влево и опять вправо. Это твоя единственная возможность схватить эти предметы – если ты упустишь ее, то уже не сможешь полностью «выбрать» уровень. Преж-

де чем пройти во вторую по порядку дверь, прыгни вверх и, пройдя сквозь потолок, возьми в потайной комнате два летающий А-символа.

Сидя на воздушном шаре поднимись вверх, затем прыгни на второй воздушный шар, чтобы добыть дополнительную жизнь. Потом отправляйся вниз и иди направо к пушке, прыгая по платформам. Передвинь пушку как можно дальше направо и, включив ее на полную мощность, вылетай из нее. Воспользуйся вихревой атакой, чтобы добраться до платформы наверху, затем забирайся на нее и жди появления звездного кольца. Прыгай в него и окажешься в премиальной зоне. Хватай крылья и лети к звездам, а затем возвращайся к пушке.

Поставь пушку под огненные кольца. Воспользуйся ею, чтобы пролететь сквозь них (включив мощность пушки на максимум), затем держись левого направления, чтобы пройти ориентир. С помощью «звездочек» уничтожь клоуна на трапеции, потом хватайся за трапецию и устремляйся вправо. Прыгай и падай на пол, затем иди налево и найдешь дополнительную жизнь. Отправляйся налево и вверх, поднимайся по лестнице, затем катись на одноколесном велосипеде к ориентиру.

Ныряй и веди Аэро вниз, где надо собрать разнообразные предметы. Если хочешь сделать еще одну попытку, отправляйся налево через дверь и забирайся обратно наверх к трамплину для прыжков. Иди направо, перепрыгни вращающегося слона, и найдешь следующий ориентир. Иди как можно дальше вправо и забирайся наверх, чтобы запрыгнуть на каждую из трех платформ со звездами. Иди обратно вниз и спустись о лестнице. Подбей клоуна на трапеции с помощью «звездочек», затем падай с уступа, придерживаясь правой стороны, чтобы попасть в потайную зону. Воспользуйся батутом, чтобы добраться к часам и дополнительной жизни.

Покинув потайную зону, садись на воздушный шар и поднимайся обратно к трапеции. Иди по трапеции влево и найдешь ориентир, затем поезжай на одноколесном велосипеде. Прыгай как можно дальше влево и обнаружишь еще один одноколесный велосипед, который поможет тебе добраться до следующего ориентира. Поднимись по лестнице и прыгай вверх на платформы со звездами. С самого верха лестницы с помощью вихревых атак доберись до платформ, которые находятся справа наверху. Продолжай движение, пока не найдешь свободный уступ, и жди появления звездного кольца. Прыгни в него и очутишься в потайной зоне, где есть непобедимость, «звездочки-сурикены», часы, дополнительная жизнь и летающий А-символ. Отправляйся обратно к лестнице и далее – налево, где найдешь вторую лестницу и огненное кольцо. Прыгай сквозь кольца (если, конечно, хочешь заработать очки), затем иди влево и снова вниз, где найдешь ориентир. Спускайся вниз, пока не обнаружишь батут, которым надо воспользоваться, чтобы достать несколько летающих А-символов. Иди вниз на самый нижний этаж и прыгай через левую стену, за которой находится потайная комната, где спрятаны кое-какие предметы.

Справа находится серьезное препятствие. С помощью вихревых атак расчисти путь через шипы и доберись до следующего ориентира. Прыгай по батутам, чтобы добраться до огненного кольца. Прыгай сквозь него, чтобы набрать очки, затем коснись ориентира. Иди налево в дверь (которая пропускает только в одну сторону) и найдешь дополнительную жизнь и еще кое-какие предметы. Возвращайся назад к ориентиру, затем направо к пушке. Примени свои звездочки-сурикены, чтобы расправиться с клоуном или перепрыгни его и атакуй сзади.

Передвинь пушку как можно дальше направо, под самые кольца. С ее помощью пролети сквозь кольца, уничтожая пузыри, затем примени вихревую атаку, направляясь влево, чтобы добраться до платформ. Если ты упадешь, тебе придется поставить пушку в центре ограждений и воспользоваться вихревой атакой, чтобы очистить себе дорогу от клоунов. Ты увидишь пять платформ, на которые тебе необходимо будет забраться. Над платформами находятся воздушные шары, через которые надо перебраться, чтобы достать несколько предметов в верхнем левом углу. Правда, при этом можно легко потерять жизнь. Воспользуйся пушкой, чтобы пролететь сквозь кольца и взобраться на верхние платформы. Там тебя поджидает звездное кольцо, означающее конец этого уровня.

Уровень 4: Прыгай сквозь 25 волшебных обручей

Поднимись по двум лестницам и прыгни сквозь первый волшебный обруч, затем прыгай влево и вверх, к следующей лестнице и ориентиру. Иди направо и поднимись по очередной

лестнице, затем прыгай влево и вверх, чтобы добраться до воздушного шара. Оседлай его и отправляйся вверх, чтобы достать четыре звезды, затем возвращайся вниз, к последней лестнице, и прыгай с трамплина. Направляйся прямо вниз, чтобы пролететь сквозь пять волшебных обручей и приземлиться в бассейн. Иди направо и поднимайся вверх, затем прыгай вверх к воздушному шару и, сев на него, поднимайся вверх. Прыгай на следующие два воздушных шара, чтобы добраться до дополнительной жизни. Падай вниз и направо, затем иди к пузырьковой машине.

Передвинь пузырьковую машину вправо, приблизительно на три блока. Поднимайся на пузырьках вверх, чтобы найти непобедимость и два летающих А-символа. На воздушном шаре доберись до уступа слева, затем воспользуйся батутами, чтобы добраться до пяти волшебных обручей слева. Иди направо к следующему ориентиру, затем прыгай на качели. Воспользуйся качелями, чтобы пройти сквозь следующие шесть волшебных обручей. Коснись ориентира, затем иди направо и подбери крылья. Лети вверх и влево, чтобы проникнуть сквозь потолок/пол слева от дополнительной жизни. Забирайся наверх и иди направо, чтобы получить дополнительную жизнь, затем с помощью качелей доберись до часов и двух летающих А-символов. Отправляйся обратно вниз к ориентиру, затем иди налево, и ты найдешь другие качели, используя которые сможешь пройти через следующую пару волшебных обручей. Итак, ты уже преодолел девятнадцать из них. Забирайся наверх к следующему ориентиру. Иди налево и ныряй вниз с трамплина, затем иди прямо вниз и найдешь два волшебных обруча. Плыви влево к следующему ориентиру. Иди вверх и влево, чтобы найти оставшиеся четыре обруча. Звездное кольцо, обозначающее выход, должно появиться в самом низу.

Уровень 5: Да будет свет

Иди направо и прыгай сквозь кольца, но старайся держаться центра экрана. Схвати молнию и коснись ориентира. Иди налево, передвинь пушку направо, к кольцу с тремя пузырями. Продолжай стрелять из пушки до тех пор, пока не пробьешься сквозь пузыри. Затем выстрели вверх со стопроцентной мощностью, чтобы добраться до уступа, где находится первый выключатель и дополнительная жизнь.

Спустись обратно и иди налево к следующему ориентиру. Воспользовавшись пузырями, доберись до верхних уступов. Иди вверх и вправо: там находится следующий ориентир. Воспользуйся батутом внизу, чтобы добраться до дополнительной жизни и двух летающих А-символов в верхнем левом углу.

Карабкайся по воздушным шарам. Если ты упадешь с одного из них, начинай махать крыльями и внимательно осмотрись: не находишься ли ты где-нибудь рядом с парой крыльев, которые можно схватить прежде, чем ты упадешь на шипы внизу. Когда ты доберешься до шестого воздушного шара, поднимайся на нем вверх, пока не схватишь непобедимость, часы и дополнительную жизнь. Возвращайся обратно вниз к шестому воздушному шару, затем продолжай прыгать по шарам вправо. Коснись второго выключателя и схвати дополнительную жизнь, затем хватай парашют и опускайся вниз, прихватывая по пути предметы. Иди налево к выходу, который находится рядом с батутом. Потом иди как можно дальше влево, заберись по двум лестницам, чтобы подобрать несколько звезд и два летающих А-символа наверху, затем иди налево и вверх, где находится очередной ориентир.

Справа располагаются колонны с батутами между ними. На вершине каждой колонны шипы (а то было бы совсем скучно). Воспользуйся батутами, чтобы продвинуться вправо. Осмотри внимательно пролет, чтобы найти батут. Если там шипы, примени вихревую атаку, чтобы избежать их и отправиться в следующую впадину. Хватай молнию и отправляйся направо к ориентиру.

Тебя снова поджидают батуты и колонны, но теперь колонны стали несколько шире. Двигайся направо, перепрыгивая через усеянные шипами кубы, затем воспользуйся батутом, чтобы добраться до крыльев наверху и дополнительной жизни, которая еще выше. Иди направо и прыгай вниз, сквозь волшебные обручи. Поднимись по правой лестнице и найдешь третий выключатель и дополнительную жизнь. Поднимись вверх к ориентиру, затем иди направо, пока не провалишься под пол, где можно найти несколько «звездочек-сурикенов».

Иди обратно налево, чтобы оказаться около трапеции, делающей полный круг. Прокатись на ней, чтобы собрать все звезды, а когда снова окажешься на самом верху, прыгай, чтобы добраться до уступа слева, где есть дополнительная жизнь. Стреляй в клоуна «звездочками», затем по трапеции двигайся налево за следующей дополнительной жизнью. Воспользуйся следующей трапецией, делающей полный круг, чтобы добраться до самой дальней стены слева. Вовремя спрыгни с трапеции, чтобы избежать шипов на потолке. Поднимись по лестнице и обнаружишь очередной ориентир, затем отправляйся на одноколесном велосипеде к стене. Спустись и повисни на канате, затем переберись к следующему велосипеду. Поезжай до следующей стены и повисни на канате опять. Ты можешь получить дополнительную жизнь, которая находится наверху, если пройдешь сквозь правую стену, но тебе придется сразиться с клоуном. Иди направо к последнему выключателю, затем прыгай сквозь звездное кольцо.

Премиальный уровень: Встреча с братьями Стилт

Тебе надо двигаться очень быстро, чтобы свалить этих парней, прежде чем они успеют нанести тебе достаточное количество ударов своими факелами. Примени против любого из братьев вихревую атаку один или два раз, затем займись вторым. Как только братья уменьшатся, применяй против них вихревую атаку, целясь им в ноги. Когда они станут совсем маленького роста, трижды проведи вихревую атаку. После каждой из твоих атак один из братьев будет находиться какое-то время в нокдауне. В это время атакуй второго.

Эпизод 2: Парк аттракционов

Уровень 1: Обойди 5 платформ со звездами

После вращающихся платформ иди вверх и направо, затем прыгай на воздушный шар и направляйся к дополнительной жизни. Доберись до платформы со звездами, затем отправляйся направо и вниз.

Прежде чем проехаться на летающей тарелке, поднимись вверх и иди вправо, пока не найдешь платформу со звездами. Взлети на тарелке к самой вершине и карабкайся вверх.

Оставшаяся часть уровня – это уже знакомые тебе препятствия и враги. Просто продолжай взбираться вверх и найдешь выход.

Уровень 2: Американские горки

Приготовься к неприятностям. Эту поездку на американских горках можно назвать как угодно, но только не развлечением! Если у тебя на пульте есть кнопка замедления, то лучше воспользуйся ею!

Тебе предстоит большой прыжок вблизи отметки, обозначающей половину пути в первой зоне, которую трудно заметить сразу. Хитрость состоит в том, чтобы развить максимальную скорость и не снижать ее. Каким образом? Надо запрыгивать на каждую гору и перепрыгнуть водоем у подножия первого холма. Стены с шипами находятся сразу после водоема. Подлезь под первую и перепрыгни вторую.

После того, как минуешь вторую и третью горы, ты очутишься во второй зоне. Прыгай, когда будешь подниматься на первый холм, и подпрыгни у его подножия, чтобы побыстрее перебраться через воду. Подныривай под стены с шипами. Прыгай, поднимаясь на холм, затем приготовься к большому прыжку у подножия холма. Поднырни под стену с шипами, затем сделай прыжок и тут же – еще один, через стену. Прыгай, поднимаясь на холм, и пригнись на самой его вершине, чтобы миновать очередную стену с шипами. Потом можешь расслабиться и уже без труда преодолеть остальной участок пути.

Уровень 3: Ключи открывают двери

У тебя впереди дверь, но ключ от нее еще надо найти. Когда ты будешь забираться наверх ты его увидишь, и добраться до него не составит труда. Возвращайся к двери, а потом ищи следующую.

В поисках ключа для третьей двери тебе придется катапультироваться из пушки в узкие проходы, которые окружены шипами. Расположи пушку под крайним правым проходом, затем воспользуйся воздушным шаром, чтобы двигаться направо, и на нем доберись до дополнительной жизни. Спустись с одной стороны шара, чтобы не врезаться в шипы. Подтолкни пушку к следующему проходу (центральному), чтобы добраться до места, где хранится ключ, охраняемый клоуном. В левом проходе есть часы, если, конечно, они тебе нужны...

Разыскивая четвертый ключ, держись правой стороны, когда будешь подниматься на подъемнике. Ты войдешь в потайную комнату, где множество предметов, часы и летающий

А-символ. Добраться до этого ключа – самое сложное. Тебе придется воспользоваться несколькими платформами, чтобы добраться до правой стены, потом взобраться наверх и, используя вихревую атаку, расчистить себе путь среди блоков с шипами. Одна ошибка – и тебе придется вернуться к последнему ориентиру!

На пути к выходу из этого уровня, который обозначен звездным кольцом, находится дополнительная жизнь. После того, как минуешь большой рот клоуна, прыгай на первый воздушный шар, а потом прыгай на маленький уступ где находится дополнительная жизнь.

Уровень 4: Поездка в роторе

Первый ротор – самый легкий. Просто подпрыгивай в воздух, чтобы избежать шестов. Рядом со вторым ротором ты увидишь дополнительную жизнь. Пройти второй ротор будет посложнее Если у тебя на пульте есть кнопка замедления действия, то воспользуйся ею. Внимательно следи за парными шестами, которые появятся сразу за шестым шестом. Ты сможешь получить еще одну дополнительную жизнь, если собьешь парящего клоуна.

Прежде чем прыгать в третий ротор, взберись на левую стену за В-символом, который даст тебе возможность выйти на премиальный уровень. Прокатиться на третьем роторе без использования кнопки замедления действия практически невозможно. Вот последовательность действий: вниз, вверх через два, вниз, вверх через три, вниз через четыре, вверх через два, вниз через два, вверх через два, вниз через два, вверх через два, вниз через два, вверх через два, вниз через два. Удачи!

Премиальный уровень: Надо выжить

Это настоящие американские горки! Подпрыгивай, поднимаясь на первый холм, затем прыгай у его подножия – там вода. Ныряй под шипами, перепрыгивай их, опять ныряй. Прыгай, поднимаясь на холм. Перепрыгни через шипы дважды. Подпрыгивай, поднимаясь на следующий холм. Ныряй под пиками, перепрыгивай их, подпрыгивай при подъеме на холм, затем ныряй под пиками у его подножия. Вот и все! Теперь можешь наслаждаться оставшейся частью пути.

Уровень 5: 25 волшебных обручей

Воспользуйся батутом, чтобы добраться до второго уступа наверху, затем схвати молнию справа, затем спускайся на уступ ниже, и иди далее ко второй лестнице. С вершины лестницы прыгай вправо. Держись правого направления, чтобы найти дыру в стене. Оттуда прыгай вверх и проведи двойную вихревую атаку, чтобы добраться до дополнительной жизни. Слева находятся первые четыре волшебных обруча.

Ты встретишь 11-й, 12-й и 13-й обручи, когда будешь прыгать с батутов через шесты с шипами. Когда схватишь кольца, держись правее, ближе к стене, чтобы попасть в потайную комнату. Поднимайся на воздушном шаре вверх, чтобы схватить дополнительную жизнь. Когда будешь прыгать с тарелки на тарелку, воспользуйся крыльями. Если ты будешь держаться правой стороны, то крылья могут и не понадобиться. Оказавшись на качающейся платформе, стой на ее правой половине, чтобы избежать шипов.

У конца уровня тебе придется прыгать с широкой платформы на воздушный шар, а оттуда – на две узкие платформы. Звездное кольцо, символизирующее выход, находится в верхнем левом углу, но прежде чем отправиться к нему, ты спокойно можешь собрать предметы, находящиеся под тобой, если прыгнешь прямо вниз. Ты приземлишься на воздушный шар, находящийся в самом низу экрана.

Босс парка аттракционов: Мистер Бабл3!

Босс двигается вверх-вниз на правой половине экрана. Это большое лицо клоуна; из его рта торчит рука. Рука вытягивается и старается смять тебя. Прыгай по платформам, затем примени вихревую атаку, стараясь попасть в нос клоуна, когда рука исчезает во рту. После каждого твоего удара клоун будет плакать – избегай этих слез, прыгая на более низкие платформы или быстро забираясь вверх, затем готовься к следующей атаке.

Эпизод 3: Леса

Уровень 1: Найди выход

Невероятно, но этот уровень на удивление прост, Начав его, иди сначала влево сквозь каменную стену, чтобы найти часы, которые охраняет клоун. Потом иди направо, пока не

доберешься до дерева, прыгай в него и спускайся вниз. Выберись с левой стороны и продолжай путь влево. Сразу после каната над качелями находится дополнительная жизнь. Войди в стену слева от качелей, чтобы найти три летающих А-символа, охраняемых клоуном. Звездное кольцо выхода находится наверху слева.

Уровень 2: Бочка

Этот уровень очень похож на американские горы и роторы. Кнопка для замедления будет очень кстати. Прыгай по холмам, как делал, проходя американские горы. Надо будет сделать несколько коротких скачков, затем два больших прыжка над водой и большой прыжок над пиками. На вершине второго холма, после того, как совершишь большие прыжки, будь готов сделать два небольших прыжка один за другим, затем два больших прыжка (между рядами шипов есть брешь, но ты не можешь туда приземлиться). Если увидишь дополнительную жизнь, прыгай за ней! Около нее шипов нет!

Уровень 3: Прыжки

Игра становится более изощренной. Здесь впервые ты сталкиваешься с прыжками на резинке – и это здорово! Просто встань на подушку запуска и падай вниз, затем направляй Аэро влево или вправо, чтобы избежать платформ с шипами. Прыгай всегда в самую середину, затем двигайся влево-вправо, в зависимости от того, какие платформы перед тобой. Если ты упустишь ключ, отступи вправо и сделай еще прыжок. Исследуй зоны над подушками запуска, чтобы найти премиальные предметы. После третьего прыжка находится звездное кольцо выхода.

Уровень 4: Спуск по быстринам

Здесь тебе надо соскальзывать вниз по бревнам, уворачиваясь от шипов. И опять тебе очень пригодится кнопка замедленного действия. Если же на твоем пути ее нет, выпей чего-нибудь тонизирующего (типа колы), чтобы обострить реакцию. Можно также замедлять движения взмахами крыльев в процессе прыжка или делать быстрые прыжки против течения. Когда увидишь четыре шипа вместе, ныряй! Ты не можешь через них перепрыгнуть. Спускайся вниз по первой зоне. Когда увидишь первое из колес с шипами, опусти бревно ниже его и прыгай влево и вверх, чтобы достать дополнительную жизнь.

Ты увидишь еще одну дополнительную жизнь, когда будешь опускаться во второй зоне быстрин. Когда окажешься в самом низу, иди налево и коснись ориентира прежде, чем спускаться в следующую зону. После того, как ты спустишься между двумя колесами с пиками, поднимись наверх и вправо за дополнительной жизнью. Это последние быстрины и здесь нет никаких боссов! Ура!

Эпизод 4: Музей

Уровень 1: Осмотр музея

Попробуй прыгать на каждую стену в поисках потайных комнат. Здесь множество дополнительных жизней, да хватает и других предметов, которые могут тебе пригодиться. Скачущие языки пламени будут вырываться из лавы и плясать по платформам. Тебе надо их перепрыгивать. Ты можешь сбивать белых привидений, когда они парят в воздухе. Прыгни один раз, чтобы обмануть их, затем прыгай и проводи вихревую атаку. Пузырящаяся вода вполне годится для плавания. Когда будешь проходить гильотины, пользуйся вихревой атакой.

После первого винтового подъемника иди вверх и влево, чтобы найти комнату, где хранится дополнительная жизнь.

Воспользуйся вихревой атакой, чтобы без ущерба для себя прорваться сквозь лезвия на колоннах, находящихся между батутами. Когда ты добрался до крайнего правого, иди в верхнюю комнату (там ты найдешь дополнительную жизнь), затем прыгай на правую стену, чтобы проникнуть в комнату, находящуюся ниже, и продолжить путь к выходу. Некоторые из клоунов в следующей зоне будут прыгать с колонн и атаковать тебя.

Клоун в шляпе с красными и белыми полосками будет вращаться и прыгать совершенно непредсказуемо. Старайся не попадаться ему.

Уровень 2: Ленты транспортеров

Важное замечание: не набирай больше пяти летающих А-символов – если ты потеряешь жизнь и тебе придется заново проходить здесь, они могут тебе понадобиться. Быстро прыгай на транспортерные ленты, чтобы избежать опасности быть затянутым ими.

С самого начала уровня надо пройти мимо винтового подъемника и далее сквозь стену.

После поездки на подъемнике ты увидишь дополнительную жизнь. Ползи наверх, чтобы добраться до нее, затем отправляйся налево, сквозь стену. Ты обнаружишь там длинный потайной ход, в котором находится множество разнообразных предметов.

В самом низу следующей комнаты есть потайное помещение в правой стене, где также находятся предметы. Дополнительная жизнь – в правой верхней части комнаты с лентами.

Уровень 3: Башня

Если ты найдешь B-символ на этом уровне, ты сможешь попасть на премиальный уровень, где с легкостью соберешь десяток дополнительных жизней. Если ты спускаешься по первому пандусу, смотри внимательно, где находится дополнительная жизнь. Тебе придется пробежаться и прыгнуть к плюющейся огнем голове, чтобы схватить ее. Спустись по лестнице, которая находится ниже, и иди как можно дальше направо, затем воспользуйся батутом у правой стены, чтобы добраться до следующей дополнительной жизни, которая окружена звездами. Отправляйся вниз и влево, чтобы отыскать молнию. Используй мощность двойной вихревой атаки, чтобы подняться выше и найти дополнительную жизнь.

Волшебника Марвина убить невозможно, но если ты проведешь в его направлении вихревую атаку, он струсит и растворится в воздухе.

Чуть ниже качающихся шаров с шипами находится еще одна дополнительная жизнь. Иди вниз и влево, затем прыгай на голову и забирайся наверх, чтобы забрать жизнь.

Пройдя мимо статуй клоунов, оживающих при твоем приближении, оттолкнись от батута у левой стены и достань дополнительную жизнь, окруженную звездами. Выход находится двумя этажами ниже.

Уровень 4: Потайные ходы

Если будешь прыгать на стены, то сквозь некоторые из них сможешь прорваться. Первая же стена слева – тому доказательство. Иди направо и ты найдешь еще одну.

Когда двигаешься вдоль линий электросети, хорошенько рассчитывай свои прыжки через лезвия – так, чтобы не попасть под электрический разряд, проходящий через линию.

Не слишком жадничай, хватая дополнительные жизни, когда едешь на бревнах через ямы с лавой. Ты не сможешь перебраться через первую же из них, если у тебя не будет бревна.

Уровень 5: Лаборатория

Конечно, очень хочется запастись паролем на тот случай, если добравшись до этого места, придется начать с самого начала, с первого уровня... Но фирма «Sunsoft» не знает жалости! Этот уровень похож на предыдущий, только прыжки становятся все более сложными (неужели это возможно?). Воспользуйся кнопкой C и джойстиком, чтобы очень часто оглядываться по сторонам, прыгай на каждую стену, проверяя нет ли потайных комнат с дополнительными жизнями. Начав уровень, отправляйся налево и найдешь молнию, скрытую за стеной.

Пройти яму с лавой, не используя бревно, вполне возможно. Не прекращай просматривать экран заранее, чтобы знать, в каком месте надо сделать следующий прыжок.

Подбери дополнительную жизнь, которая находится слева от выхода, прежде чем прыгнуть сквозь звездное кольцо.

Босс музея: Владения Эдгара Эктона

Да, похоже сейчас самое время выйти из игры... Это наиболее трудный босс из всех, которых мы когда-либо встречали. А мы знаем их сотни! Даже владея 19-ю жизнями мы не смогли его победить при первой нашей встрече. Конечно, это заявление не прибавит тебе уверенности, но помни: у нас не было такого руководства по борьбе с ним, какое сейчас есть у тебя. Однако, тебе, все-таки, предстоит небывалая проверка твоего внимания, координации, памяти и терпения. Удачи!

Чтобы убить босса, надо подняться по зоне с препятствиями, ударить его пять раз, затем пройти следующую трудную зону и ударить его десять раз, затем опять – препятствие и уже 15-17 ударов. Но это еще не все. Тебя будет преследовать электрический луч, и если ты будешь взбираться недостаточно быстро, он уничтожит тебя. Наши рекомендации будут полезны, если в процессе игры тебе их будет кто-нибудь читать. Или после каждого участка тебе нужно будет делать паузу, чтобы ознакомится с тем, что ждет тебя дальше.

Прыгай влево, затем поднимайся по лестнице и иди направо к батуту, Потом иди налево к лестнице, поднимайся направо. Беги налево и прыгай вверх по стене мелкими шажками, затем беги направо и прыгай по батутам. Иди налево к центру и соскользни вниз по лестнице. Иди влево и поднимайся по ступенькам, используя вихревую атаку, затем иди направо и поднимись по лестнице. Иди налево и поднимись по лестнице, затем по ступенькам – вправо и вверх, иди налево и прыгай через ступеньки направо, затем поднимись по ступенькам еще выше, тщательно избегая качающихся шипастых шаров. Поднимайся по ступенькам дальше и ты доберешься до ровной поверхности, откуда и начнешь свою первую атаку!

Босс стреляет водой из цветов, которые торчат у него из обеих щек, так что будь настороже. Когда он открывает рот, мгновенно проводи вихревую атаку в его челюсть, чтобы закрыть его. Чем дольше рот открыт, тем с большим количеством клоунов тебе придется сражаться. Если тебе достаточно быстро удастся закрыть его, то, может, клоуны не появятся.

После пяти ударов босс опять будет подниматься. Да! Иди к левой стене и забирайся по ней, затем продолжай подниматься по правой стене к трубам. Иди к центру, чтобы добраться до следующего этажа, затем продолжай карабкаться вверх. Поднимись по лестнице и спрыгни с нее около самой вершины направо, чтобы оказаться у центральной лестницы. Поднимайся по ней к следующей зоне. Оттолкнись от батута на правой стене, чтобы быть отброшенным обратно и продолжить подъем налево и вверх. Еще два экрана вверх, и будет вторая зона боевых действий.

Тактика остается прежней. Наноси удары по челюсти босса как можно быстрее. Цветы будут прыскать водой трижды – в промежутках между открытием рта. Когда ты ударишь челюсть в десятый раз, она упадет, а ты должен будешь совершить последний рывок вверх.

Заберись по левой лестнице, затем иди к батуту, который в центре. Иди налево и поднимайся вверх, затем оттолкнись от батута, который справа. Продолжай подниматься с левой стороны. Поднимись по лестнице к левой стене, затем беги мимо площадок с лазерными лучами. Иди влево и поднимайся вверх, затем перепрыгни через заряженные электричеством стены и оттолкнись от батутов на правой стене. Спустись по лестнице в центре и оттолкнись от батутов на левой стене. Прыгни вправо и поднимайся вверх, а затем иди налево мимо качающихся шаров с шипами, и доберешься до последних ступенек, ведущих к боссу. Если ты сможешь нанести 15 ударов прежде, чем потеряешь все свои жизни, ты выиграл! Бить босса необходимо по носу.

После победы над боссом ты увидишь забавную мультипликацию, титры и «статистику игры», где указывается количество оставшихся жизней (у нас – 7), использованных жизней (мы прошли через 219!), использованных «звездочек-сурикенов» (212), проведенных атак (4453), использованных тренировок (691), побежденных врагов (455) и окончательный счет. Это здоров, честное слово!

Отсутствие столкновений и множество звезд:

На экране выбора этапа игры нажмите ←, →, A, B, C, ←, →, ↑, ↓, ←, →.

Aero the Acro–Bat 2

Продолжение приключений летучей мыши. В игре стало больше активных действий, количество уровней – 45. Дополнительную энергию дают монетки.

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать ↓, A+ C то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:
2 – Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 – Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 – Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 – Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

Aero Blasters

(см. Air Blasters)
Игра для любителей «леталок» и «стрелялок».

Aerobiz

Цель игры – завоевать рынок пассажирских авиаперевозок. В основном меню высвечиваются города с числами – спросом на авиаперевозки. Для закупки самолетов выберите квадратик со знаком самолета. Ваш денежный ресурс отображается в нижнем правом углу. В итоговой таблице Ваши расходы обозначены красным цветом, а доходы – зеленым.

Управление:
С – принятие варианта, предложенного компьютером;
В – отказ от такого варианта;
Знак доллара – изменение расходов на ремонт, сервис;
Знак здания – построение представительства или отеля;
Знак карты – открытие, изменение, закрытие маршрута.
Знак рук – переговоры;
Знак головы – совет с работниками.

Aerobiz Supersonic

Усложненный вариант предыдущей игры. Действие перенесено в XXI век, увеличено число обслуживаемых стран и расширен парк самолетов.

After Burner

Игра представляет собой имитатор полётов с достаточно разнообразными миссиями.

Выбор уровня:
Держи A, B, C. Нажми START, чтобы выйти в меню уровней. Выбери джойстиком желаемый уровень и нажми START , чтобы начать игру.

After Burner 2

Выбор уровня:
Когда на экране появится заставка со словами " START/ OPTIONS",одновременно нажми и удерживай на пульте кнопки A,B,C и дважды нажми START. Выбирай любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами ← и → .

Дополнительные ракеты :
Удерживай ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличишь общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	←	и	B	Раунд 13:	←	и	B
Раунд 5:	→	и	B	Раунд 16:	→	и	B
Раунд 9:			B	Раунд 19:			B
Раунд 11:	→	и	B	Раунд 21:	→	и	B

Air Battle (G–Log Air Battle)

Цель игры – посадить самолет на палубу авианосца, отразив атаки противника. На экране справа указаны общее количество врагов на данном этапе и число сраженных про-

тивников. В левой части экрана показываются набранные очки, в центре экрана – лимит времени. При полете над морем на экране покажется стрелка, указывающая направление движения к авианосцу.

При попадании самолета противника в рамку прицела – уничтожайте его огнем из пулемета, ракеты можно запускать при их готовности. Знак готовности – маленький прицел становится красным. От встречных самолетов можно уворачиваться, уходя вниз или вверх.

Управление:

A – стрельба из пулемета;
B – стрельба ракетами;
C – скорость.

Air Blasters

(см. Aero Blasters).

Air Diver

Отличный имитатор полётов на боевом самолете с разнообразными по сложности миссиями.

Управление:

A – запуск ракеты;
B – огонь из пулемета;
C – скорость, вместе с кнопкой направления – фигуры высшего пилотажа.

Неуязвимость:

Выведи на экран карту и установи курсор в то место , где нет врагов. Держи START и нажми A, B,C, B, A, A, B, C, B, A, B. Держи START , пока не начнётся игра.

Если нажать кнопку START совместно с нажатием ещё одной кнопки , то вы сможете выбрать этап:

удерживая A- бой с самолетом аса-противника;
удерживая B – поразить базу;
удерживая C – сражение с последним боссом.

Air Wolf

(приключения воздушного волка)

Aisle Lord

Выбери режим CONFIGURATION и поставь курсор на " SE NO". Затем нажми кнопки в следующей последовательности: A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A. Экран начнёт мерцать. Тогда выберите команду " INITIAL START" , и тебе не придётся участвовать ни в каких сражениях.

Aladdin

Это классическая игра , основанная полностью на одноименном мультфильме Диснея. Мы очень рекомендуем эту игру всем любителям видеоигр. Цель игры – спасти принцессу Жасмин от злого Джафара. В игре 10 этапов.

Управление:

A – бросок яблоком;
B – рубящий удар мечом;
C – прыжок;
B + ↓ – колющий удар мечом;
B + ↑ – отбой удара противника мечом;
C, B – удар мечом в прыжке.

Переход с этапа на этап:
Наберите в паузе A, B, B, A, A, B, B, A.

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д. :
В Options набрать A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B
Алмаз можно поменять у торговца на жизнь или исполнение желания. Голубое сердце – поправляет Ваше здоровье, Голова джина – желание. Лампа – уничтожает всех противников, находящихся на экране. Ваза означает начало игры после гибели героя на данном уровне. Голова Аладдина – дополнительная жизнь. Изображение обезьянки – возможность играть в призовом уровне.

Aleste (M.U.S.H.A)

Игра представляет собой обычную войну трансформеров и опытный игрок пройдет ее за один вечер.
Выбор уровня:
Перезапусти приставку 10 раз, держи джойстик в положении ↙, когда входишь в режим опций. На экране появится меню опций.
Дополнительные жизни:
Нажми паузу в игре и нажимай последовательно ↑,↑,↑,↓,↓,↓,←,←,←,→,→, C, C, B, A, START.
Ты получишь 20 дополнительных жизней.

Alex Kidd in the Enchanced Castle

Продолжение:
Ты можешь продолжать игру только после того, как соберешь не менее 1000 золотых.

Выиграть в Джанкене:
Победа в Джанкене очень важна для того, чтобы перехитрить Ашру в заколдованном замке. Для победы меняй руку так быстро как только сможешь, пока игра не остановится. Помни, что в этом эпизоде выигрыш на две трети твой. Получив ожерелье, не забудь использовать его для того, чтобы прочесть мысли своего противника.

Тоннель уровня Рукитаун:
На этом уровне существует множество секретных тоннелей. Чтобы их открыть, необходимо прыгнуть на землю около второй пальмы, сразу за первым домом Джанкена. Там же получишь бонусы.

Тоннель уровня Прерия:
Тайный тоннель находится под оранжевым сундуком – сразу за сундуком, который охраняет орел внутри пирамидки из камней. Чтобы войти, необходимо разбить сундук. Там будут и бонусы.

Тоннель уровня Тропиктаун:
Секретный тоннель находится под первым черным сундуком. Нужно разбить сундук и войти внутрь за бонусами.

Короткий путь через замок:
Пройти через замок сложно. Но многие преграды можно обойти. Когда доберешься до замка – взлетай на педикоптере вправо и вверх, отыщи выступ на стене замка. Ляг на него и ударь в стену так, чтобы пробить отверстие. Проползи внутрь и сократишь путь в замок.
Другая короткая дорога есть ближе к выходу из замка, в районе, где ты можешь купить Саре. Заберись на верхнюю часть двери, с помощью прыгалки подпрыгни и подбери несколько монеток. Затем проползи вправо и ударь в стену замка. Войдя внутрь быстро нажми выключатель, чтобы остановить опускающийся потолок. После этого пройди вправо и ударь в стенку. Пройди в следующую комнату и там нажми первый выключатель для того, чтобы попасть в зал Ашеры. Там будет финальная битва.

Для того, чтобы продолжить игру не имея ножниц , бумаги и камня, подойди к любому боссу, заведи с ним вежливый разговор и нажми START для вывода на экран меню предметов. Для продолжения игры снова нажми START.

Alien 3

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт 1, войди на экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажми C, ↑,→, ↓, ←,A , →,↓.

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставь игру на паузу и нажми C, A, B. Экран станет зеленым. Сними игру с паузы и ты перейдешь на другой уровень.

Пароли уровней:

2 – QUESTION	4 – MOTORWAY	7 – SQUIRREL
3 – MASTERED	5 – CABINETS	

Alien Soldier

В этой игре Вы выступаете в роли инопланетянина. Цель игры – уничтожение злобных животных. В игре 24 уровня.

Пароли уровней:

2 – 3698	8 – 4569	14 – 2623	20 – 2878
3 – 0257	9 – 8091	15 – 6325	21 – 3894
4 – 3745	10 – 8316	16 – 7749	22 – 4913
5 – 7581	11 – 6402	17 – 3278	23 – 2852
6 – 8790	12 – 9874	18 – 1039	24 – 7406
7 – 5196	13 – 1930	19 – 1962	25 – 5289

Alien Storm

Обычная стрелялка – ходилка. На вашу планету приземлился космический корабль, необходимо уничтожить его со всем , что в нём находится.

Неограниченное количество жизней:

Выбери скутер. Когда твоя жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожься. Так ты сможешь продолжать игру до бесконечности.

Aliens vs. Predator

Существует мнение, что стоит сделать игру. содержание которой основано на каком-нибудь известном фильме, как успех этой игры уже обеспечен. независимо от того. что она представляет сама по себе. В том, что это не так, нас убеждает история многих таких игр, не снискавших особого успеха. Но вот в связи с этой новой игрой возникает такой вопрос: если взять два популярных фильма и сделать одну игру. то тогда уж она обязательно будет удачной? Оказывается, что и на этот вопрос ответ отрицательный.

Aliens vs Predator ставит игрока на место Предейтора ("Хищника"), перед которым поставлена задача уничтожить целую цивилизацию злобных инопланетян, примеров которой можно найти во множестве видеоигр. История игры такова: колония землян, поселившихся на далекой планете, обнаружила случайно в одной из подземных пещер следы пребывания инопланетян. Необдуманные действия землян привели к тому, что инопланетяне напали на них, поставив под угрозу существование всей колонии. В отчаянии наши соотечественники передали сообщение на Землю с просьбой о помощи. Это сообщение было перехвачено космическим кораблем Предейторов, которые, полные своей обычной жаждой разрушения почувствовали возможность поживиться инопланетной добычей. Предейторы решили, что

для них начался охотничий сезон и прибыли на планету, где земные колонисты тщетно пытаются противостоять нападениям инопланетян.

В игре имеется 6 уровней, каждый из которых разделен на десять подуровней. В конце каждого уровня вас ждет битва с одним из инопланетных правителей, вам не только предстоит освободить планету Вега, на которой расположилась колония и межгалактический космопорт, вместе со всем зараженным инопланетянами флотом, но и соседнюю планету, на которой они также обосновались.

Имеется четыре различных уровня сложности. которые в основном отличаются по скорости перемещения инопланетян, а также по уровню энергии. который имеет Предейтор в начале игры. Кроме того, можно установить перед игрой количество дополнительных жизней (от трех до шести) и число продолжений (от нуля до трех), а также вашу конфигурацию управляющих клавиш. Из оружия ваш Предейтор использует ручной лазер, который может давать выстрелы, отличающиеся по мощности в зависимости от того, как долго вы держите нажатой кнопку. Помимо этого, имеется целый арсенал различных приемов и ударов, но их эффективность, конечно же, не может сравниться с эффективностью лазера.

Итак, на что же похоже действие игры? Если вы знаете игру Double Dragon, то можете составить сражу же, полное впечатление. Добавьте инопланетян, Предейторов и смените оформление – и перед вами Aliens vs. Predator. Вас окружают противники, с которыми вам предстоит сражаться. как только вы с ними справитесь, экран сменяется и перед вами новые враги.

Alisia Dragoon

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип "SEGA", нажми A , затем нажми B и держи кнопку , пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажми C и нажми START, когда на экране появятся звезды. Ты услышишь звон. Теперь во время игры, нажимая C , ты сможешь пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажми A на втором пульте , затем нажми и удерживай ↑на первом и нажми B на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажми A на втором пульте, затем нажми и удерживай ← на первом и нажми B на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажми A на втором пульте , затем нажми и удерживай → на первом и нажми B на втором.

Усиление громовой магии:

Нажми A на втором пульте , затем нажми и удерживай B на первом и нажми B на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимай A на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажми B на втором пульте.

Altered Beast

Выбор персонажа:

Во время заставки держи джойстик в положении ↙ и нажми A , B, C и START , чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажми START и A во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где ты закончил предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажми START и B для вызова на экран меню опций.

Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности , удерживай B, когда нажмёшь на START . Появятся

заставка и меню выбора , которые дадут тебе возможность выбрать степень сложности , количество жизней, с которыми ты начнёшь игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры , одновременно нажми клавиши A, C, →, START и ↑ на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка , которые нападут на тебя. В то же время попытайся схватить все три шара , которые превращают тебя в оборотня. Если это удастся, получишь сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьёшь Нефа в конце раунда. Если все шары тебе собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним ты получишь только пятьдесят тысяч очков.

Amazine Tennis

(см. Davion Crane's Amazine Tennis)

American Gladiators

Шоу «Американские гладиаторы».

Andre Agassi Tennis

Цель игры – поразить выиграть в теннис у одного из восьми возможных противников. Возможен выбор покрытия корта.

Управление:

A – удары справа, слева, смэш;
B – удар с высокой траекторией, 'свеча';
C – удар при игре с лета;
A, B, C (с кнопкой ← или →) – крученый удар;
↑ или ↓ – спин;
↖ или ↗, ↓ – резаный удар;
↖ или ↗, ↑ – топ-спин;
A или B при подаче – сильная быстрая подача;
C при подаче – быстрая короткая подача.

Andretti Racing (Mario Andretti Racing)

Игра – автогонки на одном из трех классов автомобилей: легковых, багги, "Формула".

В игре возможны три типа гонок:

Andretti Tips – тренировочный заезд;
Quality – квалификационный заезд;
Race – гонки.

В тренировочном заезде не изнашиваются покрышки, не расходуется бензин. В квалификационном заезде необходимо проехать три круга. По результату будет определено Ваше место на старте.

Во время гонок индикатор T показывает состояние шин, F – количество бензина., SPEED – текущую скорость, LAPS – число пройденных кругов, POS – место в текущем заезде.

Настройки:

Single race – выбор трассы и машины;
New cirkuit – выбор машины;
New career – выбор маленькой машины;
Resume cirkuit – ввод пароля для "Формулы";
Resume career – ввод пароля для гонок на маленьких машинах;

Пароли для гонок на "Формуле":

2.	VKSS	HCBW	EDAT	JKNA	AAAA

3.	WVBA	MFVE	GJBU	ARAA	ABAB
4.	ZWBU	TKEA	NPCC	SU4A	ACAA
5.	4XCE	2NFN	UTDC	2WYA	ADAA
6.	T3E2	GCSS	JDAU	ARYA	AAAB
7.	D4K5	MFUM	QHBU	JTUA	ABAA
8.	G5GC	VJVS	YLCU	SVQA	ACAA
9.	K6CQ	5PE6	6QDU	2XLA	ADAA
10.	CA22	HCTA	EDAU	KDAA	AAAB
11.	UJ6N	JCS2	JCAV	A9LA	AAAA
12.	FK68	RFT2	QHBD	TDCA	ABAA
13.	HDBQ	5JUW	2MBW	BG2A	ACAA
14.	4ECB	BND3	APCE	3NNA	ADAA
15.	DBEQ	JCTE	EDAT	SMJA	AAAB
16.	GCBA	SFTC	LHBC	2WYA	ABAA
17.	3DFQ	XJVS	ULBV	J2NA	ACAA
18.	46GG	8MW2	4NCE	48AA	ADAA
19.	UBEQ	GCTA	GCAV	A9LA	AAAB
20.	FCBA	NEUJ	JFBX	BQ8A	ABAB
21.	2C3U	WJCW	NLDG	BYQA	ACAA
22.	B3ES	GCBN	CDBD	A9LA	AAAA

Пароли для гонок на багги:

2.	DBJQ	JDBJ	JCBS	JALA	ALAA
3.	E4KC	WFU2	NGDA	SASA	AMAA
4.	H5TS	4KWA	ULEA	2A4A	ANAB
5.	46UF	APEN	4NET	ABCA	APAA
6.	UBSW	HDA6	LEBA	JALA	A4AA
7.	WOBJ	PFTW	UMCA	SAUA	A5AA
8.	HEKY	XJCN	8PEA	2A2A	A6AB
9.	3F4C	9LWF	GRFT	ABAA	A7AA
10.	VBAW	GCT2	JBBA	2A4A	ALAB
11.	DVAB	FDSS	JBBT	SB6A	ALAB
12.	YB7A	RGCS	QFCT	2CGA	AMAB
13.	H5FS	5JWE	UKEC	ACQA	ANAA
14.	CTSS	GDTJ	GEBA	JAJA	A4AA
15.	XU3A	NHB6	QKCS	SAUA	A5AA
16.	JWBS	VLDA	YNDS	2A2A	AGAB
17.	LW8J	3NFW	6TET	ABAA	A7AA
18.	UTSS	EDTJ	NDBA	JAJA	A4AB
19.	FDBA	MGT2	WJCS	SASA	A5AB

Пароли для гонок на легковых автомобилях:

2.	VBJS	HDBJ	JDAS	SKQA	AFAB
3.	YCS6	QHCW	QFCS	ZNSA	AKAB
4.	3DPS	YLD6	YJDT	ARYA	AGAB
5.	LW78	8RFE	4NFB	JU4A	AJAB
6.	CBSW	HDBA	CDBB	JJEA	AFAB
7.	WVBC	PHCJ	GGDB	SMLA	AKAB
8.	YWTY	ULVA	QJDV	AWWA	AGAB
9.	US22	HEBE	GCAT	JJGA	AFAB
10.	XT3N	PHUJ	QFBT	SMJA	AKAB
11.	2U34	ZLD6	UGDC	SUEA	AGAB
12.	4WCU	7PW2	2MEC	2XLA	AJAB
13.	B3SN	JCBN	GCAU	SRWA	AFAB
14.	E426	RFCW	QDCD	AWCA	AKAB
15.	H5XN	3GV2	4FCW	A46A	AGAA

16.	KPF7	DLET	EKDW	J8AA	AJAA
17.	VA6S	FDAS	JDAU	SRYA	AFAA
18.	FCPE	NGBS	QJBD	AWCA	AKAB
19.	2DXS	WKUW	WLBW	J6EA	AGAB
20.	4WQJ	6PD6	4QCE	3ASA	AJAB
21.	B3A2	GCBJ	GCAU	SRYA	AFAA
22.	LM42	3LW2	4LEE	KDYA	AJAB
23.	HL4E	WHD6	QHDW	29LA	AGAB
24.	EK7S	QFCS	LASS	2U4A	AKAB

Animaniacs

Игра является продолжением Warner Brothers. Персонажи : Wakko – мальчик со шляпой, Yakko – мальчик без шляпы, Dot – их сестричка.

В игре три режима мастерства : легкий (Easy), нормальный (Normal), сложный (Hard).

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени):

Для легкого режима пропуск первого уровня: Y W – – - – D – -.

Для нормального режима :

пропуск первого уровня: DDD – - – Y W – ;

пропуск первого и второго уровней: Y D – – - – – Y – ;

пропуск первого, второго и четвертого уровней: – - – Y – - W – - ;

пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: W Y D Y – - W Y – ;

финал : W Y – Y – - – Y – .

Для сложного режима:

пропуск первого уровня: Y Y D Y – - W Y – ;

пропуск первого и четвертого уровней: W Y D Y – - D Y – ;

пропуск первого, второго и четвертого уровней: W W D Y – - – W – ;

пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: – D D Y – - D Y -.

Another World (Out of This World)

Управление:

A и B – удар ногой, C – прыжок.

Удерживая ➔ и B – бег.

Удерживая ➔ и B , нажимаете C – быстрый бег (прыжками).

Герой игры – молодой физик – атомщик Ластер . В результате неудачного эксперимента с ускорителем частиц он попадает в чужой мир, и оказывается в подземном плавательном бассейне. Выбравшись из него, ему необходимо быстро бежать, при этом необходимо отбрасывать змей и червей, ползающих по земле. Перед пещерой сидит в засаде ненасытный огромный павиан. Ластеру необходимо бежать влево к пропасти. С помощью лианы он перелетает вправо к исходному пункту, где его захватывают два робота и сажают в клетку. Ластер должен её раскачать при падении. Не забудьте забрать пистолет у погибшего охранника. При удержании курка пистолета на конце его дула появляется розовое пламя, образующее защитный экран. При долгом удержании пламя окрашивается в синий цвет, который способен разрушать стены.

Коды уровней:

2–HTDC	5–XDDJ	8–KLFB	11–TFBB
3–CLLD	6–FXLC	9–DDRX	12–TXHF
4–LBKG	7–KRFK	10–BRTD	13–CKJL
			14–LFCK

Aquatic Games (The)

Игра – состязание зверей в различных видах водного спорта. Игра для четырех игроков.

Виды соревнований:
Triple Trouts – троеборье;
Afintastic – четырехборье;
Piranha Practice – конкурс пираний;
The Aquatic Games – все виды соревнований;
Tuffr Treining – тренировка;
James Ponda Workout – тренировки во всех видах спорта.
Double Trouble – двойные соревнования.

Arch Rivals

Получение мяча перед началом игры :
В раздевалке нажмите A и , удерживая её , нажмите START.
Получение мяча после перерыва:
Нажмите A и удерживайте её до начала игры.

Arcus Odyssey

Ролевая игра. Два героя должны пройти 8 уровней сказочной страны.

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda
Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin
Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWON
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana
Уровень 2: KDUEEBHDRC
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEO4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead
Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:
Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

Argentina 98

Симулятор футбола. От остальных игр его отличает более чёткая графика и наиболее полный комплект команд.

Ariel: the Little Mermaid

Цель игры – убить Урсулу и освободить Тритона (или Ариэль).

Нажми СТАРТ и увидишь карту, где твое местоположение обозначено красной точкой. Белыми точками обозначены те, кого нужно спасать.

При нажатии С на экране появляется твой запас денег.

Arnold Palmer Tour Golf

Спрятанная игра:

Если ты затратил более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки A, B, C и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень – мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени набери EVE и ты сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьми с собой любимые клюшки и используй пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введи строчное "f" на всю длину верхнего ряда экрана и "9" на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где ты – чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда . У тебя 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль:BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa .

Пароль, позволяющий тебе попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

Arrow Flash

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки С (более 3 секунд) Вы будете неуязвимы 10 минут.

Art Alive

Игра - энциклопедия о красоте животного мира. В игре можно создавать свои собственные «живые картинки».

Art Fighting

Борьба - это искусство.

Asterix

Управление:

A – удар кулаком, вход в населённый пункт из режима карты, при полёте на ковре – удар молнией.

A + ↑- апперкот у Астерикса, и суперудар у Обелиска.

Если ударить пару раз врага, подойти к нему поближе и зажать Turbo A "X" – то Астерикс хорошенько поколотит его о землю.

A +↓ в прыжке – землетрясение.
B – прыжок.
C – разгон (желательно зажимать на время прыжка). Также используется для переключателей, рычагов, верёвок, поднятие и бросок тяжестей или метание серпа. На карте выбор героя.

Asterix 2

Приключения Астерикса.

Asterix and the Power of the Gods

Цель игры – найти магический щит.

Управление:
A – удар;
B – прыжок;
C – бег;
↑ – войти;
START – просмотреть собранные предметы.

Пароли уровней:
1 – INSULA
2 – CONDOR
3 – VIENNA
4 – AVALON
5 – DULCIS

Athlete Power

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

Atlanta 96

Вам предоставляется возможность принять участие в легкоатлетическом десятиборье. Игра передает в полной мере азарт и напряжение большого спорта.

Виды соревнований:
Бег на сто метров – после сигнала стартового пистолета необходимо быстро и попеременно нажимать A и B.
Бег на сто метров с препятствиями (кнопка C – перепрыгивание препятствий).
Прыжки с шестом – разбег (кнопки A и B), оттолкнуться (↓ + C).
Тройной прыжок – разбег, прыжок (клавиша ↑).
Прыжок в длину.
Прыжок в высоту.
Метание копья – на границе зоны для броска, необходимо в такт с ногами несколько раз нажать клавишу ↓.
Метание диска – очень сложный элемент соревнований, клавиша ↑ + C или → + C.
Стрельба из лука – необходимо учитывать силу и направление ветра, кнопка B стрельба.
Стендовая стрельба – B – запуск тарелки, A – стрельба.

Atomic Robo-Kid

Игра посвящена роботу-мальчугану, который должен освободить планету от инопланетян.

Atomic Runner

Игра-боевик, где необходимо крушить и уничтожать все на своем пути. Из-за монотонности сюжета быстро надоедает.

ATP Tour Championship Tennis

Одна из лучших теннисных игр. В банке данных сорок лучших игроков мира. На экране настроек можно выбрать тип покрытия корта, скорость игры, характер отскока мяча.

Перемещение игрока на корте осуществляется кнопкой D-pad, остальные три кнопки определяют тип удара: нормальный удар, обводка, топ – спин.

Адаптер Sega Team Plager позволит Вам играть в режиме четырех игроков.

Avengers

Очень похожая на игру «Bare Knuckle». В игре могут принимать участие до 4-х игроков.

Awesome Possum

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите C, B, C, ← + B, C. Если всё сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите A. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

Ayrton Senna's Super Monaco GP2

Управление:

B – скорость;
C – настройки;
↑,↓ – переключение коробки передач.

Сверхустойчивый мотоцикл: в режиме чемпионата введите пароль HANG-ON и начните гонки. Затем сойдите с трассы и сохраните запись игры. Запустите снова приставку, выберите режим тренировки. Удерживайте ↓ + A до появления экрана 'Transmission'. Теперь с началом гонки у Вас будет сверхустойчивый мотоцикл.

Пароль финала игры:

В качестве пароля введите либо SENNA, либо CHAMPION.

B.O.B.

Введение

B.O.B. пытается улететь с планеты, на которой потерпел аварию. Его оружие – его тело. Здесь более 45 тяжелейших уровней. Существует система паролей. B.O.B. может вовремя выбраться с этой планеты и встретиться со своей любовью.

Стратегия

Управление: Кнопка A – включение выбранной системы управления; B – выстрелы из выбранного оружия, C – прыжки. Для выбора нужного оружия держи кнопку A и нажимай C. Схватиться за лозу или трубу при прыжке – джойстик в положение "вверх". Нажми Start и увидишь каталог оружия и систем управления. Дополнительная жизнь – подбор символов 1-UP, гаечные ключи (символ красно-серого цвета) для восполнения энергии, лампа-вспышка замораживает врагов, символ-щит окружает силовым полем. Когда время на твоих часах иссякнет, энергия будет уменьшаться и ты взорвёшься. Не допускай этого.

Наблюдай за задним планом: не появится ли дверь или что-нибудь похожее. Нажать Вверх, встанешь в "зарядное устройство" и восстановишь энергию.

По завершении каждого третьего уровня ты получаешь пароль. Вместо названия уровней мы используем пароли.

В играх с платформами есть вещи, касающиеся выживаемости. 1- останавливайся и стреляй во врага , когда увидел его. Не приближайся к нему, иначе он попадёт в тебя и ты потеряешь энергию. Когда останавливаешься, нужно пригибаться. 2 – смотри вверх или вниз перед прыжком или падением. Здесь много ям с лавой и других опасностей.

Оружие: Нажать Start – пауза в игре и вызов каталога. Список оружия- слева. Одиночный выстрел -слабое оружие, но с большим боезапасом и им можно сокрушить врага. Тройной выстрел- стрельба "веером" тремя пулями. Хорош для обстрела помещений, где враги свисают с потолка. Огнемёт – боеприпасов немного, но это оружие уничтожит любое количество врагов. Ракета (управляемый снаряд) эффективна для уничтожения подвижных целей. Молнии уничтожают всё на своём пути (сохрани их для последних боссов). Волна уничтожает несколько врагов сразу.

Системы дистанционного управления: Вспышка лампы "заморозит " врага на месте. Щит – окружает БОБа силовым полем на короткий промежуток времени ; зонт- позволяет падать БОБу с высоких уступов и не сильно ударяться о землю (удар может оглушить его и сделать беззащитным); трамплин – мостик, подбрасывающий тебя на высоту одного экрана и использующийся для поднятия на высокие уступы ; шляпа- вертолёт- позволяет БОБу летать , но недолго (можно касаться стен, но пропеллер остановится, если коснешься потолка или пола) ; бомба с часовым механизмом – поставив её , быстро уходи, пока она не взорвалась.

Уровень 1

Сначала пользуйся ударами кулака, оружие – на будущее. Подбирай всё на своём пути. Иди, пригнувшись , что позволит проходить сквозь узкие проходы и искать символы.

Уровень 1-2 (зелёные шарики): С самого начала прыгай вправо и найдёшь символ трёхлинейного оружия. По пути наверх к последним лестницам, стоящим бок о бок, в левом коридоре застрели краба и забери символ оружия и запас энергии. Двигайся к выходу.

Уровень 1-3 (второй голубой купол): Добравшись до подъёмника, спустись на этаж ниже, пригнись и стреляй в стручок, уклоняясь от огненных шариков, стреляющих в тебя. Сделай несколько шагов влево и встань под символом ракетного оружия у потолка, включи систему трамплина, чтобы схватить его. Этажом ниже находится " зарядное устройство" (похожее на дверь). Нажать "вверх" и войти в него. При ранениях в других схватках, можно вернуться и "зарядиться".

Следи за электрическим силовым полем на потолке и тем, что на полу (оно менее обширно). Ты близко к концу уровня. Поднимись по лестнице, прыгни к правой стене и не отпускай направление Вправо, пока не достигнешь безопасного уступа внизу. Если попадёшь в яму с силовым полем, нужно быстрее воспользоваться трамплином, чтобы целым выбраться оттуда и достичь выхода в правом верхнем углу.

Уровень 2 (пароль : 171058)

Уровень 2-1 (зелёный шарик) : Прыгай вправо, пока не увидишь внизу символ, горящий красным. Прыгай за ним вниз, потом- ещё ниже , за следующим. Затем пригнись и ползи направо. Двигайся до лестницы, спустись по ней и продолжай прыгать влево, пока не найдёшь ещё один символ пламени и энергию. Продолжай двигаться, пригнувшись, вправо и иди по извилистому пути к выходу. Перед выходом поднимись по лестнице, чтобы найти запас энергии и символ оружия.

Уровень 2-2 (голубой купол): Двигайся, пригнувшись, нижним путём и найдёшь 1-UP. Если потеряешь жизнь- можешь вернуться и взять 1-UP. Подняв символ тройного выстрела, падай вниз и сразись с роботом, затем иди налево и воспользуйся трамплином или шляпой-вертолётом, чтобы подняться в воздух и найти символ шляпы -вертолёта и огнемёта. Спускайся и иди направо к выходу.

Уровень 2-3 (зелёный улей): Иди в правый верхний угол к стене, затем падай и, нажав Вверх, удерживай направление, чтобы схватиться за лозу. Двигайся влево, доберись до следующей стены, затем падай и не отпускай Вверх, чтобы ухватиться за очередное растение. Выход находится внизу слева.

Уровень 3 (пароль: 950745) яме справа при спуске увидишь дополнительную жизнь

Уровень 3-1 (голубой купол): Иди направо и прыгай в космическую повозку. Нужно доставить БОБа к выходу за одну минуту. Направление указывают стрелки. Оставайся вблизи центра помещения, чтобы избегать силовых полей на потолке и полу. Подбирай энергетические запасы, чтобы не взорваться. Самый нижний этаж- просторный холл. Беги по нему направо.

Уровень 3-2 (зелёная клякса сразу за зелёным ульем): Путь достаточно прост. На нижнем этаже нужно прыгать по маленьким платформам, чтобы не попасть в лаву, покрывающую пол. Всегда держи наготове трамплин, чтобы при падении быстро запрыгнуть на платформу.

Уровень босса 3-3: Механическая голова дракона, стреляющая огнём и ракетами. Сокрушить его можно , свесившись с лестницы, но при этом трудно уклоняться от его выстрелов. Если энергии много- забирайся на лестницу, если мало – иди дальше влево. Нужно, чтобы в тебя реже попадали. Используй против босса Молнию, Огнемёт или Волну.

Уровень 4 (пароль : 472149)

Уровень 4-1 (вторая пара куполов): Опустившись на подъёмнике до самого низа и пройдя вправо, увидишь пролёт, падение в который опасно. Можно потратить зонтик или шляпу-вертолёт, но если осталась энергия, смело падай и входи в " Зарядное устройство" слева (дверь на заднем плане). Не забудь подхватить 1-UP. Добравшись до правого нижнего угла этой зоны, нужно воспользоваться шляпой- вертолётом, чтобы добраться до выхода. При подъёме старайся не коснутся потолка (нужно легко касаться клавиш на пульте). Приземляйся на уступ.

Уровень 4-2 (зелёный уровень): В яме справа при спуске увидишь дополнительную жизнь. После второго прохода (передвигаться на корточках) иди дальше направо и вверх , в последнюю комнату. Придётся использовать три -четыре системы управления (шляпы-вертолёты и трамплины), чтобы попасть туда.

Уровень 4-3 (два голубых купола): В начале уровня нужно взять символ- волновое оружие, воспользовавшись одной из систем управления, чтобы взять его. Не пропусти дверь " Зарядного устройства" двумя этажами ниже, затем прыгай с лестницы влево и схвати символ бомбы с часовым механизмом. Слева от подъёмника возьми символ ракеты (для схватки с боссом).

Уровень босса 4-4 (зелёный улей): При переходе с уровня 4-3 можно собрать больше ракет. Держись чуть ниже туловища босса ближе к его голове и стреляй ракетами в открытые люки на его теле. Перепрыгивай существ, которые падают с его хвоста при стрельбе в люки. Когда ты взорвёшь все четыре люка, голова отвалится, но тут же оживёт. Оставайся у центра экрана и прыгай через голову каждый раз, когда она бежит на тебя, затем беги в противоположную сторону, поворачивайся и уничтожай самым мощным оружием (Волна, Ракета, Молния или Огнемёт).

Уровень 5 (пароль: 572451)

Уровень 5-1 (розовая пирамида): Надо воспользоваться шляпой-вертолётом для преодоления ямы с лавой в самом начале уровня. Если ты наступишь на один из маленьких металлических дисков на земле, то сверху свалится стальной шар. Перепрыгивай через них и беги.

Уровень 5-2 (купол): Добравшись до нижнего этажа, спускайся по ступенькам к центру, затем поднимайся по ступенькам вправо. Встань на первую из них и воспользуйся трамплином, чтобы добраться до лестницы над тобой. Используй трамплины или шляпу-вертолёт, чтобы добыть 1-UP в левом верхнем углу. Когда вернёшься обратно, надо взобраться по правой лестнице , которую охраняют лазерные пушки. Пользуйся трамплинами – это безопасней и быстрее. Если упадёшь в яму справа, тебя уничтожат энергетические лучи. Воспользуйся щитом для защиты при падении и от лучей.

Уровень 5-3 (большая яма с лавой): В начале берегись разваливающихся блоков. Быстро перепрыгивай их и не упади с ними в лаву. Когда преодолеешь первый участок(движение вверх), обнаружишь лестницу на правой стене. Поднимись по ней, минуя следующий этап, и выше- до последнего. Этажом ниже находятся символы одиночного выстрела и энергии, но путь к ним- через препятствия.

Уровень 6 (пароль: 272578)

Уровень 6-1 (розовая пирамида): Нужно взобраться на вершину пирамиды и найти выход в громадной верхней камере наверху. Пользуйся шляпами -вертолётами, добираясь до вершины пирамиды (на пути встретятся вертолётные символы, которые можно схва-

тить). На самой вершине иди налево, а когда упадёшь вниз, нажимай и держи направление Вправо, чтобы попасть в центр камеры. Символ энергии находится чуть ниже левой ямы, но нужно воспользоваться шляпой- вертолётом, чтобы попасть обратно. На дне ямы- лава и символ тройного выстрела, но ты можешь взять два символа в главной камере на пути к выходу. Он находится внизу справа- чтобы миновать лужи лавы используй шляпу-вертолёт. Над выходом находится символ энергии.

Уровень 6-2 (купол): Сначала иди направо. Жёлтые и чёрные ступени взрываются при прикосновении – шагай быстрее. Уничтожай снаряды, стреляя вправо, не переставая. Иди вверх и налево, затем- на самый верх. Иди направо и хватай энергию, затем спускайся. Иди вправо и уничтожь красного робота, потом по следующей лестнице- до самого низа. Иди вниз по лестнице и влево, а затем -вправо по лестнице. Держи щит наготове.

Уровень 6-3 (большая яма с лавой): Чтобы спуститься в первую яму, воспользуйся зонтиком и не отпускай направление Вправо, чтобы не упасть в лаву на дне. На самом верху следующего отрезка пути находится символ тройного выстрела. Воспользуйся трамплином или вертолётом, чтобы до него добраться. Наблюдай за обрушивающимися ступеньками на следующем отрезке пути. Внизу тебе придётся перебираться через головы пяти циклопов, извергающих лаву, затем воспользоваться тремя трамплинами, чтобы добраться до выхода, находящегося в правом верхнем углу.

Уровень 7 (пароль: 652074)

Уровень 7-1(купол): Спустись на подъёмнике и иди всё время вправо, затем возвращайся ко второй с левого края лестнице и поднимайся по ней. Иди направо и вниз и ищи символ 1-UP. Держи направление Влево, чтобы схватиться за лестницу , которая под ним. Спускайся по лестнице вниз, чтобы не обжечься. Поднимайся обратно, иди направо и найдёшь проход, ведущий на самый верх этой зоны, затем направляйся направо к выходу.

Уровень 7-2 (пирамида с двумя башнями): Первый отрезок этого уровня – лабиринт. При спуске по первой лестнице бери символ одиночного выстрела, затем воспользуйся шляпой -вертолётом или трамплином для проникновения в одну из первых комнат. В первой комнате увидишь символ трамплина (используешь два трамплина- получишь три). Вторая комната приведёт тебя к символу энергии. Последние три комнаты пусты , но тебе надо пройти весь отрезок пути вправо, чтобы найти лестницу, ведущую в следующую зону. Когда будешь подниматься, пригнувшись, наверх, найдёшь два символа одиночного выстрела и шляпу-вертолёт. Возвращайся налево, вверх, потом направо к выходу. Чтобы миновать лаву, нужно использовать шляпу-вертолёт, затем прыгать по лестницам , спасаясь от лавы. Прыгай на самый верхний кирпич, затем удерживай направление Вправо, чтобы упасть на верхний кирпич справа. Дойди до середины лестницы и прыгай вправо на кирпич внизу, затем перепрыгивай на кирпич внизу и вправо и очень быстро прыгай с него, чтобы избежать большого серебряного шара. Когда доберёшься до лестницы, находящейся с дальней правой стеной, забирайся наверх, чтобы схватить символ молнии, затем спускайся всё время вниз и вправо, чтобы найти символ энергии и щита. Иди налево, вниз, затем направо, чтобы найти выход (налево – тупик). Когда ты найдёшь символ трамплина, используй его или шляпу-вертолёт, чтобы добраться до выхода.

Уровень 7-3 (яма с лавой) : Прыгай вправо, чтобы схватить символ шляпы- вертолёта, затем возвращайся налево и вверх, по проходу, в котором находятся символы вертолёта и трамплина. Всё время карабкайся к потолку, используя трамплины или шляпы-вертолёты. Иди как можно дальше направо и используй зонтик, чтобы добраться до нижнего этажа. Прыгай вправо и поднимайся по лестнице. Потом прыгай влево и воспользуйся вертолётом или трамплином, чтобы добраться до лестницы наверху. Иди до упора вправо и вниз, затем прыгай до упора вправо и включай щит, затем прыгай вниз на самый нижний этаж. Отправляйся до упора вправо и воспользуйся трамплинами, чтобы добраться до выхода, находящегося на самом верху.

Уровень 8 (пароль: 265648)

Уровень 8-1 (простой купол): Гонка в мобиле БОБа. Часы включаются сразу. Иди всё время направо и вниз, затем- всё время вправо, затем – вверх, затем следуй по тропе. Ты

войдешь в коридор, который спиралью уходит влево. Иди все время влево, затем возвращайся наверх к последнему проходу, ведущему вниз. Таким путем доберись до самого низа Иди по проходу до самого выхода, старайся избегать тупиков.

Уровень 8-2 (обелиск с вращающимся шаром): Спускайся по первой лестнице вниз., затем отправляйся влево к следующей лестнице. Спустись до символа тройного выстрела, затем возвращайся к первой лестнице и продолжай спуск вниз. Затем нужно идти направо и при помощи зонтика спуститься вниз. Так можно выбрать любую тропу, ведущую к выходу наверх.

Уровень босса 8-3 (пирамида с шаром): Босс – это чудовище, которое использует в качестве оружия свой язык, ползая по уступу наверху. Стреляй в него своим самым мощным оружием (Молнией или Волной). Ракеты лучше сохранить для отражения его второй атаки. Он делает несколько шагов, затем на мгновение останавливается. Именно тогда и нужно в него выстрелить. После выстрела уходи с его пути. После нескольких твоих попаданий он упадет на землю. Однако, спустя некоторое время он вскакивает и атакует вновь. Босс совершает прыжки полукругом и стреляет маленькими искорками. Во время второй его атаки пользуйся ракетами и щитом. При достаточно быстрой стрельбе, можешь расправиться с ним до того, как тебе понадобиться третий щит.

Уровень 9 (пароль 462893)

Уровень 9-1 (два купола): Иди все время вправо , затем спустись по лестнице. Пройди влево две лестницы, спустись и иди направо к следующей. Проберись по потолку направо и падай вниз, на третью лестницу слева. Падай с последней ступени лестницы и удерживай направление Вверх, чтобы схватиться за балку, которая ниже. Иди всё время влево и поднимайся по лестницам. Проберись через платформы влево и возьми символ ракеты из левого верхнего угла. Спускайся по лестнице, потом иди направо и прыгай через платформы. Выход- внизу.

Уровень 9-2 (пирамида): Спустись по лестнице и иди направо, затем по лестнице и опять направо. Спустись вниз и иди направо, пока не найдёшь символ тройного выстрела и энергии. Иди налево до символа трамплина, затем поднимайся по лестнице и прыгай влево. Падай вниз и хватай энергетический символ , удерживай направление Вверх, чтобы схватиться за трубу, затем- дальше влево, спускайся вниз и возьми шляпу-вертолёт. Иди вправо до следующей лестницы и поднимайся направо. Двигайся вправо к выходу.

Уровень босса 9-3 (горы): Если упадёшь с платформы, пользуйся шляпой-вертолётом или трамплином. Иди как можно дальше вправо для встречи с боссом. Для этого держи самое мощное оружие. Сначала ты увидишь часть его спины. Встань на платформу в центре и наблюдай, а потом прыгай в сторону за его спину. Языки пламени на его спине- направление твоего прыжка. Он извергает три огненных шара, от них трудно уклоняться. Если есть щит- сохраняй его дольше и включай, когда энергия на исходе и быстро атакуй босса.

Уровень 10 (пароль: 583172)

Уровень 10-1 (купол): Иди направо и поднимайся по лестнице с правой стороны. До пролёта между лестницами нужны трамплины. У второго пролёта спрыгивай с лестницы и сразись с лазерной пушкой. Затем – выше по лестницам. Дойди до левой стены и падай, не отпуская кнопку направления Вверх, пока не схватишься за шесты. Падай вниз, хватаясь за каждый шест, до самого низа.

Уровень 10-2 (пирамида с двумя башнями): Следи за красным мистером Картошкой, когда идёшь вправо. Прыгай по ступенькам, ведущим влево и наверх , затем двигайся влево до середины пирамиды (сзади- окно в пирамиде). На потолке взять символы , потом двигаться вправо по лестницам через лаву. На следующем участке соберёшь множество трамплинов, когда будешь прыгать через ямы с лавой. Двигайся вправо до стены. Воспользуйся трамплинами, чтобы добраться до следующего этажа, затем ещё несколько, чтобы подняться ещё на один этаж. Поднимайся вверх и сразись с мистером Картошкой справа от тебя рядом с символом молнии, затем иди как можно дальше влево (мимо пролетают планеты) и спускайся в первую же дыру. Иди направо к выходу.

Уровень босса 10-3 (простой купол): Это последний босс планеты, но нужно завоевать ещё и планету. Иди направо и уничтожь робота. Приподними картинку на заднем плане должен появиться похожий на насекомое босс. Воспользуйся оружием, чтобы уничтожить

его руки прежде, чем они раздавят тебя. Потом включай щит и атакуй его голову снизу. Когда ты снесёшь ему голову, он будет прыгать из стороны в сторону, как мячик. Чем мощнее оружие, тем короче битва. После уничтожения босса – мультипликационная заставка.

Уровень 11 (пароль: 743690)

Уровень 11-1 (красный шарик): Осторожней при добыче первого символа волнового оружия. Машина, выдувающая пузыри, отбросит тебя к дальней стене. Иди вниз и влево, чтобы взять бомбу замедленного действия, затем направо и вверх. Там – энергетический символ. Затем иди вниз, направо и снова вниз, потом влево – там найдешь символ щита. Доберись до левой стены, прыгни на нее. Используй трамплин, чтобы добраться до 1 – UP в верхнем левом углу. Для спуска используй зонтик. Потом иди направо и прыгай в воздушный поток. Пользуйся трамплинами. Иди вправо и прыгай вокруг до тех пор, пока не появится шар, который поднимет тебя к выходу.

Уровень 11-2 (голубой купол): На этом этапе есть много полезного оружия, которое можно подобрать. В самом низу можно обнаружить символ трамплина. Символ зонтика находится рядом с последним спуском к выходу. Можно воспользоваться им, направляясь вниз к центру.

Уровень 11-3 (лес): Заберись на самый верх, иди вправо и там можешь найти зонтик. Пользуясь им, спустись на первый уступ слева. Падай вниз и, используя еще один зонтик, попади в одно из двух отверстий слева. Выход находится внизу.

Уровень 12 (пароль: 103928)

Уровень 12-1 (красная клякса, похожая на гриб): На этом уровне иди вправо и поднимайся за ракетой. Потом иди вниз, затем влево и наверх. Там обнаружишь трамплин. После этого поднимайся вправо до движущейся платформы, похожей на таракана. Перед второй такой платформой воспользуйся кнопками управления, чтобы влезть наверх. Затем иди налево. Выход находится наверху.

Уровень 12-2 (большой лес): На этом уровне иди направо, поднимись по ступенькам. При этом стреляй в растения, которые пытаются тебя съесть. Слева есть стоящие символы, отправляйся за ними. После каменных ступенек поднимайся в правый верхний угол за 1-UP. Выход находится внизу, через лабиринт.

Уровень босса 12-3(большая красная клякса): Злобный скелет использует удары кулаком и прыжки. Когда взорвёшь его, появится второй скелет. Это повторится 10 раз, потом черепа на земле начнут прыгать по экрану. Между исчезновением первого скелета и появлением второго можно подобрать символ оружия. Не забывай это и выбирай самое мощное оружие.

Ракеты сохраняй до того момента , когда оживут головы. Сохраняй щиты до атаки черепов.

Уровень 13 (пароль: 144896)

Уровень 13-1 (два голубых купола): Беги направо, чтобы найти космический корабль внизу, затем иди направо. Есть только один проход, потом поднимайся наверх и повернись налево. Воспользуйся последним проходом, ведущим вниз. В точке пересечения выбери нижнюю тропу. Времени может не хватить, но энергетический символ в конце пути поможет добраться живым до выхода.

Уровень 13-2 (очень большой лес): Поднимись по ступенькам направо и поднимайся к правому верхнему углу леса, к выходу. Опасность – взрывающиеся растения. Воспользуйся щитом (если есть) или стреляй тройным выстрелом. Когда доберёшься до дальней правой стены, иди влево по ступенькам и используй трамплин, чтобы забраться на верхние ветки.

Уровень 13-3 (красная грибообразная клякса): Иди направо и прыгай в воздушный поток. Приземлившись, иди вправо. Пригибайся. Воспользуйся зонтиком для спуска вниз, затем иди влево. Включи щит, чтобы избежать ям с лавой и продолжай идти влево и вниз. Добравшись до нижнего этажа, иди налево и следи за голубой дырой в полу. Прыгай , чтобы попасть в пузырь, затем толкай его влево, когда поплывёшь вверх. Забирайся наверх, пользуясь системами передвижения и иди влево, потом прыгай на левую стену и обратно к символу ракеты. Иди направо и вниз к лестницам, спускайся по ним вниз и влево к проходу. Пробе-

рись по проходу вправо и ищи символ трамплина. Пользуйся им в прыжке вверх и влево и ещё одним – для выхода.

Уровень 14 (пароль: 775092)

Уровень 14-1 (голубой купол): Иди влево, поднимайся по лестнице, затем- направо и вниз по следующей лестнице за символом ракеты. Поднимайся обратно, иди вправо к дальней лестнице и спускайся вниз. Иди направо и вверх по следующей лестнице, потом направо. Иди по одному пути, где полно врагов. В самом конце – пять лестниц в ряд, ведущих наверх. Поднимайся по последней из них (крайней слева) и иди налево, потом воспользуйся трамплинами. Иди направо к выходу.

Уровень 14-2 (красная грибообразная клякса с двумя кляксочками): Иди налево и поднимайся наверх, затем иди вправо, чтобы взять зонтик. Прыгай обратно и иди всё время налево. Пользуйся зонтиком для спуска на нижний этаж, затем иди налево и поднимайся по лестнице на самый верх. Иди направо и поднимайся по следующей лестнице. Иди направо и вверх за энергетическим символом. Иди направо по последнему этажу к следующей лестнице, хватайся за трубу и пробирайся вправо. Отправляйся по лестнице вниз, а потом на самый верх в следующем помещении и найдёшь трамплин. Воспользуйся им , чтобы идти вправо, потом двигайся вправо и вниз. Иди налево, чтобы найти ещё один энергетический символ, затем вниз и вправо за ещё одним трамплином. Поднимись по лестнице и воспользуйся пузырём, чтобы добраться до верхнего этажа. Иди налево и не сходи с тропы.

Уровень босса 14-3 (большая грибообразная клякса и одна маленькая кляксочка): Босс- развалившийся скелет, он парит под потолком, стреляя ракетами и кляксами. Хватай символы тройного выстрела и используй против него. Когда он движется по экрану, стреляй по диагонали достаточное количество раз прежде, чем он использует свой боезапас. Когда его энергия иссякнет, тело его взорвётся, но голова не пострадает. Рты будут внезапно появляться в различных точках экрана и извергать зелёную жидкость. Включи щит и уходи от появляющихся ртов, стреляй в череп или в прыжке бей его кулаком. Быстрее покончить с боссом можно самым мощным оружием.

Уровень 15 (пароль: 481376)

Уровень 15-1 (один голубой купол): Иди налево и пользуйся зонтиком для спуска к первому проходу справа. Войди в космический корабль и приготовься к поездке. Двигайся вниз и направо, затем – очередным проходом вниз и первым проходом, ведущим вправо. Двигайся вниз и вправо, затем вниз по ступенькам. Воспользуйся первым проходом, ведущим вправо и следуй по нему вниз, направо, вверх и налево. Следуй по верхнему проходу вверх, затем воспользуйся проходом чуть ниже. Двигайся вверх к третьему проходу и далее вправо, чтобы найти символ энергии, который ниже. Иди назад к первому слева проходу и вниз к следующему справа. На следующей развязке отправляйся вверх и ищи дорогу через лабиринт (держись правого направления). Наверху отправляйся направо и вниз к шестому слева проходу (прямо под двойным проходом слева). Выход – через несколько экранных картинок.

Уровень 15-2 (два голубых купола): Прыгай дальше вправо и иди вниз. Иди направо и вверх, потом вдоль потолка направо и найдёшь символ энергии. Иди влево и вниз, затем дальше вправо и пользуйся трамплинами, чтобы добраться до вершины. Иди направо и вниз по лестнице, потом вверх по следующей лестнице и далее вдоль потолка . Падай на нижний этаж и иди направо, опять падай и иди направо. Возьми символ энергии слева внизу, пригнись и иди вправо, следуй по тропе к огнемёту. Иди влево до символа зонтика в проходе сверху. Воспользуйся трамплинами (два раза),доберись до прохода и возьми энергетический символ и оружие-вспышку. Падай обратно и иди влево до конца зала, затем прыгай и включай зонтик, чтобы опуститься на дно. Иди вправо ко второй лестнице, взбирайся вверх и хватай символ тройного выстрела. Иди направо к следующей лестнице, поднимись по ней, иди всё время направо и снова вниз. Иди направо и вверх по следующей лестнице, потом направо к символу ракеты. Иди вправо и вниз, затем влево к выходу.

Уровень 15-3 (красная грибообразная клякса с кляксочками): Прыгай вверх к первой лестнице, затем- направо за щитом и иди налево за тройным выстрелом. Поднимайся

наверх и иди направо, воспользуйся первой же лестницей и прыгнув в воздушный поток, поднимайся дальше. Во время подъёма ищи большой пузырь, в него можно впрыгнуть. Отправляйся в нём наверх и двигайся влево, спускайся по лестнице и найдёшь шляпу-вертолёт и ракету. Снова поднимись по лестнице и используй шляпу-вертолёт у левой стены, чтобы подняться вверх и влево за символами одиночного выстрела и шляп-вертолётов. Затем иди направо и воспользуйся ещё одним вертолётом, чтобы отправиться вправо и вверх (выше воздушного потока). Иди вниз по правой лестнице, затем поднимайся по лестницам к правому углу, чтобы взять символ вспышки. Отправляйся вниз и налево по лестницам, чтобы найти символы щита и одиночного выстрела. Иди направо и падай, нажав и удерживая направление Вверх, чтобы схватиться за верёвку, затем иди налево и падай ещё раз, удерживая направление Вверх и опять хватайся за верёвку. Двигайся направо и прыгай в воздушный поток, который будет швырять тебя из стороны в сторону, пока не бросит вперёд. Из-за множества врагов можно включить щит, если есть. Иди в верхний левый угол, чтобы взять символ тройного выстрела, затем падай вниз и , удерживая направление Вверх, хватайся за верёвку. Падай вправо и иди дальше направо. Прыгай в пузырь и поднимайся за щитом, затем продолжай подъём в правом направлении по ступенькам. Оказавшись на вершине, иди влево, чтобы добраться до уступа. Иди налево и прыгай через рушащиеся платформы, затем иди по лестнице вверх и воспользуйся системами передвижения, чтобы оказаться на верхнем уступе слева (1-UP и энергетический символ). Иди обратно вниз по лестнице и прыгай влево. Воспользуйся вертолётом и переберись через яму с лавой, затем отправляйся на пузыре в левый угол за энергетическим символом. Возвращайся наверх на правый уступ и бери символы зонтика и трамплина. Двигайся вниз и направо, чтобы получить энергию. Падай вниз и поднимайся по лестнице к выходу.

Уровень 15-4 и последний босс!

Вначале двигайся как можно дальше влево и прыгай, стреляя , вправо. Когда вертящийся волчком босс появляется вверху экрана, займи позицию под ним, включи щит и стреляй прямо вверх из самого мощного оружия. Быстро стреляй, когда он двигается по экрану. Когда его энергия станет равна нулю, он подзарядится и станет баллистической ракетой. Хватай появляющиеся символы (особенно – энергии и щитов), включай очередной щит и продолжай стрельбу. Когда энергия босса исчерпается, он упадёт на землю. Потом он начнёт вибрировать, чтобы превратиться в осьминога с тремя щупальцами (триног?) . Хватай появляющиеся символы, включай щит и становись в центр. Когда босс будет оказываться в центре экрана – стреляй. Если ты будешь хватать символы, у тебя будет достаточно оружия и систем передвижения для победы. Победишь – улетишь с этой планеты на свидание!

Секреты

Бесконечный боезапас и жизнь

Увидишь надпись " Foley Presents", нажми на все кнопки на втором пульте. Дождись звукового сигнала и начинай игру.

Пропуск уровней

Когда находишь иконки подзаряжателей жизни над пропастью лавы, можешь пропускать текущий уровень. Для этого- потеряй почти всю возможность подъёма (кроме последней отметки). После этого прыгай в лаву и одновременно подзаряжай жизнь. Если всё правильно- следующий уровень.

Baby's Day Out

Эта игра по своему сюжету похожа на известный американский фильм "Один дома". В ней присутствуют различные головоломки, но из-за плохой графики и ужасного звука покупать ее не стоит.

Back to the Future 3

Игра для двух игроков.

Выбор уровня:
Сделай паузу в игре, держи A и нажимай ↑, ↓, ←, →.

Bad Omen

99 Шаров:
Когда появится основное меню нажми одновременно A и C (или A и B), затем START. Игра начнётся и ты заметишь, что у тебя стало 99 шаров.

Ball Jacks

Сейчас – 7650 год, и через несколько минут на прославленной Великой Арене начнется ежегодный чемпионат Ball Jacks. Участники и зрители уже столпились у барьера – в зале находятся гости со всех концов галактики, которые желают поучаствовать в этом грандиозном празднестве и лицезреть как их великие соотечественники сражаются за титул лучшего из лучших. Это самое значительное событие года и в этот раз оно собрало самых крутых мастеров со всего света.

Эта игра не для слабых духом или телом. Даже самым лучшим и удачливым игрокам в свое время приходилось продавать свои личные вещи, чтобы позволить себе самую дешевую машину Bot и команду механиков. Каждый элитный Джэкер неустанно работал в течение многих лет, совершенствуя свою технику, превращая себя в единое целое со своей машиной. Со временем, когда игрокам удавалось достичь успеха (а сколько было проигравших – погибших или просто сгинувших бесславно – нет им числа!), они позволяли себе покупать более совершенные машины, как более мощные, так и более разносторонние, так что игра усложнялась и победителями могли стать только очень жесткие парни, которые находили в себе силы ворваться на своих дешевых машинках в плотный ряд мировой элиты и разметав ее оказаться на пьедестале почета. Правда долго в этой игре чемпионом никто не выдерживал, даже совершенные машины не помогали – очень уж большое психологическое давление. Благодаря красочности игры она за последние пятьсот лет со дня своего изобретения стала самым популярным зрелищем в галактике и транслируется даже на самые отдаленные миры млечного пути. У вас есть редкий шанс поучаствовать в Чемпионате Мира, сразиться с лучшими из лучших – мало кому это удается, так что вы счастливчик: если только не умрете в первом же бою. Правда, чтобы избежать столь плачевного результата вам для начала позволят немного попрактиковаться в вождении и борьбе, чтобы вы не выглядели каким-то козлом отпущения на арене – зрители не любят откровенно неравных боев. вы можете тренироваться в режиме Гонки на время или же разбираясь со своим приятелем.

Панель направлений:
Нажимайте ↓ или ↑, для того, чтобы передвинуть маркер на экран выбора. Затем, после этого, передвигайте ваш Бот между разными вариантами игры.

START: Нажмите ее для того, чтобы подтвердить выбор. В ходе игры нажимайте кнопку «Старт» для того, чтобы поставить игру на паузу. Снова нажав ее, вы возобновите игру.

Кнопки A и C: Нажимайте их для того, чтобы подтвердить свой выбор. Нажимайте их для того, чтобы пользоваться левой хваталкой и подбирать сферы, которые в изобилии вам будут встречаться по пути.

Кнопка B: Нажимайте ее для того, чтобы подтвердить свой выбор. Также нажимайте ее для того, чтобы пользоваться правой хваталкой сфер.

Начало игры:
После того, как вам удастся посмотреть на довольно симпатичный логотип компании «Намко», вы попадете на заглавный экран, на котором и будет развиваться основное действие. Когда на нем появятся слова «Press Start», повинуйтесь и нажмите кнопку START. Тем самым вы попадете в меню, которое позволит вам сделать свой выбор – то есть определить, какой вариант игры вас интересует в данный момент.

Выбор режимов:

Вы можете в принципе сразу же ринуться в бой – то есть выбрать пункт World Championship, что для новичка определенно означает самоубийство, попросить друга поработать для вас спарринг-партнером или же потренироваться в тренажерном зале, что весьма повысит ваши шансы на успех. Нажимайте кнопки ↑ или ↓ на панели направлений для того, чтобы выбрать тот вариант, который вам в данный момент больше по душе, остановитесь на приглянувшемся вам пункте и нажмите любую из следующих кнопок: START, A, B или C.

Сама по себе игра сравнительно несложная: играют два человека, каждый управляет своей машиной, так называемым Ботом, технологическим совершенством и борется за славу и почести, кроме того, за очень завидное состояние. Как и в старые добрые времена, целью игры является захват каких-либо предметов и длительное ими владение. Арена для игры выглядит следующим образом: на каждой стороне арены есть лента конвейера, по которой движутся сферы – предмет вашего вожделения. Перед каждым конвейером тянутся рельсы, по которым вы можете ездить. Каждый игрок в самом начале игры владеет двумя сферами. Бот движется по рельсам, управляемый пилотом. Хваталки Бота предназначены для того, чтобы протягивать их к конвейеру противника и утаскивать оттуда сферы. Для того, чтобы украсть у врага сферу, надо выбрать соответствующую хваталку и нажать кнопки, затем держать их до тех пор, пока хваталка не коснется сферы. Она автоматически начнет притягивать сферу на вашу сторону. Противник все еще может ее себе вернуть, пока она не удалится из зоны игры, для этого ему надо протянуть свою хваталку и коснуться сферы, тогда она снова притянется к нему. Хорошие джекеры умеют так рассчитать время, чтобы их хитрости проворства и тактики хватило бы для победы. Этому также помогает хороший Бот. Вам надо использовать все средства имеющиеся в вашем распоряжении для того, чтобы победить своего противника.

Гранд Арена:

Бот первого игрока всегда находится слева. Бот второго игрока (компьютерного) находится справа. Конвейер постоянно находится в движении. Сферы, которые вам удалось зацапать движутся с постоянной скоростью. Если вы промахнетесь мимо сферы и не успеете втянуть свою хваталку назад, то она стукнется о стену, и ваши дела будут плохи. Если ваш Бот взорвется, то проведите его через центральную часть рельсов и его заменят через несколько секунд. Индикаторы на рельсах начинают мигать намекая вам на то, что поврежденный Бот надо отвести в ангар для замены. В центре игры находится игровой таймер. В режиме чемпионата и встречи двух живых игроков он рассчитан на стандартный поединок продолжительностью три минуты. Когда к вам летят сферы, уходите в зоны безопасности (вверху и внизу экрана) для того, чтобы избежать столкновений. Цифры в окошечках показывают максимальное время, которое данный игрок может протянуть без сфер. Если это время проходит, сфер не появляется, а на таймере еще есть время, то тормозной игрок выбывает из дальнейшей борьбы. Большие цифры показывают уровень, на котором вы в данный момент играете.

Техника игры:

Ваша основная задача – как следует освоиться с вашими хваталками, если вы хотите достигнуть хоть какого-нибудь успеха, иначе все время, которое вы потратите на игру уйдет впустую. Для начала стоит заняться простыми маневрами, а также основными приемами, без которых порядочный игрок вас всерьез воспринимать не станет. Затем вы сможете посвятить себя отработке более сложных и интересных комбинаций, которые и являются показателем истинного мастерства.

Основные приемы:

Обман

Как только вы захватили сферу, вашей основной задачей становится ее охрана, то есть вам надо ее дотащить до вашего конвейера и не дать врагу ее отбить. Водить ваш Бот вверх и вниз по рельсам, пользуясь соответствующими кнопками на панели направлений.

Атака

Когда вы захватили сферу, вам следует попытаться ударить Бот вашего противника этой сферой сзади, тогда вы сможете его убить.

Выстрел

Как только вы притянете сферу на свою сторону, нажмите дважды кнопку соответствующей хваталки и тогда она пошлет эту сферу в сторону противника мощным выстрелом. Если вы попадете, то Бот противника будет поврежден.

Кража

Если вражеский Бот украдет у вас сферу и потащит ее к себе, схватите ее одной из своих хваталок и тогда она поползет обратно в вашу сторону.

Двойной захват

Иногда на конвейере противника сферы оказываются совсем рядом. Если вы аккуратно рассчитаете свое движение, то вам удастся захватить обе сферы одним движением.

Продвинутые приемы

Гиперзахват

Если вы возьмете сферу, а затем ее отпустите, то она на мгновение начнет колебаться. Если вам удастся в этот момент по ней ударить одной из хваталок, то она очень быстро полетит в вашу сторону.

Атака с задержкой времени

Возьмите сферу и подождите пока другой Бот не попытается ее у вас украсть. Затем схватите другую сферу, подтащите ее чуть-чуть к себе и отпустите, чтобы она повредила Бот противника.

Бей лежачего!

Когда Бот противника взорвется, он немедленно поедет в ангар за заменой. В этот момент атакуйте его всеми возможными способами и не давайте ему туда попасть. Таким образом, вам удастся потратить часть времени на игровом таймере и кроме того, захватить все сферы, так что врагу придется несладко.

Техника для профессионалов

Внезапная атака

Когда Бот противника схватит одну из сфер и потащит ее к себе, вытяните свою хваталку и ударьте по сфере. Тогда вам удастся повредить Бот противника.

Ураган

Если вы несколько раз подряд проведете Гиперзахват, то скорость и беспорядочное движение сферы несколько убыстрятся. Когда движение станет столь непредсказуемым, что она начнет отскакивать от стен, она получит статус Урагана. Теперь, хотя это и не очень просто, вы сможете атаковать и стрелять одновременно.

Комната для тренировок

Именно здесь вам следует начать свои занятия, прежде чем отправиться на Чемпионат Мира. Вы можете тренироваться либо в свободном режиме, либо в режиме гонки со временем. Нажимайте стрелочки на панели направлений для того, чтобы выбрать тот вариант, который вам больше по душе. Подтвердите ваш выбор нажав кнопку A, B, C или Старт.

Свободный режим

Ваша первая остановка в тренировочном зале Великой Арены. Уже не одну сотню лет самые известные Джекеры оттачивали здесь свои победные навыки и осваивали самые нетривиальные моменты игры. Вам следует освоить простые и двойные захваты, привыкнуть к движению своего Бота и разобрать все остальные простые приемы. Учтите, что маневрирование для вас очень важно, так как без этого вам не удастся ни избегать потерь, ни защищать свои сферы от кражи врагом. Нажав кнопку Старт вы в любой момент можете вернуться на заглавный экран.

Гонка со временем

Это уже более серьезная стадия тренировок, здесь вы сможете оценить насколько вы удачно освоили все свои приемы. У вас будет одна минута (компьютерного времени) на то, чтобы захватить как можно больше сфер. Каждая обычная сфера стоит 30 очков, а гиперсфера – целых 200. Вы сразу же отличите гиперсферу от обычной, стоит только на нее посмотреть. Перед началом гонки вы увидите список лучших рекордов, постарайтесь их побить. После того, как вы совершите свою попытку, на экране появится ваш результат. Учтите, что если вы всерьез надеетесь что-нибудь получить на мировом чемпионате, то вам надо научиться набирать около двух тысяч очков в режиме гонки со временем.

Режим для двух игроков

После того, как выберете этот режим, перед вами появится режим конфигурации. Там вы сможете выбрать те параметры игры, которые вам хочется изменить и проделать с ними соответствующие манипуляции перед тем как перейти к сражению. Для того, чтобы изменить какой-то параметр, подсветите отметку рядом с данной категорией (при помощи панели направлений), а затем нажмите любую другую кнопку для того, чтобы выбрать любое из возможных значений данного параметра.

Talking First Win: в этом пункте вам надо определить, сколько игр надо выиграть игроку, чтобы победить во всем матче. Если вы поставите там число 3, то в итоге матч будет играться до трех побед (то есть всего будет максимум пять партий).

Difficulty (Сложность): Выбирайте один из трех вариантов: Легкий, Нормальный и Сложный. Чем сложнее уровень, тем медленнее движется Бот и его хваталки.

Time Limit (Ограничение по времени): Это максимальное время, которое ваш Бот может продержаться без сфер на вашем конвейере. Если это время истекает прежде, чем завершается игра, то вы терпите поражение. Вы можете установить данный параметр в диапазоне 0, 1, 3, 6 или 12 секунд.

Начало игры: Высветите этот пункт и нажмите кнопку A, B, C или START, чтобы начать игру. Игра в этом режиме практически ничем не отличается от игры в других режимах. Вы сражаетесь со своим другом до тех пор, пока один из вас не выиграет то количество игр, до которого ведется счет. Стандартная продолжительность каждой игры равна трем минутам. Если игра не заканчивается из-за того, что у какого-то из игроков совсем не осталось сфер, то побеждает тот игрок, который накопил больше трех сфер. В конце каждого матча появляется экран статистики, на котором вы сможете посмотреть насколько успешно вы играли.

Чемпионат Мира:

Хорошо, если перед тем как выйти на столь ответственный матч вы как следует потренируетесь, так как сражаться вам придется с шестью лучшими Ботами галактики, каждый из которых обладает таким набором достоинств, что вам впору поднять лапки кверху. Вам придется найти у каждого из ваших врагов его слабое место и использовать это знание, чтобы в итоге победить. Чтобы выиграть матч в таком режиме, вам надо победить своего противника в двух играх из трех. Если же у вас будет ничья, то вы получите дополнительное время, в котором достаточно овладеть тремя или большим числом сфер, для того, чтобы добиться окончательной победы. Никакого контроля времени в дополнительном тайме нет. Если вам удастся затащить все четыре сферы к себе на конвейер, то тут придет самое время перейти к защитным действиям и освоить некоторые полезные приемы для того, чтобы не давать никому отнимать сферы у честных парней. Если же враг попытается стырить у вас штучку-другую, покажите ему неприличный знак и шлепните по сфере своей хваталкой, тогда она поедет обратно. У вас в каждом матче чемпионата будет довольно большой лимит времени, равный целым десяти секундам, при этом у всех остальных противников лимит будет значительно меньше, так что вы будете иметь некоторое начальное преимущество, которое вы, впрочем, сможете реализовать только при умелой игре. Чем лучше Боты, тем труднее их разрушить. Это означает, что вам надо позабыть об агрессивном ведении игры и поставить на вооружение оборонительную тактику, которая сулит вам значительно больше, чем стиль камикадзе. Вам также надо продолжать движение, так как если ваш Бот уничтожит практически неразрушимый противник, то вам придется очень туго.

Боты:

Уровень Первый

Ариан Корверт.

Место в мировой квалификации: 5

Ограничение по времени: 3

Мощность: Этот Бот – практически равен вам по силам, так что если вы будете играть достаточно уверенно и аккуратно, то вам удастся быстро его уничтожить используя свое большое ограничение по времени.

Уровень Второй

Сильвия.

Место в мировой квалификации: 4

Ограничение по времени: 3 секунды

Мощность: Самое большое достоинство этого Бота состоит в его высокой маневренности, но по неясным причинам, этот робот даже и не думает прятаться в укрытии, так что вы можете с ним достаточно жестко расправиться.

Уровень Третий

HHR-100 Type E

Место в мировой квалификации: 3

Ограничение по времени: 5 секунд

Мощность: Скорость хваталок этого бота значительно превышает ваши возможности. У вас будут серьезные проблемы, когда вы попробуете воровать сферы у этого противника, так что вместо этого вам лучше сконцентрироваться на причинении ему максимального ущерба. Затем хватайте все сферы и выжимайте соперника в цейтноте.

Уровень Четвертый

Эдди «Металлист» Валькез – один из самых серьезных бойцов, гордо носящий свой цельнометаллический шлем. Он знает только одну скорость – Полный ход.

Место в мировой квалификации: 2

Ограничение по времени: 1 секунда

Мощность: Это очень крепкий бот, разрушить его практически невозможно, единственный вариант его победить – воспользоваться его до смешного маленьким ограничением по времени.

Уровень Пятый

Разрушитель.

Место в мировой квалификации: 1

Ограничение по времени: 5 секунд

Мощность: Разрушитель по всем параметрам является прекрасным Ботом. Его стиль игры значительно более надежен и больше ориентирован на защитные действия, чем у всех остальных Ботов вместе взятых. Он прячется в зоне безопасности, если у него есть три или больше сфер.

Уровень Шестой

Суперпастроенный HHR-100 управляется компьютером. Вам никогда не найти себе более крутого противника.

Место в мировой квалификации: Чемпион

Ограничение по времени: 5 секунд

Мощность: У этого Бота нет недостатков. Единственное, что может вам помочь – так это ваш боевой опыт и немного везения.

Ballz

Это сумбурная игра для двух игроков – чемпионат единоборств с участием 16 персонажей; из них 8 обычных и 8 экс – бойцов. Каждый персонаж имеет в своём арсенале до 15 специальных приёмов.

Ballz – это единоборство; чистая, грубая, простая и беспощадная борьба. Здесь у тебя есть только две дороги: или победить, или проиграть. Кто Я такой? Я – Джестер, Король хитрости и изворотливости, грубости и оскорблений, Мастер борьбы и уничтожения. Ты хочешь победить моих бойцов? Тебе придется потратить немало времени, чтобы достичь моего уровня борьбы. Ты будешь сражаться ради поясов, а вместо этого получишь одни только раны и ушибы. Проложи себе дорогу сначала до красного пояса, или умрешь. Дошел до зеленого – будь внимателен. Продвинешься до синего – дороги назад не останется. Ну а когда получишь

черный пояс, ты встретишь Джестера, то есть меня. Подбирай пояса, без них ты никуда не продвинешься, хотя ты, скорее всего, застрянешь примерно на красном поясе и будешь хрипеть там, пока тебя не раздавят. Да, чуть не забыл! Советую во время поединка остановиться и прочитать мои грубые комментарии. Они собьют тебя с толку, разобьют, и ты проиграешь. А именно этого я и добиваюсь. Смейся, когда проиграешь. Мне также нравится показывать бессмысленные слайды на задней стене. Они тоже будут сбивать тебя с толку.

Но если ты все-таки каким-то чудом умудришься добраться до моего уровня и получишь черный пояс, ты встретишь меня. Я отделаю тебя так, что тебе придется надеть белые тапочки. Но ты не достигнешь даже этого, пока не выработаешь свой собственный стиль борьбы.

Начало игры.

После просмотра титульных кадров нажмите любую кнопку, чтобы перейти к основному меню.

Быстрое начало игры (в режиме одного игрока).

После того, как появится титульный экран Джестера, нажмите START. Появится основное меню. Нажмите START снова, чтобы появилось окно выбора бойца. Нажмите START в третий раз, и вы увидите себя на арене. Вы будете играть за Кронка (Kronk), а твой враг будет выбран автоматически.

Управление.

Перед началом игры потратьте немного времени на ознакомление с расположением кнопок управления. Помимо основных ударов и движений каждый боец может проводить и специальные приемы, характерные только для него одного (смотри главу "Особенности бойцов").

Основные удары и передвижения бойцов.

A – удар кулаком;
B – удар ногой;
C – прыжок. Чем дольше вы будете держать эту кнопку, тем выше прыгнет боец, которым вы в данный момент управляете. Вы также можете управлять его движением в полете. Легкие бойцы прыгают выше или находятся в воздухе дольше, чем тяжелые;
START – пауза;
D-pad – передвижение игрока по арене.
Особенные удары и приемы.
A+↓ – низкий удар кулаком;
Вперед + A – удар кулаком с выпадом;
Назад + A – близкий удар кулаком;
B+↓ – низкий удар ногой;
Вперед + B –удар ногой с выпадом;
Назад + B – близкий удар ногой.

Блоки.

Back-pedal и блок – назад;
Пригнуться с блокировкой удара – назад + ↓;
Высокий блок – назад + ↑;
Откатиться назад, когда тебя сбили с ног, – A+↑/↓.

Основное меню.

После появления титульного экрана нажми START, чтобы перейти в основное меню. В нем ты можешь установить игру по своему желанию. Лучше всего отобразить опции в традиционном виде перед началом игры.

Режим одного игрока.

Выбери одного из восьми предоставляемых бойцов (смотри главу "Выбор игрока"), а затем тебе необходимо победить всех бойцов, которых выставит Джестер, чтобы добраться до него самого и победить. Ты будешь получать новый пояс после победы над каждым новым врагом. Обстановка, в которой ты будешь драться, будет меняться после каждого раун-

да. Ты сражаешься до тех пор, пока не побьешь нехорошего Джестера или пока твое окровавленное тело не заберут с арены, т. е. пока у тебя не кончатся жизни (смотри пункт "Уровень сложности игры").

Режим двух игроков.

Оба игрока выбирают себе бойцов и дерутся друг против друга. Ты со своим приятелем можешь выбирать себе одинаковых бойцов. Тот, кто побеждает больше раундов, получает возможность выбирать фон и управлять камерой при повторном просмотре борьбы (смотри главу "Просмотр борьбы"). Вы можете драться столько раз сколько душе угодно.

Опции.

Используй D-pad (↑,↓), чтобы выделить желаемый пункт меню и D-pad (←,→), чтобы установить или отключить его. После того, как ты установишь то, что тебе хочется, выдели пункт "Exit" (выход) и нажми START, чтобы вернуться в основное меню.

Условия победы в игре (только в режиме двух игроков). Здесь ты можешь установить количество раундов, в которых необходимо победить, чтобы выиграть игру (один из одного, три из пяти, шесть из одиннадцати, одиннадцать из двадцати одного). В режиме одного игрока ты должен победить два раунда из трех, чтобы перейти к следующему врагу.

Уровень сложности игры (только в режиме одного игрока). В этом пункте ты устанавливаешь количество жизней, которое дается в начале каждой игры (легкий – 6, средний – 3, сложный – 1). Когда у тебя кончаются все жизни, ты проигрываешь игру.

Гандикап (только в режиме двух игроков). Здесь можно менять мощь каждого удара бойца. Чем выше гандикап (например, синий, черный), тем сильнее бьет ваш игрок и тем меньше ударов ему придется нанести, чтобы уложить соперника.

Музыка. Используя D-pad (←,→), включай или выключай музыку по своему желанию.

Проверка музыки. Используя D-pad (←,→), выбери номер песни, которую ты хочешь прослушать и нажми A.

Звуки. Используй D-pad (←,→), чтобы выделить номер звукового эффекта, которого ты хочешь услышать, и нажми A.

Контроллер.

В этом пункте ты можешь выбрать и установить тот контроллер, которым ты будешь пользоваться во время игры. При помощи D-pad (←,→,↓,↑) выбери тип контроллера и нажми START, чтобы вернуться в основное меню.

Если ты вдруг захочешь изменить какой-либо пункт установки, режим игры (для одного или для двух игроков) или произвести еще какие-нибудь изменения, нажми кнопку RESET, чтобы вернуться к титульному экрану Ballz. При этом все твои достижения стираются.

Выбор бойца.

После того, как ты загрузишь игру, выбрав в основном меню режим одного или двух игроков, на экране появится окно выбора игрока. Используя D-pad (←,→), выбери себе желаемого бойца (ниже его фотографии показывается его имя, количество побед или проигрышей и количество перфектов, которые он заработал). После выбора игрока нажми START, и ты увидишь себя на арене.

Основные правила игры на арене.

На экране ты увидишь в первую очередь своего бойца и его соперника, а также Шкалу здоровья, время, которое осталось до конца поединка и телевизор.

Здоровье твоего игрока показывается в виде шариков в верхней части экрана. Когда они полностью кончаются, ты разбит и проиграл раунд. Каждый поединок длится 99 секунд. Когда время заканчивается, Джестер набрасывает на обоих бойцов специальный энергетический щит, который в течение нескольких секунд высасывает всю энергию из бойцов. Тот, у кого останутся жизненные шарики в конце раунда, побеждает. Второй игрок будет разбит.

В режиме одного игрока тебе необходимо выиграть два раунда из трех, чтобы быть победителем. В режиме двух игроков ты можешь установить количество раундов, в которых необходимо победить, чтобы выиграть игру (один из одного, три из пяти, шесть из одиннадцати, одиннадцать из двадцати одного).

Один перфект присуждается тебе, когда ты победил соперника, не пропустив ни одного удара.

Удары ногой сильнее, чем удары кулаком, но более медленные.

Если ты три раза подряд пропустил удары врага и при этом ни разу не поставил блок или не провел ответную атаку, твой боец теряет сознание.

Когда твой боец сцепился с соперником.

Бросок. Борьба в полном смысле этого слова начинается, когда твой боец подошел близко к врагу, и ты нажал кнопку удара кулаком. Оба игрока должны быстро нажать эту кнопку. Тот, кто сделает это быстрее, выиграет эпизод, проведя специальную атаку.

Захват. Когда бойцы подошли близко друг к другу быстро нажми кнопку удара ногой. Твой боец схватит соперника и осуществит уничтожающую атаку.

Освобождение. Когда твой противник прижал тебя (например, ты оглушен Кронком), ты потерял сознание или каким-либо другим способом выведен из строя, попробуй, быстро нажимая кнопку удара кулаком освободиться и восстановить силы.

Особенные движения.

Каждый боец Ballz может осуществлять помимо стандартного набора ударов, специальные, собственные приемы и движения (смотри главу "Особенности бойцов"). Некоторые специальные приемы работают только, когда ты пригнулся или подпрыгнул.

Воздушная защита. У каждого игрока Ballz в арсенале есть несколько приемов для защиты от атаки с воздуха (например, у Бумера – ↑+удар кулаком). Эти приемы позволят блокировать атаку врага с воздуха (смотри главу "Особенности бойцов")

Превращения. Секретный пароль даст тебе возможность превращаться в любого бойца Ballz и использовать его приемы и движения. Ты остаешься "в теле" другого бойца до тех пор, пока не кончится раунд, или пока ты не решишь превратиться в другого игрока.

Прошение о милосердии. Если ты будешь молить противника о милосердии, тебе вернется твое здоровье, но при этом ты останешься уязвимым…это так же очень унизительно. Быстро нажми D-pad (↓) несколько раз, чтобы попросить противника смиловаться, и держи кнопку ↓, чтобы вернуть себе здоровье.

Насмешки. Помимо ударов и других приемов ты можешь смеяться над своим противником. При этом последующие удары врага станут сильнее и быстрее, так как он рассердится. Насмешки могут накапливаться: чем больше ты сделаешь, тем мощнее будут атаки врага. Чтобы отпустить насмешку в адрес соперника, одновременно нажми A+B+C.

Взрывы и циклоны. Некоторые специальные атаки такие, как взрыв, циклон или торнадо наносят урон противнику, даже если он пытается защититься (блокировать удар). Но если ваша атака не достала до противника, вы теряете сознание, и вывести из этого состояния может лишь удар соперника.

Просмотр поединка.

Когда матч закончен, победитель получает возможность просмотреть последний поединок.

Управление камерой.

D-pad – перемещение камеры вверх/вниз и вправо/влево;
START – закончить просмотр поединка;
A – увеличить изображение;
B – уменьшить изображение;
C – замедлить скорость.

Если в режиме одного игрока побеждает босс или какой-либо другой боец компьютера, повторный просмотр не проводится.

Стандартный набор ударов и движений для всех игроков.

Speed
Punch Damage
Kick Damage
Missile Attacks
Charge Attacks
Aerial Attack Damage
Explosion/Cyclone Damage
Other Special Moves

Throw Damage	Defense
Grapple Damage	Aerial Defense

Особенности бойцов.

Бумер (Boomer).

Попробуй поиграть за него и ты не пожалеешь. Этот весельчак делает все, чтобы повеселиться, но с ним лучше не шутить. Если его Jack-in-the-Box head не достанет тебя, он вызывающе ухмыльнется. Только помни, что хуже будет тебе, если ты засмеешься.

Специальные приемы.

Left Handstand Kick – ←,←, удар ногой;
Head Hurl – назад, вперед, удар кулаком;
Jack-in-the-Box – ↑+удар кулаком;
Self Destruct – →,↓,←,↑, удар кулаком
+ 4 дополнительных удара и приема.

Брузер (Bruiser).

Если бы мозги могли взрывать или уничтожать что-либо, этот парень не обидел бы и мухи. Поэтому нечего бояться случайно "сделать" ему сотрясение мозга. Ты не можешь ударить по тому, чего нет на самом деле. Но Брузеру мозги и не нужны. Его удары и так очень сильны. Ты будешь шокирован, когда встретишь его.

Основные приемы:

Catwheel Left – ←,←, удар ногой;
Catweel Right – →,→, удар ногой;
Slide Tackle – ↓,↓, удар ногой;
Torqueno – →,↓,←,↑, удар кулаком;
+ 11 дополнительных ударов и приемов.

Девина (Divine).

Все говорят тебе, что ты дерешься, как девчонка. Ха! Если бы. Девина – это настоящая машина для убийства. Не смейся. Она победила множество хороших бойцов. Быстрая и неуловимая, она прыгает туда сюда, бьет то руками, то ногами и сопровождает все это громкими криками или унылым подвыванием.

Основные приемы:

Flip & Throw – удар кулаком + удар ногой (вблизи);
Spanking – победный бросок (удар кулаком вблизи);
Reverse Cartwheel Head Scissors – вперед, вперед, вперед.
+ 9 дополнительных ударов и приемов.

Крешер (Crusher).

Тяжелый случай. Этот мутант двигается не очень быстро, но уж если доберется до тебя, тебе не позавидуешь. Силы его ударов вполне достаточно, чтобы уложить любого с нескольких ударов.

Основные приемы:

Charge – вперед, вперед, вперед;
Pummel – победный бросок (удар кулаком вблизи);
Underhand Horn Heave – назад, вперед, удар кулаком.
+ 8 дополнительных ударов и приемов.

Кронк (Kronk).

Ты знаешь, что говорят люди, если твоим единственным инструментом является молоток, то каждая помеха будет представляться тебе в виде гвоздя. Все, что есть у Кронка, – это клюшка. Естественно он и смотрит на все живое, как на нечто, почему нужно обязательно ударить ей. Несколько приличных размахов и назад никто не вернется.

Основные приемы:

Overhead Club – ↑, удар кулаком;
Lobber Loogie – назад, ↑, удар кулаком;
Tee Off – удар ногой вблизи;

Duck, Dive & Roll – вперед, вперед, вперед.
+ 6 дополнительных ударов и приемов.

Цунами (Tsunami).

Этот парень выглядит, как увалень высшей степени до тех пор, пока он не приземлится на тебя. Единственное, что может быть страшнее его рубящего удара, – это скука, которую ты испытаешь, когда он будет совершать ритуал. В отличие от других бойцов у Цунами есть своя гордость. Это и затрудняет его в драках с клоунами и гориллами. Но, следуя настоящему стилю восточной борьбы "Сумо", это затруднение должно использоваться для победы над противником.

Основные приемы:

Belly Charge – – вперед, вперед, вперед;
Flying Sommersault Kick – назад, назад, прыжок;
Morph into Tsunami – ←,→, удар кулаком + прыжок.
+ 5 дополнительных ударов и приемов.

Турбо (Turbo).

Девяностовосьми фунтовое чудовище выглядит так, будто только что сошло с твоего телевизора, на котором показывается американский триллер. Этот боец быстро летает и хорошо атакует сверху. Но, к сожалению (или к счастью), это сама вежливость. Если бы он не был настолько силен, он был бы просто шуткой.

Основные приемы:

Charge Flip Kick – – вперед, вперед, вперед;
Flying/Hover – прыжок, удар ногой + прыжок;
Super Blow – – вперед, вперед + удар кулаком.
+ 4 дополнительных удара и приема.

Йоко (Yoko).

Невзрачная худенькая обезьянка, самая настоящая человекоподобная горилла. Невозможно предсказать, что через минуту случиться с тобой, когда ты попал в джунгли. Йоко думает, что обезьяны проворнее людей. Надеюсь ты не хочешь проверить это на себе.

Основные приемы:

Backflip – ↑, удар ногой;
Grab Pole & Swing – прыжок, ↑,↑;
Sturn Fart – назад, назад, назад.
+ 13 дополнительных ударов и приемов.

Боссы.

Боссы в общем будут посильнее обычных бойцов. Их нельзя подхватить и перебросить через себя, нельзя лишить их сознания. Каждый из них имеет свою "ахиллесову пяту". Больше мы ничего о них не скажем, чтобы не испортить спортивный интерес.

Barbie: Vacation Adventure

Барби путешествует по пяти штатам Соединенных Штатов Америки во время своих каникул, принимая участие в различных соревнованиях. Каждый уровень начинается с переодевания Барби. В штате California – Барби в своем доме отыскивает различные предметы; в штате Texas – гонки на лошадях с препятствиями; в штате Florida – подводное плавание; в штате Iowa – карнавал на ферме, нужно на аттракционе пройти все испытания; в штате Wyoming – нужно установить палатку, перепрыгнуть через ручей и набирать очки, фотографируя зверей.

Bare Knuckle (Streets of Rage – 1)

В игре участвует три персонажа: Аксель, Блейз, Зан.

Управление:

A – удар предметом (мечом, ножом, битой).

Выбор уровней:

На экране Options на втором джойстике нажмите и удерживайте A+B+C (иногда еще нужно + Mode) и на первом джойстике нажмите Start.

Продолжение игры: как только появится надпись 'Game over' , нажмите з, з, B, B, B, C, C, C, Start.

Bare Knuckle 2

В этой игре четыре персонажа и восемь этапов игры.

Тайная жизнь:

Она находится в самом конце уровня, под головой на длинной шее. Жизнь подбирается нажатием кнопки B.

Поединок одинаковых персонажей:

После появления заставки , удерживая на первом джойстике B + →, а на втором – A + ←, нажмите на втором джойстике C.

Bare Knuckle 3

Выбор уровня:

В меню выдели OPTION . Нажмите и удер-живайте B, нажмите и держите ↑. Не отпуская обе кнопки, нажмите START . В меню появится опция ROUND SELEKT, и ты сможешь выбрать любой уровень.

Поединок одинаковых персонажей:

В главном меню выберите режим двух игроков и, удерживая на втором джойстике ↓ + C, на первом джойстике нажмите START.

Продолжение игры: как только появится надпись 'Game over' , нажмите ←, ←, B, B, B, C, C, C, START.

Barkley: Shut Up and Jam

Во время игры на PAUSE сделайте набор : QUIT. Нажатием кнопок вы можете взять себе следующих игроков: A, A, A – Blad; A, A, A, A, A, A- Jim Pack; B, B, B – игрока Barkley; C - симметричные команды.

Пароли:

Уровень 2 – 3MJK 1VZ3
Уровень 3 – 3MGH 2VVW
Уровень 4 – 3MQR 2X9M
Уровень 5 – 3MNP 21?N
Уровень 6 – 3MST ?161
Уровень 7 – 3MBS ?208

Barkley: Shut Up and Jam 2

Пароли:

Во время режима "Exibition" поставьте игру на паузу, выделите строку " Quit" и введите следующие коды:

Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнёр Баркли:
Blade: A, A, A
Dolemite: A, A, A, A.
Hamma: A, A, A, A, A.
Jim- Pak: A, A, A, A, A, A.

Pauly: A, A, A, A, A, A, A.
Shuga: A, A, A, A, A, A, A, A.
Spider: A, A, A, A, A, A, A, A, A.
Bongo: A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.

Barracuda

Дополнительное время: нажмите B, A, и, и, A, C, к, A.

Bart Simpson vs. the Space Mutants

Цель игры – победа над космическими мутантами.
Дополнительные деньги: в конце этапа встаньте под последним окном здания и дуйте в свисток.

Bart's Nightmare (Simpsons)

Продолжение приключений мультипликационного героя Барта. Теперь вашему герою предстоит путешествие в своем подсознании для розыска листков своего домашнего задания, воплощаясь в различных героев типа Бетмана и искателя приключений Индиана. Графика и звук произведут на вас хорошее впечатление

Кнопки управления:
Прыжок: A
Пузырь: B
Выстрел: C
Выдох: ↓ + C
Общие советы:
Прыгая через почтовые ящики, вы получите указатель куда двигаться дальше.
Костюм дает неуязвимость
Уровень голубая дверь
Чтобы победить Монти необходимо стараться находиться на середине экрана.
Уровень зеленая дверь

Стрельба шарами вперёд	→
Стрельба по зданиям	↓/↑
Лазерный луч	A
Стрельба по железной дороге	B
Стрельба по самолету.	C

Уровень серая дверь
Будьте очень внимательны – начинайте передвигаться будучи уверены в безопасности за свою жизнь.

Bass Masters Classics

Если вы заядлый рыбак, а на рыбалку выбраться вам никак, то эта игра поможет вам на некоторое время утешиться. Вам предстоит поучаствовать в соревнованиях по рыбной ловле на экране телевизора. Графика и звук хорошие. жаль только что попробовать уху из полученного улова вам не удастся.

Batman

Управление:
A – бросок звездочки;
B – удар;
C – прыжок;

↑ + C – бросок абордажного крюка.

Неуязвимость:
В самом начале займи верхний левый угол экрана, всё время оставайся там и, таким образом, повреждений не получишь.

Множество жизней:
На третьем уровне (Музей Флюгельхейма) можно собрать много дополнительных жизней. Когда попадёшь в музей, возьми первую нашедшуюся дополнительную жизнь. Затем прыгни на движущуюся платформу и поднимайся, пока не достигнешь выступа над шипастым объектом. Тогда снова спрыгни вниз, на движущуюся платформу. Дополнительная жизнь снова появится на том же месте. Многократно повторяя эту процедуру, ты сможешь собрать все девять жизней.

Ещё один способ получения множества жизней:
Когда ты достигнешь места, где появляются нападающие на тебя клоуны, иди ко второй платформе с первым огнедышащим клоуном. Спрыгни с левой части платформы, и во время падения подберёшь три жизни. Процедуру можно повторять снова и снова и довести число жизней до девяти.

99 бэтарангов:
Джокеру придётся несладко, если на третьем уровне, в Музее ты соберёшь девяносто девять бэтарангов. Добравшись до второго лифта на этом уровне, поднимись на нём вверх и уничтожь бойца с топором. Затем подпрыгни и схвати бэтаранг. Теперь спускайся на лифте до самого низа. Если потом снова поднимешься наверх, то вновь найдёшь бэтаранги. Повторяй эту операцию , пока не наберёшь девяносто девять бэтарангов. Этот трюк можно повторить ещё раз на уровне 7-2 (Собор). На этом уровне, сразу же перед первым мостом, в верхнем левом углу экрана находится маленькое изображение Бэтмена. Возьми его и найдёшь пять бэтарангов. Затем спрыгни и брось " кошку" , чтобы снова забраться наверх. Повторяй это до тех пор, пока не подберёшь девяносто девять бэтарангов.

Batman & Robin (The Adventures of Batman & Robin)

Продолжение приключений человека-летучая мышь, предстоит пройти пять уровней, каждый из которых состоит из трех этапов.

Общие советы:
Синие и оранжевые изображения Бэтмена – повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена – мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии – быстрое восстановление энергии.
Выбор этапа:
В режиме пауза нажмите B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.

Batman Forever

Вашему герою предстоит пройти восемь уровней игры, очистив небольшой городок Готем от преступности. В конечном итоге вам предстоит встретиться с двумя главарями преступного мира и победить их.
Играть можно Бэтманом или Робином.

Секретное меню:
На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: ←, ↑, ←, ←, A, B.

Суперудары и прочие возможности:
Для Batman'a
усыпляющее – →, ↓, B
оглушающая бомба – →+A
усыпляющее – держа MODE →, →, ←, A
наводящее – ↓, →, B

связывающее – ↓, ↓, ↓, A
блокирующее – ↓, ↓, ↓, B
приклеивающее – держа MODE →, →, ←, C
поражающее – →, B, →, C
отвлекающее – держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею – →, →, B
суперзащита – B, C быстро
бомба – ↓, →, C
бумеранг – ↓, →, A
скользящее – держа MODE →, →, ←, B
парализующее – →, ↓, C
сдерживающее – →, →, C
удар коленом – →,→, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее – →, ↓, B
ослепляющее – держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее – →, ↓, C
суперзащита – B, C быстро
прибивающее – →, ↓, A
парализующее – →+A
стреляющее – держа MODE →, →, ←, C.

Batman Returns

В этой игре множество боев, которые нужно вести на протяжении четырех эпизодов, состоящих из трех уровней каждый. Если ты погиб – игру продолжаешь с начала эпизода, на котором находишься.

Стратегия

Нужно овладеть оружием и кнопками управления. Противников можно одолеть с помощью оружия, имеющимся на твоём ремне (нажмите START, чтобы рассмотреть ремень). Начинаешь игру с одним экземпляром каждого вида оружия, поэтому надо потренироваться с ним на первом этапе игры.

Бэтман может зависать в воздухе, планировать вниз, лететь вверх , " взмахивая крыльями".

Чтобы спланировать вниз, падая, нажми и держи кнопку специального оружия, тогда Бэтман медленно опустится .

Чтобы взлететь вверх, надо одновременно нажать кнопки специального оружия и прыжка.

Эпизод 1 : Город Готэм

Эпизод состоит из трёх уровней. 1 – крыши зданий, 2 – заброшенное строение, 3 – музей. Если потеряешь жизнь – возвращаешься к началу эпизода.

Уровень 1: Крюк на верёвке. Выстрели им в потолок над головой. Можно взобраться по верёвке (кнопка "вверх") или раскачиваться на ней (кнопки " вправо" или " влево").

Женщина – кошка – Нужно победить первого противника . Это – следующий. Она находится на правой верхней части здания. Нужно осмотреться. Подобрать источники энергии и предметы, которые могут пригодиться, потренироваться в прыжках и метании крюка. Но держись подальше от нижних этажей здания. Неверный прыжок может стоить жизни.

Клоуны – коварны и опасны. Они атакуют, перепрыгивают через тебя и нападают сзади. Бей их кулаком или ногой, затем разворачивайся и , когда они приземлятся, стремительно атакуй.

Женщина – кошка обладает смертельным приёмом. Её можно одолеть, воспользовавшись свободным пространством двух этажей здания. Ударь её кулаком и быстро прыгай на этаж выше или ниже, чтобы избежать её удара ногами в прыжке. Когда она остановится, займи позицию выше или ниже этажом, но рядом с ней, с тем чтобы , когда она прыгнет на твой этаж, атаковать её снова. Повторять комбинацию до тех пор , пока не расправишься с ней.

Уровень 2: Действие происходит в заброшенном накренившемся влево здании. Необходимо добраться до правого нижнего угла. Двигаться нужно зигзагами. Пар из труб вырывается так: сначала два резких выброса, затем еще три. Сначала разберись как действуют трубы, только потом перепрыгивай их.

Клоуны на одноколесных велосипедах стреляют в тебя пулями . Когда они едут на тебя, пригнись и ударь их ногой или рукой. Если они стреляют, пригнись и пережди , и только потом атакуй.

На третьем этаже находятся большие зияющие дыры в полу. Прыгни влево и, взмахивая крыльями, лети к следующему настилу. Если провалишься в дыру – то попадешь на острые пики. Быстро прыгай влево, стараясь зацепиться крюком за настилы над головой. Под последним настилом есть дополнительная жизнь. Ее можно подобрать, спустившись вниз на крюке, но это очень сложно.

На четвертом этаже противник находится справа. Две огромные статуи дергают за рычаги механизмов, стреляющих зубчатыми колесами. Из голов статуй вылетают огненные шары. Зубчатое колесо вылетает в тот момент, когда рычаг дергают назад. После появления двух колес голова выпустит три огненных шара, затем статуя дернет за рычаг еще раз. Для победы над статуей прыгни ей на ногу и нанеси кулаком удар. Чтобы увернуться от зубчатых колес – прыгай. Победи сначала одну статую, потом, оставаясь на месте, повернись к другой. Старайся перепрыгивать через зубчатые колеса и как можно чаще бросать батаранги в голову статуи.

Уровень 3: Действие происходит в музее. Нужно подняться по этажам на правую верхнюю часть здания, избегая ДЫР В ПОЛУ . Двигаться вперёд, атакуя всех, кто мешает или придётся бороться с двумя противниками . Много дыр скрыто за тумбами, перепрыгивай их. Опасайся гаргулий, которые нападают сверху. Если нападает клоун с автоматом, прыгай на него и быстро бей. Если прыгает кто-то другой – наклоняйся и бей ногой.

На последнем этаже музея ты – в комнате с платформами и витражами. Здесь много гаргулий, поднимайся осторожно. С правой стороны лежит ЖИЗНЬ. Заберись на верхнюю правую платформу, затем прыгай вправо, используя "крылья" . Быстро лети налево, избегая падения в дыру под тобой.

Забравшись на платформы, ты окажешься на этаже с двумя гаргулиями. Убей их , затем поднимись на подъёмнике к ПИНГВИНУ. Спрыгни с подъёмника, как только он достигнет верха (он развалится). ПИНГВИН передвигается вверх-вниз с помощью зонтика. Встань ниже и чуть сбоку от него, затем прыгай и , когда он будет рядом, бей его кулаками. Если удастся и ты убьёшь его, то сохранишь свою энергию.

Эпизод 2: Удивительная страна Шрека

Уровень 1: Для уничтожения мотоциклистов наноси им удары ногой. Они , промчавшись мимо тебя, разворачиваются и начинают атаку сзади.

Серьёзный противник – СИЛАЧ. Источник энергии в виде сердца появляется лишь однажды. Воспользовавшись им сразу – потеряешь жизнь, он больше не появится или останется там до следующего раза. Лучше не трогать сердца, пока оно действительно тебе не понадобится. Мало сил – лучше расстанься с жизнью. Оставайся на первом этаже, расхаживая взад- вперёд, уворачиваясь от предметов, бросаемых в тебя противником Заманом, затем беги налево (минуя сердце) , пока не окажешься под дырой в левой части крыши. Заберись через дыру наверх, используя крюк на верёвке и бей кулаком соперника. Если мало энергии, прыгай обратно в дыру, хватай сердце и залезай обратно. Нужно заманить противника на противоположную сторону крыши, прежде чем залезать наверх, иначе он сбросит тебя.

Уровень 2: Прыгай и приземлись около врагов. Бей кулаком, отпрыгивай и повторяй всё снова. Увидев МЕТАТЕЛЯ НОЖЕЙ , пригнись, шагни вперёд и бей его ногой, пока он не метнул нож.

Поднимайся на подъёмнике до тех пор , пока он не поравняется с другим подъёмником. Поравнявшись, перепрыгивай на него. Когда ты будешь взбираться по ШАХТЕ ВТОРОГО ЛИФТА , тебе придётся иметь дело с клоуном и роликобежцем. Уничтожь их супернаводящимися батарангами (правая часть ремня), прежде чем взбираться наверх. Без батарангов не обойтись, поэтому проверь их наличие.

Противником на этом уровне будет ЖЕНЩИНА-КОШКА, но теперь придётся сражаться, не имея преимущества двух этажей. Она неожиданно появляется и быстро атакует. Атакуй и отступай. Пригибайся при её попытке ударить тебя ногами в прыжке. Твоя цель – нанести ей больше вреда, чем она причинит тебе. Можно пустить в ход батаранги.

Уровень 3: Это ОГРОМНЫЙ СТАЛЬНОЙ ШАР. Бегай зигзагом по эскалатору, не давая ему догнать тебя. Прыгай для скорости. На первом из эскалаторов, в самом его низу прыгни влево, чтобы схватить дополнительную жизнь. Перед последним эскалатором находится дыра, которую надо избежать, поэтому прыгай левее.

На самом нижнем этаже – ПИНГВИН. Его действия такие же, как раньше , но есть и новое оружие. Он метает большие лезвия пил. Нужно следить за ними, определи высоту , на которой они летят , а потом беги, пригибаясь или подпрыгивая. Во время схватки находись ниже него. Когда он спустится, прыгай и бей его кулаком.

Эпизод 3: Цирк Красного треугольника.

Уровень 1: Пригнись, чтобы увернуться от огня, извергаемого ОГНЕМЁТЧИКОМ. Продвигайся вперёд в промежутках между огневыми залпами. Приблизившись, Ударь его ногой в нижнюю часть. Не провались в дыру! Поднявшись по левой стороне клетки, переберись через неё. Оказавшись на первом ЧЁРТОВОМ КОЛЕСЕ, воспользуйся крыльями, чтобы схватить ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ЖИЗНЬ. Сверху увидишь врагов, уничтожь их батарангами. Спрыгивая со второго колеса , надо пролететь путь вправо, избегая дыры внизу.

Когда КЛОУНЫ выпрыгивают из ЗЕРКАЛ, они кидают бомбы. Отпрыгивай назад от взрывов, затем прыгай вперёд и бей клоуна ногой. После ряда зеркал ты увидишь КЛОУНА НА ТЕЛЕЭКРАНЕ. С левой стороны появляется боксёрская перчатка. Подкрадись, пригнувшись и , выпрямившись, ударь кулаком.

Уровень 2: По верёвке можно взобраться на трапецию. Ударь кулаком Демона, чтобы добраться до сердца за его спиной и заберись по верёвке. Демоны будут стрелять огнём сквозь центр предохранительной сетки, поэтому , когда закончишь путь, прыгай вправо. Трудно достать демонов , которые раскачиваются на качелях , поэтому , пока стоишь на сетке, уничтожай демонов, находящихся ниже – кулаками или батарангами. Когда соскользнёшь вниз по верёвке, будешь атакован ещё одним демоном, затем – мотоциклистом.

Затем – два клоуна на одноколёсных велосипедах. Быстро переходи на верхний уровень, пригнись и бей ногой влево и вправо.

Уровень 3: Пригнись и бей ногой ШПАГОГЛОТАТЕЛЕЙ. СЕРДЦЕ – в вагоне, но прежде чем взять его, лучше сразиться со следующим врагом. На крыше пятого вагона находятся белые блоки, которые внезапно подскакивают и скидывают тебя, когда ты на них наступаешь. Прыгай к краю вагона, подпрыгивай и лети через первый блок, приземляясь точно перед следующим. Подпрыгивай и лети через следующее препятствие.

Противник, находящийся на паровозе, – друг Пингвина. Он размахивает лопатой. Атакуя его, тебе надо уклоняться от лопаты и двух огней. Используй самые стремительные удары кулаком (нажимай на кнопку так быстро, как только сможешь!), а издалека используй специальное оружие.

Эпизод 4 : Канализационные трубы

Уровень 1: Зелёная жидкость не причинит вреда , но может утащить тебя за собой. Чтобы противодействовать течению, прыгни и следи , когда оно изменит направление. Попытайся пробраться на самое дно зоны, затем отправляйся направо и вверх.

Спускаясь вниз и вправо, ты встретишь противника. Он находится под трубой и извергает пламя тебе на ноги. В левой стороне находится БОЛЬШОЕ СЕРДЦЕ и МАЛЕНЬКОЕ СЕРДЦЕ наверху, но не бери их , пока они тебе не понадобятся. Избегай языков пламени противника, прыгни на две трубы вниз и атакуй. Он исчезнет, а потом появится сзади на другой стороне экрана. Если он далеко – используй батаранги , близко – бей кулаком или ногой.

Уровень 2: Перед тобой длинный коридор, ведущий под уклон на этом этапе, где находится много 1-up'ов. Отправляйся направо и перепрыгни через стену, затем падай в дыру на полу. Падая, следи за жёлтыми трубами на правой стене. Зацепившись за жёлтую трубу крюком, раскачайся и возьми 1-up находящийся ниже. Потом продолжай путь со следующей трубы.

Уровень 3: Нужно держаться подальше от ядовитой зелёной жидкости, текущей по нижнему этажу. Забирайся на всё. Когда ты будешь у стены справа, остерегайся уступа, где находится Клоун-шарманщик.

Опять Пингвин. Прыгай вправо на пол и бей его, затем пинками разрушь его оружие, стреляющее нечистотами. Пингвин использует свой зонтик как оружие. Он летает вокруг, чтобы безопасно сесть, затем вытащит зонтик и выстрелит. Уклонитесь от пуль и атакуйте его, пока он в воздухе. Лучше не подвергать себя опасности и атаковать его издалека батарангами.

Эпизод 5: Нора Пингвина

Уровень 1: Препятствие в играх с платформами – лёд. Нижний этаж – мгновенная смерть для Бэтмана, нужно взбираться как можно выше. В стенах имеются кое-какие предметы, которые можно заполучить , если прыгать сквозь них. Остерегайся кирпичей, которые шатаются: они могут выпасть и ударить тебя, могут пошатнуться и ты упадёшь. Иди дальше вправо и двигайся вниз, пока не увидишь площадки над ледяной водой. Для этой зоны нужно сохранить множество батарангов и энергии крыльев.

Уровень 2: Здесь ты находишься на плавающих льдинах, движущихся вправо. Прыгай по льдинам вправо, используй крылья и крюк, чтобы продвигаться вперёд, раскачиваясь. Если на заднем плане всё потемнеет – это следующее помещение. Плыви на льдине вправо, чтобы попасть туда. Пингвин – противник в двух ипостасях. 1 – он сидит на жёлтой резиновой утке и посылает на тебя пингвинов с реактивным снаряжением. Потренируйся в прыжках с льдины на льдину в левую сторону, затем подплывай к нему. Придётся отпрыгивать от Пингвина, когда будешь с ним сражаться. Уловка – нужно подплыть к утке и очень быстро несколько раз её ударить, отпрыгнуть назад на одну -две льдины и повторить также. Пингвины тебя не волнуют, опасность представляет ледяная вода. Отпрыгивая от утки, пусти в дело крюк, чтобы не дать пингвинам столкнуть тебя в воду.

После расправы с уткой, Пингвин отступит вверх по коридору к последнему убежищу. Продолжай прыгать назад по льдинам до пирамиды из зелёных глыб, забирайся вверх и быстро прыгай по платформам, которые торчат из стен или они уйдут обратно.

На этот раз Пингвин одет в пижаму. Вода опасна, поэтому всё внимание – на платформы. Ударив Пингвина, увидишь, что его энергетический ресурс (жёлтый цвет) сокращается. Но ты его ещё не убил. Нужно разрушить генератор мощности, который находится справа. Прыгни на нижнюю платформу , встань на колени и ударь как можно быстрее. Попробуй удары ногой в прыжке и удары кулаком. Можно атаковать либо генератор, либо Пингвина , но у генератора нет энергетического ресурса, поэтому лучше сначала вывести из строя его.

Batman: Revenge of the Joker

У игры 7 уровней, и в ней много "плохих парней" и разных препятствий.

Стратегия

Если ты стреляешь, а затем прыгаешь, учти: реакция будет с небольшим запаздыванием, пока ты не нажмёшь на кнопку, указывающую направление прыжка. Не оставляй Бэтмена долго стоять перед препятствием: он может качнувшись вперёд попасть под лазерный луч или подвергнуться другой опасности. Нажми кнопку ↓, когда остановился, и Бэтмен будет стоять как вкопанный.

Уровни

Уровень 1-1: В соборе пусти в ход батаранги (икона B), чтобы уничтожить вражеских убийц , стоящих на выступах. Прежде чем выйти из собора, подбери "акустический анализатор" (икона N), находящийся на самом верху. Есть два способа прохождения трёх статуй, что ждут тебя на последнем этапе этого уровня: можно осторожно подобравшись к ним, разрушить их с помощью нейтрализатора, либо, подобравшись к пьедесталам статуй, расстрелять их прежде, чем они разделаются с тобой.

Уровень 1-2: Оставайся у левого края экрана, чтобы избежать бомб цеппелина, и пусти в ход нейтрализатор, чтобы очистить себе дорогу.

Уровень 1-3: На этом уровне крайне опасен Ас-Бомбардировщик. Оставайся в левой стороне экрана и издали обстреливай его. Когда он атакует, перебегай на другую сторону

экрана. Ты не можешь перепрыгивать пули, ни нырять под них. Скольжение -единственный способ избежать их. Когда он воспользуется своей рацией, появятся 3 летающих робота. Если ты находишься в левой части экрана, то выстрели в робота над тобой, и дальше обстреливай Бомбардировщик, пока его не охватит пламя.

Уровень 2-1: Возьми батаранг и держи его наготове- он понадобится при встрече с летающими врагами и двумя головорезами на последнем этапе этого уровня. Будь осторожен, когда прыгаешь по движущимся опорам. Тебе придётся наклониться, чтобы пробраться под стеной, находящейся над последней опорой.

Уровень 2-2: Оставайся на краю экрана слева и используй батаранги (икона B) для уничтожения врагов. Двигайся вверх-вниз , чтобы избежать шипастых шаров.

Уровень 3-1: Чтобы избежать попадания в тебя ракет, услышав их звук, беги влево. Уничтожение "плохих парней" – один меткий выстрел из арбалета. Осторожно на мостах – в них есть дыры, а стоять можно только на брёвнах.

Уровень 3-2 : Первый этап – тёмно-серые камни, находящиеся в пещере. Они падают, как только ты приблизишься к ним. Поэтому держись левой стороны. Возьми арбалет – для защиты в пещере и против противника на следующем уровне. В конце уровня есть уступы, с которых нужно не спрыгивать , а сходить. Нужно скоординироваться или попадёшь на пики. Ты должен взойти на плавучую платформу на последнем этапе этого уровня.

Уровень 3-3 : В начале сражения прыгай на уступ с самого левого края экрана. В тебя попадёт луч из лазера Майндроида. Стреляй в него, когда он летит на тебя. Когда он приземлится, перепрыгни через него и двигайся на ближайший к правому краю экрана уступ. Обернись и стреляй в Майндроида, пока он не приземлится и снова перепрыгни через него. Повторять , пока он не взорвётся.

Уровень 4-1 : Подстрели больше летающих врагов. За каждого – по энергетической капсуле.

Уровень 4-2 : Держать наготове батаранг (икона B). Он понадобится и на уровне 4-3.

Есть два движущихся подъёмника. На первом- стоя на среднем уступе, уворачивайся от пуль. Два головореза (справа и слева) спрыгнут на подъёмник. Перепрыгни через их пули и ответь огнём. На втором подъёмнике иди вправо, не попадая под пули. Тебя будут атаковать ещё двое (слева и справа).

Уровень 4-3: Иди к левому краю экрана, повернись направо и используй батаранг быстрее. Если его нет, нужно прыгать и стрелять, чтобы попасть в CPU наверху экрана. Стоя у левого края экрана, Можно избежать попадания стреляющих лазеров. С двух сторон атакуют роботы. Они же отвлекут твой батаранг.

Уровень 5-1: Нужно запомнить, где ныряльщики выскакивают из воды и взять батаранг (икона B). Ты сможешь обстреливать всё. Пригибайся, чтобы избежать пуль.

Уровень 5-2 : Оставайся с батарангом (икона B) у левого края экрана. Стреляй быстрее. Для избежания огня двигайся вверх или вниз.

Уровень 6-1 : Возьми арбалет (икона C). Нужно пройти мимо лазерных лучей, поджидающих тебя на полпути. Серебряные опоры (после лазеров) обвалятся, если к ним прикоснуться. Не останавливаться. Нужно взять батаранг (икона C) перед уровнем 6-2.

Уровень 6-2 : Иди медленно влево, чтобы оказаться справа от сумасшедшего гранатомётчика. Убей его батарангом, когда он вылезет из танка, затем прыгай через шипастые шары, падающие на землю.

Уровень 6-3 : Джокер летает по экрану и быстро сбрасывает бомбы. Оставайся на левой стороне экрана и применяй батаранг, уворачиваясь от бомб. Если нет батаранга, то нужно прыгать и стрелять или вернуться на уровень 6-1 и подготовиться.

Уровень 7-1 : Первый этап – атакуют четыре шеренги роботов. Три шеренги пройдут мимо, но четвёртой, спускающейся с верхней части экрана, нужно избежать. Замри на месте, пока они не пройдут. Перед 7-2 вооружись арбалетом (икона C).

Уровень 7-2 : Прыгай и стреляй в щит в центре экрана, где появляются голубые колёса. Затем, под дырами на левой стороне экрана, беги влево, когда огненные шары появятся из дыр (из щита – ещё три колеса). Перепрыгивай через них, добираясь до левого края экрана, бегай и стреляй в щит , пока он не взорвётся. Встань в дюйме от левого края экрана и жди четырёх огненных шаров, выстрелянных Джокером. Беги влево, перепрыгивая через них и

стреляй в Джокера. Лучше выстрелить 3-4 раза. Потом- назад, к левой части экрана, и ждать выстрелов. Теперь выстрелы – четыре огненных шара и два голубых колеса. Беги к левому краю экрана, перепрыгнув через огненные шары и пригибаясь от колёс. Прыгни и выстрели в Джокера один раз и приготовься перепрыгивать через четыре огненных шара. Джокер повторит действия. Стреляй и уворачивайся , пока он не взорвётся.

Секреты
Выбор уровня

В экране заглавия нажмите Start, затем поместите летучую мышь в опцию "Passcode". Нажмите кнопку Start. Введите код: 5257. Нажмите кнопку A и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1	1100	Стадия 2-1	1200
Стадия 1 Босс	1300	Стадия 2-1	2100
Стадия 2-2	2200	Стадия 2 Босс	2300
Стадия 3-1	3100	Стадия 3-2	3200
Стадия 3 Босс	3300	Стадия 4-1	4100
Стадия 4-2	4200	Стадия 4 Босс	4300
Стадия 5-1	5100	Стадия 5-2	5200
Стадия 5 Босс	5300	Стадия 6-1	6100
Стадия 6-2	6200	Стадия 6 Босс	6300
Стадия 7-1	7100	Последняя разборка с Джокером	7200

Непобедимость:
Во время паузы нажать B и Start.

Battle Frenzy (Blood Shot)

Игра для одного игрока.

Пропуск уровня:
Во время игры для перехода на следующий этап нажмите ↑, A, ↑, A, A, ↓.

Получение ключей:
↓, ↓, B, C, ↕, ↕ – желтый ключ;
↑, ↑, B, C, ↕, ↕ – красный ключ;
A, A, A, →, A, → – "Tribolt Gun".

Battle Master

Хорошая аркадная адвентюра с прекрасными графикой и звуком. Участие в сражениях средневековых рыцарей с чудовищами закалит Вашу волю и повысит уровень мастерства во владении мечом.

Battle Squadron

Чтобы легче было уворачиваться от пуль поставьте их скорость на 75.

Battlemania

Нажмите на втором контроллере Start и вы увидите нечто удивительное...

Battletech

Вы управляете одной из боевых машин, и вам необходимо пройти через 25 уровней, громя на своём пути боевые машины роботов, подбирая новые типы оружия и боеприпасы к ним. Игра для двух игроков.

Режим радара:
В режиме паузы нажмите А.
Бомбы:
Бомбу можно бросать на большие расстояния, если нажать на кнопку А и держать несколько секунд.

Пароли:

Уровень 2	STJNNN	Уровень 4	BBVLND
Уровень 3	GRBCHV	Уровень 5	BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

Battletoads

Цель игры – освобождение принцессы Анжелики, захваченной Черной Королевой. Игра для двух игроков. При игре вдвоем каждый из игроков получает по половине экрана. Есть уровни, разбитые на зоны по ориентирам. Прохождение мимо него дает Вам 5000 очков. Если погибнете -игра возобновляется от последнего пройденного ориентира.

Пропуск двух первых уровней:
На первом уровне запрыгни на первую платформу справа, там будет мерцающая иконка пропуска двух уровней.

Рекомендации по прохождению.
Уровень 1 (каньон Рагнарока). Каждая съеденная муха добавляет одно деление на шкале, измеряющей жизненную энергию. Свиней атакуйте резкими ударами. Если дракона около утеса сбить с ног и запрыгнуть ему на спину, то можно будет им управлять. Чтобы взлететь нужно нажимать кнопку прыжка, а чтобы стрелять огеннными шарами – кнопку удара кулаком.

Уровень 2 (дыра Вуки). Хищных птиц лучше уничтожать ударами ногами. На этом уровне можно набрать много дополнительных "жизней". Против роботов примените шар – разрушитель. Опасайтесь электроловушек на стенах.

Уровень 3 (турботоннель). Крыс в начале уровня бейте головой. На островах держитесь подальше от края. На скоростном велосипеде нетрудно достигнуть первого ориентира. Невысокие стены можно перепрыгивать. Перед вторым ориентиром находятся три мерцающих стены подряд. По мостикам проезжайте плавно. Перед третьим ориентиром появится голубая стена. Через нее прыгать нельзя, а через голубые мостики прыгать нужно.

Уровень 4 (арктические пещеры). На этом уровне нужно перепрыгнуть через ледяную стену, и кубиком льда разбить ледяной барьер. За ним находится первый ориентир. Снеговик всегда бросает два снежка поверху, а один понизу. Увернуться Вам будет нетрудно. Снеговика поразите снежком. Также поступите и со вторым снеговиком. Второй ориентир за ледяным барьером, дождитесь его разрушения кубом изо льда. Сбив сосульку, идите влево. При падении снежка запрыгивайте на ближайший уступ. Наверху увидите снеговика, который сбрасывал снежки. Бросьте в него два снежка. Разбейте ледяной барьер слева – за ним будет ориентир. На этом уровне берегитесь колючих ежей.

Уровень 5 (город). В водопаде прыгайте вправо. Остерегайтесь мин во второй зоне уровня, лучше держаться в левой половине экрана.

Уровень 6 (логово Карнаха). На этом уровне много змей. Во второй зоне лучше держаться за ними. Когда первая змея в этой зоне поползет вправо, прыгните вправо и приземлитесь рядом со взрывом звезды. Если прыгнуть туда – перенесетесь сразу на восьмой уровень.

Уровень 7 (ад Волкомира). Пикирующие на Вас крысиные яйца разбивайте головой. В третьей зоне уровня остерегайтесь появления пурпурного шара. В четвертой зоне вас обстреляют ракетами, лучше держаться по центру.

Уровень 8 (незваный гость). На этом уровне предстоит борьба с роботами. В качестве оружия в первой зоне можно использовать металический прут. Желтые шарики можно перепрыгивать или разбивать прутом. Во второй зоне ориентир находится на верхней из трех движущихся платформ. В третьей зоне босс стреляет с паузами, используйте их.

Уровень 9 (страна труб). В первой зоне нужно уничтожить двух роботов. Во второй зоне убегайте от четырех шестеренок. Их нужно заманивать в ловушки – ямы или разбивать о стену. В третьей зоне нужно плыть по воде. Для этого используйте кнопку прыжка. Акул и угрей атакуйте, нажимая кнопку удара кулаком.

Уровень 10 (крысиные гонки). Вам предстоят три гонки с крысами. Во второй гонке опасайтесь движущейся платформы. Третью крысу сильно ударьте головой, когда она будет обгонять Вас около уступа. Крыса ударится о стену и побежит обратно. В конце третьей гонки предстоит бой с Генералом.

Уровень 11 (летучий прилипала). На этом уровне предстоят гонки с электрошаром. Если в гонке Вы победите , шар будет кружиться вокруг вас, бейте его головой.

Уровень 12 (революция). Используйте в качестве оружия шест. Если его нет – сильные удары головой. Можно перепрыгнуть через врага и бить его сзади.

Battletoads & Double Dragon

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:

Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажми ↓, ↑, ↑,↓ , C, A, B и START. Если всё сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

Бесконечная жизнь: C3BT-AA5A
Старт с 13 уровня: BYZT-AAC4

Beast Ball

Спортивная игра, посвященная американскому футболу, правда спортсменами являются монстры, вооруженные оружием. Забавная и необычная игра.

Beast Wrestler

Игра – поединок с монстрами.

Пароли этапов:
Первый уровень (Beginner):
2 (против Voulsine) – MONSTERRQYQ YQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) – MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) – MONSTERRAAQ YQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) – MONSTERRAAQ YQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) – MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA.
Второй уровень(World):
1 (против Unknown)- MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) – MONSTERRAAA WADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAA WADRDIUZQRM;

4 (против Octii) -	MONSTERRZXA WADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)-	MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)-	MONSTERRZXZ XADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) -	MONSTERRZXZ XADRFDIZQKX ;
8 (против Ominos) –	MONSTERRZXZ XAJRTWKXQVX ;
9 (против Blenadan)-	MONSTERRZXZ XAJRTWOXQIH ;
Финал –	BONILLARWIW IWIFYNOXCD.

Beauty and the Beast

Цель игры – снять заклятие волшебницы, которая превратила принца в чудовище.
Выбор этапа :
На второй заставке наберите B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, ↓.

Beavis and Butt-Head

Игра – приключения для двух игроков.
Пароли:

Больница –	t0-e ByjI BKR4L
Улица –	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж –	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера –	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома –	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) –	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall –	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем –	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием –	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием –	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги –	CpB-b gvxhn jAc6Z

Beethoven

Это увлекательная детская игра, героем которой является всем хорошо известный сенбернар по кличке Бетховен. Есть очень серьезный недостаток – мелкая графика, которая относит эту игру в список неудачных игр.

Best of the Beast: Championship Karate

Если вы любитель боевых искусств, то эта игра для вас. Вашему герою предстоит принять участие в соревнованиях по каратэ, с целью стать лучшим из лучших. Игра имеет множество регулируемых параметров такие как разработка своего стиля борьбы, выбор базовых движений и многое другое.
Пароли

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

Beyond Oasis

Цель игры – спасение Оазиса от злой магии .

Управление:
A – бросок энергетического шара;
B – использование оружия, подбирание предмета;
C – прыжок;

X – карта;
Y – выбор оружия;
Z– выбор предмета.

Секретные движения:
Суперразворот: Удерживая B, поверните D-pad по часовой стрелке и отпустите B.
Разворот – молния: Нажмите и держите B, нажмите →, ←, →, отпустите B.
Удар – молния:→,→,→, B.

Bill Walsh College Football

Типичный симулятор матчей по американскому футболу

Bimini Run

Игра для любителей жать на гашетку, не желающих остаться навсегда молодыми.

Bio-Hazard Battle (Crying)

Цель игры – избавить планету от мутантов, образовавшихся в результате ядерной катастрофы.

Выбор уровня:
После загрузки экрана фирменной надписью "SEGA" удерживая нажатой клавишу C нажми последовательно ↑, →/↑, →, →/↓, ↓, ↙, ←, ←/↑, ↑. Потом нажми START.

Мощный звездолет: на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите A+B+СТАРТ.

Bionic Commando

(план выпуска 2 кв. 1999 г.)
Игра-боевик, в которой герой должен уничтожить существо - Альбатроса.

Black Hole Assault

Атака исподтишка:
На экране заставки выбери "Name Entry". Введи имя BIGNET. Выйди из меню и выбери BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хочешь сражаться с врагами, нажимай START на втором пульте – и проскользнешь мимо противника.

Просмотр:
С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выбери в меню "Ввести имя" и запиши FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры ты увидишь персонажи японских мультфильмов на экране. Выбери любого из персонажей и можешь посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима необходимо нажать RESET.

Тайный уровень:
В меню выбери миссию "Operation BHA" и введи в нее свое имя AZY. Ты попадешь в "Black Ball Assault", являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:
Для мгновенного уничтожения любого противника запишись под именем BIGNET и нажми START на втором пульте во время сражения.

Blades of Vengeance

Цель игры – остановить легион тьмы. В паузах между поединками нужно собирать все на своем пути: оружие, сосуды со здоровьем и другое.

Управление:
B – удар;
C – прыжок;
START, ↑ – выбор возможностей и функций;
START, A – исполнение выбранной функции;
START, C – обзор карты.

Blockout

Логическая игра – объемная разновидность тетриса.

Все элементы в игре появляются в левом нижнем углу, поэтому игру лучше начинать с заполнения верхнего правого угла. В этом случае на более поздних этапах игры можно перемещать элементы на меньшее расстояние.

После того, как ты роняешь элемент, у тебя есть почти секунда для того, чтобы передвинуть его. Это позволяет исправить ошибку или поместить элемент под другой.

Размер куба (в режиме SETUP): flat fan – 5x5x12, 3D mania – 3x3x10, out of control – 5x5x10, Custom – 3x3x10.

Blood Shot (Battle Frenzy)

Героя игры забрасывают на корабль инопланетян, приближающийся к Вашей планете. Цель игры – уничтожить ядерные заряды, находящиеся на корабле до его прибытия на Землю.

Коды:
Пропуск уровня (в паузе): ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Отражатель: ←, →, C, A, B, ←;
Захват цели на винтовке: A, A, ←, →, ←, →;
Скоростная стрельба: C, ↑, ↑, →, →, A;
Тройной выстрел: A, A, A, →, A, →;
Плазменная пушка: ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Гранатомет: ↑, ↓, ↓, →, B, C;
Красный ключ: ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ↑, ↑, B, C, ↓, ↓.

Body Count

Игра – стрелялка. Содержит пять этапов. Можно играть вдвоем.

Восстановление жизненной силы и пополнение боезапаса: попадание в падающие значки с соответствующим изображением.

Bonanza Brothers

Игра для двоих. Вы играете за братьев – гангстеров.

То, что Вам нужно добыть отмечено на карте мигающими точками. С этажа на другой этаж можно подняться по лестницам, отмеченным на карте. Когда соберете все ценности,

на экране появится надпись, приглашающая Вас к выходу, отмеченному на карте. Время поиска ценностей ограничено.

Слитки золота и пачки денег охраняются. Учтите, что охранник, в которого Вы попали из пистолета не умирает, а вскоре снова участвует в игре.

Bonkers

Главный герой этой игры – знаменитый персонаж диснеевского сериала – сыщик Чокнутый. Здесь ему предстоит расследовать четыре дела. Все уровни очень отличаются друг от друга. Прекрасная графика и звуковое оформление.

Boogerman: A Pick & Flick Adventure

Выбор уровня:
На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.

Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите B.

Пароли уровней:
Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 – Троль
2 – Гоблин- шахтёр
3 – Пукающий призрак
4 – Носатый гоблин
5 – Гнойное существо
6 – Бугерман
7 – Существо со струпьями
8 – Человек из канализации
9 – Огр

Уровень	*Пароль*
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

Boxing
Boxing Knock Out
Boxing M.Ali
Boxing Legends of the Ring

Игра – поединок с боксерами среднего веса.

Управление боксерами:
A – прямой удар, разрыв захвата, возможность подняться после нокаута;
B – захват противника, в режиме повтора нокаута – остановка повтора;
C – увернуться от ударов, в режиме создания боксера – просмотр ударов;
A+↑ – левый хук в голову;
A+↓ – левый апперкот;

A+ ← – левый хук в корпус;
A+C – суперудар;
C+ → – правый хук в корпус;
C+ ↑ – правый хук в голову;
C+ ↓ – правый апперкот;
← – движение влево, в режиме повтора нокаута – перемотка назад;
→ – движение вправо, в режиме повтора нокаута – перемотка вперед;
↑ – верхний блок;
↓ – нижний блок.

Boy Soccer Team 3

Футбол - это футбол...

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

Bram Stocker's Dracula (Dracula)

Цель игры – разгадать тайну графа Дракулы, победить команду нечистой силы. В игре 10 уровней.

Ваше вооружение: нож, обоюдоострая секира, часы, крест, бутылочка с кислотой, цеп.

Выбор этапа игры:

Когда заставка с картинкой поля боя начнет смещаться, нажмите ↓, →, A,C, ↑, ←, A / ↑. Послышится смех. Нажмите СТАРТ и, нажав ↑, выберите нужный этап на меню.

Шкала Вашей жизненной силы – трубочка с красной жидкостью – находится в верхнем левом углу экрана. Под ней расположена шкала жизненной силы Вашего врага. В конце шкалы жизненной силы показано текущее значение Вашего вооружения. В правом верхнем углу экрана находится индикатор набранных очков (сердечек). Использование оружия уменьшает их количество. В начале игры у Вас три жизни. Дополнительные жизни можно полу-

чить, зарабатывая очки – по 20000 за каждую дополнительную жизнь. Получение дополнительной жизни сопровождается звуковым сигналом.

Полезные предметы:

Кувшин – придает Вам кратковременную неуязвимость.
Маленькое сердце – увеличивает число сердец на единицу на индикаторе.
Большое сердце – увеличивает число сердец на пять единиц на индикаторе.
Кисет с крестом – убивает всех врагов на экране.
Приз – окорок – полностью восстанавливает Вашу энергию.

Brandish

Цель игры – найти выход из страны Berimya : пройти лабиринт подземного мира, занятого монстрами. Игра содержит 5 этапов.

Для поиска выхода нужно самому составить карту, пройдя все этапы игры. Для боев с монстрами у Вас есть оружие: кулаки, меч, заклинания.

Для восстановления жизненных сил используйте воду из родников. Для того, чтобы передохнуть и восстановить силу можно нажать кнопки ← и → одновременно, но в этом положении Вы особенно уязвимы для монстров.

Breach

Боевик для любителей подраться да пострелять.

Breakthru!

Прекрасная головоломка от разработчиков знаменитого "Тетриса". Теперь Вам предстоит разобрать "берлинские" стены, используя регулярно поступающие к Вам, в виде "манны небесной", разнообразные блоки.

Brett Hull Hockey'95

Игра – хоккей для двух игроков.

Пароли:

Игра за "Radical" – выберите на экране команд Anaheim и, удерживая A+B+C, нажмите ←.
Игра за "Trash Pigs" – выберите на экране команд Anaheim и, удерживая A+B+C, нажмите →.

Bros

(см. Bozana Brothers)

Brian Lara's Cricket

(см.Lara '96)

Спортивная игра для одного игрока или просто крикет.

Brutal Football

Разновидность зверского футбола.

Brutal: Paws of Fury

Это напряжённая игра с боевыми единоборствами 10 мультипликационных героев- животных. Их движения имитируют приёмы различных видов боевых искусств. Персонажи игры: Гепард Тай, Койот Кендо, Лиса Рокси, Крыса Рэй, Лев Князь, Медведь Иван, Пантера.

Общее управление для всех героев:

A – слабый удар;
B – средний удар;

C – тяжелый удар;
A+B – раздражающий прием.
Кролик Кун-Фу:
A – удар ногой;
C – удар ногой с опорой на руки;
←/ ↓\ →/ ↓ – блок стоя;
↓, ↙\→/↓ – блок сидя;
↓ + C – подсечка;
↑, C – удар двумя ногами;
→/↑, C – удар ногой в прыжке;
→/↑, Я – удар рукой в прыжке;
←/ ↓ + C – удар ногой с разворотом (далеко);
←/ ↓ + A – удар ногой с разворотом (близко);
Y – серия ударов рукой (не для кролика).
Для остальных все вышеуказанные кнопки в основном повторяются. Но движения у каждого персонажа свои.

Bubba'n'Stix

Симпатичный паренек Бубба похищен инопланетянами и заключен ими в инопланетный зоопарк. Он мечтает выбраться оттуда. В его руки попала волшебная палочка и с ее помощью он пытается убежать.

Пароли:

Вариант 1
Уровень 2: V!7P95!MKS
Уровень 3: Y7FW?9CKKS
Уровень 4: V2MVHRIY3B
Уровень 5: B4KLC?JGSW

Вариант 2
35R48DXHD?
47JKR7RSZ1
BCP?HKCDP8
3!GXN3HT19

Bubble & Squeak

Пароли:
Уровень 2 – RQCRQBPT
Уровень 3 – NHHDHHBHH
Уровень 4 – QDFLLMMP
Уровень 5 – NNBNNDYY
Уровень 6 – MNLLMNNL
Уровень 7 – WTSFFHGW

Bubsy the Bobcat Bubsy

Пароли:
Уровень 1: JSSCTS Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB Экстра-уровень : STCJDN

Bubsy 2: Defines Delays

Прохождение всех уровней: ↑, A, A, A, ↓.

Бессмертие: C, A, B, C, ↑, ↓.
99 бомб: C, C, ↑, ↓, C.
50 жизней: B, ↑, B, B, A.
99 зарядов базуки: B, A, ←, ←.
99 скафандров: B, ←, ↑, B.
99 нор: →, ↑, B, B.
Сверхвысокие прыжки: B, A, B, C.

Bubsy 3D

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Великолепное продолжение двух предыдущих версий похождений лисёнка Бабси. Трёхмерная игра доставит истинное наслаждение любителям мультипликационных игр.

Заброшенному на другую планету, ему придётся пройти 16 весьма сложных уровней.

Buck Rogers: Countdown to Doomsday

Хорошая ролевая игра для начинающих. Несмотря на достаточно сложные первоначальные установки игры, она построена таким образом, что решаемые задачи усложняются постепенно, и начинающий игрок может почувствовать всю красоту и привлекательность ролевых игр.

Budokan

Для победы в матчах 5 и 8 выбирайте в качестве оружия шест. Затем в начале поединка нажмите A, B, C и держите ←. Этим приемом блокируются все атаки противника.

Bugs Bunny

В этой игре заяц и утка убегают от охотника. Советуем заменить таблички с изображением утки на таблички с изображением зайца . Весь путь оба персонажа игры должны проделать вместе, но столкновение зайца и утки плачевно для здоровья зайца.

Bulls vs. Blasers

Игра – имитатор баскетбола.

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit	-64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit	-64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit	-64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland	-64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland	-64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland	-64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland	-64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston	-64NBBBBL;
Игра 10 против Boston	-64NBBVBM;
Игра 11 против Boston	-64NBBLBP;
Игра 12 против Boston	-64NBB2BN;
Игра 13 против Utah	-64SBBBBN;
Игра 14 против Utah	-64SBDBBS;
Игра 15 против Utah	-64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah	-64SBFBBC;
Финальная игра	-64MBBBBF.

Bulls vs. Lakers and the NBA Playoffs

Игра в баскетбол с лучшими командами NBA.

Пароли последнего раунда в игре:
Chicago Bulls – Utah Jazz : NXOBBBBL;
Bulls – Blazers : CXOCGBB4;
Knicks – Blazers : GJOGBBBF;
Blazers – Hawks: OBOBLBBY.

Burning Force

Дополнительные 10 жизней:
Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно B, A, B, A, A, C, A, A.

Buster Douglas Boxing

Матч – реванш:
Можно потребовать матч – реванш у любого боксера. Для этого необходимо нажать ↑, B и START одновременно. Эта уловка срабатывает только один раз для каждого боксера.

Busytown

Обучающая игра для разных профессий (продавца, моряка, пожарника, каменщика и т.д.).

Cadash

Боевая адвентюра в стиле "фэнтэзи", ставшая аркадным хитом 1994 годов. Хорошая графика и звук.

Caesar's Palace

В этом картридже много азартных игр: рулетка, кости, лото, двадцать одно очко, игровые автоматы типа "однорукий бандит", видеопокер, скачки с тотализатором и даже лотерея! Общие правила : для передвижения по казино используйте кнопки джойстика " вверх", "вниз", "вправо", "влево". Когда человек, движениями которого на экране вы управляете, подойдёт близко к выбранной вами игре, нажмите на любую из кнопок A, B, C или СТАРТ. Чтобы начать игру, необходимо взять у казино кредит в 2000 $. При появлении на экране банкомата, нажмите третью сверху красную кнопку. Теперь вам нужно набрать только произвольный код вашей кредитной карточки (буквенной или цифровой). Банкоматом можно пользоваться в течении игры. Подойдите к нему поближе и нажмите любую клавишу A, B, C или СТАРТ. Кроме денежного кредита из банкомата можно получить пароль для текущей игры (клавиша NEW ACCOUNT на экране), а после выигрыша можно сохранить и деньги, получив новый пароль (PASSWORD + EXIT). Главное – не забудь пароль!

Лотерея:
С помощью банкомата также можно сыграть в мгновенную лотерею (PLAY A SCHARTER). Лотерея не простая: с каждым новым открытым полем (открываются поля на билете кнопкой B) растёт сумма возможного выигрыша в долларах, но увеличивается шанс достать из очередного поля бомбу – и тогда плакали 100$ (а именно столько стоят в казино билеты мгновенной лотереи).

В лотерее MATCH TWO необходимо открыть два поля с одинаковой суммой – это и будет ваш выигрыш. После завершения игры нажмите ещё раз кнопку B, и вы сможете посмотреть весь лотерейный билет в открытом виде. В игре используйте кнопки джойстика ↑,

↓, →, ← для перемещения изображения руки по игровому полю. Кнопка B используется, в основном, для выставления ставок и активизации функций игры. Кнопка C даёт возможность просмотреть имеющийся у вас запас фишек (когда они используются). Нажмите одновременно кнопки СТАРТ и ↑ ,чтобы прочесть на экране правила игры, в которую вы играете в данный момент. Чтобы выйти из игры, нажмите START и ↓.

Однорукий бандит:

Чтобы опустить монетку, поместите руку на экране над прорезью для монет и нажмите кнопку B.

Можно опустить до трёх монет. После этого переведите руку вправо, на ручку автомата, и нажмите B.

Двадцать одно:

Ваша задача – набрать сумму очков более близкую к 21, чем у дилера, но не превысить 21. Выигрыш выплачивается один к одному , а за очко (ровно 21) – в полуторном размере. В казино имеются несколько столов с различной минимальной ставкой. Чтобы поставить фишку на кон, нажмите B и выберите фишку нужного достоинства. Переведите руку на кружок, в котором делаются ставки на столе, и нажмите B ещё раз, чтобы положить фишку. Нажмите A, чтобы взять ещё одну карту, и C, если карта не нужна. Если вам первыми розданы две одинаковые карты, их можно разделить на две отдельные руки: поставьте на них сумму, равную исходной ставке (фишки кладите примерно в трёх сантиметрах вправо от вашей первоначальной ставки). Любые две "картинки" также можно разбивать (у них одинаковое количество очков). Если дилер первой картой открывает туза, у вас появляется возможность застраховать свою ставку. Для этого поставьте фишку на идущую поперёк экрана линию страховки (NSURANCE). Если у дилера двадцать одно, его карты будут открыты, и ваша исходная ставка будет бита, но зато страховка вернётся к вам с выигрышем один к одному. Если у дилера нет двадцати одного, то пропадет страховая ставка, а игра продолжится дальше.

Лото (Кено):

Нажмите любую кнопку рядом со столом для заполнения билетов лото для просмотра билетов

"Кено". Укажите рукой сумму, которую вы хотите поставить и нажмите B. После этого выберите номера на карточке (можно выбрать до 10 номеров), указывая их рукой на экране и нажимая клавишу B. Потом опять нажмите кнопку B, поставив руку на клавишу DONE (готово), а после этого – на кнопку EXIT (выход). Результаты и сумму вашего выигрыша – после проведения тиража лото независимо от вашего нахождения в казино.

Полезные советы:

Перед тем , как поставить на карту всё, не мешает взять новый пароль! Прежде чем играть за столом с высокими ставками необходимо накопить приличный запас фишек. Если у одного стола или автомата вам ' не везёт' – попробуйте другой!

Кредит: 9P8640G2HZ4SOTCG.
Подход к игровому столу: стрелку к нему, A.
Отход от стола: ↓, START.
Кредит 780 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1 миллион $: 85X6BXWG3WGMTCG.
Кредит 1,5 миллиона $: 9TZR8NDCFZGH55CG.

Cal Ripken Jr Baseball

Имитатор бейсбола.

Caliber .50

Боевик. Своих врагов уничтожайте из калибра 0.50. Вас ждут джунгли, переправы через реку, полёт на самолёте.

California Games

Игра – спортивные развлечения: скейтбординг, серфинг, сноубординг, роликовые коньки. При наличии адаптера в игру могут играть восемь человек.

Дополнительные очки:

В соревнованиях на роликовых коньках дополнительные очки дает вращение вокруг собственной оси.

В соревнованиях на скейте можно увеличить скорость и прыгнуть выше, если на вершине скейта нажать↓, а находясь внизу – нажать ↑.

Cannon Fodder

Цель игры – уничтожение противника на всей территории данного уровня. Игра содержит двадцать четыре миссии, которые делятся на несколько этапов.

Управление:

A – передвижение;
B – огонь;
START – карта, выбор оружия, просмотр информации.

Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD
Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEG
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA
Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

Прохождение игры

Вторая миссия.

В первой части нужно выбить противника, прячущегося в кустах. Проще всего это сделать при обходе территории по часовой стрелке. Вторую часть начинайте с правого верхнего угла карты. Лучше идти вдоль реки, не заходя в воду. В воде Вы безоружны, не можете ответить противнику. Штаб врага находится в самом конце пути – в правом нижнем углу. Взорвите его выстрелом по бочкам.

Третья миссия

В первой части можно запастись гранатами, которые находятся у левого и правого края карты. На этапе нужно уничтожить три хижины.

Четвертая миссия

В начале миссии переправьтесь через реку в нижней части карты. Потом поднимитесь и возьмите несколько гранат у здания. Возможна засада. Идите к левому берегу реки, по пути нужно взорвать дом. Перестреляйте солдат противника, выбегающих слева из здания. Идите к взорванному мосту и уничтожьте здание в правом нижнем углу карты. Потом поднимитесь вверх и взорвите последнюю оставшуюся хижину. Во второй части миссии идите к причалу. В хижину бросьте гранату, потом добейте оставшихся противников.

В третьей части миссии нужно взорвать в деревне дом с дверью, занятый врагами. Запас гранат есть в ящике на дальнем берегу реки. Противник прячется в верхней части (над деревней) в норе.

В четвертой части миссии нужно сначала идти по тропинке справа от зыбучих песков. Осторожно, натянут провод от мины. Перебейте его выстрелом. Соберите гранаты и, пройдя по краю, убейте солдат противника в правом нижнем углу. Потом уничтожьте оставшихся солдат и здания.

Пятая миссия

Взорвите дом на том берегу реки, перебросив через нее гранату. Потом можно взять гранаты рядом со следующими двумя домами. Переплывите реку и потом взорвите эти дома. Во второй части этой миссии сначала уничтожьте гранатометчика и здание. Затем спуститесь по правому краю карты вниз. Здесь можно запастись снарядами для базуки. Слева увидите гранатометчика – убейте его. Здание тоже охраняет гранатометчик, уничтожьте его. Кроме того, гранатометчики засели и на утесе. Их проще расстрелять из базуки. В третьей части миссии взорвите первое же здание и направляйтесь вниз. Взорвите ограждение, воспользуйтесь снегоходом. Увидите снайпера – уничтожьте его. Двигайтесь в верхний левый угол и увидите трамплин. Воспользуйтесь им для переправы на другой берег. По пути можно уничтожить ракетную установку.

Шестая миссия

На первом этапе этой миссии сначала взорвите ограждение у края карты. Два главных здания можно уничтожить ракетой. Потом переправьтесь через реку по мосту, и направляйтесь вниз. Там обнаружите последнее здание противника, уничтожьте его. Во второй части миссии держитесь подальше от самолетного ангара. Слева от площадки старта можно обнаружить замаскированное оружие. С его помощью разрушьте дом и ограждение.

Седьмая миссия

В первой части миссии убейте двух снайперов, расположенных как раз над местом Вашего старта. Переправьтесь через реку и сразу же обнаружите еще одного снайпера, уничтожьте его. Продвигайтесь по тропе, обнаружив два здания, взорвите их. После этого нужно уничтожить еще один дом и первая часть миссии закончена. Во второй части миссии уничтожьте первое здание, потом два эскимосских дома. Затем обойдите всю местность , уничтожая многочисленных врагов. В третьей части миссии продвигайтесь вверх. Уничтожьте снайпера, пока тот не забрался в снегоход.

На машине доберитесь до конца леса , уничтожая врагов. Продвигайтесь вверх до забора, пробейте в нем дыру и уничтожьте огнем из базуки три здания.

Восьмая миссия

В первой части миссии идите влево к домам. Учтите, что мост заминирован. Идите вверх вдоль реки, там взорвите ближайшее здание выстрелом из базуки. Переберитесь на другой берег и забросайте гранатами стоящие там здания. Гранатометчик противника прячется под танкером.

Во второй части миссии начните с уничтожения снайпера. Потом уничтожайте противников с базуками.. Доберитесь до орудий в середине карты и расстреляйте все здания. После этого уничтожьте оставшихся солдат противника. В третьей части миссии сначала уничтожьте всех противников вверху. Затем на джипе поезжайте в правый верхний угол карты. Спуститесь с утеса там, где к нему вплотную подходит река. Падайте на джипе в воду и быстро уничтожайте всех противников, пока не утонул джип. Затем нужно взорвать орудия противника и здание в середине карты. Четвертую часть миссии начните с уничтожения солдата, выходящего из тоннеля. Взорвите дом и джип противника. Потом на своем джипе

поезжайте вниз по карте , найдите и убейте трех снайперов врага. Прямо на джипе съезжайте в воду. Пока джип не утонул, выберитесь из него и забросайте гранатами домики и снайпера, прячущегося на дереве. Не останавливайтесь, пока не доберетесь до края карты. Там найдите и уничтожте последнего снайпера противника. Спуститесь к берегу и взорвите джип. Потом зайдите в орудийную башню и расстреляйте бункеры.

Девятая миссия

В первой части миссии возьмите снегоход, уничтожьте возле здания солдата, вооруженного базукой . Ведите снегоход к хижине в верхнем правом углу, там развернитесь и двигайтесь от нее. В этом случае весь огонь противника будет направлен по собственному строению. Используя этот прием можно уничтожить все здания противника. Во второй части миссии пройдите к маленькой льдине в правом верхнем углу карты. Там уничтожьте ракетой орудийную башню и сойдите со льдины. Вторую орудийную башню нужно взорвать гранатой. Поднимитесь наверх за грпанатами. Уничтожьте солдат противника., взорвите ракетой башню вдали слева. Продвигайтесь наверх, встаньте позади бункера . Противник сам уничтожит его из орудия. Затем уничтожьте орудийную башню гранатой. Этот прием можно повторить и с другими башнями.

Десятая миссия

В первой части миссии уничтожьте две верхние хижины. Потом уничтожьте хижину справа внизу. Возвратитесь к месту старта этой части миссии. Дождавшись посадки вражеского вертолета, уничтожьте его ракетой. Затем взорвите последнее здание в нижнем левом углу. Во второй части миссии уничтожьте гранатами два домика справа, потом три домика на верхней стороне оврага. Перейдите через мост и взорвите две орудийные башни. Продвигайтесь влево и броском гранаты через забор взорвите последний дом противника. Ракетой уничтожьте орудийную башню в деревне с левой стороны. В третьей части убейте набегающих солдат противника и идите в левую сторону. Там уничтожьте два дома и орудийную башню. Садитесь в джип и, пользуясь трамплином, преодолейте забор, затем еще один. Джип остановите за деревней и взорвите здание. В четвертой части взорвите гранатой хижину слева. Танк взорвет бункер, затем взорвется сам. Направляйтесь вверх и оттуда уничтожьте оставшиеся здания ракетами. Пятую часть миссии начинайте с быстрого движения своих солдат, пока их не перестреляли из орудийной башни. Гранатами взорвите все дома и перестреляйте солдат противника.

Одиннадцатая миссия

В первой части миссии продвигайтесь влево вниз. Уничтожьте дом в середине карты. Продолжайте двигаться вниз, по пути уничтожьте хижину. Орудийную башню взорвите ракетой., хижину – гранатой. Остерегайтесь засад. Во второй части миссии переправьтесь через реку. Хижину уничтожьте броском гранаты через деревья. Быстрее идите вниз, доберитесь до танка и заберитесь в него через нижний люк. Расстреляйте бункер и орудийную башню справа. Вертолет противника уничтожьте после его посадки. Выберитесь из танка, уничтожьте орудийную башню справа, перейдите через мост и взорвите последнюю орудийную башню. Вернитесь к танку, проехав по мосту расстреляйте танк противника, ограждение и освободите пленного. Можно выходить из танка. В третьей части нужно в лесу найти вертолет. Поднимайтесь в воздух и уничтожайте орудийные башни. Не дайте взлететь вертолету противника, кроме него Вам никто не угрожает.

Двенадцатая миссия

В первой части миссии используйте танк, находящийся справа. Во второй части огнем из танка уничтожьте все здания . Переправьтесь через реку и взорвите хижину гранатой. В третьей части уничтожьте три орудийные башни. На вертолете доберитесь до хижины в правом нижнем углу карты. Уничтожьте ее и перелетайте влево на огороженную территорию. Переберитесь в танк и расстреляйте оставшиеся здания. Вернитесь к вертолету, взлетайте и уничтожайте оставшихся солдат противника. В четвертой части уничтожьте орудие на льдине и садитесь в вертолет. Перед взлетом взорвите гранатой дом справа. Летите вверх к танку. Пересядьте в него и расстреляйте два бункера и солдат. Идите вниз, по пути уничтожая солдат противника. В пятой части миссии взорвите орудийную башню, освободите заложни-

ков в лагере. Идите влево к вертолету, перелетите в лагерь, заберите заложников. Взорвите последнюю башню и приземлитесь у палатки Красного Креста. Зайдите в палатку. В шестой части опасайтесь орудий на крышах бункеров.

Тринадцатая миссия

В первой части миссии как можно быстрее идите вправо и переправьтесь через реку. Заставьте башню самоуничтожиться, переправьтесь обратно через реку и уничтожьте орудийную башню. Расстреляйте джип и взорвите дом. Расстреляйте солдат противника, взорвите орудийную башню и на этом миссия закончена.

Четырнадцатая миссия

В первой части миссии взорвите гранатами две орудийные башни. Пройдите по мосту, затем влево к вертолету. Не подорвитесь на мине. Противника уничтожайте с вертолета. Во второй части садитесь в джип. Вертолет противника уничтожьте, когда он приземлится. Затем взорвите здания.

Пятнадцатая миссия

В первой части миссии идите влево к вертолету. На нем летите к танку. На танке спускайтесь к краю карты, там уничтожьте бункер и три орудийные башнию Во второй части миссии плывите направо , потом идите вверх по карте. Расстреляйте ракетную установку противника. Идите к вертолету, на нем перелетите через открытое пространство, разбомбив противника. После посадки идите к башне и из нее расстреляйте остальных врагов. В третьей части на вертолете летите к орудийной башне. Из нее расстреляйте противника. Затем на вертолете уничтожьте бункер с башней и взорвите гранатой джип. Потом из орудийной башни уничтожьте дом и танк противника.

Шестнадцатая миссия

В первой части миссии уничтожьте две ракетные установки, подорвите гранатами две двери. Расстреляйте солдат противника вокруг. Во второй части идите через грязь к лестнице. Дверь взорвите гранатой. Затем идите к орудийной башне и взорвите бронированные ворота.

Семнадцатая миссия

В первой части миссии взорвите дом и переправьтесь через реку. Бегите в сторону стреляющего в Вас снайпера. Взорвите гранатой хижину за дорогой. Уничтожьте ракетную установку, дом и хижину до того, как заложник дойдет до Вашего танка. Взорвите орудийную башню, подстрелите снайпера и поезжайте к палатке Красного Креста.

Восемнадцатая миссия

В первой части миссии взорвите орудийную башню и дверь. Зайдите в орудийную башню и взорвите следующую дверь. Спасите заложников. Во второй части взбегите по лестнице, войдите в орудийную башню и расстреляйте всех врагов. В третьей части спасите заложников и доставьте их с помощью вертолета к палатке Красного Креста. В четвертой части садитесь на джип, заманите танки противника в нижнюю часть карты. Потом прорвитесь к вертолету и сверху уничтожьте танки противника ракетами.

Девятнадцатая миссия

В первой части миссии идите вверх, затем вправо. Джип уничтожьте гранатой. Вертолет взорвите после его посадки. Затем расстреляйте остальных врагов.

Двадцатая миссия

В первой части миссии с помощью танка взорвите орудийную башню и хижину рядом рядом со стартом. Затем расстреляйте оставшихся врагов. Во второй части нужно выиграть поединок танков. Затем уничтожьте врагов в деревне, выберитесь из танка и подорвите гранатой дом. После этого вернитесь на берег реки и уничтожьте там хижины. В третьей части используйте вертолет для уничтожения хижины. Вертолет противника уничтожьте на земле. После этого на танке прорывайтесь к заложникам. По пути уничтожьте орудийные башни и солдат противника. В четвертой части используйте джип. Проезжайте к орудийной башне, расстреливая вражеских солдат. Взорвите орудийную башню на том берегу и бункер. Используйте вертолет для освобождения заложников.

Двадцать первая миссия

В первой части миссии бегите направо, чтобы увернуться от мины. Отстреливаясь пробейтесь к орудийной башне.

Двадцать вторая миссия

В первой части миссии ракетой уничтожьте орудийную башню напротив. Возьмите вертолет, уничтожьте всех врагов и спасите заложников. Во второй части взорвите вертолет противника после его приземления. Взорвите ограждение и хижину. Можно взять боеприпасы в верхнем углу. Затем идите направо и вниз. В третьей части миссии на джипе доберитесь до забора. Выйдите из джипа и взорвите забор. Через второй забор можно перепрыгнуть, подъехав к нему на максимальной скорости. Третий забор нужно взорвать. Доберитесь до башни и там можете уничтожить джип. В четвертой части для уничтожения врагов используйте вертолет.

Двадцать третья миссия

В первой части миссии взорвите бункер противника и баррикады. Используйте вертолет для уничтожения танка противника. Затем уничтожьте солдат противника. Во второй части уничтожьте противника на соседнем острове. Зайдите в орудийную башню и расстреляйте всех врагов. Потом возьмите вертолет и уничтожьте оставшихся врагов. Вертолет противника, как всегда лучше уничтожить на земле. В третьей части нужно уничтожить уже два вертолета противника до их взлета. В четвертой части для уничтожения врагов используйте вертолет. В пятой части на вертолете подлетите к нижней части карты и там уничтожьте оба вертолета противника. Затем уничтожьте две орудийные башни.

Двадцать четвертая миссия

В первой части миссии из танка расстреляйте все орудийные башни. Во второй части уничтожайте врагов, бросая гранаты через забор. Потом используйте вертолет. В третьей части на вертолете преодолейте минное поле, выходите из вертолета, взорвите двери и расстреляйте всех врагов. В четвертой части уничтожьте вертолет в верхнем углу, взорвите четыре орудийные башни, уничтожьте двери, панели и солдат противника. Вертолет уничтожьте после его посадки.

В пятой части переправьтесь через водоем. На джипе доберитесь до вертолета. Взорвите две орудийные башни и летите в нижнюю часть карты для уничтожения солдат противника. Командира доставьте к тенту.

В шестой части уже нет карты, время отсчитывает таймер. Первый ряд дверей взорвите гранатами. Спуститесь по лестнице, из орудийной башни расстреляйте всех врагов. Когда прилетит вертолет, убейте оставшихся врагов и взорвите их машину.

Captain America & the Avengers

Приключенческая игра.

Captain Lang (Pirates 2)

Цель игры – победа над пиратами.

Дополнительные жизни: после перепрыгивания второго обрыва прыгните на пружинку и попадете на платформу. Там возьмите дополнительные жизни "погибните". Проделав это несколько раз получите несколько "заэкранных" жизней.

Captain Planet

Цель игры – уничтожить Босса злых сил, которые хотят захватить Землю, и их смертельное оружие. В игре пять игровых уровней, четыре уровня сложности и четыре персонажа.

При появлении заставки нажмите на СТАРТ и появится меню ОПЦИЙ, на котором можно выбрать один из четырех уровней сложности. Выбрав нужный уровень, нажмите СТАРТ, на экране появятся герои игры. Можете выбрать любого из них.

Уровни игры

Уровень 1 (злой компьютер) . На этом уровне необходимо уничтожить пять компьютеров, управляющих смертельным оружием. Опасайтесь на этом уровне насекомых, летучих мышей и фонарей на потолке, которые могут метать молнии. Кроме того, опасны белые

лазерные лучи. Фонари, компьютеры и охранники уничтожаются оружием, которое Вы получили в начале игры. Когда Вы уничтожите все пять компьютеров, то попадете к Боссу этого уровня. Стреляйте по его рукам. При большом числе попаданий Босс уровня начинает крутиться и исчезает.

Уровень 2 (нефтяная установка). Этот уровень самый сложный. Берегитесь струй пара, вылетающих из труб. Их лучше всего переждать. Летающую тарелку обстреливать бесполезно, постарайтесь уворачиваться от нее и ее выстрелов. Дойдя до конца этапа, прыгайте на бочку, поднимайтесь вверх. Доехав до конца – стреляйте по всем врагам, вытекающая из установки нефть для Вас не опасна. Берегитесь – снова появится летающая тарелка. В конце этажа снова прыгайте на бочку. На третьем этаже Вас постараются поразить электрическим разрядом – зацепитесь за раскачивающуюся цепь и стреляйте по щитку. Попадете в него – и тока не будет. Появится Босс уровня в танке – стреляйте сначала по нему, затем по топливным бакам.

Уровень 3 (урановый рудник). Несложный уровень. Нужно уничтожить три установки по переработке урана и три генератора. Идите через желтую дверь. Опасайтесь урановой руды и электронных человечков. Когда подойдете к выходу – берегитесь робота. Постарайтесь в него сразу попасть, после попадания из него вывалится энергия и патроны. Берите их. Затем поднимайтесь на лифте и попадете к Боссу уровня. Здесь Ваша задача – отключить автоматы, прыгая по зеленым выключателям. Автоматы отключайте последовательно на каждом этаже, переходя с первого на третий. После этого попадете на следующий уровень.

Уровень 4 (хранитель ужасов). Сложный этап. Предстоит пробираться через сеть запутанных лабиринтов. Ваша задача – отключить восемь кранов, расположенных в разных концах помещения. После отключения уничтожьте робота. Появится Босс уровня в вертолете. Стреляйте сначала по кабине вертолета (но не по стеклу), по мотору, потом по хвосту и только потом по стеклу. Если Вам удалось попасть – то вертолет закружится и исчезнет. После этого Вы попадете к Хозяину острова.

Уровень 5. На этом этапе Вас атакует корабль, вооруженный пушками, торпедными установками, пулеметами. Все это вооружение Вам необходимо уничтожить. Если Вам это удастся – появится Босс. Сначала постарайтесь уничтожить его защиту, потом стреляйте по нему. Если Вас ранят в воде – выбирайтесь из нее, а если ранят на суше – нырните в воду.

Castelvania 3

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Продолжение игры Castelvania I и Castelvania II.

Охотник на вампиров Тревор Бельмонт объявит войну Графу Дракуле.

Цель игры - уничтожение графа Дракулы. Отличие Castelvania III от двух предыдущих в большем выборе оружия,количестве секретов и уровне сложности.

Castelvania: Bloodlines

Вам предоставляется возможность сразиться с вампирами, пройдя 6 уровней. Вооружение – копье и кнут.

Бесконечная жизнь: FFFB2 – FOO6

Неограниченное вооружение: FFFB2-F0006.

9 жизней и выход на уровень сложности *" EXPERT":*

На экране установок игры введи следующие значения: BGM – 5 и SOUND FX -73. Нажми START. Подожди пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажми START снова. Нажми последовательно ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Если ты всё сделал правильно, раздастся звонок. Вернись на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол – К , бабочка – Б , топор – Т)

1	2	3	4	5	6
-БКБ	ТТ-К	К- -Б	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
К-Б-	– - -К	-БББ	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
К-Т-	К-Б-	- -БК	КК-Т	ББ-Б	– - -Т
- -ТТ	БТТТ	КТБ-	- -БТ	Б-К-	– -ТТ

Castelvania: the New Generation

Цель игры – победа над вампирами. Вооружение – копье и кнут.

Выбор этапа игры:

На экране настроек введите BMG = 5, SOUND/FX = 73, START. На экране с заглавием игры введите START, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Вы сможете выбрать этап игры, получить бесконечную энергию, получить тридцать жизней.

Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse

Множество жизней:

Верный путь для получения многих жизней – прыгнуть на вторую качающуюся лиану на уровне 1 – 1. Ты можешь висеть там, раскачиваться взад – вперёд и бить бабочек. Чтобы собрать достаточно очков на две жизни, тебе потребуется примерно час. Можно уйти по своим делам, оставив игру включённой и вернуться через какое-то время.

Ещё жизни для Микки :

На уровне 2 – 2 ты можешь ещё больше увеличить запас жизней. Перед самым выходом с уровня отыщи чёртика в коробке, обозначенной знаком вопроса. Прыгни на чёртика, который выскочит из неё, а затем иди налево, чтобы собрать предметы и тысячу очков. Затем снова вернись к коробке со знаком вопроса и повторяй процедуру. Имей в виду: чтобы получить дополнительную жизнь, тебе надо набрать пятьдесят тысяч очков.

Дополнительная жизнь в конце уровня:

Микки мал, но могуч. В конце каждого уровня жди, пока не появится экран подсчёта бонусов, затем быстро нажимай START , пока не услышишь долгий звонок. Это даст тебе одну дополнительную жизнь.

Тайные комнаты:

В этой игре множество тайных комнат. Проверь их все.

Специальные возможности:

Нажми и удерживай A+B+C, затем нажми START. Появится возможность проходить сквозь предметы: стены, врагов, другие предметы. Повторный набор кода приведет к утрате этой возможности.

Уровень " Заколдованный лес":

Первый раунд, второй уровень. Спрыгни на левую сторону пятой дыры, попавшейся тебе по дороге. Затем прыгни вправо, и на выступе найдёшь мешочек с предметами.

Первый раунд, четвёртый уровень. Прыгни в дыру слева от высокого дерева. Там ты найдёшь ещё больше бонусов.

Уровень " Страна игрушек":

Второй раунд, второй уровень. В самом начале уровня иди направо; прыгни на пружину. Затем двигайся налево, пока не доберёшься до следующей пружины. Запрыгни с неё на верхнюю секцию. Затем иди вправо, пока не кончится эта зона, затем подпрыгни, удерживая

на пульте клавишу ➔. Попадёшь прямиком к двери ещё одной заполненной бонусами тайной комнаты.

Уровень " Шторм":

Третий раунд, первый уровень. Спрыгни в первую дыру и иди налево.

Уровень " Библиотека":

Четвёртый раунд, второй уровень. В начале уровня иди налево и прыгни на выступ.. Используя цепь, продолжай двигаться налево, затем поднимись наверх. Беги направо, мимо падающих книг, затем иди наверх и влево. Найдёшь чашку для чая. Прыгни в неё и обнаружишь там сюрприз. Затем продолжай двигаться направо. Когда ты попадёшь в место, где необходимо прыгать, удерживай на пульте ➔ , и приземлишься возле ещё одной секретной комнаты с чёрной дверью. Наконец, беги направо от яблока и вниз; найдя ещё одну чайную чашку, прыгни в неё – попадёшь в секретную комнату.

Уровень " Замок":

Пятый раунд, первый уровень. Спрыгни во вторую дыру ; в ней подпрыгни вверх и вправо, чтобы попасть в тайную комнату. Затем продолжай игру, пока не попадёшь к большому катящемуся камню. Спрыгни в третью дыру, пригнись, чтобы не попасть под камень, затем иди наверх и влево, чтобы отыскать секретные бонусы.

Centurion: Defender of Rome

Это историко-стратегическая игра, основанная на событиях становления Римской империи в начале первого тысячелетия до нашей эры. Игра довольно сложна в освоении, но увлекательная по своему сюжету и в исполнении поставленных перед Вами задач. В игре предстоит завоевать множество государств путем применения дипломатии, а также Ваших войск. Принимать участие в состязаниях, гонках на колесницах и гладиаторских боях, руководить своей страной и подавлять мятежи и многое другое.

Деньги из ниоткуда:

Богатые провинции пользуются большим почетом, чем бедные. Обязательно нужно завоевать Египет, Карфаген, Македонию, Парфию, Галлию.

Управление:

A – выбор, согласие с выбором;
C – отмена.

Индикация (на правом экране):

Tribute – размер дани, собранный на данный момент;
Manpower – число воинов;
Courage – уровень мужества;
Talents – количество денег.

Пароли:

1 – BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 – DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 – CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 – EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 – GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 – HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 – 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

Chakan

Игра представляет собой бродилку с мечом в руках с целью уничтожения злобных монстров. По мере прохождения Вы получите дополнительное оружие и возможность применения магии, ос-

нованной на сборе бутылочек с волшебным зельем, которых существует 4 вида. Сочетание из 2 двух микстур дает 12 различных способностей (невидимость, огненный меч, жизненные силы, возможность летать , телепортироваться и многое другое). Очень заманчиво выглядит и возможность возвращаться на любой этап за микстурой, которой не хватает на другом этапе.

После включения подожди немного, пока на экране появится демонстрация игры. Ее время ограничено. Показанные атаки и маневры ШАКАНА потребуются тебе тогда, когда ты будешь сражаться в настоящей битве. По окончании демонстрации можно нажать Start для того, чтобы перейти на экран описания, иначе на экране появится вторая демонстрация. После всех четырех демонстраций твоя армия вооружена всеми знаниями о предстоящей битве.

Старт игры

Нажми Start на экране с заставкой и высветятся два режима СТАРТ и ОПЦИИ. Нажми снова на Start для того, чтобы начать свои бесконечные похождения и битвы за судьбу ШАКАНА. Или нажми клавишу D вправо и затем кнопки A, B, или C для того, чтобы увидеть экран ОПЦИЙ.

Опции (настройки)

Используй это меню для установки уровня мастерства и управляющих кнопок. Для выбора нажми D вправо или влево. Кнопки A, B, C изменят свои установки. Для выхода из режима нажми СТАРТ.

Выбор уровня мастерства.

При выборе режима Practic game используется все микстуры ШАКАНА и все оружие с начала игры. Их проверка во время сражения обучает войска. Выбор облегченного режима (Easy mode) восстанавливает доблесть твоих войск в тяжелый период. Окончательно используй свое возросшее мастерство в жестком режиме (Hard mode) для решительного уничтожения всех злодеев.

Управление кнопками:

A – выбор оружия;

B – удар/активизация;

C – прыжок/телепортация; позволяет Шакану прыгать для того, чтобы подняться по каменным ступенькам или запрыгивать на вершины. Для прыжка влево или вправо нажми кнопку D.

C, C – высокий прыжок;

C, C (удерживая) + B – высокий прыжок с круговым ударом мечей;

→/↓/↙ + C – кувырок;

D – двигает Шакана влево или вправо, дает возможность Шакану подпрыгивать или пригибаться, управление направлением атаки своим оружием, передвигает Мистическую Руку на экране снадобий для их выбора

СТАРТ – выдает экран снадобий и включает песочные часы.

Функции кнопок A, B, C можно изменить в режиме настроек.

Специальные движения

Спуск – нажми кнопку ПРЫЖОК и кнопку D (направление) вниз ;

Перекат -нажми ПРЫЖОК и кнопку D (направление) диагонально для качения через узкие проходы.

Прыжок с двойным вращением

Нажми кнопку ПРЫЖОК дважды (один раз – для прыжка, второй – для высоты прыжка) для высокого крученого прыжка. Для прыжка влево или вправо нажми кнопку D (направление).

Атака с поворотом

Во время прыжка с двойным вращением нажми кнопку АТАКА для использования своего оружия в этой атаке. Это позволит рассеять группу врагов с одного вращения.

Когда нападаешь с мечом алхимии, нажми кнопку АТАКА дважды для начала разрушительного нападения. Огненный Меч и Холодный Огненный Меч мечут огненные шары. Использование кнопки D позволяет направлять эти атаки, обрушивая лавину снарядов на врагов.

Планы Навигации

Шакан – это рок, который борется в четырех составляющих мира – Земле, Воздухе, Огне, Воде с Вселенским Королевством Сверхъестественной Темноты. Его борьба начинается на Навигационном уровне, где на огромной карте помечены четыре составляющих мира. Отсюда начинаются его похождения. На Навигационном уровне могут быть найдены четыре Мистических Портала. Когда он обнаружит Портал, нужно встать перед ним и нажать кнопку ПРЫЖОК для передвижения через него на другие уровни. Каждый Портал мира имеет два уровня: земной и стихийный. Ты должен сначала найти и подчинить все четыре земных уровня до того как перейдешь к стихийным.

Когда ты победишь в фазе , то ты возвращаешься ко входу в Мистический Портал в этой точке Мира. Ты можешь сейчас снова войти в портал или пройти через другой портал в другую точку Мира. Когда ты победил во всех трех фазах Земного уровня для одной составляющей Мира, то этот Портал закрывается. Ты должен подчинить себе все остальные Земные фазы, после чего сможешь снова войти в этот Портал чтобы начать свои победы в Уровне Стихий. Когда ты победишь во всех фазах Уровня Стихий Портал снова закроется.

Навигационная карта подсчитывает твои успехи. Возвратись к ней, чтобы посмотреть на свои успехи, отмеченные синим маркером для каждой завоеванной фазы.

Полоса черепов

Черепа исчезают когда Шакан получает ранение. Некоторые удары легкие, они дают только половинку черепа. Другие удары такой силы, что все черепа исчезают от одного удара. Когда все черепа исчезнут, Шакан потерпел поражение и должен снова войти на этот этап. Шакан также должен войти снова в том случае, если падает в бездну или погибает от огня или холода.

Песочные часы

Как только песок пересыплется из верхнего сосуда часов в нижний, время заканчивается. Когда верхний сосуд опустеет полностью Шакан возвращается к Мистическому Порталу с гримасой Смерти. Он теряет все оружие и дозы ядов, приобретенные на этом уровне, и он должен начинать завоевание этого уровня сначала.

Дозы снадобий

Однако, смерть не всемогуща, как смог убедиться Шакан. Порции Земли, Огня, Воды, Воздуха могут быть найдены в любом месте мира. Собранные в различных комбинациях, они могут составлять мощные снадобья, которые уничтожают врагов.

Вооружение

Шакан всегда имеет два своих меча, которые рассекают врагов с остротой бритвы и мелькающей скоростью. Но это слабейшее из его вооружений. Четыре других вида оружия неотразимой силы находятся где-то в мире. Нужно найти их и обеспечить себе использование этого оружия, иначе ты никогда не победишь Вселенское Королевство Темноты. Вот это вооружение:

1. Бей Молотом для того, чтобы пробить стену и другие препятствия.
2. Коса – для нанесения хлестких ударов по врагам и разрывания паутины.
3. Обладание Боевым топором позволяет разнести в щепки зверей и двери.
4. Абордажный крюк – для ловли Бараньих голов . Используй его вместе с кнопкой ПРЫЖОК для перепрыгивания через ямы и поднятия на вертикальные стены.

Снадобья

Дозы ядов содержат ингредиенты чрезвычайно сильных снадобий. Для использования снадобий (и оставлении в запасе своего вооружения) нажми СТАРТ. Высветится экран снадобий. Здесь ты можешь увидеть собранные яды, возможные снадобья и свои запасы вооружения. 20 снадобий ждут твоего предложения. Однако они появляются только тогда, когда ты сделаешь правильную комбинацию доз.

Использование снадобий

1. Нажми кнопку D для передвижения Мистической руки к нужному снадобью.
2. Нажми СТАРТ для возврата к сражению. Шакан появляется, владея двумя дозами.
3. Нажми АТАКА для использования снадобий немедленно. Или, если ты хочешь иметь их в резерве до того, момента, когда они потребуются, нажми кнопку ОРУЖИЕ, переключись на использование другого вида оружия. Когда ты захочешь использовать снадобья, нажимай кнопку ОРУЖИЕ, пока Шакан снова не овладеет верхнем снадобьем, и нажимай АТАКА.

Все микстуры:

Сразу после включения нажмите на обоих джойстиках START + C. Сигналом, что все правильно сделано будет пронзительный звук. Начните игру и войдите в игру с выбором оружия, на втором джойстике несколько раз повторите серию START, A, B, C.

Полное вооружение:

На втором джойстике в любой последовательности наберите ↓, ↑, →, ←.

Выбор уровня:

На первом джойстике войдите в меню ВЫБОР ОРУЖИЯ и нажмите B, B. В появившееся меню – кнопка B – выбор уровня, START- начало игры.

Пропуск первых 4 уровней:

Предлагаемое решение позволяет начать игру непосредственно с пятого уровня, минуя первые 4 при любой степени сложности. Начав игру, сразу иди направо и спускайся вниз по ступенькам, прыгай на платформу и используй portal – единственный доступный тебе в начале игры. После звукового удара ты можешь применить любое оружие и выйти на любой уровень игры.

Chakan: the Forever Man

Игра – бродилка для одного игрока.

Управление:

A – выбор оружия;
B – удар (активизация);
C – прыжок (телепортация)
C, C – двойной прыжок;
C, C+B – высокий прыжок с круговым ударом;
↙/↘ +C – кувырок

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте C+START на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня – нажмите B, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая B. После выбора нужного этапа нажми START.

Полное вооружение – выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми START. Используй заклинание прохождения – переместишься сразу на 12 уровней и получишь все вооружение.

На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑,↓,←,→.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажми на втором джойстике START, A, B, C.

Champions World Class Soccer

Имитатор футбола.

Championship Bowling

Имитатор игры в кегельбан.

Championship Pool

Имитатор бильярда.

Championship Pro-Am

Игра – имитатор автогонок .

Управление:
A – скорость;
B – установка мины (при ее наличии);
C – пуск ракеты (при ее наличии).

Для прохождения на следующий этап нужно пройти финиш в призовой тройке. На трассе валяются части машин. Собирая их , Вы улучшаете свои ходовые качества. После прохождения первой трассы на дороге могут появляться мины и ракеты. Их нужно подобрать и использовать для подрыва противников. Красные полоски придают дополнительное ускорение.

Championship Soccer '97

Имитатор футбола.

Chaos Engine (Soldiers of Fortune)

Вам и Вашему напарнику, выбранному Вами из шести имеющихся персонажей, предстоит уничтожить машину хаоса и ее сумасшедшего изобретателя Барона. В противном случае все человечество погрязнет в хаосе смерти. Эта занимательная игра состоит из 16 уровней.

Бесконечная жизнь для игрока 1 : FF004 -D0003;
Бесконечная жизнь для игрока 2 : FF004 – F0003.

Chase H.Q. 2

Игра – гонки на джипах. Цель – перехватить машину с преступниками.

Chess Master 2100

Игра в шахматы. Предусмотрены 14 уровней сложности.

Chester Cheetan: To Cool To Fool
Chester Cheetan: Wild Wild Quest

Крутые, дикие-дикие, многоцветные и смешные мультиквесты.

Chi Chi's Pro Golf

Имитатор игры в гольф.

Chiki-Chiki Boys

Игра – приключения. Цель игры – победить злого волшебника.
Выбор главного героя: Одновременно нажмите A, B, C.

China Warrior

Неуязвимость : после перезагрузки игры, удерживая SELECT и еще две кнопки, нажмите ↑, отпустите все кнопки. Нажмите снова SELECT, затем ↑, ↑, ↑, →,→, →, →, →, →, ↓, ↓, ←,←.

Chingis Khan 2 (Genghis Khan 2)

Стратегическая игра. Цель игры – создать сильное государство.
Управление:
A – перелистывание страниц;
B – возврат, отказ;
C – вход в выбранную опцию.

Chop Lifter 3

Боевик с использованием вертолётов для освобождения заложников, для ведения боя с хорошо вооружённым противником.

Chuck Rock

Смена уровней:
Когда на экране появится название игры, нажми A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A. (По-английски этот код значит " АБРАКАДАБРА"). Теперь нажми и держи A , B, и C и нажми START.

Во время игры нажми и держи A и нажми ↑ , чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажми A+→. Для перехода на уровень назад нажми A+↓. Для перехода на этап назад нажми A+←.

Пароли:
Уровень 2: GJFKFN
Уровень 3: PDPKKN
Уровень 4: JWNTXF
Уровень 5: TSFNVP

Chuck Rock 2

Пропуск уровней:
На любом уровне- нажми START для входа в режим паузы. Далее нажмите B, A, →, A, C, ↑, ↓, A. Если всё сделано верно- игра выйдет из паузы. Войди в неё опять. Нажми A и →. Ты окажешься на новом уровне.

Clay Fighter Tournament Edition 1,2

Игра – поединки восьми пластилиновых героев . В игре три уровня сложности, двенадцать скоростей.
Управление:
A – удар рукой;
B – удар ногой;

Cliffhanger

Игра по сюжету фильма "Скалолаз".
Пароли:
Бессмертие – ←,→, START, C, A.
Выбор этапов игры – START, C, B, A, →, ←.

Clockwork Knight

Цель игры – спасение дома от злых сил.
Выбор уровня игры: на экране заставки нажмите ←, ↑, →, ↓, →, →, ↑, (→).
999 жизней: нажмите ↑, →,→,→,→,→,→,→,→,→,↓, ↓,↓,↓,↓,↓,←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, Z, X, Y, Y, Y, Z.

Clue

Приключенческая игра в детектива, который расследует дело об убийстве.

Coach K's College Basketball

Игра – имитатор баскетбола. У Вас 32 лучшие баскетбольные команды университетов . Вы можете выбрать тип турнира (с числом команд от восьми до тридцати двух), подобрать команду (четыре игрока из имеющихся пятидесяти трех), угол обзора поля.

Cobra Command

Выбор уровня:
На главном экране игры сделай доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажми ↑,←,→,→,↑. Если всё сделано правильно, ты услышишь звук взрыва. Начни игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажми либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажми START.

College Football "94
College Football "95
College Football "96
College Football "97

Серия игр, посвящённых профессиональному американскому футболу.

College Football's National Championship
College Football's National Championship 2

имитатор национального чемпионата по американскому футболу.

College Slam

Игра – имитатор баскетбола для двух игроков. При наличии адаптера можно играть вчетвером.

Управление:
A – бросок;
B – ускорение;
C – пас или борьба за мяч;

A+B – супербросок.

Свойство смерча:

На экране командного матча вращайте джойстик по часовой стрелке на 360 градусов до вбрасывания мяча. После начала игры ваш игрок будет обладать свойством смерча на протяжении всей игры. Эта уловка не срабатывает в режиме турнира.

Colors of modern rock

Тайное послание:

Тебе понадобится CD-проигрыватель, чтобы услышать тайное послание. Поставь диск и включи вторую запись – звонит телефон, трубку поднимает мужчина, который говорит: "Good afternoon, Digital Pictures" ("Добрый вечер, Цифровые картинки"). Ответ представляет собой послание, которое записано наоборот и тебе надо прослушать его на какой-нибудь специальной звукозаписывающей аппаратуре (всего-то!). Там звучит следующее: "Number 9, Number 9, Number 9" ("Номер 9, Номер 9, Номер 9"). Это цитата из "Белого Альбома" "Битлз".

Colums 1-3

Игра-головоломка похожа на обычный тетрис, только вместо обычных фигур падают различные драгоценные камни ; при их совпадении они исчезают. Можно играть вдвоем.

Получение магического камня:

Начните игру в режиме EASY ARCADE MODE. Когда начнёте проигрывать, заполните правые и левые углы колонн камнями, громоздя их как можно выше. Когда они дойдут до вершины, тут-то и появится магический камень.

Подсказка о следующем блоке: после заполнения целого ряда сразу же нажмите START.

10000 очков: оставляйте пустой одну колонку и при появлении волшебного камня уроните его туда.

Combat Cars

Игра – имитатор гонок.

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установи курсор на EXIT. Нажми и удерживай одновременно кнопки A, B, C. Затем нажми START.

Comix Zone

Игра – бродилка. Однажды в одно прекрасное утро художник Скетч Тернер проснулся в созданном им мире рисованных комиксов. Чтобы попасть в свой реальный мир ему необходимо пройти до конца историю своего героя, борясь с придуманными им же мутантами и злодеями, решая различные головоломки и многое другое. Во время прохождения игры у вас иногда будет возможность выбрать различные пути для продолжения. Выберите тот путь по которому вы бы не пошли, вполне вероятно, что так вы доберётесь до окончания страницы быстрее.

Управление:

A – удар рукой;
B – прыжок;
C – блок или специальный прием.
B+A – прыжок-вертушка.

Выбор этапа:

Если вы пройдёте первый этап с полной энергией и наберёте код A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C -появится меню выбора этапа.

Бессмертие:
Наберите код A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.
В OPTIONS, в SOUND TEST прослушайте мелодии N 3, 12, 17, 2, 2,10, 2, 7, 7, 11 и, нажав кнопку C, получите бессмертие.

Contra Hard Corps

Вашим героям предстоит одолеть полчища мутантов. Действие может развиваться по одному из четырёх сценариев.
Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).
Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

Cool Spot

Введение
Ты управляешь действиями Крутого Спота на протяжении 11 уровней, где будут прыжки, беготня и стрельба. Здесь великолепная графика и анимация. Стандартная схема – прыгай, стреляй, собирай.

Стратегия
Необязательно собирать 100% спотов на каждом уровне. 90% должно хватить, чтобы ты получил 1-UP, а 85% – чтобы попасть на добавочный премиальный уровень.
На добавочных уровнях продолжение тебя ждёт у горлышка бутылки. Поглядывай на часы и отмечай , сколько времени тебе нужно на сбор спотов.
Чем больше очков , тем больше наград. Ищи везде. Не забывай о врагах в тех областях , где ещё не бывал. Перепрыгивай объекты и предметы – за ними могут оказаться споты.

Уровень 1: Контузия
Поищи спот позади бутылки из-под "7-UP" в самом начале уровня. Прыгни с бутылки и схватись за воздушный шарик, прыгай вправо , чтобы хватать другие шарики и собирать споты. Всего-47 спотов. Если упадёшь на пляж, можно прогуляться влево к бутылке и прыгнуть вверх за шариком или прогуляться к самому правому краю уровня, где найдёшь другой шарик.
В центре уровня- пляжный стульчик. Поищи вокруг него, за его спинкой и подлокотниками, на зелёном сиденье стульчика. Можно найти 19 шариков около стульчика и в нём самом. Крутой спот находится в клетке в верхнем правом углу уровня. Хватаясь за шарики, прыгай вверх и влево и найдёшь его.

Уровень 2 : Давление Пирса
Не упади в нижней части экрана, а то потеряешь жизнь.
Стреляй вверх или вниз, когда спускаешься или взбираешься по верёвке, чтобы убить ползущих по ней червей. Обычно в самом низу верёвки находится краб. Стреляй в него, когда ещё висишь на ней.
Найди дыры в сваях пирса. Через них проникают в другую часть уровня. Прыгай, когда находишься в дыре, чтобы собрать спрятанные споты.
Символ "7-UP" – на самом верху одного из канатов, примерно посередине пути по уровню. Он виден на экране не целиком. Крутой спот в клетке находится в верхнем правом углу уровня.

Уровень 3: Прыжок со стены
Споты спрятаны за трубами. Символов "7-UP" на этом уровне нет. Стреляя, уничтожай кусочки сыра, которым в тебя бросают мыши. Прыгать слева от мышеловки нельзя – пострадаешь. Если прыгать справа от мышеловки – просто подбросит тебя в воздухе, но вреда не причинит.

Уровень 4 :
На этом уровне в некоторых местах нужно упасть, чтобы там собрать Споты. Первое – у правого края экрана. Подпрыгивая на больших пузырях, дойди до маленького пузыря и

плыви к голове красного робота. Затем можешь прыгать вправо и хватать Споты. При этом упадешь на резиновую утку.

Как только коснешься флажка-ориентира, начинай прыгать влево. На НЛО останавливаться нельзя – они наклоняются, когда ты прыгаешь на них. Иди вправо до красного космического корабля, спрыгни по его правому борту и возьми символ "7-UP". Приземлишься внутри маленького пузыря. Плыви обратно к космическому кораблю и продолжай прыгать влево.

Как только доберешься до красного робота на левом краю , прыгай влево, падай и подбирай Споты, символ "7-UP" и Часы. Приземлишься после этого около самого начала уровня.

Справа от третьего флажка-ориентира находится красный космический корабль. Соскользни по его борту и схватишь символ "7-UP". Затем плыви обратно к кораблю. Когда доберешься до Крутого Спота в клетке, то падай на левую сторону от робота ниже клетки и хватай два Спота и два символа "7-UP". Плыви обратно к роботу и открывай клетку.

Уровень 5: Вокруг да около

В начале уровня два Спота находятся за ботинком. Зеленые Шарики взрываются и разлетаются на куски, когда попадаешь в них. Их можно расстрелять или обойти.

Споты могут быть спрятаны за чем угодно: картами, ботинками, пожарными машинами. Спускайся по лестницам пожарных машин и найдешь еще Споты. Если, набрав 98 Спотов, ты добрался до Кул-Спота в клетке, то прыгай вверх и влево от клетки и там найдешь два спрятанных Спота.

Уровень 6: Рельсы

На этом уровне нет врагов, можно спокойно собирать Споты и открыть клетку в правом верхнем углу. Для продвижения по рельсам используй небольшие прыжки. На рельсах и на дне уровня есть Споты.

В начале уровня есть символ "7-UP" в верхнем левом углу. Удовлетворись 85% Спотов и устремляйся к клетке. Прыгни сзади подъёмника справа от клетки и подбери ещё два Спота , уничтожь выстрелом замок на клетке.

Уровень 7: Как заведённый

Графика, как на уровне 5 и Споты спрятаны в похожих местах.

Ищи четыре штабеля блоков в верхнем правом углу уровня (один блок, два блока в штабеле, три блока и четыре), ниже Крутого Спота в клетке. Иди налево от штабелей и на маленьком уступе обнаружишь 1-UP, затем прыгай обратно к штабелям. Пройдись по средним блокам в трёх- и четырёхблочных штабелях (там Споты), затем прыгай к левой стороне клетки и подбери ещё один.

Уровень 8: Локомотив

Пройди по всем вагонам поезда, чтобы собрать споты внутри, затем прыгай на крышу вагона и собирай Споты снаружи. На одной из крыш находится теннисный мячик. За ним-два спрятанных Спота. Прыгни на мячик и найди ещё два.

В конце уровня (правый край уровня) находится подзарядка " 7-UP".

В дальнем левом краю уровня, на один экран выше паровоза поезда, находятся четыре символа "7-UP" (это 28 Спотов). После флажка-ориентира прыгай на НЛО у самого края левой части экрана. Падай на НЛО. Ты подберёшь все символы, но нужно вернуться обратно к концу поезда.

Когда доберёшься до Крутого Спота в клетке в правом верхнем углу, падай на НЛО, находящиеся ниже клетки и найди символ "7-UP" и два Спота. Прыгай влево на НЛО, иначе упадёшь туда, где поезд. Когда подберёшь второй Спот, прыгай вправо и вверх- обратно к клетке.

Уровень 9: Обратно к стене

Вспомни уровень 3. Новые лица – прыгающие молнии. Внимательнее , когда спускаешься по кабелю. Заглядывай везде, здесь много Спотов.

Чтобы оказаться на дополнительном уровне и набрать достаточное количество Спотов, иди направо, мимо клетки, и подпрыгни на пузыре. Там много Спотов.

Уровень 10: Док и Ролл

Прыгай на гвозди в самом начале уровня- найдёшь символ "7-UP". Стратегия уровня похожа на уровень 2. Крутой Спот в клетке находится в правом верхнем углу.

Уровень 11: Патруль на волнах

Споты находятся в воздухе. Хватайся за воздушные шары и они полетят к Спотам.

В стуле спрятаны Споты. Два Спота находятся под банкой из-под "7-UP", лежащей под стулом и под банкой справа от стула.. Два спота – за бутылкой "7-UP" справа от клетки. В конце уровня- мультик.

Дополнительные уровни

Дополнительный уровень 1(U): Запрыгни наверх бутылки и найди букву U. С левого и правого края бутылки, у самого верха, находятся часы. Надо получить всё, тогда хватит времени собрать Споты и символы "7-UP".

Дополнительный уровень 2(N) : Прыгай на самый верх бутылки и хватай часы, потом прыгай к правому краю бутылки и найдёшь букву N.

Дополнительный уровень 3(C): Расстреливай мины. Прыгай в маленькие пузырьки.В них ты можешь подниматься вверх. Ищи часы в левом верхнем углу бутылки и у правого края бутылки. Буква "C" находится в правом верхнем углу.

Дополнительный уровень 4 (O) : Буква "O", окружённая минами, находится в левом верхнем углу бутылки. Одни часы находятся ниже буквы "O", другие- в правом верхнем углу.

Дополнительный уровень 5 (L) : Чтобы добыть букву "L", тебе надо допрыгнуть до середины, а потом до верха бутылки, затем упасть сквозь мины. Часы находятся по левую и по правую стороны бутылки. Всё это- на полпути вверх.

Дополнительный уровень 6(A) : В левом верхнем углу бутылки находятся двое часов. Буква "A"- в правом верхнем углу, чуть ниже двух пузырей и нескольких мин. Пузыри должны лопнуть. Направляйся к букве "A". Для этого надо обойти мины сначала слева, потом- справа.

Скачки с уровня на уровень

Сделай паузу в игре и нажми A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C, чтобы оказаться на следующем уровне.

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C . Кнопка A – включение неуязвимости, B – выбор уровня.

Cool Spot 2 (Spot Goes to Hollywood)

Cool World

Приключенческая «мультяшка».

Corporation

Нельзя проводить безответственные генетические эксперименты. Нет никакой гарантии, что появившееся на свет чудовище-мутант останется вам подконтрольно. Часто происходит самое неприятное и вам приходится уничтожать этого монстра, а заодно и очищать место, где оно появилось на свет, от мутантиков поменьше.

Маленькие советы:

Наиболее мощное оружие – бомба. Но не используй её пока не окажешься в тюрьме. Не покупай lock-pick. Найди его.

Выбор уровня:

Войди в режим MUSIC DEMO и проиграй музыку для шестого уровня. Затем нажми последовательно A, C, A, B. Вернись на титульный экран и начни игру. Когда появится экран с уровнем, удерживая B, нажми ↑ , чтобы выбрать требуемый уровень.

Cosmetics (Cosmic Spacehead)

Пароль, дающий четыре жизни: MLHUFF6WWLGLRWFIDOU

Cosmic Carnage (Cyber Brawl)

Смена названия игры: удерживая кнопки X+B+Z, включите приставку. На экране заставки нажмите START. Название игры сменится на Cyber Brawl и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

Cosmic Spacehead Cosmetics

Пароли:
Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766
Полный просмотр игры:
Нажми A, B, C, A, B, C, START/
4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

Crack Down

Цель игры – уничтожить промышленный комплекс, состоящий из нескольких зон, путём закладки взрывчатки в определённые места, обозначенные крестиком на карте. Время на установку взрывчатки ограничено. Вам даётся пистолет и лёгкий гранатомёт с ограниченным количеством боеприпасов; чтобы обнаружить патроны, придется хорошо просматривать помещения.

Управление:
A – смена оружия ;
B – стрельба ;
C – суперудар.

Crash Dummies (Incredible Crash Dummies)

Цель игры – освобождение профессора Zub от злого робота.
Оружие доброго робота – гаечные ключи. Их можно найти, проходя по уровням игры. Для воостановления робота нужно находить отвертки.

Crue Ball: Heavy Metal Pinball

Эта игра- чистый пинбол. Шарик летит, катится, отскакивает и всё время норовит убежать с игрового поля игрового автомата, которым вы управляете.

Выбор уровня:
В меню Music demo выбери музыку 'Уровня 6'. Нажми A, C, A, B, когда зазвучит мелодия. Начни игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажми и держи B и нажимай ↑ и ↓ на пульте, выбирая нужный уровень.

Crusader of Centy Cyberball

Цель игры – борьба с чудовищами, появившимися на поверхности Земли.

Crystalis

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Приключенческая ролевая игра о борьбе героя с монстрами, возникшими в результате вселенской войны.

Curse

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая A, нажмите START.

Cutthroat Island

Суперудар шпагой: ↓ +B+C или A+Y.

Cyber Ball

Игра - имитатор американского футбола для роботов.

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV	10 победа -	LCBB BFOV BDKX
2 победа -	LVBB BB9B BDXV	11 победа -	L7BB BXGB BDRV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B	12 победа -	L4BB BF2B BDAV
4 победа -	LIBB B8FB BDTV	13 победа -	LRBB BFVV BDTV

5 победа -	LLBB B7DB BDN8	14 победа -	LTBB BFCX BD2V
6 победа -	LKBB BBBV BDCV	15 победа -	L8BB BFJI BDMX
7 победа -	LMBB BLCV BD2V	16 победа -	LZBB BR2S IDKI
8 победа -	LOBB BLPB BFHV	Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B	Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

Cybercop

Пароль:

Добравшись до пятого уровня, набери FXAKBXA MGNAVGSGUIKOTBKDP для получения множества полезных предметов и доступа на седьмой уровень.

Восстановление энергии:

Сделай паузу в игре и жди. Через некоторое время, возобновив игру, ты заметишь, что твоя энергия восстановлена.

Cyborg Justice

Эта игра даёт вам возможность попробовать на себе доспехи киборгов - бойцов. Экран конструирования позволяет создать 200 различных моделей киборгов. После запуска игры можно пройти в экран опций и выбрать среди установок следующие:

1. Режим игры - дуэль один на один или аркада - прохождение через 5 зон;
2. Выбор уровня сложности
3. Прослушивание мелодий и звуковых эффектов;
4. Просмотр достижений.

Режим отладки (Options Mode):

Выбери аркадный режим и сделай в игре паузу, потом нажми C, B, B, C, C, A, C, B. На экране появится Options Mode, который даёт тебе возможность установить все желаемые тобой параметры игры ; ты даже можешь сделать запись своей игры.

Секретные настройки: в аркадном режиме поставьте игру на паузу и пока звучит музыка нажмите A, C, A, B.

Параметры частей киборга:

Руки

normal - наносят сильные удары;
crusher - ломают доспехи противника;
launch - съемные руки, ими можно бросаться;
laser - стреляют как лазер;
fire spray - стреляют огнем.

Туловище

normal - средней защищенности;
big booster - хорошей защищенности;
lobster - с шипами;
quasimodo - мускулистое;
insect - маленькое.

Ноги

jogging - быстрые;
spiked - легкие с быстрыми ударами;
somersault - могут делать сальто;
tank - с защитным полем;
pheumatic - возможности огромных прыжков;
big foot - возможности блокировки ударов противника.

D.J.Boy

Выяснение отношений между ди-джеями.

Daffy Duck in Hollywood

Выбор уровня:
Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой START опцию Start Game, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика (A, B, C) три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck' a. Теперь кнопкой START можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой A.

Dangerous vs. Seed

Выбор зоны игры:
При появлении заставки на экране нажмите C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.
Дополнительные очки:
Начни игру и при демонстрации нажми ←, ←,←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.
Усложнение игры:
Начни игру и во время демонстрации нажми ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

Danny Sullivan's Indy Heat (Indy Heat)

Гонки класса «Формула 1». Можно выбирать трассу, гонщиков и машины (болиды).

Dare Before Christmas

Рождественские приключения. Санта Клаус после чашки чая становится бесёнком.

Пароли:
1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

Darius 2

Неуязвимость:
Чтобы стать неуязвимым для врагов нажми A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.
Выбор уровня:
На заставке нажмите C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.

Dark Water (The) (Pirates of Dark Water)

Пароли:
IITBIA - Port of Citadel
NCOOKIE - Citadel to Port
RITAZIM - Port to Citadel
JESSICA - Citadel to Mountains
ALEXISK - Port of Mountains
SCOOBYD - Mountains to Janda
STOYODA - Andorus to Bridge
TADSHIM - Bridge to Andorus (п. меч)
ALARTUS - Andorus to Maelstorm

DARRINS - Bridge to Maelstorm (п. меч)
Для получения полного меча нужно ввести код: DSILLER.

Dashin' Desperadoes

Платформер. Боевик о приключениях двух пареньков.

David Robinson's Supreme Court Bas ketball

Игра - имитатор баскетбола.
Укороченный тайм: в меню настроек нажмите A+B+C и можно будет регулировать продолжительность тайма от двадцати секунд до пятнадцати минут.
Самый ценный игрок: IIDSREQUS.
Чемпион: IIDSREQ3R.
Пароли игр:
Los Angeles vs Detroit CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles PQBCTUQVV
Chicago vs New York ASTURBQ1E
New York vs Detroit FMJCLJY1B

Daviol Crane's Amazine Tennis

Имитатор тенниса.

Davis Cup Tennis Tour

Игра - имитатор теннисного турнира. В игре предусмотрено несколько уровней сложности от начинающих до профессионалов. Возможна игра вдвоем друг против друга или вдвоем против компьютера.

Daytona

Имитатор гонок, выполненный на высоком уровне. Обилие опций для выбора машин, трасс и т.д.

Deadly Moves

Цель игры - победа в боевых единоборствах с десятком мастеров боевых искусств.

Пароли этапов:
3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:
Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

Death and Return of Superman (The)

Цель игры - освобождение города Метрополис от врагов. Наибольший урон врагу наносит резкий прыжок и удар вниз по диагонали. На Вас могут упасть обломки , уклоняйтесь от их ударов.

Death Duel (The)

Эта игра похожа на поединки галактических гладиаторов. Против Вас выставлены представители других планет. Правильно оценив их возможности, а также заработав достаточное количество очков на квалификационных уровнях, Вы сможете одолеть их всех.

Занимательный сюжет, но неудачная реализация.

Decap Attack

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, помести их в канал, указанный ниже, и получишь множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Помести всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимай клавишу С так быстро, как только сможешь. Вот ты и выиграл!

Дополнительная энергия:

Сначала найди шест для прыжков. После чего подпрыгни и опустись на его вершину. Используй технику ходьбы по воздуху - быстро нажимай на клавишу С после того, как подпрыгнул. Если ты всё сделал правильно, то услышишь звук, который даст тебе понять, что ты получил дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можешь повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите С.

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда ты достигнешь последнего обрыва прямо перед Жабиком, используй технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгай с выступа на выступ и, таким образом, ты завершишь раунд. И не забудь взять специальный предмет, прежде чем закончишь второй раунд , иначе придётся возвращаться за ним позже.

Defenders of Oasis

Полное прохождение
Глава 1: Огненный замок

Видеофрагмент вводит вас в курс дела. Когда король побеседует с вами (принцем), поговорите со всеми в замке для получения информации. Вам посоветуют поговорить с Принцессой Махумуд, чей корабль прибыл в порт. Но сначала сходите в город и посмотрите, как дела в лавке (вывеска с изображением бутылки), которая находится в левой нижней части карты. Поговорите с купцом и купите девять волшебных трав. Сходите в док и поприветствуйте Принцессу . Док находится к востоку от города. Затем идите обратно к Шанадару и поищите Принцессу там. Она окажется в таверне (нижняя правая часть города) и к ней пристают три негодяя.Вы автоматически переходите в режим боя. После победы над ними, игра перейдёт в режим автоматического изложения сюжета(вы не контролируете Принца, а смотрите за ним). Вы узнаете , зачем нужна травка.

Принц проснётся дома и узнает про нападение на королевство. Король хочет,чтобы Принц отвёз Принцессу в Махамуд. Принц получит от короля нечто очень важное, "Первое Кольцо", на котором- история королевской семьи. Следуйте за учителем к потайному туннелю и спуститесь в канализационную систему города, где придётся сразиться с гигантскими пауками. Затем выберитесь в канал. Здесь придётся сражаться с заклинателями, получить очки и создать новый персонаж. Когда станете достаточно сильным, сразитесь с имперскими солдатами, оккупирующими город. Используйте травку для лечения Принца (порция травы- 20 единиц здоровья).После того, когда Принц дойдёт до пятого или шестого уровня, идите обратно и найдёте предателя, из-за которого началась бойня- генерала Коля. Сразитесь с ним.

Но у него есть волшебный меч, который лишит вас сил, но не убьёт. Придёт и ваш час. Постарайтесь получить удовольствие. В следующий раз вы очнётесь в тайном убежище Сопротивления. Поговорите с Лидером. Он расскажет о волшебной лампе для победы над Колем с его волшебным мечом.

Не забудьте сказать "Привет" парнишке в дверном проёме и он отдаст вам Священную Траву. Вернитесь обратно в замок через канал и канализацию. Под фонтаном во дворе замка увидите своего Наставника. Перед смертью он отдаст вам ключ Принца от Сокровищницы Шанадара (ключ S). Идите в сокровищницу в задней части замка и воспользуйтесь ключиком, чтобы открыть дверь, войдите внутрь и разберитесь с богатствами. Там - шесть огромных сундуков. В двух- славная травка , в одном- Хемп, в одном- Кейп, в одном- Плейтинг, в одном- Кутар. Немедленно воспользуйтесь Кейп (лучшая защита), а также Кутар (меч сильнее). Ступайте в нижнюю часть комнаты и возьмите лампу на пьедестале. К вашей компании присоединится Джинн. Воспользуйтесь Хемпом и Плейтинг, чтобы сделать Джинна сильнее (вплоть до 96% алкоголя). Джинна можно использовать для лечения Принца. Вернитесь на конспиративную квартиру Сопротивления и передохните. Затем идите в порт с дружественным визитом в резиденцию Коля.При первой же возможности прикажите Джинну напустить на Коля порчу при помощи заклинания " VARYU" и его волшебный меч превратится в кусок железа. Принц не будет уже терять от него силы. Убейте двух солдат-охранников и разберитесь с самим Колем. Старик Гельмут выронит меч, нырнёт в морские глубины и пообещает отомстить. Вы получите инструкции переправить Принцессу на махамудский корабль.

Глава 2 : Первый помошник

Вы стартуете на корабле в Махамуд. На корабле находится бродячий торговец и продаёт следующие товары:

Товар	Стоимость
Священная травка	40
Талисман	1080
Хемп	500
Плейтинг	490
Позолота	2490

Вы можете продать ему щит и шамширский меч, с которыми начинали игру, они вам не понадобятся(если есть Кэйп и Кутар). Разумно купить хемп и плэйтинг для Джинна, а также священной травки.

Поговорите с персонажами на корабле. Поговорите с вперёдсмотрящими. От этого зависит дальнейшая история. Затем- вниз, в каюту капитана и Салим присоединится к вашей компании. Корабль бросит якорь на острове, чтобы пополнить запасы пресной воды, сойдите с него и идите по тропинке в деревню. По пути вам придётся сразиться с циклопами и червями. В деревне сходите к старейшине и попросите разрешения остановиться в его вотчине на отдых, он даст разрешение. Вы сможете заняться лечением ран и улучшением благосостояния. Здесь есть лавочка с низкими ценами, где можно выгодно потратить деньги.

Товар	Стоимость
Травка	20
Змея	30
Бочонок	200
Сабля	810
Плащ	1050

Вы можете создать атрибуты для своих персонажей.Сходите на разборку с местными монстрами , отдохните в деревне, когда количество очков у вас упадёт, а Джинн израсходует магические силы. Бой лучше вести к юго-востоку от деревни, там есть коридор, ведущий к храму. Там вы можете сразиться с Дэвом и Кокатриче - слабыми монстрами. Победите - ваши персонажи станут более развитыми.

Доведите Принца до десятого уровня, затем вернитесь обратно в деревню и отдохните. Поговорите с жителями и узнайте побольше об этом регионе. Вернитесь обратно на корабль и узнаете, что капитан (отец Салима) убит имперской гвардией Эль Карриа. Вашей компании придётся сразиться с тремя наёмными убийцами и с двумя Крокоттами. Вы их убьёте, а Эль Карриа убежит на корабле с Принцессой. Салим поклянётся ему отомстить.

Теперь следует вернуться в деревню и поговорить со старейшиной, восстановить свои силы. Поговорите с жителями деревни и узнайте о храме. Сходите в храм и осмотрите первый текст на стене. Поговорите со старейшиной несколько раз подряд и он всё-таки отдаст вам Зеркало Знания (справа от его хаты). При помощи этого зеркала вы можете прочесть тексты на стенах храма (и мощные заклинания для Джинна). Ещё раз вернитесь в храм. Внутри него лабиринт, нужно открыть его тайну. Изучите заклинания "URUS"и "ALMATY", прочитайте текст о Дожоне. В этот момент ваша компания узнает о том, что если отполировать лампу и покрыть её позолотой, то Джинн станет мощнее. Вернитесь из первой части лабиринта во вторую. В дальней её части находится комната, где Джинн сможет выучить заклинание "Raag"(телепортация). Тогда ваша компания сможет телепортироваться на Махамуд и покинуть этот остров.

Глава 3 : Столица Гилан

Начинайте в доме Салима в Махамуде, там вы отдохнёте. Там есть три лавки с товарами - оружейная мастерская, магазин, продающий броню и лавка с обычными товарами.

Оружейная лавка		***Латная лавка***		***Лавка***	
Товар	Стоимость	Товар	Стоимость	Товар	Стоимость
Шамшир	280	Кэйп	370	Травка	20
Кутар	380	Бандана	180	Змея	40
Джамбийа	1850	Щит	2210	Св. Травка	80
Чакрам	5780	Цирклет	2940	Талисман	2580

Быстрее вооружите Салима Чакрамом. Достаньте бандану для Принца, цирклет для Салима и джамбийю для Принца, щиты для Принца и Салима. Этим вы увеличите мощь вашего отряда в атаке и в обороне (Джинн не нуждается ни в оружии, ни в броне). Ступайте в замок Махамуд к северу от города. Поговорите там со всеми, особенно с магом. Он посоветует взять паспорт, чтобы попасть в замок Гилан. На юго-западном углу деревни стоит имперский солдат, но его не надо убивать. Он - дезертир, он даст вам паспорт и вы попадёте в замок Гилан. Затем телепортируйтесь в Гилан и войдите в замок (не болтайтесь вокруг доков к югу от Гилана, если не собираетесь поднять уровень ваших персонажей), применив паспорт. Внутри- лабиринт с сундучками сокровищ. Их нужно найти и открыть (лучше больше). Когда вы обнаружите Принцессу, откроется потайной люк в полу и вы упадёте в подземелье. Здесь с вами снова встретится Коль. Примените заклинание "VARYU". Меч потеряет свои магические свойства. Расправляйтесь с ним во второй раз и счёт по встречам будет 2:1. К вам присоединится вор Агмар. Обыщите Коля, чтобы получить ключ от Гилана (ключ G) , прочтите надпись на стене, чтобы отдохнуть и вылечить разросшуюся компанию. Используйте ключ для выхода из клетки и идите по подземному лабиринту, пока не выберитесь наружу. Там вы узнаете секретные заклинания на стенах - "Amultart", "Asma". Вы найдёте меч Джамбийя (вооружите им Агмара) и камень Ф (пригодится позднее). Вы обнаружите ещё один район, куда вы не сможете попасть из-за силового поля. Уровни Агмара увеличиваются очень быстро и ему удаётся быть подвижным до конца битвы. Тщательно осмотрите весь замок, откройте сундуки- там много добра. Освободите Принцессу, используя ключ Гилана. Затем выйдите из замка на юг, перед этим вылечите ваш отряд заклинаниями Джинна (Альма, Альмати) и травы, которая есть. Можете её истратить , если не жалко. После выхода из замка Эль Каррия настигнет вас. Вам придётся схватиться с тремя гвардейцами. Убейте их и Эль уйдёт в замок и вы вернётесь в Махамуд.

Глава 4 : Потерянная гробница

Начало- Принцесса даёт Принцу амулет (позволяет отдохнуть мёртвым душам). Убедитесь, что ваш отряд оснащён и вооружён :

Принц : в руке - Джамбийя, на голове- бандана, на теле- щит.

Салим : в руке - Чакрам, на голове- цирклет, на теле- щит.

Агмар : в руке - Джамбийя, на голове- тюрбан, на теле- щит.

Повидайтесь с Кала Ханом в библиотеке и он посоветует навестить его кузена в деревне Ульк. Третье кольцо спрятано в "Могиле Мудреца". Телепортируйтесь заклинанием "Raag" в Ульк, в опустошённую деревню. Там проживают бандиты. Убейте их и жители вернутся. В

подвале одного из домов вы найдёте Тала Хана, поговорите с ним. Дайте отряду отдохнуть (поговорите с человеком в постели). Гробница находится к востоку от деревни, но бандиты украли молот и вы не сможете открыть ворота. В Ульке - три лавки: оружейная, латная, промтоварная.

Оружейная лавка		Латная лавка		Лавка	
Товар	Стоимость	Товар	Стоимость	Товар	Стоимость
Шамшир	230	Мантия	250	Травка	20
Сабля	510	Тюрбан	360	Червяк	180
Джамбийя	1840	Кираса	3550	Св. Травка	70
Крис	3850	Маска	6090	Позолота	4980

Вот идеальный вариант вооружения ваших персонажей на данный момент:

Принц: в руке- Джамбийя, на голове- бандана, на теле- щит.

Салим: в руке- Чакрам, на голове- цирклет, на теле- кираса.

Агмар: в руке- Крис, на голове- маска, на теле- щит.

В Ульке два места для остановки отряда. Первое- подвал с Тала Ханом. Второе- в загоне для овец. Осмотрите овец. Принц их сосчитает. Снова осмотрите их и Принц их сосчитает. На третий раз отряд заснёт и окажется отдохнувшим и здоровым. Следующая задача- отнять Молот у Воров. Выйдите из Улька через северные ворота и идите на северо- запад, по тропинке. Вы наткнётесь на мост, идущий на восток и затем на юго-восток. Ваш отряд спрячется за деревьями, чтобы подслушать пароль. Это позволит проникнуть во вражеское логово. Затем идите в пещеру и , сказав пароль, войдите в неё (автоматически). Идите в пещеры, где хранится молот. Он- в задней части. Вы найдёте шёлк и позолоту (это пригодится Джинну).Здесь ваш отряд столкнётся с трифидами- чудовищами. В правой части дальних пещер прочитайте надпись на стене и дайте бойцам отдохнуть. При выходе из пещеры вас ждёт Али Баба. Уничтожьте всех бандитов и Али Бабу и возвращайтесь в Ульк. Когда отряд отдохнёт, идите в магазин и закупите запас травы, священной травы, парочку позолот(усилят Джинна)- денег не жалейте. Выйдите из города через северные ворота и идите на восток, к выходу в гробницу. При помощи молота войдите в неё. Сама могила находится внутри лабиринта. Немедленно идите к надписи на стене, которая даст Джинну заклинание Kshasla, очищающее препятствия. Другие надписи повествуют о судьбе, кольцах и другом. Первое кольцо- кольцо власти, второе- кольцо слов, третье- кольцо души, все вместе они- судьба. В самой верхней части потока лавы произнесите заклинание Кшасла, чтобы заморозить лаву. Ваш отряд пройдёт по ней. Возьмите кристалл из сундука и примените его к Джинну. Здесь есть заклинания "Halwtart"(очень полезное)и "Skanda". Открывайте сундуки, особенно со словом ICE. На стене ещё одно заклинание- " Ashawan". В области ледников вы будете скользить , пока не привыкните. Там нужно забраться на ступеньки, ведущие вниз и отходящие от левой части ледяного поля. Вы можете маневрировать между ледяными сокровищницами, чтобы добраться до этой лестницы. Спланируйте передвижение так, чтобы попасть в тот сундук, из которого можно попасть в следующий. Это трудно , но решение существует. На нижнем уровне (у подножия лестницы) есть комната,в задней части которой вы увидите ряд гаргулий, охраняющих второе кольцо.Когда будете проходить между очередной парой гаргулий, они будут оживать и вам придётся с ними сражаться. В самом конце вы найдёте сундук со вторым кольцом.

После получения кольца, вы услышите послание Джамсида о всех кольцах. После выхода из пещеры Принцесса встретит вас и попросит волшебную лампу- владычицу Джинна. Принц отдаст ей лампу - в тот же миг станет ясно, что это Эль Каррия, пославший на ваш отряд видение. Он исчезнет вместе с лампой.С этого момента Джинна не будет в вашем отряде.Вы должны вернуться в Ульк и поговорить с Тала Ханом и членом Сопротивления, приехавшим от Шанадара, который должен отвезти вас к нему. Отдохните, полечитесь, запаситесь травкой и священной травкой, затем выходите наружу и встречайте корабль. Он переправит вас обратно к Шанадару. Здесь вы сразитесь с командиром. Эль Каррия заставит отдать ему оба кольца и принудит вас сражаться с вашим зомбированным отцом (скончавшимся) и вашим Джинном. Убейте их, освободите душу короля с помощью амулета Принцессы, отберите назад Джинна.

Глава 5 : Ариман

Шанадар освобождён. Магазины открыты для вас.

Оружейная лавка		***Латная лавка***		***Промтоварный магазин***	
Товар	Стоимость	Товар	Стоимость	Товар	Стоимость
Кутар	320	Кэйп	310	Травка	20
Сабля	810	Херберк	7070	Св. Травка	20
Фальцион	7950	Подушка	10200	Змея	30
Хилт	6260	Шлем	12520	Червяк	180
				Шёлк	8880

Оптимальное вооружение для вашего отряда.

Принц: в руке - Фальцион, на голове - шлем, на теле - щит.

Салим: в руке - Чакрам, на голове - цирклет, на теле - кираса.

Агмар: в руке - Крис, на голове - маска, на теле - странные штуки вроде херберка.

С помощью Хильта можно из камня (Файренар) создать волшебный меч. Нужно найти Ф. Стоуна. В результате получится меч со средними боевыми данными, который сможет извергать боевые молнии. Подушка : на ней любой из героев может восстановить свои силы во время боя. Повысить уровень ваших персонажей можно вернувшись в Ульк. Отправляйтесь в пещеры Али Бабы и сразитесь с трифидами в задней части ущелья. Там - масса добычи, персонажи могут подлечиться, читая надписи на стенах и отдыхая. Ваши персонажи получат оружие и броню, описанные выше, найдут шёлк, который улучшит здоровье Джинна. Ваш отряд всегда может телепортироваться в любую деревню, если находится на улице (воспользуйтесь заклинанием "Raag"). Если хотите приобрести что-то в лавке - попросите Джинна. Дальше - возвратитесь в Гилан, сразитесь с Эль Каррией и отнимите у него ключ от империи (Ключ Е). Вернитесь к дверям , которые были закрыты и отоприте их ключом. Приблизившись к силовому полю, примените заклинание Кшасла для его выключения. Пройдите через образовавшийся проход, бдагодаря богу. Когда отряд встретится с генералом, примените заклинание " VARYU" и обезвредьте ещё один его волшебный меч и расправьтесь с Колем. Исследуйте новую область замка Гилан, не забудьте осмотреть все сокровища. Одно из силовых полей, защищающее эту область, прикрывает сундук с мантией, которую сможет использовать принц. Пройдите через лабиринт в заднюю комнату и сразитесь с Элом ещё раз (он в обличье волшебного зверя - Сциллы). Убейте его и идите в заднюю часть здания. Посмотрите, как скверные парни обратят кольца в прах и Ариман возвратится к жизни. Отряд быстро телепортируется в Махамуд. Отдохните и не поддавайтесь уговорам бросить всё. Поговорите с магом и ступайте в замок Гилан, где сожжены кольца. Соберите остатки колец (Ring Ash). Вернитесь в Махамуд, повидайте волшебника Кала Хана и он обьяснит вам, как воссоздать кольца из пепла перед Ариманом.

Когда отряд покинет замок, поговорите с жителями деревни. Один расскажет вам о "Башне в пустыне", башне Джикларта.Это- следующая цель. Используйте заклинание Рааг для телепортации в Джикларт.Вы войдёте в башню,увидите телепортационный пункт немного выше, в центре. Пока это для вас недоступно, надо найти ключ от башни. Но лучше исследуйте разные этажи (поднимитесь по лестнице и соберите сокровища в сундуках). Найдите отравленный меч (с каждым ударом он сильнее отравляет врага). На стенах два заклинания, Аст и Афнавар. Некоторые сундуки содержат не сокровища, а монстров- Зу-З и Зу- А. Если откроете сундук- сразитесь с монстром. Победа над ним даст массу денег и повысит ваш опыт в бою, но главное- они насылают смерч и он переносит вас в другую область башни. Так, Зу-З отправляет вас к Зу-А и наоборот. Используйте это для перемещения между двумя частями башни. Монстры не могут причинить вреда, только насылают смерч. Обследуйте район и найдите ключ от башни (ключ Т). По пути вы обнаружите меч Тальвара. Во время боёв Джинн должен использовать заклинание Халвтарт во время лёгких боёв и набрать побольше очков в области магии.Идите наверх, пока не доберётесь до Рока. Найдите его , победите и он предложит перенести вас в мир иной. Можно перемещаться туда и обратно, как пожелаете. На этой стадии игры можно заработать много денег, поэтому стоит выйти пару раз из башни и купить полезных вещей для Джинна (шёлк, позолоту, покрытие для лампы-Plating), он будет мощнее. После получения ключа от башни , отоприте несколько дверей,

ведущих наверх и воспользуйтесь телепортёром и быстро поднимитесь наверх. На самом верху подойдите к району с пурпурными стенами, в задней части башни. Осмотрите район и учтите , что там есть сундук с кристаллом, который понравится Джинну, а также Супер Кэйп, Квамафи и Энергетический горшок. В конце секции находится телепортёр, он переправит вас в другую часть башни. На стенах- несколько надписей, их все надо прочесть. Можно открыть ещё несколько горшков: горшок со скоростью, суперкэйп и корону. Пойдёте налево- увидите комнату с четырьмя статуями (Салва). Когда вы войдёте в комнату, все статуи нападут на вас по очереди. После их уничтожения, вылечите ваш отряд и телепортируйтесь из этой комнаты с помощью специального устройства.

Прочитайте надпись на стене в следующем районе. Там имеются описания Начала (B), Будущего (N) и Конца (E) . Там описывается порядок решения загадки. Первое- достать Глаз Зла. Он находится в сундуке в левом нижнем районе. Достаньте его и отнесите к статуе B, тогда Таамати оживёт.Убейте его и двигайтесь к пункту N. Когда вы осмотрите эту статую, глаза её покраснеют и выпадут - вы получите Глаза Мертвеца. Таамати снова оживёт и нужно его убить , чтобы двигаться дальше. Вернитесь обратно к E, то есть к концу, и вложите Глаза Мертвеца в статую Таамати. Он оживёт и ринется в неравный бой. Вы его убьёте и стены начнут светиться. Ступайте в новый телепорт поблизости от следующего района. Здесь вы найдёте клетки , похожие на Зу-А и Зу-3 из более раннего эпизода. Монстры в клетках- это Марзу- А и Марзу- 3. Для того , чтобы они наслали на вас смерч нужно их атаковать. Ветер от смерча переносит вас от Марзу-А к Марзу-3 и наоборот. В этом районе есть несколько сундуков, в которых нет монстров, зато может быть корона или бутыль. Проходы здесь закругляются, на дне одного из них - два сундука с сокровищами (если придёте справа)- C1 и C2. Откройте сундук C2, убейте монстра Марзу и проберитесь на другую сторону сундука C1. Найдите телепортёр, войдите в него и отправитесь в другое место. В этом районе - три сундука: в 1 - Энергетический горшок, во 2 - горшок со скоростью, в 3 - горшок с жизнью. Не используйте содержимое горшков на персонажи, имеющих какой-то атрибут на максимуме.Проверьте, нужно ли подзаправить ваши персонажи. Если никого не нужно лечить , ускорять и т.д., можно скормить содержимое горшков Джинну (он усилится).

В этом районе - четыре статуи и надпись в центре: " Дольж, Маг Лжи имеет три обличья. Его единственная истинная форма:.....". Одна из четырёх статуй - Дольж, остальные три- иллюзии. Вас интересует верхняя, но если кто-то из персонажей может подняться на следующий уровень, можете сразиться со всеми статуями. После уничтожения истинного Дольжа в комнате появится новый телепортёр. Войдите в него и перенесётесь в другое место. В этом районе - три переключателя в полу, активирующие стены и блокирующие проход. Осмотрите район и получите подсказку. Имеется надпись на стене, гласящая: чтобы открыть проход, нужно активировать все переключатели слева направо для того, чтобы закрыть дорогу, затем вернуться к левому переключателю и активировать его, чтобы дорога полностью освободилась. Воспользуйтесь очередным телепортёром. Это- последний участок. Отряд будет атакован Акманафом -сразите его и поднимитесь в комнату наверху. Здесь поджидает Ариман. Когда отряд идёт через комнату, его состояние ухудшается. Приближаясь к Ариману на самом верху, излечите весь отряд и будьте готовы к финальной битве с Ариманом. Вот стратегия победы над ним: прикажите Джинну произнести заклинание Вольманаф как можно больше раз, чтобы отряд стал максимально сильным. Когда ваш персонаж будет ослабевать , произносите заклинание Альмати. Не посылайте Джинна сражаться с Ариманом, а используйте его как средство обороны. Он умеет лечить раненых, извлекать яд из ран и поднимать на ноги упавших от червяков. С Ариманом можно справиться и игра перейдёт в режим автоматической проекции.

Общие стратегии

Если Джинн имеет полный набор магических очков, используйте его против самых крутых монстров (но не против Аримана), атакуя их наиболее эффективным заклинанием. Время от времени используйте заклинание Альмати для исцеления раненых. Иногда затевайте драку с хилыми монстрами, чтобы Джинн использовал заклинание Халварт и убирался в лампу, регенерировать свои очки. Можно долго находиться внутри пещер и лабиринтов с помощью этого приёма.

Держите полный запас травки, священной травки, змей и червей, которые спасают от обмороков и ядов. Всегда атакуйте монстров всей толпой и сократите удары , которые нанесёт враг. Сражаясь с монстрами, обладающими " быстрой атакой в прыжке" (поднимаются в воздух и сражаются в течении раунда), запомните: когда монстр поднимется , спрячьте вашу команду(для Агмара- HIDE, для остальных- PARRY) для уменьшения ущерба от атаки.В других случаях использовать приём Агмара Hide / Assault неразумно и использовать его нужно либо в вышеописанном случае, либо когда ему действительно требуется лечение. Подушку сновидений из магазина Шанадара не удастся эффективно использовать, если у Джинна есть заклинание Халварт, оно лучше.

. ***Описание монстров***

Имя	***Здоровье***	***Опыт***	***Деньги***	***Примечание***
Ruffian (Негодяй)	< 25	2	5	Только в начале игры
Spider (Паук)	< 19	1	2	Ядовитая атака
Sorcerer (Маг)	< 17	3	7	Шаровая молния
Imperial Soldier	< 23	8	2	
Assassin	100	100	60	
Blob	<196	69	26	Ядовитая атака
Baromets	< 93	57	135	Усыпляет противника
Coctatrice	<85, > 72	48	27	Доводит до обморока
Crocotta	200	200	119	
Ghoul (Дух)	< 30	4	11	
Kohle	<85, >78	200	250	Владеет волшебным мечом
Kohle - 2	500	4000	300	Владеет волшебным мечом
Cyclops (циклопы)	< 44, > 29	1	61	Атакуют весь отряд сразу
Worm (червяк)	< 24	9	23	Ядовитая атака
Daeva	45	39	45	Усыпляет противника
Majunun	< 27	6	15	Заклинатель молний
Crocotta	200	200	119	
Mushus	<57, > 51	38	76	Ядовитая атака
Golem	< 36	76	95	
Shelob	56	48	25	
Brocken	100	43	135	Молния
Dagon	200	400	298	Усыпляет противника
Leucotta	< 127, >113	61	141	
Lamia	<165	79	123	Ядовитая атака
Magician	< 80, >74	81	100	Молния
Marid	<178, > 156	91	138	Усыпляет противника
Wendigo	<380, > 372	88	185	Травит врагов
Kashaf	< 181, >140	99	147	Молния
Pazuzu	<140	91	119	Ядовитая атака
Basilisk	<125, >122	344	20	Ядовитая атака
Argos	<187	91	182	Несколько атак сразу
Имя	***Здоровье***	***Опыт***	***Деньги***	***Примечание***
Ali Baba	<350	1113	600	
Thief	<323	43	95	
Sandworm	59	114	188	Несколько атак сразу
Echidna	<439	389	147	
Trifid	< 188	119	445	Ядовитая атака
Dahhak	<197	101	222	Молния
Tarasque	<191	102	215	Травит врагов
Ungliant	<125	88	122	Ядовитая атака
Talos	<87	110	342	
Jin	<207	106	133	Заклинания, молния
Gargoyle	<334	159	155	Доводит до обморока

Witch	<130	111	250	
King	<425	2999	621	
General	<214	129	167	Владеет волшебным мечом
Shogoth	<324	106	19	Ядовитая атака
Oannes	<287	234	83	Усыпляет противника
Skylla	<727	1999	227	Ядовитая атака
Mummia	<336	270	295	Травит врагов
Virtra	< 301	465	772	Атакует весь отряд сразу
Pabid-Sg	<223	241	45	Ядовитая атака
Shaytan	< 287	211	167	Усыпляет противника
Peryton	< 208	98	80	Доводит до обморока
Bao A Que	< 747	316	11	Ядовитая атака
Zu-Z (A)	< 434	9	999	Вызывает смерч
Marduk	< 307	299	241	
Roc	< 841	1444	450	Режущая атака
Gigaworm	< 375	345	265	Несколько атак сразу
Zahhark	<617	412	447	Ядовитая атака
Zariche	< 622	876	500	Ядовитая атака
Salwa	< 561	917	600	Ядовитая атака
Taarmaty	< 716	989	700	Заклинает молнии
Tiamat	< 567	434	333	Молния
Ahriman	< 1001			Ядовитая атака, доводит до обморока
Akmanaf	< 773	1493	900	Ядовитая атака, несколько атак сразу
Dolge	< 777	1011	800	Ядовитая атака
Marzu - A(Z)	< 450	69	99	Умирая, отправляет отряд в другое место.

Примечание:

(1)- количество очков у Джинна те же, как до того , как Эль Карриа его украл.

(2)- суммарное количество очков у Виртра и Титана- 465, за их убийство- 772 динара. Отдельные показатели отсутствуют.

(3)- монстры Зарихи имеют разное количество очков жизни.

Описание отдельных предметов

Plating : Увеличивает текущее и максимальное количество очков здоровья у Джинна на 5.

Hemp : Увеличивает текущее и максимальное количество очков магии у Джинна на 5.

Crystal : Увеличивает уровень защиты Джинна на 7.

Silk : Увеличивает текущее и максимальное количество очков магии у Джинна на 15.

Gilding : Увеличивает текущее и максимальное количество хитов у Джинна на 15.

Speed Pot : Увеличивает скорость персонажа на 4-5 очков.

Power Pot : Увеличивает мощность персонажа на 2-3 очка.

Life Pot : Увеличивает стамину (свежесть и бодрость, интервал до следующего отдыха) на 3-4 очка.

Worm Act : Любой герой с его помощью поднимет на ноги упавшего товарища.

Amulet : Используется один раз - спасти душу короля в конце четвёртой главы.

F. Stone : Необходимо использовать вместе с Хилтом для создания нового меча.

G. Stone : Необходимо использовать вместе с Хилтом для создания нового меча.

Talisman : Улучшает состояние здоровья всего отряда.

Заклинания

Заклинание	***Расход магии***	***Заклинание***	***Расход магии***
Alma	3	Amultart	7
Haoma	3	Kshasla	0
Varyu	10	Halwtart	0
Urus	4	Skanda	2

Almaty	8	Ashawan	9
Raag	0	Ast	11
Asma	6	Afnawar	16
Wofmanaf	5		

Оружие и броня

П - принц; С - Салим; А - Агмар. Джинн не использует оружия и здесь не учтён.

Предмет	***Кто может пользоваться***	***Дополнительные способности***
Оружие		
Shamshir (Шамшир)	П, С, А	+0
Kutar (Кутар)	П	+4
Saber (Сабля)	П, С	+9
Jambiya (Джамбийя)	П, С, А	+12
Falchion (Фальцион)	П	+22
Chakram (Чакрам)	С	+30
Kris (Крис)	А	+30
Talwar (Тальвар)	П	+42
Kwarnaf (Квамаф)	П	+47
Hilt (Хилт)	П	-2

Не пользуйтесь им , найдите камень F и используйте вместе с ним, чтобы сделать меч Фиренар.

Poisonar (Отравленный меч)	П, С, А	+0

Когда ранит , отравляет противника.

Firenar(Фиренар)	П	+0

Дополнительная атака шаровой молнией.

Броня (Голова)

Turban (Тюрбан)	П, С, А	+0
Bandana (Бандана)	П	+2
Circlet (Цирклет)	С	+6
Pillow (Подушка)	П, С, А	+6/7

Вооружённый ею персонаж, в следующей битве получит обратно потерянное здоровье.

Mask (Маска)	А	+8
Crown (Корона)	П, С	+12
Helm (Шлем)	П	+17

Броня (Тело)

Mantle (Мантия)	П, С, А	+0
Cape (Кэйп)	П	+4
Cloak (Плащ)	П, С, А	+6
Shield (Щит)	П, С, А	+10
Sp. Mantle (Супермантия)	П	+17
Cuirass (Кираса)	С	+22
Herberk (Герберк)	А	+22
Sp. Cape (Супер Кэйп)	П, С, А	+27

Demolition Man

Вашему герою предстоит покончить с преступностью в городе, уничтожить главаря преступников Симона Феникса и освободить заложников.

Код перехода с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).

Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.

Пропуск уровня: ←, →, A, B, B.

Пароль последнего уровня (easy): GL9C92KGM.

Desert Demolition (Road Runner)

Забавная детская игра, основанная на известном во всём мире мультфильме про страуса и койота. Цель игры, в зависимости за кого вы будете играть, убежать или поймать. Время зачастую ограничено, но если поискать хорошенько, можно найти добавочное время. Страус бегает быстрее койота, но последний более хитрый.

Desert Strike: Return to the Gulf

Это игра-имитатор полёта на военном вертолёте с ограниченным запасом оружия и горючего. Вам предстоит пройти четыре уровня, каждый из которых состоит от 4 до 9 миссий. Цели миссий различны, это и спасение людей, и уничтожение зданий и техники противника.

Развлеки себя!

Просто веселья ради попробуй уничтожить заставку игры. Когда на экране появятся слова Desert Strike , нажимай на клавишу A, чтобы запускать ракеты из вертолёта.

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой ты можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Всё, что тебе нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можешь также набирать этот пароль перед введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL

Пароли возврата в Залив:

Миссия 2 - TQOHLOX
Миссия 3 - KLJHTOI
Миссия 4 - BEFIKLN

Devil Crash (Drago's Furry)

Игра - имитатор настольного бильярда. Игра для одного игрока.

Дополнительные мячи:

Пароль	***Счёт***	***Мячи***
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажми A и набери пароль. Когда игра начнется, ты будешь владеть мячом.

Dick Tracy

Игра - стрелялка. В этой игре Вы - борец с преступностью.

Чтобы увеличить число кредитов до пяти (они нужны для прохождения игры с того места, где тебя убили), нужно в режиме OPTIONS спуститься до надписи CREDITS и нажать на джойстике →, →.

Dick Vital's "Awesome, Baby"

Игра - имитатор баскетбола. В игре предусмотрено 3 уровня сложности игры, 6 игровых скоростей. Вы можете выбрать одну из 32 команд. Режимы игры: турнир, двое на двое.

Dino Dini's Soccer

Есть только одна игра, которую ежедневно смотрят миллионы телезрителей, из-за которой люди сходят с ума и кончают жизнь самоубийством, игра в которой есть больше звезд чем в каком-либо другом виде спорта. В этой игре есть свой язык и каждый готов признать, что это самый популярный спорт на всем земном шаре - это футбол. А теперь вы сможете ощутить всю прелесть этой игры на вашей приставке Sega. И будьте уверены, что игра вас совсем не разочарует. В Dino Dini's Soccer есть все элементы игры, которые придают ей такую прелесть. Это и дух игры. и то волнение, которое вы чувствуете, когда забиваете мяч или отражаете вражескую атаку, кроме того, игра очень реалистична и полна приятных мелких деталей, которые так украшают каждый шедевр игрового жанра. У вас есть возможность поучаствовать в обычном футбольном чемпионате, побороться за Кубок Мира или же устроить большие соревнования со своими друзьями. В подобном состязании вы можете набрать до 24 товарищей и разумеется, побить их - недаром вы - первооткрыватель этой замечательной игры. Вы можете играть при самых различных погодных условиях против большей части лучших команд мира. Игра Dino Dini's Soccer была создана для того, чтобы удовлетворить даже самого требовательного игрока. Если вы новичок, то можете как следует поиграть с любителями, которые не особенно жестко играют и вы сразу же ощутите радость победы - а если вы считаете, что и сам Марадона вряд ли с вами сравнится, то вам, наверное, лучше выступить против одной из профессиональных команд и получить свое. В любом случае, вы полюбите эту игру. И к тому же помните, что это игра из двух частей.

Быстрый старт

Чтобы быстро начать игру, нажмите любую кнопку, когда вы увидите заставку Dino Dini. При помощи контроллера вы сможете передвигать картинку "Boot/Загрузка" по всему экрану. Перенесите эту картинку в опцию Arcade, которая находится в правом верхнем углу экрана и нажмите кнопку А. Затем нажмите на кнопку "Футбол" в нижнем правом углу. После этого приставка бросит монетку чтобы определить, кто начнет игру, а после того, как монетка остановится, нажмите любой кнопкой изображение футбольного мяча, в левом нижнем углу, чтобы начать игру.

Правила игры

В футбол играют две команды по одиннадцать человек в каждой (плюс к этому в ее состав входят еще двое запасных). В каждой команде есть голкипер - единственный игрок, которые имеет право брать мяч в руки во время игры, правда только вблизи своих ворот, который он и должен защищать от атак противника, стремящегося забить мяч в ворота. Такая вот суета: игроки бегают по полю, отнимают друг у друга мяч и пытаются запинать его в ворота соперников. Те же мужественно обороняются и также организовывают атаки и контратаки. Всем игрокам кроме вратаря или как его еще называют, голкипера, можно бить по мячу ногами, головой, грудью и всеми прочими частями тела кроме рук, с целью пропихнуть мяч в сетку ворот противника. Для того, чтобы отнять мяч у владеющего им игрока, при помощи подката и прочих грязных приемчиков. Если вы устраиваете подкат и попадаете не по мячу, а по противнику, то это достаточно сурово осуждается судьей, который в такой ситуации может назначить штрафной удар, который будут пробивать противники или же дать вам желтую карточку. Если обороняющаяся команда нарушает правила в своей штрафной площадке (то есть у своих ворот), то ей назначается Пенальти. Пенальти - это такой штрафной удар, который пробивается с одиннадцатиметровой отметки, отразить его может только вратарь - если вам удается его забить, то засчитывается гол.

Кроме того, в зависимости от серьезности нарушения, арбитр может предъявит одному из игроков желтую или красную карточку. Две желтых карточки в одном матче означают крас-

ную карточку. А красная карточка означает удаление с поля до конца матча. Если защищающаяся команда выводит мяч за линию ворот, то назначается угловой удар, который пробивается из угла поля командой противника. Если же за линию ворот мяч выбивает команда противника - атакующая, то другая команда оттуда его выбрасывает. В игре Dino Dini's Soccer нет понятия офсайда, так как на самом деле это правило весьма замедляет ход игры и уменьшает ее увлекательность. Начало игры производится в центральном круге, одна из команд производит ввод мяча в игру - такая же операция выполняется после каждого забитого гола - команда которой забили гол вводит мяч в игру. В конце каждого тайма команды меняются воротами. В игре есть два тайма, в зависимости от того, каковы его правила и результат, может быть назначено дополнительное время. Если в какой-то ситуации ничейный результат никого не устраивает, дело доходит до серии одиннадцати-метровых ударов, этим и определяется результат матча. В итоге, команда забившая больше мячей побеждает.

Что есть что:

World - выбрав эту опцию, вы автоматически попадаете в розыгрыш Чемпионата Мира.

League - этот вариант позволяет вам поучаствовать в регулярном чемпионате

Arcade - аркадная игра (вне турниров и чемпионатов)

Friendly - если вы хотите сыграть в футбол - вперед

Training - здесь вы можете потренировать различные футбольные приемы и комбинации

Editor - для того, чтобы создавать свои собственные команды.

Изображение футбольного мяча переносит вас к текущему матчу, в некоторых ситуациях оно позволяет вам перейти к следующему меню.

Знак вопроса - эта кнопка переведет вас в режим опций. В игре есть опции, которые позволят вам редактировать игру, изменять ее течение и получать массу полезных навыков.

Стрелочка "Обратно" - переведет вас на одно меню назад.

Галочка - подтвердите свой выбор.

Крестик - отмените свой выбор.

Quit - вернитесь обратно в главное меню.

Флаг страны - щелкните по нему, для того чтобы сменить гражданство.

Новички (Novice) - это самая низкая скорость, а Асы (Aces), самая большая.

Изображение Джойстика и число - это означает, что данная команда управляется живым игроком, число обозначает номе джойстика (один или два). Вы можете щелкнуть по нему и его изменить.

Изображение приставки (с надписью CPU) и число - это означает, что командой управляет приставка. Число показывает уровень компьютерного интеллекта. Щелкните по нему, что бы передать управление на джойстик.

Изображение футбольной формы - позволяет изменить расцветку футбольной формы, если вы находитесь в режиме редактирования, или просто посмотреть на цвета своей команды, если вы находитесь в каком-нибудь другом режиме.

Надпись Save и стрелочка означает, что вы можете сохранить данную команду в память и потом дальше ее изменять.

Ладонь с поднятым большим пальцем подтверждает ваш выбор или же переводит вас в следующее меню.

Изображение футбольного поля позволяет вам изменить его ориентацию в пространстве - оно может идти слева направо или снизу вверх.

Буква "Т" и ряд из футболок - эта кнопка перенесет вас на экран командной тактики.

Экран с изображением большого списка перенесет вас на экран статистических показателей вашей команды.

Изображение ворот позволит вам узнать, сколько было забито голов и кто их забил.

Управление

Поначалу кажется, что Dino Dini's Soccer - очень простая игра. В то же время, как и во всякой хорошей игре, в ней есть масса мелких деталей, которые добавляют ей блеска и придают неизъяснимое очарование. С этими аспектами игры вам надо будет обязательно ознакомиться, чтобы овладеть всеми премудростями игры вам понадобится немало времени и терпения, но зато потом, со временем, вам удастся встретиться с каждым противником на равных и, может быть, даже выиграть кубок мира.

В игре Dino Dini's Soccer вы управляете своими игроками при помощи контроллера, а кроме того, некоторые действия независимо производит приставка, так как отдавать команды всем десяти полевым игрокам и вратарю в придачу оказывается довольно затруднительно. Таким образом, когда вы ведете одного игрока, остальные двигаются в соответствии с вашей командной тактикой, стараются занять на поле выгодные позиции, защищаются, а также атакуют игроков противника (только владеющего мячом игрока можно атаковать без последующих штрафных санкций). Учтите, что степень агрессивности ваших игроков, их расстановка на поле и стиль в атаке и в обороне, как, впрочем и предпочтение к ним, определяется тактикой, которую вы выберете для вашей команды. Приставка автоматически передает управление игроку, который находится ближе всех к мячу. Как только один из ваших игроков получает мяч в результате паса, управление им передается вам. Тем самым, вы управляете всеми пасами, ударами и обороной - так что вы можете быть сколь угодно жадным - мяч в любом случае остается у вас.

Остановка с мячом

Для того, чтобы управлять полетом мяча, вам надо приблизиться к нему, для этого отправьте в погоню за ним ближайшего к нему игрока. Как раз перед тем, когда вы коснетесь мяча, нажмите кнопку А и держите ее. Вы сможете повернуться на месте, сохраняя владение мячом, для этого надо отпустить кнопку А и нажать кнопку одного из восьми направлений, для того, чтобы сделать пас игроку находящемуся в той стороне. Если же вы нажмете кнопку в центре панели управления и отпустите кнопку А, вы все равно сохраните возможность бежать с мячом.

Ведение мяча

Кроме того, вы можете управлять мячом и не используя кнопки А. Для этого вам надо просто отпустить кнопку направления, когда вы приблизитесь к мячу, тогда игрок остановится вместе с мячом. Это довольно полезный навык, без которого вам будет весьма трудно справиться с вашими заматерелыми соперниками. Кроме того, этот прием поможет вам научиться аккуратно вести мяч. Для начала потренируйте эту технику в режиме тренировки. Посмотрите и постарайтесь заметить, что игрок тем сильнее разгоняется, чем дольше вы держите кнопку направления, а потом дольше тормозит, когда вы ее отпускаете. Также вам следует отметить, что когда вы бежите с мячом, он не прилипает к вашим ногам, а летит недалеко вперед. Именно так это происходит и в реальной жизни

И Dino Dini's Soccer вполне натурально моделирует эту ситуацию. Если вы попробуете изменить направление бега на ходу и мяч отлетит от вас, то потеряете мяч, так как вы можете изменять направление движения вместе с мячом, только когда мяч находится в непосредственной от вас близости. Так что если вы будете бегать медленно, то вам будет довольно легко управляться с мячом, потому что вы сможете его не отпускать от себя и в некоторых ситуациях это вполне разумно - для этого надо нажимать и отпускать клавишу направления. Если же вы захотите пробежаться несколько побыстрее, то вам придется несколько больше внимания уделять ведению мяча, зато вы сможете с больше легкостью обводить соперников. Ваше мастерство и умение оценить ситуацию на поле и будут залогом победы в ваших играх. Если вы хотите стать великим игроком, то вам придется приложить все силы, чтобы развить в себе все эти качества.

Игра в пас

Для того, чтобы отдать пас другому игроку, вам надо просто нажать на кнопку А и держать ее нажатой. Затем нажав одну из восьми стрелочек на панели контроллера, вы сможете отдать пас ближайшему к вам игроку в этом направлении. Разумеется, это не значит, что ваш пас обязательно окажется удачным - противники вполне могут попытаться перехватить его, а кроме того, ваш игрок может изменить свою позицию и пас улетит в никуда.

Удары по воротам

Вы можете наносить удары, нажав на кнопку А. Так как удары вы можете наносить только если вы в данный момент касаетесь мяча, то это помогает вам управлять положением мяча в момент удара. После того, как вы нанесете удар, вы можете изменить направление мяча, чтобы попасть именно туда, куда нужно при помощи нажатия кнопок на контрольной

панели. Вы можете сделать так, чтобы мяч полетел вверх или вниз, а также чтобы он закрутился влево или вправо. Этого можно достигнуть, нажатием стрелки направления противоположного направлению удара для того, чтобы мяч полетел вверх, или же тем же направлением, что и удар, чтобы он полетел вниз. Если вы нажмете стрелки влево или вправо, то мяч закрутится в ту же сторону. Эти приемы очень полезны для того, чтобы обманывать вратаря, когда вы бьете по воротам издалека.

Замена

В любой момент матча вы можете произвести замену на поле. Для того, чтобы сделать это, вам надо нажать и держать нажатой кнопку C, а затем нажать на контроллере кнопку ↑. Под счетом матча появится стрелочка, а после того, как мяч в следующий раз выйдет из игры, вы попадете на экран редактирования состава команды и можете сделать нужную вам замену. Отсюда вы можете делать перестановки на поле и замены. Те игроки, которые находятся на скамейке запасных, имеют номера 12 и 14 соответственно и находятся в списке сразу же за вратарем. Для того, чтобы изменить положение игрока, вы можете нажать кнопку A и тогда он будет помечен мигающей стрелочкой. Затем щелкните по другому игроку и они с ним поменяются местами. Если вы это делаете, используя запасных игроков, то вам надо будет пользоваться специальными стрелочками, которые зловеще мигают, Показывая входящих и выходящих из игры игроков. После того, как вы будете удовлетворены содеянным, нажмите на большой палец и вернитесь к игре, а замена уже отразится на расстановке игроков и составе команды. Если игрок получает травму или удаляется с поля, а заменить его вы не можете, то имеет смысл изменить расстановку игроков, чтобы прикрыть дыру, образовавшуюся в вашем боевом построении и, несмотря на потери, победить врагов. Буква X рядом с именем игрока означает, что он был заменен, удален или травмирован, а если в построении на место какого-то игрока стоит X, это означает, что игрока там не хватает.

Тактика

Для того, чтобы изменить тактику в ходе матча, вам надо нажать C и тогда ваша текущая тактика появится в нижней части экрана, прямо над счетом. Вы можете передвигать при помощи панели управления курсор таким образом, чтобы выбрать одну из восьми имеющихся тактик, держа кнопку C нажатой.

Травмы

Когда игрок находится под вашим управлением, под именем вашего игрока появляется полоска, которая свидетельствует о состоянии его здоровья. Если игрок получает травму, эта полоска начнет становится черной, а когда она почернеет окончательно, этот игрок будет вынужден покинуть поле и его придется заменить.

Более продвинутые движения и действия:

Чип - нажмите кнопку B и стрелочку ↓ на панели управления. Этот удар - "свечка", мяч летит выше и медленнее, чем при обычном ударе. В такой ситуации, вы можете с таким же успехом, как и обычно, этот мяч закрутить. Как правило, такой удар используется для того, чтобы ввести мяч в штрафную площадку, где есть шанс, что кому-нибудь из ваших удастся закатить его в сетку. Или забить головой, буде такая имеется у футболистов.

Блок - Пробегите между игроком и мячом, тогда вам удастся блокировать игрока и завладеть мячом. Это всегда безопасно - никаких штрафных карточек.

Подкат - нажмите кнопку A или B, в тот момент, когда вы не владеете мячом. Тогда ваш игрок на мгновение разовьет очень высокую скорость и либо завладеет мячом, либо выбьет его из-под ног другого игрока, в зависимости от скорости. Это очень полезный прием, вот только он довольно опасен тем, что если вы коснетесь противника прежде, чем мяча, то получите фол, а это неприятно. Учтите, что судьи значительно более строги к атакам сзади, чем к атакам спереди.

Удары головой - Нажмите по кнопке A, когда мяч будет находиться в воздухе. После того, как вы начнете прыжок, направление на контрольной панели изменится на вариант удара головой. Нажмите и держите кнопку A и тогда вы направите свой удар вниз - прямо в ворота.

Удар ножницами - Нажмите B или поверните контроллер (когда мяч находится в воздухе). Тогда вы выполните удар, немного похожий на ножницы, но вы зато сможете еще и закрутить мяч прямо в воздухе, как при обычном ударе, так что получится чертовски мощно.

Удар наобум - Нажмите кнопку A, затем одно из трех направлений класса "вперед". Это - сильные удары, удары во все остальные стороны - слабые.

Бросок - выберите свой удар и нажмите кнопку A.

Сухой лист и другие удары - Выберите тип вашего удара, а затем нажмите кнопку A. Вы как обычно сможете изменить направление полета мяча и закрутить его.

Штрафные удары в обороне - Когда вам бьют штрафной удар, перед мячом автоматически выстраивается стенка. Нажимайте кнопку ↑ и ↓ для того, чтобы уменьшать и увеличивать расстояние от стенки до мяча. Кнопки влево и вправо позволят вам увеличивать или уменьшать число людей в стенке.

Пенальти - Когда вы будете готовы, нажмите кнопку A. Чем дольше вы будете ее держать, тем выше будет удар. Когда вы отпускаете кнопку, игрок начинает бежать к мячу. В этот момент то, насколько долго вы держите кнопку на панели управления ← или → определяет направление удара. После того, как вы ударите, вы сможете скорректировать направление полета мяча нажатием соответствующих стрелочек на панели направлений, ←/→ или ↑/↓, так же как и при обычных ударах. Учтите, что в данной ситуации управление очень чувствительное, так что от вас потребуется немало навыков, чтобы в совершенстве овладеть этим мастерством.

Управление голкипером - по большей части вашим вратарем управляет компьютер. Правда, иногда и вы получаете шанс им управлять. Так, когда у него мяч, он оказывается в полном вашем распоряжении. Если он сделает слишком много шагов с мячом, или же будет нажата кнопка A, то он отдаст пас ближайшему игроку по направлению своего движения. Если вы стоите лицом к центру, то при нажатии кнопки A вратарь выбьет мяч к центральной линии; для того, чтобы немного откорректировать полет мяча, вы можете закрутить его как обычно.

Взятие пенальти - единственный вариант, когда вы можете взять мяч при помощи вратаря. Если вы нажмете кнопку вправо или влево, то он прыгнет в соответствующую сторону. В зависимости от нажатия вверх или вниз, он будет тянуться именно к тому углу. Если вы отцентрируете панель или нажмете вниз, то голкипер останется на месте. Выберите тот вариант, который вам больше по душе и нажмите кнопку A.

Управление ударом - Когда вы вбрасываете мяч, пробиваете угловой, штрафной или еще какой удар из стандартного положения, то перед вами появляется линия из четырех точек, с тенью под ней, которая также состоит из четырех точек. Эта линия показывает направление полета мяча. Таким образом, вы имеете возможность перед ударом определить, куда вы целитесь. Так что небольшая настройка вам всегда доступна. Длина этой линии определяет силу и дальность вашего броска/удара. Для того, чтобы уменьшить или увеличить ее, нажимайте кнопки вверх и вниз. Для того, чтобы изменить направление удара, вы можете воспользоваться кнопками вправо/влево. Высота удара определяется его тенью. Вы можете настроить этот параметр, нажав кнопку A и нажимая кнопки ↑ и ↓. Когда эта линия появится, вы сможете перемещаться по всему полю, нажав кнопку B и работая стрелочками на панели направлений. Вы также в это время можете изменять тактику команды и масштаб поля.

Переключение планов: для того, чтобы менять масштаб обзора поля, вы должны нажать кнопку START, в любой момент кроме того, когда вы находитесь в фазе повтора игрового момента, в такой ситуации вам следует нажать кнопку C - смотри пункт "Повтор", Вы также можете играть всю игру используя какой-то один масштаб, отключив опцию переключения масштаба перед началом игры.

Пауза: Для того, чтобы поставить игру на паузу, вам следует нажать и держать кнопку START до тех пор, пока не появится сообщение о том, что игра поставлена на паузу.

Повтор: После каждого забитого гола вы автоматически переходите в режим просмотра момента. Для того, чтобы в большей степени насладиться забитым мячом, вы можете использовать следующие функции:

Выход из повтора: Нажмите кнопку A.

Начать повтор с начала: Нажмите кнопку B.

Изменить масштаб: Нажмите кнопку C.

Замедленный повтор: Нажмите и держите кнопку B.
Пауза: Нажмите и держите нажатой кнопку C.
Для того, чтобы начать повтор в любой момент игры, дважды быстро нажмите кнопку C.

Меню опций "Перед Матчем"

Именно здесь происходит бросание монетки с целью выяснить, кому предстоит ввести мяч в игру. Все опции для матча, который вы собираетесь провести, показываются перед вами и вы можете их менять. В самом верху показывается список игроков - от игрока P1 до P24 (в зависимости от того, сколько команд участвует в чемпионате, с указанием тех, кто этими командами управляет). Рядом с каждым номером команды стоит либо значок джойстика, либо CPU, если командой управляет компьютер. У картинок с джойстиками имеются также номера джойстиков, им соответствующие. У компьютерных номеров имеются также дополнительные индексы - от 0 до 3, которые объясняют, насколько серьезно играет с вами компьютер. Уровни 1-3 для простого, нормального и сложного варианта игры, а 0 - для совсем облегченного режима, предназначенного для игры в аркадном варианте, когда вы еще только знакомитесь с правилами игры. Вы можете либо щелкнуть по изображению джойстика, либо их поменять, либо выбрать и отключить какую-то команду. Вы не можете изменить что-либо, связанное с компьютером. Внизу вы увидите зеленые отметки, которые свидетельствуют о скорости для каждой из этих команд от 1 до 5. Пятерка означает максимальную скорость. Эти отметки вы в данный момент также не можете изменить, они здесь только для информации. Каждая команда также имеет окошко командной тактики. Выбрав его, вы попадаете в ограниченный режим редактирования команды, который позволяет вам выбрать игроков для данного матча и их соответствующее расположение, в остальном этот режим очень похож на режим замены игроков. Кроме того команда, играя дома, может выбрать поле, судью и скорость ветра. Щелкните по небольшому полю в нижней части экрана и вы сможете ориентировать его либо вертикально, либо горизонтально. В самом низу экрана находятся четыре маленькие картинки. Для того, чтобы начать матч, выберите изображение футбольного мяча. Для того, чтобы перейти в режим статистики по матчу, следует выбрать картинку со списком. Чтобы выбрать статистику по всем играм, выберите знак вопроса. Для того, чтобы отменить игру, нажмите кнопку Quit. Вы можете получить доступ к этому экрану в любой момент игры, нажав кнопку START в ходе матча.

Короткие игры

Если вы не собираетесь участвовать в турнире или же вам просто хочется быстро поразвлечься и отправиться по своим более срочным делам, чем борьба за Кубок Мира, вам следует просто сыграть со своим приятелем или компьютером одну-единственную игру, которая может оказаться не менее напряженной, чем целый чемпионат. В таком случае вам непременно надо включить Аркадный режим или товарищеский матч (Friendly).

Аркадный режим

Этот режим предназначен для отдельных игр против компьютера. Идея состоит в том, что с каждой вашей победой компьютер начинает играть все лучше и лучше. Так что вы получаете постоянное напряжение и постепенно наращивается конкуренция - до тех пор, пока вы не потерпите поражение или же вам не надоест обыгрывать своего противника (пока я таких не встречал). Для того, чтобы сыграть в аркадном режиме, выберите пункт Arcade в главном меню. После этого вы увидите таблицу лучших результатов, в которой перечислены настоящие гиганты игры Dino Dini's Soccer, которые смогли выиграть совершенно невероятное количество игр у не менее хитроумного компьютера. Для того, чтобы сыграть матч, вам надо просто нажать на кнопку с футбольным мячом. Приставка сама бросит монетку, чтобы определить, кто начнет игру. Перед тем, как играть, вы можете изменить опции, щелкнув по окошечку со знаком вопроса. Вы также можете изменить состав своей команды, их форму или тактику, щелкнув по кнопке с футболкой. Для начала игры вам затем надо будет нажать кнопку с футбольным мячом. В каждом сыгранном вами матче вам необходимо либо победить, либо сыграть вничью, чтобы продолжить свою беспроигрышную серию. Если вы неплохо освоили все секреты футбольного мастерства и без проблем забива-

ете в девятку, то у вас есть шанс попасть в таблицу лучших результатов. Для того, чтобы ввести свое имя, вам надо воспользоваться кнопками A и B для того, чтобы выбирать между буквами алфавита, кнопкой C вводить пробел. Ваше имя будет сохранено приставкой. Вы также можете очистить таблицу лучших результатов, нажав на кнопку X. Используйте различные кнопки, чтобы отключать разные результаты игр. Можно слегка подчистить таблицу, и она будет выглядеть значительно симпатичнее.

Товарищеские матчи

Это стандартный матч "навылет", в котором вы можете сражаться с приятелем или с компьютером. Для того, чтобы сыграть такой матч, вам надо просто щелкнуть по картинке с надписью Friendly. Вы также можете переключаться между командами, используя кнопки A и B, для того, чтобы выбирать из списка возможных команд. Для того, чтобы изменить скоростной уровень для команд, вам надо просто щелкнуть по картинке с надписью Semi-Pro. Используя кнопки A и B, вы сможете прокручивать все пять вариантов скоростного режима - от Новичка до Аса, причем Новичок - самый тормозной, а Ас очень быстр. Вы также можете изменять продолжительность игры, погодные условия, мастерство голкипера и уровень мастерства компьютера, нажатием на знак вопроса и последующими комбинациями клавиш. Когда вы добьетесь желаемого сочетания условий, щелкните по картинке с изображением футбольного мяча, чтобы начать матч.

Чемпионат Мира

Чемпионат Мира - это самый крупный турнир в футбольном календаре. Каждые четыре года лучшие футболисты из всех стран мира собираются вместе и сражаются за самый почетный приз во всей обитаемой вселенной. Вы можете попытать счастье и раздобыть себе столь солидный трофей, но для этого вам надо будет показать истинно профессиональное мастерство. Для начала вам придется провести свою команду через отборочные матчи, затем через финальную часть - в которой вы не можете проиграть ни одного матча. Есть ли у вас достаточно личных качеств для того, чтобы стать чемпионом мира? Для того, чтобы поучаствовать в борьбе за Кубок Мира, выберите изображение Кубка из главного меню. Там у вас будут четыре опции, либо начать новый турнир, продолжить старый, начать игру сразу же с финальной части или же насладиться игрой для одного живого игрока - остальные команды - компьютерные.

Квалификация

Выберите изображение "нового соревнования" из меню Кубка Мира. Вам посоветуют быть поосторожнее, так как тем самым вы сотрете всю информацию о предыдущих соревнованиях. Если вас это устраивает и особого интереса к старым матчам вы не испытываете - щелкните по картинке с Кубком. Кубок Мира разыгрывается в два этапа - первый этап отборочный - квалификационные соревнования, а затем финальная часть. Вы можете выбрать из этих вариантов любой - то есть квалификацию в принципе можно пропустить. Я все же посоветовал бы вам начать игру в отборочной группе. Затем вы увидите картинку шести континентов, которые участвуют в Кубке Мира. Справа вы увидите две команды с мигающими стрелочками - это те команды, которые проводят данный чемпионат и принимали предыдущий. Они автоматически проходят квалификацию и поэтому не входят в число отборочных групп. Для того, чтобы изменить эти команды, пройдитесь по списку при помощи кнопок A и B, а затем подтвердите свой выбор нажатием C.

Жеребьевка

Вы и до двадцати трех ваших друзей можете принять участие в самом замечательном спортивном празднике из тех, что изобрело человечество - Чемпионате Мира по футболу. Для начала вам предстоит выбрать себе команду и попытаться выйти в финал из отборочной группы. Выберем для примера Европу и щелкнем по ее изображению. Далее компьютер автоматически произведет жеребьевку и вы сможете приступить к игре. Каждая команда из Европы попадает в группу, состоящую из семи команд. Стандартная жеребьевка - как в США в 1994 году. В то же время, вы сможете передвигать команду между группами, если вам захочется. Для того, чтобы сделать это, вам достаточно передвинуть команду нажатием кнопки C, а затем выбрав команду на замену, щелкнуть и по ней. Таким образом, вы поменяете эти

команды местами. Если вы хотите совершенно случайную жеребьевку, тогда вам просто нужно щелкнуть по изображению игральных костей и вы получите довольно случайный набор команд. Все команды там перемешаются. Для броска игральных костей можно пользоваться любыми кнопками.

Выбор своей команды

Каждый человек может управлять любым количеством команд. Так, например, вы можете выбрать по две команды каждый - одну сильную и одну слабую. Когда две команды принадлежащие одному игроку встречаются между собой, то результат встречи определяется приставкой автоматически, а игра не играется. При помощи кнопки А вы можете передавать управление командой компьютеру или же отбирать у него управление. Кнопкой В вы можете переключаться из режима в режим между игроками, первый контроллер выбирает нечетных игроков, а второй - четных. Выдайте каждому живому игроку свой номер. Любая команда может управляться двумя живыми игроками, если вам удастся подключить к приставке специальный адаптер "Sega", позволяющий играть четверым игрокам. Для этого надо просто щелкнуть кнопкой START по названию команды и тогда номер игрока покраснеет. Нажмите еще раз и он посинеет обратно, в нормальное состояние. После того, как вы успокоитесь и установки вам понравятся, щелкните по изображению футбольного мяча. Если же вы не довольны, то вам просто надо будет щелкнуть по картинке с дверью и стрелочкой, для того, чтобы вернуться в режим редактирования своей отборочной группы.

Выход из группы

Чтобы выиграть отборочный этап в европейской группе квалификационных соревнований Кубка Мира, вам надо занять, либо первое, либо второе место. Вы сможете сделать это выиграв побольше матчей, забив побольше голов - если получится равенство очков с какой-то другой командой, то в ход пойдет равенство очков. На других континентах все происходит примерно также, вот только количество команд в отборочной группе может меняться. Первая группа, которую вы увидите, будет первая группа. В нижней части экрана перечислены те команды, которые должны играть первыми. Если они обе управляются компьютером, щелкните по стрелочке и тогда приставка решит, кто победил, кто проиграл. Затем все это продолжится до тех пор, пока не появится хотя бы одна команда, которой управляет живой человек. Для того, чтобы проходить между группами, нажмите номер группы. Щелкните по картинке с изображением футбольного мяча, после этого приставка бросит монетку чтобы решить, кто начинает матч. После того, как это будет сделано, щелкните по картинке с футбольным мячом, чтобы наконец-таки начать игру. Когда матч закончится, вы увидите подтверждение результата, а после игры вы снова попадете на групповой лист. Вы можете щелкнуть по команде, в этом случае, будет проведен следующий матч этой команды. Вы также можете щелкнуть по следующему матчу, чтобы оставить первую команду той же самой, а вот вторую команду сменить. Этот процесс будет продолжаться до тех пор, пока все команды не сыграют все матчи в группе и не определятся два победителя в группе. Затем вы можете продолжить игру в следующей группе или на следующем континенте. После того, как все игры на континенте будут завершены, появится мигающая стрелочка, которая показывает на следующий континент. После того, как все шесть континентов свое отыграют, вы перейдете к финальной части.

Замечание: В принципе, вы в любой момент можете отправиться в финальную часть, щелкнув по окошку Finals, на экране выбора континента. Приставка автоматически решит, кто в месте с вами попадет в следующий этап, если в игре больше не осталось игроков.

Финал

Процесс здесь очень похож на тот, что происходил в отборочных группах, за тем исключением, что по две команды из каждой отборочной группы финальной части отправятся в следующий круг, кроме того, из некоторых групп выходит также и третье место. Как только все группы сыграют свои матчи, вы увидите кнопку Большие Пальцы Вверх. Щелкните по ней, чтобы перейти в следующий раунд. Жеребьевка далее происходит без вашего участия, так что вы можете не беспокоиться - что-либо редактировать и дальше - уже совсем нечестно. После того, вы щелкаете по изображению футбольного мяча и все победители переходят в следующий круг - начинается все с 1/8 финала и продолжается в том же духе до фина-

ла, в котором остается всего две команды. В этом большом финале и решается судьба Кубка Мира. Победитель ликует, проигравшие расстраиваются не меньше, чем те, кто проиграл в отборочных соревнованиях, а то и больше. Все-таки Финал - это ФИНАЛ!!!

Лига

В варианте игры для Лиги каждая команда хотя бы один раз играет с каждой другой. Такая система более спокойная и лучше подходит для выявления победителя, чем олимпийская. Побеждает та команда, которая после завершения всех игр набрала больше всех очков.

Выбор команд

Вы можете выбирать себе любые команды, как и в режиме выбора команд в любом другом турнире. Так, если вы хотите осложнить себе жизнь - сделайте игроков управляемых компьютером, чертовски хорошими футболистами. Тогда вам придется совсем нелегко.

Игра в Лиге

На этом экране вы увидите все команды в лиге с их флагами. Также имеется таблица игр, в которой указано количество сыгранных игр, количество побед, ничьих и поражений, а также количество набранных очков. Кроме того, там указано количество забитых/пропущенных голов. В лиге вы получаете за каждую победу два очка, за ничью одно и за поражение ничего, так что для того, чтобы занять первое место вам совершенно необязательно очень много побеждать - ничьи также очень радуют душу. Когда вы завершаете все матчи в лиге, щелкните по изображению стрелочки и двери, чтобы перейти в основное меню.

Тренировка

Вам следует побольше тренироваться для того, чтобы достигнуть совершенства - иначе для чего же вы играете? Именно здесь вам надо начинать. Выбрав пункт Practice, вы сможете отточить свое умение играть в пас, вести мяч и реализовывать удары из стандартных положений - то есть штрафные, пенальти и угловые, а также вбрасывания и свободные удары.

Редактор команд

Если вам очень захочется изменить десяток-другой игроков, то вы сможете сделать это перейдя в режим редактирования игроков и изменяя все их параметры, начиная с имен и номеров и кончая их игровыми характеристиками. Кроме того, вы можете выбрать одну из тех тактик, что вам предоставляются в игре - начиная с 4-2-4 до 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2, а также атака, контратака, ромб и защита. Для того, чтобы изменить положение игрока на поле, то есть откорректировать построение, вам надо щелкнуть по игроку кнопкой A.

Dino Land

Спортивная игра - имитатор пинбола для мультгероев.

Выбор уровня:

Вернись назад в прошлое и выбери любой уровень этой замечательной игры. Включи паузу, затем нажми ↓, ↑ и шесть раз ↓. Затем нажми ↓, ↑ и ещё шесть раз ↓. Затем одновременно нажми B и START. Когда игра продолжится, нажимая A, выбери желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если ты ловко обращаешься с битой, то можешь получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайся запустить шар и поймать его битой. Затем потряси машину двадцать три раза клавишей B. Теперь забрось шар в slot-машину, но больше не тряси. Если попадёшь в нужное место, то получишь дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайся. Если ты потрясёшь машину ещё двадцать три раза, а затем снова забросишь шар в slot-машину, то попадёшь в Sky World . Повторив всё это шесть раз, получишь миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажми ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Нажми и удерживай B и нажми START. После этого при нажатии B можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

Dinosaurs for Hire

Игра на прохождение.

Выбор уровня:

В режиме паузы на втором джойстике нажми A, B, A, C, A, B, B. Повтори эту комбинацию несколько раз и выключи режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая START +C.

Уничтожение врагов взрывом:

Нажми A+B+C и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

Disney's Aladdin

Проскакивание уровней:

Когда ты хочешь уйти на другой уровень, сначала нажми START, чтобы остановить игру, затем A, B, B, A, A, B, B, A. Можешь повторять набор вышеописанного кода столько раз, сколько тебе надо, пока не достигнешь желаемого уровня.

Коды:

A0WB-YACN+XLWB-YAWE	Старт на Cawe of Wonders
A4WB-YACN+X4WB-YAWE	Старт на Abu in the Cave
ABWB-YACN+YLWB-YAWE	Старт на the Escape
BCWB-YACN+Y4WB-YAWE	Старт на Rug Ride
BGWB-YACN+ZLWB-YAWE	Старт на Inside the Lamp
BLWB-YACN+Z4WB-YAWE	Старт на Sultan's Palace
BWWB-YACN+OLWB-YAWE	Старт на Jafar's Quarters
BRWB-YACN+O4WB-YAWE	Старт на Jafar's Palace

Donald in Maui Mallard

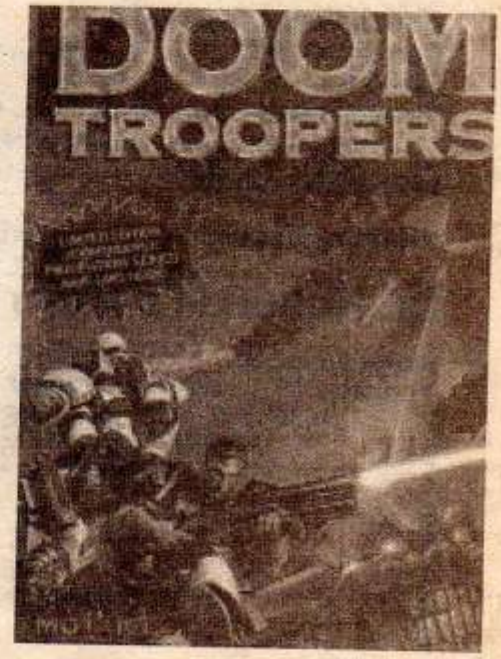
(Donald Duck)

Игра - бродилка, цель ее - победить злого Шабум-Шабума.

Коды:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK

Doom Troopers



Игра - стрелялка для двух игроков. Цель игры - освободить планеты от злых пришельцев. В игре четыре этапа.

Управление:
A - удары;
B - огонь из оружия;
C - прыжки.

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD

4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH

Double Dragon 2: the Revenge

Игра для двух игроков. Цель игры - наказать банду.

Рекомендации

На ниндзя нападайте с двух сторон. В капитана лучше стрелять очередями. У всех врагов можно отбирать оружие. Двойники могут телепортироваться, поэтому их нужно добивать сразу.

В храме опасайтесь выдвигающихся из стены блоков и копий у статуй.

Double Dragon 3

Скрытое меню: при прохождении начала игры нажми одновременно A, B, C.

Double Dragon 5

Управление:
↑ - подпрыгнуть;
↓ - пригнуться;
→ - подойти к противнику;
← - поставить блок;
→ + ↑ - сальто вперед;
→ + ↓ - атака снизу;
← + ↑ - отпрыгнуть;
← + ↓ - постановка блока пригнувшись;
A+B+C - сброс игры.
Пара дополнительных игроков: C, →, A, B, A, B, B, ←.

Дополнительные очки:
Два очка - ↑,C, B, A, ↓, A, B, C, ←, C, B, A, →, A, B, C
Три очка - ↓, →, A, C, ↑, ←, A
Четыре очка - →, A, ↓, A, C, A, ←, B, ↑, ↓

Double Drible

Имитатор баскетбола. Пароль «BOIK2O2N» - можно попасть в финал игры.

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Коды уровней:

Уровень	*Hard*				*Hardest*			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ

10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - жёлтый К - красный ЧБ - чистый боб
С - синий З - зелёный БХ- боб Хэс

Dracula (Bram Stocker's Dracula)

Достаточно трудная игра, в которой молодому журналисту, случайно попавшему в замок графа Дракулы, предстоит разгадать его тайну.

Не тратьте времени и усилий на скелеты, находящиеся на заднем плане. Они не станут на вас нападать. Призраки на переднем плане - более сложная проблема. Атакуйте их, прежде чем они коснутся вас. На ранних уровнях бейте кулаком, а в борьбе с летающими демонами четвертого уровня и выше применяйте удар с разворота.

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.

Dragon Ballz

Игра для одного или двух игроков.

Управление:

A - удар рукой;
B - удар ногой.

Dragon Warrior

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Ролевая игра о спасении королевства Алефгард от злых сил.

Похищена принцесса Гвелин, и, чтобы спасти её, вам необходимо добраться до замка Чарлок и сразиться с Лордом Драконом.

Dragon Warrior 2

(план выпуска 1 кв. 2000 г.)

Ролевая игра.

И снова в королевстве Алефгарде неспокойно. И снова ваш герой отправляется в опасное путешествие, но уже не один, а с двумя компаньонами. Эта версия игры в 4 раза длиннее предыдущей.

Dragon: the Bruce Lee Story (Dragon Lee)

Управление:

X - удар правой рукой;
Y - удар левой рукой;
A - удар с разворота;
↓ + X - удар рукой сидя;
↓ + Y - сильный удар рукой сидя;
↓ + A - подсечка;
↓ + B - подкат с ударом ногой;
↓ +→ + A - удар ногой в прыжке;
← + ↓ (→ + ↓) - кувырок;
↓ + → + B - кувырок с ударом.

Dragon's Revenge

Это имитатор бильярда с большим количеством призовых уровней.

Пароли:

Уровень	*Количество шаров*	*Код*
2	9	NKSCIIX
3	2	ER622QC
4	3	HSHA4EE
5	4	TSQ28NC
6	4	TSQ29QK
7	6	TS929T3

Dragon's Fury

73 balls и 505705300 points: UUBV99BQRE.
21 balls: ALCLAE8ECK.

Dragon's Maze Palace
(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Ролевая игра.

Дракон Токур похитил волшебную корону с головы правителя Сина и теперь все подданные королевства погрузились в вечный сон. Только храбрый Креон сможет разбудить жителей, спустившись в подземелье Токура, сразиться со злобными карликами, летучими мышами, ядовитыми змеями. Вам необходимо собрать все алмазы из короны, спрятанные драконом в разных местах подземелья и горном озере.

Duck Tales
(план выпуска 2 кв. 1999 г.)

В этой игре Дядюшка Скрудж занят поиском пяти кладов, спрятанных в различных местах. Настоящее диснеевское приключение.

Dune 2: the Battle for Arrakis

Управление

A - действие, B - выбор, C - отмена.

Введение

Игра основана на книгах Френка Херберта. Отдалённая планета Арракис обладает ценным веществом спайс-меладж, сокращающим космические полёты. Идёт борьба за управление планетой между тремя домами императорского двора - благородные Атридесы, коварный Ордос и жестокие Харкены. Победа - кто больше соберёт ценного вещества. Правил нет. Битва за планету Дюна начинается выбором дома, который вы возглавите перед началом игры.

У каждого семейства - преимущества и недостатки в военных строениях и типах вооружения. Нужно использовать различные стратегии в борьбе с конкретным домом, эффективней использовать своё оружие и слабости противника. Каждая компания - девять уровней. Цель каждого уровня - полный контроль над территорией.

Первые два уровня - построение базы по добыче специй и сбор определённого количества их. На следующих миссиях - развиваете военную мощь, уничтожаете вражеские базы и силы противника. Последняя миссия - борьба с силами Императора за господство над Вселенной.

Сначала даётся общий набор военных построений и некоторое количество войск.

Строения на местности необходимо возводить на плитах (CONCRETE) или ваше здание получит повреждения при окончательном строительстве. Ремонт- дорого. Любое строение можно возвести на площади от 1 до 9 плит. На одной базе все здания должны соприкасаться друг с другом или соединяться плитами для снабжения электроэнергией.

Типы зданий

CONSTRUCTION YARD - завод по производству различных строений. Это самый важный объект, не скупитесь на его оборону.

WIND TRAP - ветряная электростанция. Нужно иметь достаточное количество энергии (из-за её нехватки перестаёт работать радар и быстрее разрушаются здания).

SPICE REFINERY - завод по переработке спайсовой руды, благодаря которой вы получите деньги для постройки и ремонта строений и закупки оружия и техники.

OUTPOST - радар. С его помощью можно наблюдать за передвижением соперника (красный цвет- Харкены, зелёный- Ордосы, синий- Атрейдесы). Без него невозможно возведение других построек.

BARRACKS - казарма, где готовят солдат для различных домов:

для Атрейдесов - автоматчик; для Харкенов - гранатомётчик; для Ордосов - все вышеперечисленные виды пехоты.

SPICE SILO - хранилище руды. Если будет больше руды, чем можно сохранить, то остаток руды будет потерян.

VEHICLE FACTORY - завод по производству военной техники.

REPAIR - ремонтная мастерская. Ремонт повреждённой техники дешевле её покупки и производства.

TURRET - орудийная башня, автоматически ведущая огонь по противнику. Радиус действия небольшой.

ROCKET TURRET - орудийная башня с ракетной установкой.

STARPORT - космопорт, для приобретения военнной техники. Цены на технику меняются - можно выиграть или проиграть.

PALACE - дворец, дающий доступ к супероружию, разное в разных домах:

у Атрейдесов - фримены (местные жители с мощным огневым потенциалом); у Харкенов - ракетная установка (большая разрушительная сила, но с маленькой точностью попадания); у Ордосов - диверсанты (невидимы на радаре, уничтожают строения).

WALL - бетонная стена, препятствующая врагу.

HI-TECH - научный центр. Для строительства транспортных самолётов и самолётов-разведчиков.

Типы вооружения

SOLDIER - обычный пехотинец. Может погибать и захватывать здания противника.

TROOPER - пехотинец с базукой.

INFANTRY - подразделение из трёх солдат, стреляющих ракетами.

CARRYALL - транспортный самолёт для переноса техники.

ORNITHOPTER - самолёт, сбрасывающий бомбы на врагов.

TRIKE - трёхколёсный мотоцикл для разведки со слабым вооружением, но быстрый при передвижениях (для Атрейдесов).

RAIDER TRIKE - тоже, что TRIKE(для Ордосов).

QUAD - бронемашина с усиленной бронёй.

HARVESTER - машина для добычи минерала. Выбирает месторождение и давит живую силу противника.

MCV - передвижная стройплощадка для постройки запасной базы или закладки новой (курсор на машину и нажать два раза A).

COMBAT TANK - лёгкий танк.

LAUNCHER - ракетная установка.

SIEGE TANK - осадный двухдульный тяжёлый танк с мощной бронёй.

SONIC TANK - ультразвуковой танк, стреляет ультразвуковым импульсом, разрушает здания и технику противника (для Атрейдесов).Секретное оружие.

DEVASTATOR - сверхтяжёлый танк с устройством самоуничтожения (для Харкенов).

DEVIATOR - ракетная химическая установка, воздействующая на силы противника:они переходят на вашу сторону. Воспользуйтесь этим и направьте их атаковать свои же силы (для Ордосов).

Рекомендации

Окружайте базу бетонными стенами и ставьте ракетные башни.

Первым не идите на конфликт- сначала разверните базу, наладте оборону, соберите силы. Стройте тяжёлую технику, она выдержит несколько атак.

Компьютерный враг атакует до полного уничтожения. Воспользуйтесь этим, заманив в ловушку из отряда с мощной силой огня.

Следите за передвижением червя и за своим хорвестором- сборщиком минералов.

Небольшие бугорки в песках ограничены от 1 до 2. При соприкосновении с ним и при выстреле в него, он превращается в месторождение спайса. Оно появится и при уничтожении червя.

Атака ракетницы противника - подъехать вплотную и тогда уцелеет техника.

Для отвлечения огня при атаке ракетной башни нужно использовать разведывательный мотоцикл, но если нет боевой техники противника.

Захват здания противника - при " красном" показателе его состояния или ваш пехотинец погибнет , а здание противника получит лишь повреждение.

В первую очередь нужно захватывать дорогостоящие здания. Захват перерабатывающего завода производится , когда хорвестор на разгрузке (захватите хорвестор и запасы спайса).

Коды уровней

Дом Атрейдесов	***Дом Ордосов***	***Дом Харкенов***
2 DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
3 SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICESATYR
4 ETERNALSUN	ARRAKISSUN	BURNINGSUN
5 DEFHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
6 FAIRMENTAT	WILYMENTAT	EVILMENTER
7 ASHLIKENNY	SLYMELANIE	ITSJOEBWAN
8 SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
9 DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER

Dungeon & Dragons: Warriors of Eternal Sun

Ролевая игра с множеством персонажей и огромными мирами.

Dungeon Magic

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Пять веков назад закончилась Великая война Дарцеса с богатырём Маги. Дарцес побеждён, но он пытается отомстить за своё поражение, завоевав остров Грейдис.

Победить Дарцеса можно собрав доспехи и мечи Маги.

Dyna Brothers 2

Цель игры - победа над динозаврами, атаковавшими Землю.

Динозавры делятся на хищных и травоядных. Травоядные - зеленого цвета или с тремя рогами. Кроме того , есть яйцееды, которые едят яйца других динозавров. Иногда их полезно развести. Хищные динозавры - летающие птеродактили, оранжевые динозавры, фиолетовый тиранозавр. Если хищники долго не могут съесть ни одного врага, то они начинают съедать динозавров, либо погибают.

Пароли уровней:

KOUYOU, GAUGAU, ZOUSEI, POMPOM, MAFUYU, SAKURA, MOUAI, BATTA, OHORI, MEIRO.

Dynamite Duke

Тайный экран опций:

Войди в режим OPTIONS, затем набери C десять раз и нажми START. Теперь ты можешь произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

Dynamite Headdy

Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажми START. Установи курсор на опции START GAME и нажми C, A, ←, →, B. Если всё сделано правильно, ты услышишь звуковой сигнал. Нажав START, ты сможешь установить тот уровень, на котором хочешь играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми C, A, ←, →, B, START или B, A, B, C, B, START.

E - S.W.A.T.

Игра для одного игрока.

Выбор уровня игры:

По окончании игры, пока на экране горит "The end", нажмите и удерживайте ↓ и ↑, нажмите A+B+C, затем нажимайте START до тех пор, пока снова не зазвучит музыка. На экране появится меню выбора уровня.

EA Hockey

Игра - имитатор хоккейного турнира лучших команд. Можно выбрать команду из двадцати двух сильнейших команд НХЛ.

Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

Earnest Evans

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите C, A, ↑, →, B, START. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав START.

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми ↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми C, A, ↑, →, B, START.

Earth Defence

Тривиальная стрелялка, наподобие Galaga. Вы летите на своем боевом самолете через вражескую территорию и уничтожаете все на своем пути. Плоское изображение и мелкая графика быстро начинают утомлять и даже раздражать.

Earthworm Jim

Эта игра приключенческого типа, в которой вам понадобится не только быстрая реакция и хорошее умение в управлении кнопками, но и некоторая смекалка. Вы управляете симпатичным червяком Джимом, который случайным образом превратился в супергероя, в результате падения на него космического скафандра. Он умеет прыгать, крутиться в воздухе и использовать различное оружие. В начале игры вам даётся три жизни и винтовка с 1000 зарядами. Вашему герою предстоит пройти 7 уровней.

Управление:
A - ускорение во время полёта;
A + направление - стрельба;
B - включение сферы силового поля ;
B + направление - удар хлыстом ;
C - прыжок.
C, C - прыжок с вращением.

Самонаводящиеся ракеты:
В режиме паузы нажмите →+A, A, A, B, A, C, B, A.
Плазменная пушка:
В режиме паузы нажмите ↓+C, A, B, C, A, B, A, C.
Здоровье:
В режиме паузы нажмите A, C, C, A, B, B, A, C.
Переход на другой уровень:
Поставь игру на паузу и нажми A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C

Отладочное меню:
Поставь игру на паузу и нажми ↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.

Усиление оружия (один раз за уровень):
Сделайте паузу и нажмите A, B, B, B, C, A, C, C.

Прохождение этапов:
Этап New Junk City
Для получения дополнительных жизней на этом этапе запасайтесь голубыми шариками. Пятьдесят штук дадут дополнительную жизнь. Для быстрого прохождения используйте рога лося . За них нужно зацепиться хлыстом и раскачаться на них.
Этап Wath the Heck?
На этом этапе нужно использовать зеленые кристаллы. Они поднимают вверх или телепортируют. Дополнительную жизнь увидишь, поднимаясь через вращающийся камень.
Этап Down the Tubes
Для того, чтобы уклониться от ударов, нужно нажать ↑, зацепившись за ручку под куполом. В клетке хомяка есть потайной ход, ведущий к призам.
Этап Snott the Problem
Не попади в зубы монстру, уклоняйся от него, нажимая D - pad.
Этап Professor's Lab
Эскалатор включается рубильником, расположенным справа. На этапе можно проникнуть на секретный уровень. Для этого встань на площадку над первым телепортатором и прыгни, стараясь попасть на красное пятно на стене.
Этап Buttwille
Если пойти вправо, то можно получить много призов, но этот путь опасен.

Earthworm Jim 2

Коды уровней (в режиме паузы):
Puppies 1: C, C, C, C, C, C, A, A.
Puppies 2: ↑, →, B, C, C, ↑, →, A.

Puppies 3:	→, →, A, B, C, ↑, →, A.
Peter Pan:	C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.
Abduction:	↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.
Intlated Head:	B, B, C, A, B, C, ↑, →.
Sally:	A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.
Soil:	A, A, C, C, B, B, A, A.
Meat:	C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.
ISO:	A, B, C, →, →, →, →, →.
Run Jim Run:	B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.

Восстановление энергии:

Останови игру и нажми кнопки A, B, C, A, B, C, A, B, C. Раздастся звуковой сигнал. Продолжи игру, и ты увидишь, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Останови игру и нажми кнопки C, A, C, A, C, A, C, A. Ты также услышишь звуковой сигнал, если всё сделано верно.

Войти в меню установок: A, C, C, A, B, A, B, ↑
Перейти с этапа на этап: A, B, B, A, C, B, B, →.
Неуязвимость : A, A, A, A, ↑, →, →, ↑.
Просмотр этапа без червяка : A, C, C, B, A, A, B, ↑.
Получение продолжения: A, A, C, C, B, A, ↑, ↑.
Дополнительная жизнь: A, B, C, C, C, A, A, A.
Восстановление запаса патронов до 5000: C, B, B, A, C, B, B, A.
Получение плазмомёта: C, C, C, C, A, A, A, B.
Получение трёхствольного пистолета: C, C, C, C, A, A, A, C.
Получение самонаводящихся ракет: C, C, C, C, A, A, B, A.
Самое мощное оружие: C, C, C, C, A, A, B, C.
Самое слабое оружие: C, C, C, C, A, A, B, B.

Ecco the Dolphin

Это, вне всяких сомнений, наиболее уникальная игра для «Mega Drive», в которую тебе когда-либо приходилось играть. Отчасти это «имитатор дельфина» и отчасти action/adventure game. Ты управляешь дельфином, которого зовут Экко. Он ищет свою стаю. Графика бесподобна, особенно изображение самого Экко, которое было получено с помощью цифровых преобразований с кинопленки, на которой запечатлен настоящий дельфин. Здесь более чем двадцать уровней, а трудности, которые тебя ожидают, автоматически регулируются в зависимости от того, насколько хорошим (или плохим) игроком ты являешься. «Экко» предоставляет много неожиданностей даже для, хороших и опытных игроков.

Управление:
Кнопка Start

1. Прерывает заставку и вызывает главное меню.
2. Переносит с заставки уровня в его начало.
3. Переносит с экрана паролей на выбранный уровень.
4. Переносит с «Эхолокационной Карты» на игровой экран.

5. Останавливает игру; продолжает прерванную игру.
6. Если ты нажмешь эту кнопку, а затем нажмешь А, то, когда ты продолжишь игру, исчезнут все звуковые эффекты и музыкальное сопровождение.

Кнопка А

1. Кнопка позволяет тебе использовать звуковой радар.
2. Если ты будешь удерживать эту кнопку до возвращения радара, то на экране появится «Эхолокационная Карта».
3. Позволяет тебе разговаривать с другими дельфинами или живыми организмами.
4. Очищает экран, когда ты с кем-нибудь говоришь или читаешь сообщение.

Кнопка В

1. Эта кнопка позволяет тебе делать рывок вперед.
2. С помощью этой кнопки ты можешь поражать врагов.
3. Ты можешь использовать эту кнопку, чтобы ускоряться.
4. Нажав эту кнопку в нужный момент, можно повыше подпрыгнуть в воздух.
5. Смотрите «Радар в качестве оружия».

Кнопка С

Эта кнопка позволяет тебе быстрее плавать. Чем больше ты будешь разгоняться, удерживая эту кнопку, тем быстрее ты будешь плыть и тем выше будет твой прыжок.

«Эхолокационная карта»:

Оранжевые кружки - движущиеся враги или опасные предметы.
Пузыри - Воздушные гейзеры и источники энергии.
Изображение глифов - глифы.
Оранжевые кубики - барьеры, подвижные камни и ракушки.

Радар в качестве оружия

После уровня «Лагуна» в награду за освобождение двух дельфинов ты получишь возможность, нажав В + А, убивать некоторых врагов. После этого уровня ты можешь использовать радар в качестве оружия, но он действует только против некоторых врагов. В конце игры ты встретишь огромного монстра, которого также можно ранить, используя радар.

Жизненная энергия Экко:

В нижнем левом углу экрана находится полоска, состоящая из пяти серых четырехугольников, которые обозначают жизненную энергию Экко.
После того, как медуза поразит тебя 5 раз, исчезнет первый блок.
Второй блок исчезнет после трех вражеских ударов.
Третий блок - всего лишь после двух ударов врага.
Четвертый, также как и третий, исчезнет после двух ударов.
И, наконец, после того, как враг нанесет тебе еще 3 удара, ты умрешь.

Глифы:

Глифы - небольшие фигурки, содержат разные сообщения, дают тебе ключи или позволяют пройти через них. Найти ключевой глиф - это твоя главная задача практически на каждом уровне. Увидев глиф, подплыви поближе и пусти звуковой сигнал. Может произойти следующее:

1. На экране появится какая-нибудь информация.
2. У тебя появится разрешение открыть другой глиф (барьер).
3. Если у тебя есть разрешение на проход, то глиф раскроется.
4. Где-нибудь на уровне откроется проход.
5. На короткое время ты станешь неуязвимым, а затем у тебя полностью восстановится жизненная энергия и запас воздуха.

Игровые уровни:

В начале игры Экко находится в середине тоннеля, заполненного водой. Если ты поплывешь вправо, то сможешь начать новую игру. Если поплывешь влево, то окажешься на экране для ввода кодов.

Парольное меню:

Для того чтобы ввести пароль, выбери нужную букву и нажми кнопку B или O. Подсвеченная буква появится в парольной строке. Стрелки используются для удаления неправильных букв. После того, как ты ввел пароль, нажми Start.

Пояснения к списку паролей:

Нормальное состояние - означает, что на этом уровне есть воздух.

Ненормальное состояние - означает, что на этом уровне нет воздуха, но он должен здесь быть (см. секция «Пояснения»).

2-ое нормальное состояние - означает, что на этом уровне нет воздуха.

Примечания:

1. Комбинации из букв N и A могут перенести тебя практически на любой уровень, так как все пароли в основном состоят из эти двух букв.
2. Разумеется, существуют другие коды, которые отличаются от приведенных ниже паролей, но заметных различий между этими кодами нет.
3. Иногда игра работает плохо или зависает из-за того, что ты на некоторых уровнях начинаешь играть с бесконечной жизнью или с бесконечным запасом воздуха.
4. Чтобы начать игру с бесконечным запасом воздуха, введите пароль LIFEFISH.

Тропические уровни:

1. Смежный грот. Нет пароля - плыви направо, если хочешь начать игру, или налево, чтобы попасть в парольное меню.
2. Родной пруд Экко. Нет пароля - прыгни как можно выше, чтобы начать игру.
3. Первый уровень. Нет пароля - ты встретишь дельфина-касатку.
4. Подземные пещеры. Пароль: ANNAAAAA - нормальное состояние и LEVELLSCT - ненормальное состояние - на этом уровне есть осьминог.
5. Вентиляция. AANNAANN - ненормальное состояние и AANNAANN - нормальное состояние - тебе нужно освободить двух дельфинов.
6. Лагуна. VTXTVIAG - нормальное состояние и SHARKFIN - ненормальное состояние – на этом уровне осьминог.
7. Водораздел. XSGMLFBY - нормальное состояние.
8. Открытый океан. YGMXLFBE - нормальное состояние и KHDBVRIS - ненормальное состояние - здесь много акул.

Ледяные уровни:

9. Зона льда. YPPMOFBI- нормальное состояние и XRGQXRIX - ненормальное состояние.
10. Тяжелые воды. ANAANANN - ненормальное состояние и ANANANAN – нормальное состояние.
11. Холодные воды. IOOOOOO - нормальное состояние и LNXHXRLB – ненормальное состояние - здесь огромный синий кит.
12. Зона островов. AANNAAAA - нормальное состояние и DVJLURIC - ненормальное состояние.
13. Глубокие воды. GKBQLFBY - нормальное состояние и OEWSURLC - ненормально состояние - 1-я встреча с Астеритом.

Атлантические уровни:

14. Мраморное море. AANAANAA - ненормальное состояние и XYZTNFBG – нормальное состояние.
15. Библиотека. GFYXNFBU - нормальное состояние.
16. Город на глубине. AANNNNAA - ненормальное состояние и AANNNNAA – нормальное состояние.
17. Вечный город. NAAANANNA - нормальное состояние.

Доисторические уровни:

18. Юрский пляж. MDEBRCBO - нормальное состояние.
19. Птерадонский пруд. PIDFRCBZ - нормальное состояние.
20. Естественный пляж. AAAANNNN - нормальное состояние.
21. Трилобайтский круг - DETSWCIY.

22. Темные воды. AAAANNAA - ненормальное состояние и NNAANNAA - 2-ая встреча с Астеритом - тебе придется сразиться с ним.
23. Возвращение в глубокие воды. EQAAKNLC - нормальное состояние.
24. Возвращение в вечный город. ZBPIGPLD - 2-ое нормальное состояние.
Возвращение в родной пруд Экко - Пароль не известен.
25. Труба – FIVEPODS / KUVEKMILK - 2-ое Нормальное состояние.
26. Машина - NNNNNNNN.
27. Последняя битва - NAAANAAA.

Объекты:

Глиф 1: глиф выдаст тебе некоторую информацию.

Глиф 2: глиф выдаст тебе разрешение пройти сквозь другой глиф или вернет волну твоего радара обратно.

Глиф 3: глиф закрывает проход до тех пор, пока ты не получишь ключ или разрешение пройти через этот глиф.

Глиф 4: делает тебя на короткое время неуязвимым, а затем восстанавливает твой запас воздуха и энергии.

Глиф 5: отодвигает какую-либо преграду.

Энергетический моллюск или создания в раковинах: эти создания после того, как ты используешь радар, выпускают пульсирующий пузырь энергии, пополняющий жизнь Экко.

Рыба: любые безвредные цветные или тропические рыбки могут служить пищей для Экко и пополнять его энергию. Чтобы съесть рыбок, необходимо, используя клавишу B, настигнуть стаю рыб.

Древние энергетические станции, пульсирующие электростанции восстанавливают жизненную энергию Экко, когда ты направляешь на них свой радар. Эти станции находятся на доисторических уровнях.

Морские кольца: необыкновенные кучки морских ежей, которые ты можешь использовать, чтобы пробить где-нибудь проход в скале. Чтобы двигать эти кольца - используй радар. Кольца могут быть золотыми или малиновыми. Старайся использовать их побыстрее.

Куски скал: их можно использовать, чтобы поражать врагов на поверхности. Чтобы использовать их, нырни в проход, где находится кусок скалы, и Экко подцепит камень носом.

Блоки: используются в тех же целях, что и куски скал. Обычно бывают красного или зеленого цвета. Также ты можешь использовать эти блоки, чтобы прорваться через цепи на атлантических уровнях.

Статуи: то же самое, что и глифы.

1. На короткое время ты становишься неуязвимым, а затем твоя энергия и запас воздуха восстанавливаются.
2. Открывают тебе проход через глифы и барьеры.
3. Отодвигают какое-либо заграждение.

Шипы: если ты напорешься на шипы, то потеряешь жизненную энергию.

Воздушные источники: места в подземных пещерах, где из-под земли подымаются пузыри воздуха. Пополняют твой воздушный запас.

Конический щит: сияющая спираль, которая позволяет тебе разбивать любые барьеры.

Машина времени: в вечном городе находится машина времени, которая переносит тебя на 55 миллионов лет назад. Чтобы включить эту машину, заберись в ее середину и оставайся между двумя механизмами-дисками и используй твой звуковой радар. Волна радара вернется к тебе, и ты начнешь вращаться, а затем перенесешься во времени.

Телепортер: в городе вечности находится круг телепортации. Он располагается в маленькой комнате, которая открывается после того, как ты используешь статую. Телепортер переносит тебя к машине времени.

Стратегия

Для того. чтобы посмотреть на карту, используй ГИДРОЛОКАТОР. С каждым уровнем сложность игры возрастает, поэтому очень важно знать о том. где ты уже был и куда направляешься, а без карты это практически невозможно.

Всякий раз, когда тебе преграждает путь ГЛИФОВЫЙ БАРЬЕР, тебе нужно найти такой Глиф, который дает тебе возможность пройти сквозь Барьер, использовав Гидролокатор. Поиски подобных Глифов - это ключ к прохождению всей игры.

Найди РЫБ И ТЕХ, КТО В РАКОВИНАХ, и запомни, где они обитают, на каждом из уровней. Это тебе пригодится, когда нужно будет восстанавливать энергию. Тебя ждут немалые потери на пути, а недостаток воздуха может привести к смерти.

ПЕРВЫЕ ПЯТЬ УРОВНЕЙ в игре - самые трудные, и большинство игроков, если им удастся пройти их, без особых проблем пройдут и дальше. Поэтому здесь даются подробные указания только для игры на первых уровнях, а для всех остальных - лишь общие советы.

Когда ты нажимаешь КЛАВИШУ В, ЧТОБЫ ПОПОЛНИТЬ ЗАПАСЫ ЭНЕРГИИ, это требует некоторого времени, и ты не можешь сразу плыть дальше. Нажми на клавишу С сразу же после того, как нажал В, и эта задержка будет устранена.

РОДНОЙ ЗАЛИВ

Поговори с несколькими дельфинами на языке своей песни, затем воспользуйся клавишей С, чтобы набрать скорость и ВЫПРЫГНУТЬ ВЫСОКО В ВОЗДУХ. Если тебе удастся прыгнуть достаточно высоко, экран вспыхнет и все морские существа - включая и твою стаю дельфинов - выбрасываются из океана. Когда ты упадешь обратно в воду, плыви направо и вниз. Ты найдешь там тоннель, ведущий к следующей зоне уровня.

Поговори со встречным дельфином и получи у него информацию. Плыви вправо и перепрыгивай через остров, потом плыви вниз и влево - в тоннель. Потом направляйся левее и прыгай через скалу. Продолжай двигаться влево к ПЕРЕСЕЧЕНИЮ тоннелей. Плыви вниз (воспользуйся своим электрическим зарядом, чтобы уничтожить МЕДУЗУ), прямо к пересечению и опять вниз. Плыви вправо, к следующему пересечению, и найдешь там Глиф и касатку.

Коснись Глифа и поговори с КАСАТКОЙ. Прежде чем уплыть, она расскажет тебе о Большой Воде (Big Blue). Теперь выплывай из тоннеля и возвращайся к открытой воде. Плыви мимо стаи медуз направо, потом опускайся и ищи Глиф. Облучи его Гидролокатором и заплывай в тоннель, чтобы проникнуть в Нижние Пещеры.

НИЖНИЕ ПЕЩЕРЫ

Коснись Глифа и быстро плыви по пересечению - так, чтобы течение не бросило тебя вниз, на острые выступы. Воспользуйся Гидролокатором перед очередным Глифом и плыви влево к СТЕНЕ ИЗ РАКУШЕК, которая возникнет у тебя на пути. Воспользуйся зарядом и очисти себе дорогу вверх и влево, к Глифу. Воздействуй на него Гидролокатором. Рядом с ним находится Восьминогий осьминог, с которым тебе предстоит встреча позже.

Плыви вправо, мимо раковины, и ныряй в узкий тоннель. Поднимайся по нему вверх, чтобы глотнуть воздуха в воздушном кармане, затем возвращайся вниз и направо, к пересечению. Плыви вверх и вправо и воспользуйся своим зарядом, когда тебя вынесет течением прямо на РЫБУ-ИГЛОБРЮХА. В конце тоннеля тебя ждет Глиф. Коснись его, потом поворачивай налево и борись с течением. Оставь тоннель позади и направляйся к ракушке, мимо которой плыл раньше.

Столкни РАКУШКУ с уступа и толкай ее прямо на скалистую стену. Ныряй в тоннель и продолжай двигаться, пока не доберешься до воздушного кармана. Глотни воздуха, плыви направо и воздействуй на Глиф Гидролокатором. Продолжай двигаться прямо к следующему воздушному карману и, наконец, тебя ждет очередной Глиф. Но ты не можешь пройти сквозь него, по крайней мере, пока.

Плыви вверх и медленно двигайся мимо ВОСЬМИНОГОГО. Если будешь торопиться, он ударит тебя своим щупальцем. Если ты серьезно ранен, плыви обратно в тоннель и ищи Того, Кто в Раковине рядом с Глифом (тем самым Глифом, мимо которого ты плыл раньше). Примени против него Гидролокатор и лови пузырьки, которые тебя исцелят, затем возвращайся обратно к ВОСЬМИНОГОМУ и попытайся проделать то же самое еще раз.

Как только ты пробрался мимо ВОСЬМИНОГОГО, плыви влево к Глифу и коснись его, затем возвращайся к ВОСЬМИНОГОМУ и проплыви мимо него снова. Воздействуй на Глиф и плыви вниз и налево в тоннель. Аккуратно продвигайся мимо острых выступов и продол-

жай двигаться влево к Глифу. Коснись его и выплывай из тоннеля. Потом - вверх и вправо, воздействуй на Глиф Гидролокатором, и плыви по тоннелю к Вентиляционным отдушинам.

ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ОТДУШИНЫ

На этом уровне В ЛОВУШКАХ НАХОДЯТСЯ ТРИ ДЕЛЬФИНА: двух будет легко найти, но третий находится в тоннельном лабиринте.

1-Й ДЕЛЬФИН. В самом начале уровня плыви вниз и направо. Столкни налево с уступа камень, и следуй за ним вниз, пока не достигнешь дна. Ныряй в тоннель слева и следуй по нему, пока не найдешь дельфина. Плыви чуть впереди него, пока он не последует за тобой. Затем поверни направо, и позволь течению вынести тебя на поверхность. Плыви вверх и влево, а потом оставь дельфина с его другом.

2-Й ДЕЛЬФИН. Плыви близко к поверхности воды, перепрыгивая через островки, пока не упрешься. Теперь ныряй вниз и столкни КАМЕНЬ с уступа. Следуй за ним вниз до второго тоннеля слева и ныряй в него. Коснись Глифа и плыви прямо по течению. Столкни камень опять и, на этот раз, следуй за ним, пока не увидишь Глиф. Воздействуй на Глиф Гидролокатором и плыви вместе с дельфином по тоннелю вниз. Заставь его следовать за собой и приведи его к друзьям.

3-Й ДЕЛЬФИН. Плыви вниз к камню и очень осторожно столкни его с уступа. Следуй за ним вниз до четвертого тоннеля справа и ныряй в него. Продолжай плыть, пока не встретишь течение, которое потащит тебя вверх. Плыви влево и глотни воздуха в воздушном кармане, затем поворачивай вправо и столкни камень с уступа. Следуй за ним до первого тоннеля слева. Плыви влево и коснись Глифа. Затем возвращайся направо, и течение понесет тебя вверх к камню на уступе. Изловчись и столкни его вниз и следуй за ним до самого дна. Затем плыви направо, в тоннель.

С этого момента продолжай плыть по тоннелю. Используй Гидролокатор на Глифах. Таким образом ты сможешь проходить через те из них, которые преграждают тебе путь. Тебе также придется преодолеть несколько стен из ракушек; воспользуйся для этого своим зарядом. Когда найдешь дельфина, отведи его к друзьям.

Настало время проститься с этим уровнем. Плыви как можно дальше вправо и воспользуйся камнем, чтобы спуститься туда, где оказался второй дельфин. Ныряй в тоннель чуть выше того места, где находился дельфин, и плыви прямо к выходу из этого уровня (ты можешь выйти из уровня и до того, как спасешь всех троих дельфинов, но делать этого не следует).

ЛАГУНА

Еще один уровень типа «спасение трех дельфинов», но только более трудный, чем предыдущий. Здесь «застревает» большинство игроков, так что читай описание внимательно.

1-Й ДЕЛЬФИН. С самого начала плыви налево, перепрыгни через два островка и плыви вниз и влево, чтобы найти ракушку. Следуй за ней, пока она будет скользить вниз и пробивать скалу. Плыви мимо острых уступов. Коснись Глифа, который тебе встретится, затем плыви вверх и направо. Появится КОЛЬЦО ЗВЕЗД. Используй Гидролокатор, чтобы столкнуть кольцо влево, затем вверх и прямо на валун, чтобы уничтожить его. Поднимайся вверх; потом плыви вдоль поверхности и найдешь маму-дельфина.

2-Й ДЕЛЬФИН. Плыви влево и перепрыгни один островок, потом спускайся вниз, мимо АКУЛ, там найдешь второго дельфина. Плыви обратно вверх и прямо к МАМЕ-ДЕЛЬФИНУ.

3-Й ДЕЛЬФИН. Плыви влево и перепрыгни через один островок, затем спускайся к тоннелю справа. Ныряй в тоннель и уничтожь ракушку. Теперь плыви вниз и направо, пока не найдешь кольцо звезд. Гидролокатором отбрось их налево и вверх, мимо острых уступов, затем прямо на осьминога, и на камень, чтобы разрушить его. В конце концов, плыви прямо по тоннелю и используй Гидролокатор на Глифе, который ждет тебя в самом его конце.

Плыви направо и глотни воздуха в воздушном кармане, затем Гидролокатором воздействуй на Того, Кто в Раковине, чтобы излечиться от тех ран, которые могли быть тебе нанесены. Теперь отправляйся вниз, потом влево на пересечение тоннелей, далее вниз и влево. Там найдешь дельфина. Возвращайся с ним к маме-дельфину.

Плыви влево и перепрыгни остров, затем ныряй вниз и плыви мимо акул к тоннелю справа. Плыви по тоннелю к осьминогу, и отправляйся к тому воздушному карману, где уже

был прежде. Сделай глоток воздуха, воспользуйся Тем, Кто в Раковине, чтобы залечить раны, затем опускайся на дно. Обогни слева ЩУПАЛЬЦА и столкни раковину налево с уступа - так, чтобы она проломила каменную стену внизу.

Плыви в образовавшуюся брешь, затем ныряй в узкий тоннель. Воспользуйся своим зарядом, чтобы бороться с течением, и направляйся влево. У тебя на пути находится Тот, Кто в Раковине, воспользуйся им, чтобы восстановить свои силы, затем продолжай плыть налево к воздушному карману. Глотни воздуха, затем плыви влево и вверх - там увидишь КОЛЬЦО ЗВЕЗД. Толкай кольцо вниз и влево к тоннелю, затем еще влево. Кольцо пробьется сквозь скалы в самом конце тоннеля.

Теперь плыви направо и вверх, затем используй свой заряд, чтобы плыть вверх и уничтожать ПАДАЮЩИЕ РАКОВИНЫ. Продолжай плыть вверх, и очутишься на следующем уровне.

ВОДОРАЗДЕЛ

Плыви направо и ищи камень. Столкни его с уступа влево и следуй за ним до самого дна шахты. Быстро ныряй в тоннель, затем толкай РАКОВИНУ прямо в каменную стену. Плыви влево и ищи другую раковину, под которой находится стена из ракушек. Отсюда направляйся влево; течение вынесет тебя наверх. Плыви вправо и коснись Глифа (не забудь про глоток воздуха в воздушном кармане).

Плыви обратно к РАКОВИНЕ (используй свой заряд, чтобы бороться с течением) и столкни ее с уступа влево, так чтобы, упав, она пробила каменную стену. Проплыви сквозь стену и следуй вдоль тоннеля до пересечения. Поднимись в месте пересечения вверх, глотни воздуха в воздушном кармане и отправляйся обратно вниз и направо. Воспользуйся Гидролокатором, чтобы убрать Глиф со своего пути.

Плыви вверх и направо к тоннелю, в котором обитают МАНТЫ (Манта - морской дьявол). Плыви направо до конца тоннеля и найдешь там кольцо звезд и Того, Кто в Раковине. Используй свой Гидролокатор и лови пузырьки, которые излечат тебя от ран. Затем примени Гидролокатор, чтобы отбросить кольцо налево, сквозь косяк мантов. В конце тоннеля направь кольцо вниз и влево, а потом - прямо на каменную стену. Если ты не поторопишься, то кольцо исчезнет, так что не теряй времени.

Плыви вдоль стены; затем опускайся вниз и направо, в узкий тоннель. Потом - вправо и вверх, к воздушному карману, затем - вниз и вправо, пока не окажешься на открытом пространстве. Пересекай его и направляйся вверх, пока не увидишь маленький тоннель с кольцом звезд внутри. Гидролокатором направь их вниз по тоннелю, а затем прямо на каменную стену.

Направляйся сквозь открытое пространство вверх, к воздушному карману, затем вниз и влево, к открытому пространству. Плыви вверх и следуй по тоннелю выше и выше, пока не достигнешь поверхности океана и не увидишь СТАЮ ДЕЛЬФИНОВ. Теперь направляйся влево и найдешь Глиф и касатку. Поговори с касаткой и коснись Глифа. Потом отправляйся обратно и ищи Глифовый Барьер. Он находится ниже дельфинов. Воспользуйся Гидролокатором, чтобы очистить себе путь, затем направляйся вниз и вправо. Там найдешь выход в Открытый Океан.

ОТКРЫТЫЙ ОКЕАН

Оставайся в самом низу экрана и плыви быстро вправо, используя свой заряд, чтобы уничтожать АКУЛ, встречающихся на твоем пути. Поднимись к поверхности, чтобы глотнуть воздуха, затем возвращайся обратно вниз и продолжай свой путь. Тебе потребуется приблизительно минута, чтобы на полной скорости добраться до начала Зоны Льда.

ЗОНА ЛЬДА

Фантастическая графика будет наградой тому, кто сумел добраться до этого уровня. Берегись ОГРОМНЫХ КРАБОЧУДИЩ. Они умеют убивать и могут причинить немало вреда.

На этом уровне только ДВА ГЛИФА. Чтобы найти первый, прыгни влево и вверх, прямо на лед - ты начнешь скользить влево. Перепрыгни первую полынью и ныряй в следующую. Плыви вниз и влево: там найдешь Глиф, затем возвращайся обратно к открытой воде. Прыгай влево и вверх и скользи к следующей полынье. Поешь рыбы, чтобы восстановить силы, затем прыгай вправо и вверх. Скользи по льду направо до упора, затем плыви вниз и влево

- прямо к Глифовому Барьеру. Пусти в дело Гидролокатор и ныряй в тоннель. Ты попадешь в Опасные Воды.

ОПАСНЫЕ ВОДЫ

Прыгай на лед и скользи влево к полынье, затем плыви вниз, к Глифу. Тебе придется миновать несколько групп ДВИЖУЩИХСЯ ЛЬДИН. Не попадай в пространство между льдинами - они могут раздавить тебя.

Коснись Глифа и плыви обратно к полынье. Скользи по льду налево и найдешь небольшой косяк рыб. Закуси ими и прыгай обратно на лед. Скользи по нему вправо до последней полыньи, затем ныряй вниз и плыви до открытого пространства, где плавают льдины. Поднимайся наверх сквозь льдины, Гидролокатором вскрой Глифовый Барьер, и поднимайся вверх - ко входу в Холодные Воды.

ХОЛОДНЫЕ ВОДЫ

Плыви вниз, налево и затем вверх, в узкий тоннель с сильным течением. Плыви против течения и прыгай влево и вверх на лед. Скользи по нему влево, пока не найдешь Глиф, потом скользи обратно, вправо. Перепрыгни через полынью, потом через три острых выступа, и падай в следующую полынью. Плыви вниз к Глифовому Барьеру и облучи его своим Гидролокатором. Отсюда совсем немного до Большой Воды. Чтобы найти наиболее подходящий выход, скользи по льду до крайней правой полыньи.

ОСТРОВНАЯ ЗОНА

Это не очень сложный уровень, он просто очень обширный, и здесь очень трудно находить Глифы. Пользуйся почаще КАРТОЙ, чтобы не запутаться. Обрати внимание на СТРЕЛКУ НА КАРТЕ, которая указывает проход к Глубинным Водам.

ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ

Плыви вниз сквозь сеть тоннелей и найдешь ОГРОМНОЕ СУЩЕСТВО, ПОХОЖЕЕ НА КРУТЯЩИЙСЯ ШАР, которое называется Астеритом. Оно пошлет тебя в Атлантиду (сюжет усложняется'). Чтобы выбраться из среды обитания Астерита. направляйся влево и продолжай двигаться, пока не окажешься в Мраморном Море.

МРАМОРНОЕ МОРЕ

Воспользуйся зарядом, чтобы прорваться через ЖЕЛТЫЕ ЦЕПИ. Облучи Гидролокатором СТАТУЮ, и на несколько секунд станешь непобедимым. По истечении этих секунд у тебя будет полный запас сил и воздуха. Спокойней!

На Кольцо звезд можешь внимания не обращать, если, конечно, не захочешь уничтожить КРИСТАЛЛЫ, снующие вверх-вниз в тоннеле.

БИБЛИОТЕКА

На этом уровне множество Глифов, в которых содержится информация, оставленная атлантами. Облучи Гидролокатором все глифы, чтобы узнать, кто похитил твою стаю и почему атланты оставили город.

Чуть позже на этом уровне тебе придется двигать предметы через несколько препятствий. Подплыви к камню снизу и тихонько поднимайся наверх, удерживая кирпич на носу. Плыви вверх, пока камень не соскользнет вправо. Чтобы перетащить его через препятствие, используй заряд.

ГЛУБИННЫЙ ГОРОД

Прежде чем начать путешествие по этому уровню, тебе необходимо перепрыгнуть через ОГРОМНУЮ СТЕНУ СПРАВА. Воспользуйся клавишей С, чтобы развить скорость; а прежде чем выскочить из воды, нажми В, чтобы обеспечить еще большее ускорение. Если ты преодолел стену, то весь остальной путь на этом уровне не представляет сложности. Не забывай облучать Гидролокатором статуи, которые дают тебе непобедимость.

ГОРОД ВЕЧНОСТИ

ЧЕРЕЗ ЭТОТ ГОРОД ЕСТЬ ДВА ПУТИ: длинный и короткой. Первый путь не представляет никакого интереса, за исключением нескольких почти невыполнимых прыжков. Мы советуем выбрать короткий путь. Начни прохождение этого уровня с путешествия по тоннелю.

Двигайся по нему пока не увидишь другой тоннель, уходящий вверх и вправо. Плыви по нему вверх и облучи статую Гидролокатором, затем отправляйся назад и попадешь в большую камеру (которая была заблокирована стеной, пока ты не облучил Гидролокатором статую).

Вплывай в круг и будешь телепортирован в новое и удивительное место.

Плыви вверх и облучи обе стороны странного механизма. Твой луч включит машину, и она отправит тебя на Пляж Юрского периода.

ПЛЯЖ ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Плыви влево, к Глифу, и облучи его Гидролокатором, чтобы узнать новую песню. Подпрыгни в воздух и спой песню, чтобы позвать ПТЕРАНОДОНА.

Продолжай подпрыгивать, пока птеранодон не появится и не схватит тебя. Он отнесет тебя к следующему этапу этого уровня.

Плыви вниз к кратерам вулканов, и ищи те, из которых поднимаются ПУЗЫРЬКИ. За ними находятся потайные ходы. Сначала отправляйся в кратер справа и найдешь там Глиф. Потом проникни в ТОННЕЛЬ слева. С этого момента проблем у тебя больше не будет.

ПРУД ПТЕРАНОДОНОВ

Прыгай влево через остров, облучи Гидролокатором Глиф, затем набери воздух и включи Гидролокатор, чтобы позвать птеранодона. Он отнесет тебя влево. Дальше легко. ГЛИФ спрятан в кратере. Спустись на дно тоннеля (пользуйся картой!) и найдешь его. Там еще есть Глиф. которого тебе надо коснуться (чтобы потом пройти через Глифовый Барьер, воспользовавшись гидролокатором) который нужно облучить гидролокатором.

РОДНОЙ ПЛЯЖ

Здесь есть еще один спрятанный Глиф, на этот раз - за стеной. Воспользуйся картой, чтобы найти его. В остальном - ничего сложно здесь нет.

КРУЖОК ТРИЛОБИТОВ

Перепрыгивай остров и плыви вниз к морскому коньку. Атакуй его, потом быстро плыви обратно, чтобы избежать столкновения с маленькими морскими коньками, которыми он будет плеваться в тебя. Но его можно и не атаковать: просто проплыви над его головой, потом воспользуйся Гидролокатором и коснись Глифа.

Выход из этого уровня находится в воздухе. Прыгай в воздух и буквально влетишь в следующий уровень: Темные воды.

ТЕМНЫЕ ВОДЫ

На этом уровне находится очень важный ГЛИФ, ДАРУЮЩИЙ НЕПОБЕДИМОСТЬ. Найди его и пользуйся им почаще.

Тебе не нужно облучать Гидролокатором первый из Глифовых Барьеров, стоящих между тобой и Астеритом. Просто плыви через узкий тоннель над двумя острыми выступами и пробирайся влево и вниз, к Глифу, который даст тебе возможность пройти сквозь второй Барьер. Воздействуй на него Гидролокатором, потом плыви вверх и через стену в камеру ЗЛОГО АСТЕРИТА.

Чтобы убить Астерита, используй свой заряд на ЧЕТЫРЕХ ШАРАХ ОДНОГО ЦВЕТА. Держись по левую сторону от Астерита и двигайся вверх-вниз, чтобы не попасть под его электрический луч. Одна попытка - четыре шара. Тебе надо столкнуть четыре одноцветных шара подряд. Например, если ты столкнешь 3 коричневых, а затем - зеленый, то далее тебе надо будет столкнуть еще 4 зеленых. Уничтожишь Астерита и окажешься на следующем уровне.

ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ

Плыви вниз к Астериту, и КОСНИСЬ МЕРЦАЮЩЕГО ШАРА, чтобы восстановить энергию.

Плыви влево, чтобы выбраться из камеры, и продолжай плыть в этом направлении к Городу Вечности.

ГОРОД ВЕЧНОСТИ

Вспомни, что ты здесь уже был, поэтому плыви к машине времени и воспользуйся ею, чтобы вернуться к началу игры. Прыгай высоко в воздух и тебя затянет в вихревой корабль.

ТРУБА

Этот уровень короткий, но сложный. Здесь много ЭЛЕКТРИЧЕСКИХ ЛУЧЕЙ И БАРЬЕРОВ, которых надо избегать. Барьеры наносят больше вреда, чем лучи. но их нетрудно разрушать, используя электрический заряд. Хотя. лучше, конечно, уклоняться от них. Гидролокатор используй для уничтожения плавающего мусора.

Секрет выживания в Трубе заключается в том. что необходимо дождаться того момента, когда барьеры перестанут появляться на экране. Как только это произошло, ты можешь смело отправляться к правой поверхности Трубы и плыть к концу уровня.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАШИНУ

Быстро облучай Гидролокатором ЧУЖИХ. Целься им в головы. Если ты попадешь в тело Чужого, его голова все равно будет преследовать тебя.

Держись центра экрана и жди, когда обстановка вокруг станет благоприятной, а затем действуй. В конце уровня есть несколько проходов, кончающихся тупиками, так что не торопись плыть туда.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Включай Гидролокатор сразу, как начал падать в шахту, чтобы уничтожить ЧУЖОГО на ее дне. Плыви вправо и вниз, потом ЦЕЛЬСЯ В ГЛАЗ САМКИ ЧУЖИХ. Когда ты попадешь самке в глаз, она начнет отплевываться пулями, так что держись как можно выше, чтобы их избежать. Самка также может двигаться влево и вправо. Когда она приблизится к одной из стен камеры, плыви на противоположную и стреляй в ее второй глаз. На каждый глаз требуется по семь попаданий.

Потом НАЧИНАЙ ТАРАНИТЬ САМКУ В ЧЕЛЮСТЬ. Не используй заряд, когда самка засасывает ртом воду, в противном случае, ты - труп. После того как ты четырежды ударил в челюсть, она раскалывается и под ней оказывается другая. Протаранив вторую челюсть четыре раза, ты увидишь третью! На нее потребуется три твоих удара. Но не останавливайся. Продолжай таранить самку чужих до тех пор, пока она не начнет взрываться. Ты выиграл! Финальная заставка откровенно слабая: несколько сцен встречи Экко со своими друзьями и тигры с именами создателей игры.

Ecco 2:the Tides of Time (Dolphin 2)

Если вы благополучно преодолели все препятствия в первой части Экко, не думайте , что ваши приключения закончились. Во второй части вас ждут не менее сложные и увлекательные подводные лабиринты. Как и в первой части, вам придётся изрядно потрудиться, чтобы, преодолев множество опасностей, спасти вновь похищенную семью, затерявшуюся в бесконечных просторах вселенной. В игре вам встретятся рифы и подводные скалы, затонувшие города и корабли, канувшие в вечность, хранящие воспоминания о далёком прошлом. В тёмных лабиринтах бескрайнего океанского простора притаились прожорливые акулы и великаны-киты, пугливые рыбёшки и коварные ядовитые медузы, скаты и осьминоги. Вы не только встретитесь с рыбами и животными, но и сможете попробовать себя в их роли. На нескольких этапах встречаются волшебные кристаллы. С их помощью можно превратиться в чайку и перелететь через самую высокую скалу (остерегайтесь орлов), которая дельфину просто не доступна. Превращение в акулу поможет вам одолеть прожорливых хищников,

оставаясь среди них незамеченным. Яд медуз вам не повредит, если стать летающих дельфинов, на одной из них. Правда, друзья- дельфины будут мешать, стреляя ультразвуком, не зная, что вы - смелый Экко и пытаетесь спасти их от страшной участи, постигшей его многострадальную семью. Этапы игры очень динамичны и разнообразны по поставленным перед дельфином задачам. Например, на одном из этапов Экко должен найти пять потерявшихся в океане детёнышей касатки и привести их к матери. В благодарность один из них покажет выход. На другом уровне самостоятельно найти выход невозможно, нужно следовать за двумя дельфинами, которые лучше ориентируются в водном пространстве. Кроме того, в ходе игры Экко побывает не только в родной стихии, судьба забросит его в небо, где он встретит другую планету и даже на космический корабль. Программисты Экко 2 постарались, чтобы вы не заскучали, управляя благородным и умным дельфином.

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ↑, если дельфин повёрнут направо, и джойстик →, если дельфин повёрнут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код A, B,C, B, C, A, C, A, B. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, её темп, любой этап и множество других полезных вещей.

Пароли:

CRYSTAL SPRINGS -	UEPMCVEB	FAULT ZONE -	OZUNSKZA
TWO TIDES -	KDKINTVA	SKY WAY -	SZXHCLDB
SKY TIDES -	OZWIDLDB	TUBE OF MEDUSA -	QSJRYHZA
SKY LANDS -	MULXRXEB	FIN TO FEATHER -	YCPAWEXA
EAGLE'S BAY -	YCJPDNDB	ASTERITE'S CAVE -	AOJRDZWA
FOUR ISLAND -	UOYURFDB	SEA OF DARKNESS -	UQZWIIAB
VENT OF MEDUSA -	MMVSOPBB	GATE WAY -	KDCGTAHB
BIG WATER -	QQCQRDRA	DEEP RIDGE -	UXQWJIZD
THE HUNGRY ONES -	WBQHMUE	SECRET CAVE -	CHGTEYZE
LUNAR BAY -	QYSMHZZE	BLACK CLOUDS -	CLOCVFZE
GRAVITOR BOX -	UIXBGWXE	GLOBE HOLDER -	SBFPWWJE
DARK SEA -	MXURVMLA	VORTEX QUEEN -	OKIMTBPA
EPILOGUE -	CEWSXKPA	HOME BAY -	CSNCMRUA
CITY OF FOREVER -	WSSXZKVA	FISH CITY -	SGTDYSPA

Восстановление здоровья: HCBT - LAEW.
Защита от раковин с шипами: ALZA - JASY.
Защита от медуз: ALZA - JA7L.
Сонар действует на все 360 градусов: A4KT - 2A38.
Старт на Vortex Queen: FZOA - TAGY.
Бесконечный запас воздуха: AKZA - TA7A.

Ecco Junior

Игра для одного или двух игроков.

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROS
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JNO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

El Viento

Магия:
Для того , чтобы получить заклинание сделай паузу в игре, нажми ↑, ↑, →, ↓ и кнопку C. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получишь все четыре заклинания.

Тест цвета:
При появлении логотипа разработчика нажми одновременно A, B, C и START. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:
Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать START, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, A. После этого нажми любую клавишу.

Выбор уровня:
Просто нажми ↑, ↑, →, ↓, B.

Elemental Master

Очень добротно сделанный боевик. Особенно он хорош в версии для Mega Drive II. Любители динамичного, жесткого действия получат истинное удовольствие.

Escape from Mars Starring Taz

Пароль:
На экране с фирменной заставкой нажмите и удерживайте на первом джойстике A+B, на втором - B+C до тех пор, пока не услышите рычание. Потом запускайте игру. Когда поставите иру в режим паузы, нажмите A, при этом появится скрытое меню. В нем можно выбрать уровень игры, восстановить свою энергию или включить режим индикации карты.

ESPN Baseball Tonight

Бейсбол в течение всей игры.

ESPN National Hockey Night

Игра - имитатор хоккея.
Четыре дополнительные команды: на экране опций нажми ↑, →, C, A, B, B.
Игра в пинг - понг: на экране опций нажми B, C, C, C, ↑, ↓ или A, C, B, ↑, →, ↑.

ESPN Speed World

Обычно в имитаторах гонок на спортивных автомобилях Ваша задача сводится к нарезанию кругов по выбранной трассе. В этой игре соперниками будут 23 управляемых компьютером автомобиля, которые желают размазать Вас по ограждениям трассы как можно более ровным слоем или, на худой конец, организовать Вам герметично закрытую коробочку. Чтобы победить в гонке, придется изрядно потолкаться.

Eternal Champions

Эта игра - из жанра боевых единоборств, где девять лучших бойцов из разных временных эпох сражаются за звание Вечного чемпиона.

Управление:
A - быстрый удар ногой;
B - проникающий удар ногой;
C - удар ногой колесом;
X - прямой удар рукой;
Y - колющий удар рукой;
Z - удар с размаха.
Быстрое восстановление внутренней силы: RGZT - L6XA.
Неограниченная энергия для игрока 1: FFABE - F0068.
Неограниченная энергия для игрока 2: FFAAB - B0068.
Коронный удар любого бойца: A + B + C.
Несколько коронных ударов: X + Y + Z.

European Club Soccer

Игра - имитатор футбольного кубкового турнира.
Мощный удар:
Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.
Игра без проигрыша:
Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча Вам не будет засчитано поражение.
Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing

Пароли:
С помощью этого "кошмарного " кода ты наденешь на себя перчатки странного зелёного боксёра с максимальной силой удара. Когда появится заставка, выбери режим " Career", затем - " New Cfreer". Назови своего боксёра "The Beast". Нажми START - и пошла потеха.

Лёгкая победа:
Хотя твой боксёр и крепок, но он может выиграть, даже без боя. После того , как ты выбрал его, подожди, пока толпа не начнёт приветствовать своего кумира, а твой боксёр не поднимет руку в начале раунда. Камера начнёт обозревать ринг; дождись, когда она не будет смотреть ни на одного из боксёров, затем нажми START, и бой не состоится. Но на экране результатов ты обнаружишь ,что победил. Недостаток этого метода - он уменьшает энергию, и поэтому тебе придётся восстановить её перед следующим боем.

Ex-Mutant

Скрытое меню:
Выберите режим OPTIONS и установите следующие параметры: MUSIC - 05; SOUND - 21. Выделите EXIT, нажмите и удерживайте A, B, C. Затем нажмите START. Появится скрытое меню.

Ex-Ranza (Ranger X)

Секретный уровень:
Выберите режим OPTIONS и быстро нажмите комбинацию A, B, C. Услышите звук и выберите уровень EASY . Можно начать игру на секретном уровне.

Exo Squad (The)

Пароли:

Уровень 2 : KETNAMLG
Уровень 3 : PROMBEUU
Уровень 4 : ITMALGNL
Уровень 5 : SVLROAKA
Уровень 6 : ZIUJKCHT
Уровень 7 : TZKAISAO
Уровень 8 : AEEBIAJL
Уровень 9 : TSAOTTCY
Уровень 10 : IALKTAIA
Уровень 11 : SZAINBH
Full Demo: REVOEMA
Уровень 12 : ZADMIAOM
Уровень 13 : TGAINRKI
Уровень 14 : AYRNCDIN
Уровень 15 : GATTSVTT
Уровень 16 : YBFCEAUA
Уровень 17 : AEOILNNY
Уровень 18 : GMLCAMOA
Уровень 19 : YUYUSIHD
Уровень 20 : ATTSVNAN
Уровень 21 : MAOTAANY

F - 1 Grand Prix

Цель игры - победа в автогонках Формулы 1.

Старт в команде McClarion на British Grand Prix:
NABCTPHSNGKTIXBDDEGMHUJOKLMTFJHOILKLLONVORQXLQMW

F-15 Strike Eagle

Игра - имитатор управления боевым истребителем.

Пароли уровней:
2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI
Пароль для начала игры в звании генерала: *CBMLT0K2G8.*

F-15 Strike Eagle 2

Неограниченное количество горючего и оружия:
В OPTIONS выбери SEE CREDITS и нажми ↑, ↑, ↓, →, ↑, →, ↓, ↑, ↑.
Должен раздаться звук трубы.

Коды уровней:

IGBIQ 12K3I
HD646MPBBF
ULS23LCLDM
TRGLBRIE4P
MQISALMMOQ
263KNCBHN6
HV9FPVPFVT
NGC6G36SO1
JOKMG3LVJR

Код последнего уровня: HKUMU7DDGN

F-22 Interceptor

Это один из самых реалистичных симуляторов самолётов из всех коммерческих игровых программ. Игра была создана под руководством технических консультантов ВВС США. В этой игре вы- пилот перехватчика, проводите различные боевые операции в США, Корее, Иране, России. Ваши миссии в основном предполагают атаки на наземные цели: здания,

военные базы и сооружения, склады. А воздушный бой - только как оборона. Сражаться в воздухе вам придётся в основном с МИГами. В вашем арсенале пулемёт и несколько типов ракет : обычные, противотанковые, ракеты-перехватчики и ракеты для поражения целей на большой высоте. Также на вашей приборной доске расположен радар, где с левой стороны обозначена цель вашей миссии, а с правой - её технические характеристики.

Как и любой стоящий авиасимулятор, F22 имеет несколько точек обзора:

↓ + START - вид на близлежащие цели ;

↑ + START - вид назад.

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки B и C.

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGL.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	
Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK	
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI	
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N	
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU	
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN	
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47		
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN		
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL		
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL			
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E			
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0			
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI			

F - 117 Night Storm

Игра представляет собой имитатор боевого секретного самолета-штурмовика. Вам предстоит выполнить на нем более 30 сложных заданий. Игра предусматривает два режима:

CAMPAIGN - основная игра с воздушными боями и бомбометаниями;

ARCADE - режим для отработки навыков по управлению самолетом и системами оружия, кроме того режим содержит задания на уничтожение отдельных целей.

Управление:

A - выбор оружия;

B - начало бомбометания;

C - огонь.

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

Face of the Enemy

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Боевик.

Террористы, во главе с чёрным полковником Брейком захватили тихоокеанскую базу - остров и оттуда грозятся уничтожить мир ядерным ударом.

Никто кроме бывшего спецназовца Макса не в силах остановить безумного Брейка. Вы будете управлять героем на суше, в воздухе, в океане.

Faery Tale Adventure (The)

Получение многих полезных предметов:

Когда доберёшься до сундучка с сокровищами, запишись непосредственно перед тем , как его открыть. Затем открой сундук и достань всё, что в нём лежит. Снова запишись. Когда же ты "разморозишься" , то увидишь, что снова стоишь перед сундуком, и он снова полон. Повторяй эту процедуру, пока не наберёшь из каждого сундучка столько предметов, сколько тебе надо.

Суперпароль:

Используя этот пароль, ты начнёшь игру в таверне " Тамбрис" с множеством полезных предметов и боевым мечом: BJ22JZ EHZXWR KXF8HE 896A77 T7FG43 J7KRE7.

Family Feud

Электронная викторина для всей семьи со знанием английского языка.

Fantasia

Игра для одного игрока с Микки Маусом в главной роли.

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подожди, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдёт до ступеней. Прыгни на неё, и перед тобой появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановись перед тенью, войди в неё, и попадёшь в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня ты доберёшься до ряда платформ, на которых изображён символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв её, иди дальше, пока не достигнешь сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, ты снова окажешься в начале уровня. Повторяй процедуру, каждый раз беря ноту, пока у тебя не наберётся девять жизней. На уровне "Мир Земли" ты можешь собрать ещё несколько дополнительных жизней. Двигайся вперёд, пока не доберёшься до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгни на первую платформу и возьми ноту. Двигайся дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдёшь ещё одну ноту. Возьми третью ноту перед тем, как достигнешь Феи, но до Феи не дотрагивайся. Вместо этого позволь себе умереть и снова пройди

через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне " Мир Пустыни".

Сбор полезных предметов:

Тебе всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в "Мире Воздуха" ты можешь выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

Fantastic Dizzy (Fantastic Adventures of Dizzy)

Удивительное путешествие яйца Диззи. Это типичная «ходилка». Подойдите к предмету и нажмите B. Дальнейшее увидите сами.

Faria

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Ролевая игра о борьбе храброго воина за освобождении земли Фаргии от злобного Колдуна.

Fastest One

Неуязвимость в чемпионате мира: выбери имя HAPPY NEW YEAR.

Изменение обзора на экране: в режиме TEST на экране выбора команды нажми и удерживай кнопки и+B+START.

Fatal Fury

Игра - поединок для одного или двух игроков. Можно играть против компьютера, друг против друга или вдвоем против компьютера.

Управление:

A - удар рукой;
B - удар ногой;
C + → - бросок;
↑ - прыжок;
↓ - пригнуться.

Увеличение количества продолжений:

Нажми и удерживай ↑ на экране CONTINUE. Затем нажмите A, B, C.

Выбор соперника:

Нажми и держи кнопку C, когда выбираешь ONE PLAYER vs COMPUTER.

Неограниченное время:

На экране OPTIONS выбери опцию TIME. Нажми и удерживай A , затем ↑. Установи счётчик на значение "00".

Fatal Fury 2

Игра - поединок для одного или двух игроков.

Управление:

A - удар ногой;
B - сильный удар ногой;
C - удар ногой с разворотом;
X - удар рукой;
Y - сильный удар рукой;
Z - сверхсильный удар рукой.

Экстра продолжение:
После окончания игры и появления экрана продолжения , одновременно нажми ↑, A, B. Затем, удерживая эти кнопки нажмите C.

Играть как босс:
Начни игру в режиме "1P GAME". После появления экрана выбора персонажей установи курсор на любом бойце. Нажми ↓ и START.

Fatal Labyrinth

Игра - приключение для одного игрока.

Дополнительное вооружение: в режиме опций выберите значок оружия и сбросьте то оружие, которое сейчас используете. Вместо него у вас появится самое мощное оружие - Punch.

Fatal Rewind
(см.Labyrinth of Death)

Ferios

Дополнительные очки:
Начни игру. Когда на экране появится "Chapter 1: Devil in Diros", нажми кнопки в следующей последовательности : C, A, B, A, C, A, B, A.

Ferrari Grand Prix Challenge

Игра - имитатор гонок на машинах класса "Формула -1" для одного или двух игроков.

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

Fester's Quest
(план выпуска 4 кв. 1999 г.)
Приключенческая игра о борьбе Фестера с инопланетными существами, решившими завоевать Землю.

Fever Pitch Soccer

Игра - имитатор футбольных турниров.

Пароли некоторых команд:

Scotland	WBBHV+LCDGWL6	Mexico	WBBHVJLZU8BX4
Austria	WBBHV+LKBHBUB	Brazil	WBBHVJL4VBL64
Eire	WBBHV+LPBJM44	Cameroon	WBBHVBLNXTMNL
Russia	WBBHV+L+BKVDQ	Zambia	WBBHVBLZVWC6G

Denmark	WBB9V+LMXQMX2	Ivory	WBBHVBL5XVVX
Sweden	WBB9V+LMXQM2X	ran	WBBBBBBGBCIUX
Germany	WBB9V+ LRXZV62	Uae	WBBBBBLBBDBUB
All Stars	WBB9V+LY1C6S	Australia	WBBBBBLMUGMNC
Ecuador	WBBHVJLGV4VVB	Japan	WBBBBBLRVHVX4
Costa Rica	WBBHVJLBV1MLN	South Korea	WBBBVBLIXJC6Z
USA	WBBHVJLLVST4N	Tunisia	WBBBVBLNXNLL8
Columbia	WBBHVJLQV6CD8	Ghana	WBBBVISXPWVZ
Uruguay	WBBHVJLVV7BN8	Egypt	WBBHVBLCDRB4G
Morocco	WBBHVBLHDSBDN		

Fido Dido

(см. Cool Spot 2)

Игра про странствия Кул Спота.

FIFA 98
FIFA 99

Продолжение серии симуляторов футбола с новыми командами и новыми игроками.

FIFA International Soccer

Это прекрасный имитатор игры в футбол. Играть можно как вдвоём - друг против друга, так и одному против компьютера. Игра предоставляет несколько возможностей: или вы участвуете в товарищеской игре, или в турнире с шестнадцатью командами. Если у вас есть возможность играть вдвоём, вы можете тренироваться, играя против вашего партнёра, или взять его в свою команду. Тогда вы вместе будете играть против команды, управляемой компьютером.

После каждого выигранного матча даётся пароль, который даёт возможность не играть уже сыгранные матчи. Сначала вы играете против самой слабой команды и к концу турнира сразитесь с сильным противником. Начинающие игроки могут пользоваться вратарём, который управляется компьютером. Этот вратарь пропускает голы из некоторых положений. Если вратарём управляете вы сами, то противники оказываются в значительно более сложной ситуации, так как вы самостоятельно реагируете на события в штрафной площадке.

Управление:.

Начало игры (центр поля)
ABC - удар по мячу.

Без мяча

A - подкат/игра головой;
B - выделяет ближайшего к мячу игрока;
C - ускорение и борьба за мяч;
B+C - борьба плечом , подкат.

С мячом

B+ стрелка в обратном направлении вашего движения - пас назад пяткой;
Держать A - свеча;
Держать B - пас;
Держать C - удар;
B + C - пас в одно касание;

Мяч в воздухе

A - удар головой;

B - удар через себя;
C - удар по мячу с лёта .

Вратарь
A , B - пас мяча защитнику;
B - прыжок за мячом;
C - выбор места приземления мяча;

Пенальти
B - менять игрока, бьющего пенальти.

Свободный удар:
A - розыгыш мяча;
B - замена игрока, производящего удар;

Экран установок:
LANGUAGE - Выбор языка общения.
EXHIBITION - Играть одну товарищескую встречу.
TOURNAMENT MODE - Выбор количества команд для проведения турнира.
PLAYOFF MODE - Пропуск основного турнира.
LEAGUE MODE - Выбор количества команд для участия в Чемпионате.
RESTORE - Продолжение турнира/лиги /финала.
DEMO MODE - Просмотр игры любых двух команд.

Пароли:

ALL STARTS vs POLAND	X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND	XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY	32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN	O*MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY	09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP.	ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY	XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM	Z*MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN	ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA	X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL	X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA	2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP.	2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK	2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL	WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL	28XWW86*
HOLLAND vs SWEDEN	OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND	YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY	1BYW1618
ISRAEL vs CHINA	WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP.	23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY	WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA	29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY	3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND	Z5SB761O
MOROCCO vs GERMANY	WO*W8625
NEW ZELAND vs NORWAY	2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL	21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY	1MYXB9JO
POLAND vs CANADA	2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND	3D9XD828
QATAR vs GERMANY	1O2XF9N*

REP. IRELAND vs DENMARK	Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA	3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY	2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY	ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL	3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND	2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE	OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND	Y*8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND	2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND	28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP.	YVNCT9J7
WALES vs U. S. A.	2R6XV7H7

FIFA Soccer'95

Включи игру, войди в OPTIONS и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышишь звуковой сигнал, значит код воспринят. Начни игру и войди в CONTROL. Нажми кнопку A, и появится CHEAT. Далее используй следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены: C, C, C, B, A, A, A, B.
"Хитрый" мяч: B, A, C, B, C, C.
Сумасшедший мяч: C, A, B, C, C, B, A, C.
Команда - мечта : A, A, B, B, C, C, A, A.
Супервратарь: A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.
Суперполузащитник: A, A, A, A, A, B, C.
Суперзащита: B, B, B, B, B, C, B.

FIFA Soccer'96

Очередной футбольный имитатор. Отличается от предшественников тем, что управление мячом стало более гладким. Каждый игрок команды обладает теперь своим оригинальным мастерством, причём чем выше этот показатель, тем свободнее он обращается с мячом. Вы также можете создать свою собственную команду, продавать игроков и менять их, менять стратегию игры, тип поля и погоду и многое другое. Если у вашего игрока что-то не получается. Вы можете потренировать его.

Управление:
B - пас-удар ;
A - отбор мяча ;
C - выбор опций ;
X - резкий поворот назад ;
Y - подготовка к удару головой по мячу ;
Z - ускорение ;
B+C - сбивание с ног соперника.

Пароли:
В экране опций выделите ACTION. При правильном наборе раздастся звуковой сигнал .
C, C, C, B, A, A, A, B - стенка ;
B, A, C, B, C, C - кручёный мяч ;
C, A, B, C, C, B, A, C - очень сильный мяч ;
A, A, B, B, C, C, A - суперсила ;
A, A, A, A, A, B, B, B, B, B - суператака ;
B, A, B, B, B, B, B, B, B, B - супервратарь ;
A, A, A, A, A, B, C - суперзащита ;
B, B, B, B, B, C, B - промах пенальти.

FIFA Soccer'97

Очередной футбольный имитатор.

Управление:
A - подкат,
B - определение игрока ближайшего к мячу,
C - пас.

Основное меню игры:
Friendly - товарищеские встречи,
Leagues - игры на первенство лиги ,
Tournaments - турнир (соревнование)
Playoffs - Финальная серия игр
Practice - Тренировка
Options - Функции
Credits - Сведения о программистах.
Вход в подменю - C.
Outdoor - на стадионе, Indoor - в зале.
Coverage - определение игрокам зоны контроля (защитникам, полузащитникам и нападающим).
Stradegy - стратегия игры (от обороны, все в обороне, все в нападении, Ставка на далеко выбитый мяч).
Formation - структура команды.
Starting Lineup - определение состава команды (пофамильно с учётом скоростных, игровых, других параметров).
В строке " практика" можно потренироваться в подаче угловых, розыгрыше стандартных положений, пробитии пенальти

Fighting Masters

Наиболее простой уровень:
Вызови режим OPTIONS . Выбери самый простой уровень и количество продолжений 5. Потом переключись на выбор музыки и послушай 8C, потом 8B, затем 8A. Переключись на выбор звука и прослушай 90. Это даёт тебе возможность доступа на лёгкий уровень.

Выбор противника:
Выбери режим двух игроков. Выбирая первого игрока, установи курсор на полюбившемся тебе монстре и нажми одновременно ↑ и A . Тот же монстр другого цвета станет вторым персонажем.

Final Blow

Удивительный бой боксёров.

Final Fight (CD)

Режим быстрой стрельбы:
Войди в меню Options и выдели EXIT. Нажми и удерживай "A", "B" и "Вправо", и нажми START. Начни игру и увидишь, что все кнопки на твоем пульте снабжены функцией быстрой стрельбы.

Final Zone

Цель игры- уничтожить определенное количество противников на каждом уровне игры.
Оружие в этой игре делится на основное и дополнительное. Основное всегда находится в правой руке, дополнительное - на спине. Оружие на других частях тела только защищает от противника.

Fire Mustang

Цель игры - победить очередных мутантов.
Коды вводятся на титульном экране.
Дополнительная жизнь: зажав ↑ + C, нажмите START.
Полная энергия: зажав → + A, нажмите START.

Fire Shark

Игра - воздушные бои.

Выбор уровня игры:
после заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите A, C, ↑, START и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:
полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

Flashback

Введение
Главный герой игры чрезвычайно подвижен, этим он напоминает героя из «Prince Of Percia», но сама игра больше похожа на «Another World», только покруче будет. Создатели игры, видимо, ярые поклонники фильмов с Арнольдом Шварцнеггером - в «Обратном кадре» есть явные заимствования из них. Тебе стирают память, но ты успеваешь записать послание самому себе и позже вместе со своей памятью заносишь ее обратно в свой мозг («Вспомнить все»). На одном из этапов ты рискуешь своей жизнью в шоу-игре будущего («Бегущий человек»). А один из твоих врагов похож на киборга Т-1000 («Терминатор-2»). Несмотря на банальный сюжет, это вполне стоящая игра. Она состоит из семи этапов, у каждого из которых есть свой пароль.

Стратегия
Чтобы выжить в этой игре, тебе необходимо в совершенстве ОВЛАДЕТЬ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ. Потренируйся в разнообразных прыжках, пока не научишься выполнять их с легкостью. Тебе придется двигаться на последних этапах очень быстро, и у тебя не будет времени на раздумья.

Есть четыре вида прыжков. ПРЫЖОК ВВЕРХ – нажатие клавиши ↑ на пульте. Если держать ↑, ты сможешь взобраться на уступ, который выше. Можно ПРЫГНУТЬ НА ДВА ШАГА ВПЕРЕД - нажми и держи клавишу A и нажми ↑. Это пригодится, когда будешь прыгать с уступа на уступ или перепрыгивать мины. Чтобы совершить БОЛЬШОЙ ПРЫЖОК, необходимо пробежать несколько шагов, затем нажать ↑. Последний прыжок самый сложный: если есть возможность пробежать по крайней мере четыре шага, беги и ПРЫГАЙ НА УСТУП ВЫШЕ. Для этого не отпускай клавишу A и нажми на пульте клавишу направления, в котором хочешь бежать, затем отпусти ее, но клавишу A продолжай держать. Если ты ухватился за уступ, ты можешь висеть на нем сколь угодно долго, пока не отпустишь клавишу A. Чтобы забраться на него, нажми ↑, а чтобы упасть вниз, просто отпусти клавишу A.

Чтобы воспользоваться предметом, ты должен выбрать его в своем каталоге (вызывается нажатием клавиши «Start»), потом нажать клавишу B. На втором этапе ты добавишь к своему боевому арсеналу СИЛОВОЕ ПОЛЕ (FORCE FIELD). Пока ты не пользуешься другими предметами, держи силовое поле включенным, так тебе не придется прикладывать особых усилий, чтобы задействовать его. Быстро нажав A и B, ты легко включишь силовое поле на время своей стрельбы. Силовое поле появляется только на короткое время, поэтому старайся задействовать его, когда пули летят в тебя.

Более серьезным средством твоей защиты является ЩИТ (SHIELD). Ты владеешь им с самого начала игры и сохраняешь до конца. Он может спасти тебя от четырех попаданий,

прежде чем станет бесполезен (его защитная энергия упадет до нулевой отметки) - тогда следующая пуля оборвет твою жизнь. Но щит не спасает тебя от падений с большой высоты. В случае гибели, тебе придется либо начать этот этап сначала, использовав пароль, либо вернуться к последнему СОХРАНИТЕЛЮ (SAVE PUMP). Поэтому, важно, конечно, чтобы в тебя не попадали, но куда важнее перезаряжать свой щит где только возможно. Для этой цели и предназначены ГЕНЕРАТОРЫ ЭНЕРГИИ (ENERGY GENERATORS), которые есть на каждом из этапов игры. Запоминай их местоположения, чтобы, когда снизится сопротивляемость твоего щита, ты всегда мог вернуться к ним.

Этап 1: Планета Титан

Это прекрасный уровень для получения НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ. Он также идеально подходит для того, чтобы научиться решать головоломки, которые во множестве будут встречаться тебе на протяжении всей игры. Важно запомнить следующее: всегда есть способ, которым можно преодолеть любое препятствие и открыть любую дверь, так что, столкнувшись с какой-либо проблемой, подумай, как те предметы, что есть в твоем каталоге, могут тебе помочь; или хорошенько осмотрись вокруг - ключ к решению проблемы должен быть где-то рядом.

ДРОНО-РОБОТ (DRONE ROBOT) выпускает антенну, которая улавливает твое присутствие и дает роботу сигнал к саморазрушению. Антенна также может стрелять в тебя. Если ты находишься в непосредственной близости от робота, и он взрывается, ты получаешь одну пробоину в своем щите. Два наилучших способа борьбы с роботами заключаются в следующем: либо ты, оставаясь на расстоянии, приседаешь и стреляешь в антенну, когда она поднимется; либо просто проносишься мимо робота на полной скорости.

После первой комнаты отправляйся вниз (ты можешь или спрыгнуть, или, стоя на краю Уступа, развернуться и начать аккуратно спускаться вниз, для чего нужно нажать A и ↓ на пульте). Возьми ГОЛОКУБ (HOLOCUBE), выбери его в своем каталоге (нажми «Start») и включи его (клавиша B). Заберись на верхний уступ первой комнаты. Беги направо (чтобы бежать, держи нажатой клавишу A) в следующую комнату и прыгай через яму (держи нажатой клавишу Вверх, когда выбегаешь из первой комнаты и вбегаешь во вторую). Оказавшись в следующей комнате, прыгай вниз. Еще ниже находятся дверь и охранник. Дверь должна быть открыта. Если же нет, тебе надо вернуться назад и взять голокуб, который потом следует поместить между датчиками двери. Нажми C, чтобы вытащить пистолет (ох, и ловко ты это делаешь), затем шагни с уступа, прицельсь и убей охранника. Иди налево в дверь и прыгай в следующую комнату. Будь готов к тому, что тебя ожидает.

Тебе предстоит встретиться с охранником и двумя дроно-роботами. Прежде чем прыгнуть к ним и вступить с ними в схватку, иди налево, в следующую комнату, встань рядом с левой стеной и нажми клавишу Вверх, чтобы взобраться на уступ. Поднявшись туда, присядь и подними 10 КРЕДИТОК (10 CREDITS). Прыгай вниз и отправляйся в комнату справа. Совершенно необязательно вступать в схватку с дроном, который находится прямо под тобой, тем более что с ним тяжело сражаться на узкой платформе, поэтому прыгай еще ниже и, сбежав по правому уступу, падай на землю. Вытащи пистолет, повернись налево, присядь и убей робота. Спрячь пистолет и беги налево, в следующую комнату. Лезь наверх и достань пистолет.

Иди вправо, чтобы появиться за спиной охранника в следующей комнате. Ты находишься слишком близко к нему, чтобы его застрелить, поэтому вытаскивай пистолет и бей его рукояткой пистолета (клавиша A). Возьми КАРТРИДЖ (CARTRIDGE). Иди налево, в следующую комнату, прыгай вниз, иди направо в следующую комнату и прыгай вниз.

Теперь ты находишься на высоком уступе. Под тобой - охранник. Встань на самый край, повернувшись налево, затем нажми и держи клавишу A и нажимай ↑, чтобы допрыгнуть до маленького уступа напротив. Повернись направо и карабкайся вниз. Достань пистолет, спрыгивай вниз и убивай охранника. Отправляйся направо в следующую комнату. Не дотрагивайся до СВЕТЯЩЕЙСЯ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНЫ, иначе тебе не поздоровится. Заберись на платформу и спустись оттуда с правой стороны. Иди направо в соседнюю комнату. Внимательно осмотри пол. Ты увидишь ВСПОЛОХИ ЭНЕРГИИ, которые убьют тебя, если ты на них наступишь. Встав перед первым, нажми и держи клавишу A, затем нажми ↑, чтобы перепрыгнуть

его. Подъемник точно почувствует твое приближение и опустится вниз. Подпрыгивай и залезай на него. Подойди к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Выбери в каталоге щит, нажми и держи B, чтобы поместить его в генератор. Потом выбери картридж и держи клавишу B нажатой, чтобы поместить его в генератор. Потом беги налево, спрыгивай с подъемника, перепрыгивай через всполохи и иди как можно дальше влево, пока не обнаружишь КАРТРИДЖНЫЙ ЗАМОК (CARTRIDGE LOCK). Воспользуйся картриджем, чтобы открыть его, затем быстро приседай и стреляй, чтобы уничтожить дроно-робота. Иди налево, в соседнюю комнату, спрыгивай на землю и прыгай через всполох энергии. Встань на подъемник в центре комнаты, нажми и держи клавишу A, одновременно нажимая ↑, чтобы подняться на нем.

Иди налево, в соседнюю комнату. Забирайся наверх, потом еще раз наверх, налево и прыгай вниз, там найдешь КАМЕНЬ (STONE). Забирайся обратно на самый верхний уступ и бросай камень вправо. Он включит подъемник у левой стены. Подойди к подъемнику и подними ТЕЛЕПОРТЕР (TELEPORTER). Иди направо и подбери камень. Возвращайся назад и падай вниз, затем спускайся на подъемнике. Наконец-то, СОХРАНИТЕЛЬ! Подойди к левому краю подъемника, спрыгни с него и беги к СОХРАНИТЕЛЮ. И сохраняйся, сохраняйся, сохраняйся!

Помнишь, где находится ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ? Возвращайся к нему (далеко вправо). Поднимись на подъемнике, затем иди налево, в соседнюю комнату, одновременно доставая свой пистолет. Чтобы убить охранника, тебе нужно выстрелить как можно быстрее. Забирайся наверх. Прыгай через яму налево, затем прыгай обратно, чтобы избежать включения сенсора, который опустит подъемник к центральной платформе. Заберись на нее и подойди к ее правому краю - подъемник поедет вниз. Перепрыгни через датчики, чтобы подъемник не поехал обратно наверх. Лезь (или поезжай на подъемнике) наверх и отправляйся в соседнюю комнату. Внизу ты увидишь РАНЕНОГО ЧЕЛОВЕКА. Подойди к нему (чтобы поговорить с ним, нажми A). Дай ему телепортер. Возьми ИДЕНТИФИКАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ (ID CARD). Забирайся обратно наверх и иди к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Подзаряди щит, если необходимо. Затем возвращайся к СОХРАНИТЕЛЮ и сохранись.

Карабкайся вниз, в следующую комнату (или падай вниз - это безопасней!). Вставь идентификационную карточку в ЗАМОК ДЛЯ КАРТЫ (CARD LOCK). Прыгай вниз и стреляй в охранника. Спускайся вниз в следующую комнату, прыгай, потом спускайся еще ниже. Бросай камень как можно дальше вправо, чтобы привлечь внимание охранников, потом прыгай вниз и стреляй в них. При появлении лазерного луча, падай вниз и, сгруппировавшись, катись вправо, чтобы избежать попадания в голову(!). Продолжай катиться в соседнюю комнату до самой стены. Заберись по ней и поговори с человеком.

Ого, здесь куча кредиток! Самое время подобрать несколько. Возвращайся к СОХРАНИТЕЛЮ. Иди направо через комнату и спускайся в соседнюю. Забирайся на центральный уступ, вытаскивай пистолет и падай. Застрели охранников. Воспользуйся ГЕНЕРАТОРОМ ЭНЕРГИИ, чтобы подзарядить щит. Отправляйся направо, взбирайся наверх и нажимай ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ (SWITCH). Перепрыгни через сенсор, чтобы не включить светящуюся зеленую стену. Направляйся вправо в соседнюю комнату и с колена убей дрона-робота. Падай вниз и убей охранника. Подбери КРЕДИТКИ, которые лежат в центре комнаты. Иди в соседнюю. Залезай на центральную платформу и подними КЛЮЧ (KEY). Спрыгни вправо и собери КРЕДИТКИ. Иди направо в соседнюю комнату. Застрели охранника. Залезь наверх к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Осмотрись вокруг и найдешь еще несколько КРЕДИТОК. (У тебя их должно быть уже достаточно!) Отправляйся в левую комнату. Присядь и перекатись через центральный уступ. Не забудь сохраниться. Потом отправляйся вниз и направо. Там ты снова встретишься со стариком. Купи у него РЕМЕНЬ (G-BELT). Надень его и падай в яму. Вот и конец этапа! Пришло время нового пароля.

Этап 2: Новый Вашингтон

Это самый продолжительный этап в игре! Отправляйся направо в соседнюю комнату, повернись влево и карабкайся вниз. Прыгай, потом поднимайся на подъемнике. Поднимись на правый уступ. Отойди как можно дальше вправо, разбегись и беги влево, прыгай и хватайся за уступ наверху (не отпуская клавишу A, нажми в момент прыжка ←) Отправляйся в соседнюю комнату слева и забирайся наверх. Теперь - направо. В следующей комнате тебя

ждет серьезное испытание. Опустившись на колено, стреляй в ДВУХ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОХРАННИКОВ, затем быстро поднимайся и снова стреляй, иначе тебе с ними не справиться. Поговори со своим старым другом ЯНОМ. Присядь на стул. (Прекрасная сцена! Сделано гораздо лучше, чем концовки большинства игр!) Ты получишь СИЛОВОЕ ПОЛЕ. Включи и всегда держи его включенным, если, конечно, больше ничем из каталога не пользуешься. В этом случае единственное, что тебе нужно будет сделать, чтобы создать вокруг себя силовое поле, это нажать клавишу В. На мгновение оно защитит тебя от вражеского огня. Энергия поля не истощается, поэтому ты можешь пользоваться им сколько хочешь.

Иди направо в соседнюю комнату. Подойди прямо к пропасти, повернись налево и карабкайся вниз. Падай, вытаскивай пистолет и стреляй в охранника. Возьми ВЗРЫВАТЕЛЬ (FUSE). Лезь наверх. Разбегись и прыгай влево, хватайся за уступ наверху и залезай на него. Выбери в своем каталоге взрыватель и подведи его к переключателю. Нажми переключатель. Поднимись на подъемнике. Пройди влево и нажми переключатель. Поднимись на подъемнике. По завершении игры остается абсолютно непонятным какие цели преследует этот человек, но каждый раз, встречаясь с тобой, он говорит: «Доброе утро!» Иди налево в следующую комнату и поговори с человеком на ПРОХОДНОМ ПУНКТЕ (CHECKPOINT), чтобы получить КАРТУ (MAP). Включи подъемник и опустись на нем. Чтобы воспользоваться метро, тебе надо встать справа от барьера безопасности и нажать клавишу А, когда появится поезд. Тебя доставят на следующую станцию сабвея. Последовательность станций указана у тебя на карте. Нажми А, когда доберешься до станции «АМЕРИКА».

Отправляйся на подъемнике наверх, потом пересядь на другой, для этого нажми на переключатель, и поднимайся еще выше. Иди как можно дальше направо, чтобы обмануть сенсор, и вызови подъемник. Отправляйся налево в бар и потолкуй с барменом. Потом - направо и поговори с Джеком. А ты еще думал, что 500 кредиток за ремень это слишком круто!

Спускайся обратно в метро и отправляйся в АФРИКУ. Поднимись на двух подъемниках и сверни налево, к АДМИНИСТРАТИВНОМУ ЦЕНТРУ. Поговори с типом, который окажется справа. Поднимись и поговори с окошечками А, С и, наконец, В. С боссом разговаривай вежливо. Отдай ему свою идентификационную карточку, чтобы получить РАЗРЕШЕНИЕ НА РАБОТУ. Потом возвращайся в сабвей и поезжай в ЕВРОПУ.

Поднимись на двух подъемниках и иди налево. Ты можешь сфотографироваться, вставив свою кредитную карточку в щель для монет, но полученные снимки тебе в дальнейшем не понадобятся Пройдя еще немного влево, ты найдешь АГЕНТСТВО ПО НАЙМУ. Побеседуй с мужчиной, потом иди налево к СПИСКУ ПРЕДЛАГАЕМЫХ РАБОТ.

Поручение 1 (доставка пакета): Воспользуйся своим разрешением, чтобы получить работу. Опустись на подъемнике, заряди щит и сохранись. Отправляйся в АЗИЮ.

Поднимись на последний этаж и иди вправо в ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО. Поговори с дамой в будке и получи пакет. Спускайся в сабвей и отправляйся в АФРИКУ. Когда ты появишься на последнем этаже, на тебя набросится охранник. Будь готов к этому. Иди направо, найди агента по туризму и отдай ему пакет. Возвращайся в агентство по найму (Европа) и получи следующее поручение.

Поручение 2 (сопровождение очень важной персоны (ОВП): Предъяви разрешение на работу и прими поручение, потом заряди щит и сохранись. Отправляйся в АФРИКУ и поднимись на подъемнике до ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ 2. Иди налево. Прыгай направо и поднимайся на подъемнике за ОВП. Иди направо в соседнюю комнату. ОВП может уйти, но ты не обращай внимания. Заберись на самый верх справа, потом спрыгивай вниз (таким образом обманешь двери). Иди направо в соседнюю комнату, забирайся наверх, перепрыгни мину. Повисни на правом уступе и падай. Пройди влево через две комнаты, найди ОВП и приведи его к этому месту. Спустись на подъемнике. Заберись на самый верх, затем прыгай вниз и стреляй в охранника. Подними КЛЮЧ (KEY). Перелезь через стену слева и воспользуйся ключом, чтобы открыть ЗАМОК (KEY LOCK). Иди в соседнюю комнату слева и будь готов выстрелить в охранника. Падай вниз и отправляйся в комнату слева. Пройди влево и залезь на верхний уступ. Стоя на нем, быстро стреляй в приближающуюся к тебе сферу. Отпрыгни

вправо и забирайся наверх, чтобы уничтожить вторую сферу. Иди налево и ищи КЛЮЧ, затем спускайся и уходи вправо. Дойдя до запертой на ЗАМОК двери, открой ее ключом. За дверью ты найдешь ОВП. Иди в комнату слева и опустись на подъемнике. Это ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР. Иди налево. Когда ОВП узнает это место, ты будешь тут же переброшен в агентство по найму. Восстанови щит, сохранись и можешь браться за следующую работу.

Поручение 3 (ликвидация киборга): Готовься к неожиданностям! Отправляйся направо через две комнаты и найдешь там человека. Покажи ему фотографию киборга. Он направит тебя в бар. Спускайся в сабвей и отправляйся в АМЕРИКУ. Поднимайся на последний этаж и иди налево в БАР. Поговори с человеком, который находится у левой стены бара, и покажи ему фото. Он направит тебя в ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1 (она расположена чуть ниже). Спустись вниз на двух подъемниках и поговори с ПОЛИЦЕЙСКИМ. Вернись в бар. Пройди налево в смежную комнату, но будь наготове - ты будешь атакован сзади (справа) мутантом. Поговори с мужчиной. Отправляйся назад, в Запретную Зону 1 и застрели полицейского (эй, не мы придумали эту игру! мы в нее только играем!). Полицейский воспарит в воздух после первого выстрела, поэтому будь готов подняться и выстрелить еще раз. Подними КЛЮЧ. Вернись в бар и пройди одну комнату влево, там найдешь ЗАМОК. Воспользуйся ключом, чтобы открыть люк в полу. Спускайся туда и сохранись. Потом спустись на один этаж и перепрыгни через пролет, который справа, затем иди в правую соседнюю комнату, присядь и стреляй в правую стену. Два охранника, один за другим, выбегут прямо под твои пули, затем убегут обратно, потом появятся вновь, и так будут бегать до тех пор пока ты их не убьешь. Ты будешь перемещен обратно в агентство по найму. Восстанови щит и сохранись. Воспользуйся разрешением на работу, чтобы получить следующее поручение.

Поручение 4 (замена карты в генераторе мощности): Выполнение этого поручения не составит для тебя особой сложности, если, конечно, ты хорошо овладел клавишами управления. Ты должен добраться до генератора мощности не более чем за 90 секунд. При хорошей скорости бега ты можешь достичь цели своего назначения секунд за 75, но тебе достаточно трудно будет найти место для карты, и, вполне возможно, что оставшиеся 15 секунд тебе совсем не помешают. К тому же, у тебя есть возможность сохраниться перед маршброском, так что не волнуйся. ТЕЛЕПОРТЕР находится в агентстве по найму (такая голубая штучка на потолке) справа от СОХРАНИТЕЛЯ и ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ. Встань под ним и приступай к делу. Взберись на стену и быстро беги направо (держи клавишу А) через следующую комнату. Нажми и держи клавишу ↑, когда выходишь из второй комнаты, чтобы перепрыгнуть через опасные всполохи энергии на полу в третьей комнате. Не отпуская А, нажимай опять ↑, чтобы перепрыгнуть через следующий пролет. Беги вправо до упора, нажимай переключатель, прыгай вниз и беги налево. Перекатись, чтобы избежать опасности, поджидающей тебя на пороге следующей комнаты. Перелезь стену, перепрыгни яму и перекатись под следующим препятствием. Опустись на подъемнике, затем еще на одном. Беги направо и прыгай через яму в следующую комнату. Когда вбегаешь в соседнюю комнату, держи клавишу А. Тогда ты прыгнешь вверх и схватишься за верхний уступ, который включает подъемник, находящийся внизу. Дождись, пока он поднимется до самого верха, затем спустись на нем вниз. Беги направо, к генератору (вся эта зона отмечена словом «терминал»). Возьми из каталога карту. Место для нее - щель справа от основания генератора. Вставь ее туда. Восстанови энергию своего щита, сохранись, затем воспользуйся своим разрешением, чтобы получить следующую работу.

Поручение 5 (уничтожение мутантов): Пройди три комнаты влево и отправляйся вниз на подъемнике к ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЕ 3. Войди в комнату и сохранись. Прыгай вниз и стреляй в мутантов (если тебе удастся их убить, а самому не пострадать, тебе, возможно, захочется вскарабкаться наверх и сохраниться снова). Прыгай на левый уступ и карабкайся вниз. Падай и стреляй в мутанта. Прыгай еще ниже. Воспользуйся своим силовым полем, чтобы отбить первую пулю мутанта, затем застрели его. Подбери КЛЮЧ у его ног и прыгай вниз в следующую комнату. Убей мутантов. Дальше - налево. Открой ключом вторую дверь и продолжай двигаться влево. Подними КАМЕНЬ и брось его в датчик слева от себя, заберись на уступ, включи силовое поле и застрели мутанта. В соседней комнате мутант сидит на даль-

ней левой стене, так что будь готов, как только войдешь, стрелять и использовать силовое поле. Отправляйся направо. Встань в центре комнаты и беги влево; выбегая из комнаты, нажми и держи клавишу Вверх на пульте, чтобы совершить прыжок. Приземлившись, сразу приседай и стреляй влево. Перепрыгни через МИНУ (MINE) и лезь на левую стену, чтобы добраться до сенсора. Спускайся обратно и - в следующую комнату. Падай и стреляй в мутанта. Лезь обратно. Приседай под лучом лазерной пушкой. Иди в соседнюю комнату (безопаснее будет, если ты туда вкатишься). Присядь и приготовься застрелить ЛЕВИТИРУЮЩЕГО ОХРАННИКА, затем выпрямись, чтобы прикончить его (воспользуйся своим силовым полем!). Пройди к нижнему правому углу и подними 100 КРЕДИТОК и КЛЮЧ. Отправляйся обратно на самый верх (не забывай про лазерную пушку). Иди вниз и направо, затем спускайся в следующую комнату и вступи в схватку с очередным ОХРАННИКОМ. Отправляйся к правому нижнему углу и воспользуйся КЛЮЧОМ, чтобы открыть ЗАМОК, но будь готов развернуться и очень быстро выстрелить в сферу. Если сфера подобралась слишком близко к тебе, ты можешь пригнуться и перекатиться под ней, затем развернуться и расстрелять ее. Убери пистолет, и ты тут же окажешься в агентстве по найму. Заряди щит и сохранись.

Теперь ты должен получить документы. Из агентства иди направо к подъемнику, но смотри не упади в его шахту! Дождись, пока он поднимется, затем спускайся в метро. Отправляйся в АМЕРИКУ и поднимайся на последний этаж. Иди направо, найди ДЖЕКА (подделывателя документов). Возьми у него свои бумаги и возвращайся в ЕВРОПУ. Поднимись наверх и найди человека, который сидит за столом под вывеской «БАШНЯ СМЕРТИ». Отдай ему свои бумаги. Согласись, это было легко.

Этап 3: Башня Смерти

Это, наверное, самый легкий этап, лишь кое-где тебя подстерегают неприятности. Башня имеет форму пирамиды, поэтому взбираться на нее легко. НАИБОЛЕЕ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ ЗАПОМНИТЬ: сферы всегда будут находиться на уровне твоих глаз. Ты можешь, опустившись на колено, спокойно сражаться с другими врагами. Сферы будут лишь проплывать у тебя над головой. Как только они удалятся от тебя, вставай и стреляй. ПОМНИ ТАЮКЕ, что если встать у стены лицом к центру и опуститься на колено, враги будут сами выбегать под твои пули.

Уровень 8: Входя в комнату, будь готов к стрельбе! Пройди вправо три комнаты, чтобы найти подъемник, затем нажми переключатель в центре пола, чтобы открылась дверь с правой стороны подъемника. Иди налево, пока ты не выйдешь к комнате с подъемником с другой стороны, затем поднимайся на подъемнике наверх.

Уровень 7: Подъемник, ведущий на Уровень 6, находится в правой стороне, но подход к нему преграждает стена. Продолжай идти влево, пока не доберешься до двух верей в левом нижнем углу (здесь же находится СОХРАНИТЕЛЬ, которым можно воспользоваться!). Уничтожь сферы в комнате справа, чтобы открыть две двери, ведущие к подъемнику.

Уровень 6: Сразу же карабкайся на правую стену и иди вправо, чтобы нажать выключатель, затем иди налево, пока не доберешься до подъемника. В соседней комнате слева находится ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ, к которому, возможно, тебе захочется вернуться прежде, чем отправиться на Уровень 5. (СОХРАНИТЕЛЬ находится около подъемника на Уровне 7.)

Уровень 5: Перекатись по тоннелю влево и продолжай идти влево, пока не увидишь подъемник. В комнате слева от подъемника находится СОХРАНИТЕЛЬ. Комната слева от СОХРАНИТЕЛЯ весьма коварна: на полу лежат три мины. С верхнего правого уступа прыгай влево и не отпускай клавишу А, чтобы уцепиться за уступ внизу, затем падай и прыгай влево. Взберись наверх и прыгай влево, чтобы обмануть мину на потолке, затем прыгай вправо, поднимайся обратно и с разбега прыгай влево на самый верхний левый уступ. Двумя комнатами левее тебя ждет засада из двух охранников. Спустись на нижний этаж и беги к правой стороне комнаты, затем повернись налево, присядь и стреляй в охранников. Видишь, не так все плохо.

Уровень 4: Чем выше ты поднимаешься, тем меньше становятся размеры уровней. И это облегчает тебе задачу. Теперь тебе нужно идти вправо, чтобы выйти к подъемнику с другой стороны. В первой комнате справа ты должен взобраться на стену и выстрелом

уничтожить сферу, потом сбить с ног охранника. После чего падай вниз и прикончи его. Нажми переключатель; наверху откроется дверь. Потом взбирайся налево и с разбега прыгай вправо. Оказавшись в следующей комнате, дождись пока охранники не подорвутся на мине; их опрокинет на пол. В комнате находится ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Воспользуйся им.

Уровень 3: Он вмещает в себя три этажа, которые тянутся вдоль всего уровня. Иди до самого конца вправо или влево, чтобы взобраться наверх, или спуститься вниз. Стой на подъемнике и отстреливай появляющихся охранников. Затем иди направо и взбирайся вверх, к СОХРАНИТЕЛЮ. Уничтожь сферу и двух охранников, затем сохранись. Заберись на верхний этаж и уничтожь сферу, потом жди, пока не появится следующая, и расстреляй ее. Пройди налево через две комнаты и увидишь подъемник. Поднимайся.

Уровень 2: Присядь и застрели охранника, потом откатись от сферы, прежде чем встать и расстрелять ее. Нажми переключатель, затем спустись на пол, чтобы места для схватки с охранником было побольше.

Уровень 1: Чтобы расправиться с последним охранником, тебе потребуется восемь выстрелов. Теперь ты отправляешься на планету Земля.

Этап 4: Земля

Поначалу тебе будет нелегко, потом легче. Спустись на подъемнике вниз. Покажи свои документы человеку. Войди в комнату слева. Подъемник тебя доставит наверх, и тебе придется сразиться с парящим в воздухе охранником. Как только войдешь в соседнюю (слева) комнату, приседай и стреляй, чтобы уничтожить дроно-робота и еще одного левитирующего охранника. Падай вниз и откатись от очередного дроно-робота, затем развернись и стреляй. Далее будет трудно: подъемник доставит тебя в следующую комнату, где ты будешь атакован ДВУМЯ СФЕРАМИ, ЛЕВИТИРУЮЩИМ ОХРАННИКОМ И ДРОНО-РОБОТОМ одновременно! Помни, что сферы не смогут причинить тебе вреда, если ты присядешь во время схватки с роботом и охранником. Взберись на уступ справа и ищи ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Подзаряди щит. Иди налево, карабкайся вниз, затем вправо и вступай в схватку с левитирующим охранником. Карабкайся и иди вправо, пока не столкнешься с еще двумя левитирующими охранниками и дроно-роботом. Потом направо, где тебя ждут еще два левитирующих охранника, сфера и дроно-робот. Если ты упадешь в голубую яму, ты обнаружишь, что за шестом прячется сфера. Бороться с ней тяжело, поэтому перепрыгивай яму, иди влево и нажми на выключатель, чтобы вызвать ТАКСИ (TAXI). Попробуй представить себе будущее, где такси ездят сами по себе! Такси отвозит тебя в ПАРАДИЗ (PARADISE) («Ограничитель скорости -200»). Сохранись! Пройди в комнату направо; увидишь значок Парадиза и зарешеченную дверь. Очень трудно разглядеть, но в верхнем правом углу комнаты находится ОКНО. Иди обратно влево и карабкайся на самую верхнюю платформу (если сделаешь это быстро, то избежишь встречи с роботом). Будь готов выстрелить в сферу справа, когда доберешься до платформы. Разбегайся с левой стороны платформы и прыгай вправо, нажимая на клавишу А, чтобы ухватиться за уступ. Взберись наверх, беги и снова прыгай вправо, чтобы добраться до уступа рядом с окном. Разбей выстрелом стекло в окне, чтобы войти и будь готов к встрече с дроно-роботом и сферой.

Оказавшись внутри, встань на левом краю подъемника и спускайся вниз, стреляя в сферу. Иди вправо. Войдя в комнату, присядь и стреляй, включив силовое поле: надо убить охранника, как только откроется дверь. Прыгай влево и подбери ключ. Прыгай на подъемник и поезжай на нем вниз. Иди в комнату направо, немедленно приседай и стреляй в дроно-робота и охранника. Откатись влево и выстрели в сферу. Пройди три комнаты вправо, подожди, пока не спустится охранник, и тогда сражайся. Встань с правого края подъемника, и поезжай вверх, стреляя в сферу. Иди влево, и поезжай наверх на первом подъемнике. Иди направо и ищи ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ.

Иди налево, потом спускайся на подъемнике вниз. Иди влево и отправляйся на подъемнике наверх. Иди влево в следующую комнату и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Иди обратно к нижней комнате справа и открой ключом ЗАМОК. Спустись на подъемнике и будь готов застрелить дроно-робота и сферу. Сохранись! Залезь на платформу прямо над СОХРАНИТЕЛЕМ; стена сдвинется. Отправляйся на подъемнике вниз, будь готов выстрелить в сферу.

Заберись наверх, в очередную комнату. Прыгни вправо (здесь где-то бродит охранник) и иди в следующую комнату. Возьми ключ. Уничтожь две сферы, чтобы открыть двери. Отправляйся в комнату слева. Встань в дверном пролете и заберись наверх. Иди в комнату справа. Прыгни к переключателю на правой стене и нажми его, чтобы сдвинуть стену внизу. Иди обратно и карабкайся вниз к первому этажу следующей комнаты (смежной с комнатой, где находится БОКС ДЛЯ ПОДЪЕМА АВТОМАШИН). Иди направо к ЗАМКУ (по пути уничтожь сферу). Если надо, подзарядись.

Иди налево в соседнюю комнату и взбирайся наверх, к двери. Входи в дверь. Падай и подбери МЫШЬ (MOUSE). Перекатись к правой стене под ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ. Нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Иди к подъемнику, который расположен ниже ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ. Отправляйся на подъемнике наверх. Иди вверх и взберись по стене. Сделай один шаг вперед, встань на колено и катись вперед к ЛЮКУ (TRAP DOOR). Нажми переключатель, сохранись и подзарядись, если нужно. Иди налево и падай вниз. Нажми переключатель. Прыгай вправо и отправляйся в следующую комнату. Возьми КЛЮЧ. Прыгай вниз. Уничтожь дроно-робота. Лезь наверх, затем иди влево и прыгай через пролет. Забирайся наверх и иди направо к ЗАМКУ (KEY LOCK). Воспользуйся Ключом, чтобы открыть дверь. Поднимись к двери. Иди направо и стреляй в охранника. Иди направо в следующую комнату и расстреливай охранников и сферы.

Готовься к неприятной неожиданности! Когда ты перепрыгнешь КРАСНУЮ МИНУ, тебя начнет преследовать ДВИЖУЩЕЕСЯ СИЛОВОЕ ПОЛЕ. Ты можешь захотеть сохраниться, прежде чем идти вперед. Беги направо и готовься к ПОЛОСЕ ПРЕПЯТСТВИЙ. В следующей комнате перепрыгни через мину, потом через яму, затем сделай шаг вперед и перепрыгни еще одну мину. Беги к краю экрана, потом остановись и расстреляй сферу, как только войдешь в следующую комнату. Вбегай в дверь, прежде чем поле нагонит тебя!

Этап 5: Секретная база «Парадиз»

Ты начинаешь этот этап безоружным, но парни снаружи вооружены, поэтому лучше беги.

Беги вправо и падай, быстро хватай пистолет и стреляй в охранников. Если ты выйдешь из этой первой схватки только с одним попаданием, сохранись. Рядом с СОХРАНИТЕЛЕМ подбери КЛЮЧ. Иди направо в соседнюю комнату и воспользуйся им, когда увидишь ЗАМОК. Заберись на уступ слева над тобой и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы открыть дверь в нижнем левом углу комнаты. Заберись на самый верх комнаты (быстро проскочи мимо ВЗРЫВАЮЩЕЙСЯ МЫШИ). Заберись наверх в следующую комнату.

В этой комнате находится СВЕТЯЩАЯСЯ ЗЕЛЕНАЯ СТЕНА, двигающаяся от пола к верхней платформе, затем обратно. Следи за ее действием, затем пробегай под ней вправо. Убей дроно-робота в соседней комнате справа. Отправляйся влево к последней комнате. Встань под уступом и быстро заберись на него, как только светящаяся стена пройдет мимо. Отправляйся налево в следующую комнату и падай в яму; ты обнаружишь там ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Взберись обратно наверх, затем взбирайся дальше к уступу со ВСПЫХИВАЮЩЕЙ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНОЙ. Перекатись под ней, убей охранника и возьми ТЕЛЕРЕГУЛЯТОР (TELECONTROL) и ТЕЛЕПРИЕМНИК (TELERECIEVER). Можно положить приемник на землю (или бросить его куда-нибудь), затем вернутся к нему в любой момент, когда включишь телерегулятор. Встань под верхней платформой, на которой находится охранник, и взбирайся наверх, когда он направится влево (воспользуйся силовым полем, когда полезешь). Возьми с уступа ключ. Отправляйся в следующую комнату справа (подзарядись, если нужно). Заберись на верхний этаж и брось телеприемник вправо, затем включи телерегулятор. Возьми телеприемник и отправляйся направо в комнату. Воспользуйся КЛЮЧОМ, когда найдешь ЗАМОК, затем возвращайся налево и вниз, чтобы сохраниться. Вернись к замку и брось телеприемник вниз, в яму справа. Включи телерегулятор, потом подбери телеприемник. Иди влево и прыгай вниз. Под тобой - новый противник. ПОЛИМОРФНЫЕ ОХРАННИКИ «плавают» под потолком. Они могут принимать облик человека и наделены способностью стрелять. Наилучший способ борьбы сними- присесть и перекатиться по полу, чтобы уйти от них. Охранник подскакивает, когда касается тебя, поэтому подожди пока он будет прямо над тобой, а затем быстро отодвигайся в сторону, поворачивайся и стреляй На каждого из морф-охранников требуется 3-6 попаданий В комнате слева находится дроно-робот, так что будь

готов. Когда ты прыгнешь вниз, дверь откроется, впуская морф-охранника. Вкатывайся в комнату. Используй силовое поле! Когда ты уничтожишь охранника, дверь откроется. Нажми переключатель, затем отправляйся в следующую комнату справа, чтобы сразиться с другим морф-охранником (три попадания). Прыгай направо и вниз и сражайся с последним морф-охранником в этой зоне (шесть попаданий!).

Иди налево: через две комнаты найдешь СОХРАНИТЕЛЬ. Заберись на стену. В центре следующей комнаты находятся ТРИ ЯМЫ, и ДВЕ СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ движутся мимо них. В каждой яме - сфера. В этой комнате можно действовать по-разному Попробуй спрыгнуть в первую яму и застрелить сферу, затем забраться по правой стене, пока светящиеся стены движутся влево. Расстреляй две оставшиеся сферы, когда они поднимутся из своих убежищ, затем беги направо и встань рядом с дверью, пока стены не начнут опять двигаться влево. Прыгни влево и упади в одну из ям, затем выберись из нее с левой стороны, когда светящиеся стены начнут движение вправо. Иди в следующую комнату и взберись на стену. Брось телеприемник влево на пол. затем включи телерегулятор. Подбери приемник, затем встань под ГОЛУБОЙ ТЕЛЕПОРТЕР (BLUE TELEPORTER). Ты окажешься на следующем этапе. На нем тебя поджидают настоящие толпы морф-охранников!

Этап 6: Планета морфов 1

До СОХРАНИТЕЛЯ далеко, поэтому этап предстоит нелегким Отправляйся направо в соседнюю комнату и убей морф-охранника затем заберись наверх и иди направо, чтобы убить другого. Иди прямо и карабкайся вниз, затем нажимай ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Иди направо, перекатись под нависающей стеной, чтобы найти ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Возвращайся налево, пройди две комнаты, спускайся, затем иди направо к подъемнику. Отправляйся вниз и падай с левой стороны, затем сгруппируйся и катись направо в яму. Здесь тебя ждет первый неприятный сюрприз.

В этой комнате находятся три охранника. Легче всего бороться с ними, находясь на нижнем этаже, но если ты достаточно быстро бегаешь, то сможешь добраться до соседней комнаты слева и отделаться от них.

В следующей комнате имеется дверь, святящаяся зеленая стена и механическая мышь. Есть, по крайней мере, два способа, чтобы избежать этой комнаты. Во-первых, ты можешь победить трех морф-охранников в предыдущей комнате и найти КАМЕНЬ на полу в правой ее части, или ты можешь схватить механическую мышь, чтобы потом использовать ее. Тебе нужен любой из этих предметов, чтобы задействовать сенсор в нижнем левом углу. Ты можешь бросить туда булыжник или выпустить туда механическую мышь. Заберись на центральную платформу и брось телеприемник в дверь слева, когда она открыта. Если хочешь, можешь спуститься вниз, взять перед телепортацией мышь, но потом она тебе не понадобится! После телепортации подбери телеприемник. Взбирайся на самый верх и нажми переключатель, затем карабкайся обратно (но не падай и не прыгай!) и выстрели в дверь слева внизу. Нажми переключатель и сделай шаг влево, к стене, затем повернись направо и приготовься к встрече с охранником. Отправляйся к убитому человеку и возьми у него ДЕТОНАТОР (DETONATOR), потом продолжай свое путешествие налево.

Помни, что ты в любой момент можешь вернуться обратно к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ, который находится у самого начала этапа. Ты можешь оставить около него свой телеприемник, если уверен, что тебе к нему нужно будет вернуться, прежде чем ты минуешь светящуюся зеленую стену. Можно повернуть стену, поместив камень или мышь около сенсора на самом верху комнаты, но тебе все равно нужен будет еще один предмет для левого нижнего сенсора, чтобы дверь оставалась открытой.

Приготовься к разочарованию! Дверь комнаты слева от убитого человека открывается только в одну сторону. Если ты попал в комнату, то никак не сможешь выбраться из нее без телеприемника, который надо оставить перед дверью. Правда, возвращаться будет нужно только, если потребуется ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Когда ты вкатишься в комнату, ты обнаружишь, что попал в узкую яму. Заметь, что ты не можешь кататься назад и вперед по яме без риска удариться в стену и потерять контроль. Поэтому быстро взбирайся на самый верхний с правой стороны уступ. Спустись на подъемник вправо и телепортируйся вниз к морф-охраннику. Падай вниз (или телепортируйся) на землю, но подальше от ОБЕЗЬЯНЫ. Быстро

стреляй в нее. Нажми выключатель справа, затем спускайся вход, открывшийся слева. Внизу - ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. В комнату слева ведет прочная, массивная дверь. Так что придется идти направо. Морф-охранник мгновенно появляется в комнате. Быстро стреляй в него, а потом катись обратно к комнате слева, где больше места для борьбы и маневра. Возвращайся направо и прыгай вверх на платформу. (Существо не тронет тебя). Снизу появится подъемник. Встань не него и попробуй застрелить охранника, который находится справа. Это тебе под силу. Уворачивайся от его выстрелов.

Спустись на подъемнике вниз и сразись с морф-охранником. В следующей комнате внизу находится СОХРАНИТЕЛЬ, но его сторожит охранник и обезьяна. Если очень хочется, можешь попробовать добежать до него и сохраниться, но лучше сначала разобраться с охранником.

После СОХРАНИТЕЛЯ отправляйся налево в соседнюю комнату, бери камень, затем вскарабкайся на самый верхний уступ и иди налево в соседнюю комнату. Спускайся, но смотри не наступи на мину. Дверь откроется при твоем приближении и закроется за тобой. Убей морф-охранника внизу, затем иди направо и возьми КЛЮЧ. Встань под ЗЕЛЕНЫЙ ШАР, который свисает с потолка, и будешь телепортирован наверх. Сохранись в соседней комнате, затем лезь наверх к подъемнику и отправляйся на нем наверх. Взберись на уступ, торчащий над тобой, затем прыгай вправо. Беги направо, найди ЗАМОК и открой его КЛЮЧОМ. Ты заработал еще один пароль.

Этап 7: Планета морфов 2

Вот оно! Наконец-то ты сможешь серьезно проверить себя. Твои основные враги - морф-охранники. Большую часть своего времени ты потратишь на возвращение к последнему СОХРАНИТЕЛЮ, в противном случае тебе придется сражаться с одними и теми же врагами снова и снова.

Начни с прыжка на подъемник, который расположен над СОХРАНИТЕЛЕМ, и поднимайся наверх. Подготовься к сражению с двумя морф-охранниками. Если ты справишься с охранниками без особых потерь, то, возможно, захочешь спуститься обратно и сохраниться перед тем, как продолжать путь. Взберись на уступ, который над самым подъемником, и подбери две взрывающиеся мыши. Положи свой телеприемник на пол в нижнем левом углу этой зоны, затем спустись на подъемнике вниз и телепортируйся обратно наверх. Оставив подъемник внизу, ты сможешь вернуться туда, когда захочешь, а чтобы спуститься, ты всегда можешь использовать свой телепортер.

Оставь телеприемник и забирайся в следующую комнату. Заберись на самый верх высокой стены, но с места не сходи. Там на потолке находятся ДВЕ СЕНСОРНЫЕ БОМБЫ, которые при твоем приближении обязательно упадут. Беги и прыгай вправо, чтобы избежать этого, потом иди направо в соседнюю комнату. Поднимись на подъемнике. Во время движения ты заметишь сенсор в соседней комнате, который открывает дверь внизу в предыдущей комнате и высвобождает двух морф-охранников. Но пока не время беспокоиться об этом. Сделай шаг вправо и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ на самом верху подъемника. Он поедет вниз, и теперь единственный путь вернуться - воспользоваться телепортером (который ты должен был оставить несколько комнат назад, когда встретился с первыми охранниками). Если ты не пошлешь подъемник вниз, ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА наверху будет продолжать стрелять с большой частотой. Взберись на уступ выше и прыгай через пролет налево, затем иди в соседнюю комнату слева. Переключатель внизу охраняется морф-охранником. Теперь иди в следующую комнату слева и поезжай на подъемнике вниз. Зайди в соседнюю комнату справа и подзарядись. Теперь отправляйся к ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЮ, который охраняется морф-охранником, но как только ты нажмешь на него, он активирует твой телерегулятор и ты вернешься к приемнику. Хватай его, потом лезь наверх и прыгай вправо к двум охранникам, которые давно уже ждут твоего появления.

Когда убьешь второго из них, у него под ногами найдешь КЛЮЧ. Воспользуйся им, чтобы открыть ЗАМОК, находящийся справа внизу. Откроется дыра в потолке, через которую ты сможешь подняться выше. Если в тебя несколько раз попали, ты, возможно, захочешь вернуться к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ, тогда положи свой телеприемник на пол и поднимись туда на подъемнике. Возвращайся к ЗАМКУ и поезжай на подъемнике наверх. Потом поднимайся к двери наверху; рядом находиться СОХРАНИТЕЛЬ. Сохраняйся!

В следующей комнате находятся три СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ, преграждающие доступ к подъемнику. Встань на уступе У СОХРАНИТЕЛЯ как можно левее и беги в соседнюю комнату, затем нажми и не отпускай клавишу Вверх, чтобы прыгнуть сразу, как только появишься в комнате. Потом не мешкая прыгай вперед на подъемник. Опустись на нем. Воспользуйся КЛЮЧОМ, чтобы открыть ЗАМОК двери. Падай вниз, туда, где ОБЕЗЬЯНА, затем прыгай вправо. Ты окажешься на подъемнике. Подойди к правому краю подъемника, затем сделай один шаг влево. Повернись налево и поезжай на подъемнике наверх. Будь готов вытащить пистолет и убить обезьяну, когда увидишь белки ее глаз. Подъемник сдетонирует мины справа от тебя, но ты не пострадаешь. Брось свой приемник в пролет справа. Телепортируйся вниз и приготовься сразиться с морф-охранником. Не забудь присесть, чтобы в тебя не попадала лазерная пушка. Когда покончишь с охранником, иди вправо. Подожди, пока не выстрелит ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА, затем встань и дважды выстрели во ВРАЩАЮЩИЙСЯ ШАР. Пригнись и жди следующего лазерного луча, затем повторяй все то же самое, пока шар не взорвется. Хватай телеприемник и иди до упора налево, затем повернись направо и брось телеприемник в пролет. Телепортируйся вниз, затем иди влево через две комнаты, найди СОХРАНИТЕЛЬ и сохранись.

Прыгай влево и беги, пока не окажешься в комнате с подъемником. Спустись на подъемнике и сохранись. В соседней слева комнате находится ИНОПЛАНЕТНЫЙ МОЗГ, который производит МОРФ-ОХРАННИКОВ. Они атакуют по трое, но каждому достаточно будет одного попадания. Встань на колено в центре комнаты и стреляй в них, не забывая пользоваться силовым полем, чтобы защитить себя. Ты должен попасть в МОЗГ шесть раз, но из разных положений. Как только расправишься с тремя охранниками, забирайся на левый уступ и выстрели в левый бок инопланетянина, затем падай вниз и возвращайся к центру комнаты, чтобы сразиться со следующими тремя охранниками. После этого взбирайся на правый уступ и, выстрелив в правый бок инопланетянина, вернись к центру. Повторяй эту операцию, пока не уничтожишь инопланетянина. Иди в комнату направо и наступи на датчик, лежащий на полу, который открывает дверь слева в комнате, где находится мозг инопланетянина. Иди налево и сохранись. Ты также можешь подняться на подъемнике, чтобы зарядить щит.

Отправляйся направо, пройди две комнаты и нажми ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы вызвать подъемник вниз. Поднимись на нем и отправляйся в соседнюю комнату. Прыгай вправо и поднимайся на подъемнике. Возьми ВЗРЫВАЮЩУЮСЯ МЫШЬ, затем иди обратно вниз и сразись с появившимся морф-охранником. После того, как убьешь его, подними КЛЮЧ и воспользуйся им, чтобы открыть ЗАМОК. Сработают потайные сенсоры (ты их услышишь); откроются двери. Опускайся на подъемнике.

В следующей комнате находятся два охранника, с которыми ты можешь сразиться либо здесь, либо откатившись в соседнюю комнату, где больше пространство для маневра. ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ находится рядом в следующей комнате, но ты должен ради собственной безопасности принять меры предосторожности. Возвращайся к СОХРАНИТЕЛЮ и сохранись (конец уж близок), подзаряди свой щит, если это необходимо. Затем отправляйся назад, в начало этого этапа/пароля (где находятся сохранитель и подъемник), затем иди направо через две комнаты (безопаснее бежать). Брось телеприемник, затем возвращайся к ЦЕНТРУ. Не забудь сохраниться.

В комнате, где находится ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ, находятся две СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ. Ты можешь перепрыгнуть через них, если начнешь разбег из комнаты слева. Если промахнешься, то будешь перенесен к последнему СОХРАНИТЕЛЮ, и тебе придется возвращаться, но это не очень далеко. Когда ты перемахнешь через стены, иди направо. Урони детонатор, затем сделай шаг к переключателю и нажми его. Включи телерегулятор и телепортируйся обратно к телеприемнику. Войди в дверь справа. Иди направо, пока не упрешься в стену. Это очень трудно разглядеть, но ты стоишь на подъемнике. Поднимись наверх и наслаждайся победой. Ну, а если ты не оставил свой приемник там, где мы тебе советовали, тебе предстоит бег с очень серьезными препятствиями обратно, поскольку тебе надо добраться до этой комнаты прежде, чем планета взорвется!

Пароли

Самый быстрый способ испортить одну из лучших игр, это злоупотреблять паролями. Не делайте этого. Ну, разве что... если положение станет совсем уж безвыходным.

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	PIXEL	FALCON	CLIO
Уровень 2:	BETSY	DATA	ACRTC
Уровень 3:	PANCHO	MILORD	BLUB
Уровень 4:	STUDIO	QUICKEY	STUN
Уровень 5:	TOHO	BIJOU	MIMOLO
Уровень 6:	AKANE	BUBBLE	HECTOR
Уровень 7:	INCBIN	CLIP KALIMA	

Завершающий код: CYGNUS.
Лучшее вооружение: WEAPON.
Уничтожение всех врагов: PIPEX.

Flicky

Выбор уровня:
На экране с пояснениями нажми A, C, ↑, затем нажми START.
Малышка в бикини:
Если ты будешь действовать быстрее молнии, то сможешь отыскать в игре небольшой приз. Заверши первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и собери все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме ты должен получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда ты будешь получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

Flink

(см. Misadventures of Flink (The))

Flinstones (The)

Приключения доисторической семьи Флинтстонов, хорошо известной во всём мире по одноимённым фильмам и мультфильмам.
Управление:
A, C - прыжок,
B - удар дубиной,
↓ - втянуть голову в плечи (иногда помогает),
A + ↑ - схватиться за выступ,
↓ + C - слезть.
Советы:
Сидя на птеродактиле, можно заставить того стрелять (попадание эквивалентно супердару). За 5 секунд перед исчезновением, когда птица мигает - Фред неуязвим. В сражении с гигантской птицей занимайте угловую позицию. Если враг исчез за левой границей поля боя, приготовьтесь - он пойдёт на таран. Чтобы указать этап, на титульном экране в течение некоторого времени удерживайте A+ B+ C + ↑, а затем нажмите START.

Бесконечное количество жизней:
Вызови на экран режим Configuration и установи Player Stock Option на 5. Нажми и удерживай A, B, C и START и нажимай на пульте ↑ и →, пока не появится картинка с названием. Теперь начинай игру. Когда у тебя кончатся жизни, появятся ещё девять.

Непобедимость:
В режиме Configuration установи Player Stock Option на 5.Нажми и удерживай A, B, C и START и вращай джойстик по часовой стрелке, пока не появится картинка с названием. Теперь начинай игру, и ты не потеряешь ни одного сердца.

Выбор уровня:
В режиме Configuration нажми и удерживай C, потом нажми ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, ↑, ↓, ↑, →, ↓. Отпусти C, нажми START и изменяй уровень на пульте.

Flying Warrior

Ролевая, приключенческая игра.

Герой Рик должен применить все свои умения и мужество для победы над злым демоном.

В игре очень много потайных мест, большое количество предметов и много, много чародейства.

Forgotten Worlds

Бесконечная жизнь:

Чтобы получить бесконечную жизнь, начни игру в режиме двух игроков и, когда один из игроков погибнет, быстро нажми кнопку START несколько раз.

Gadget Twins (The)

В этом симпатичном боевике-платформере происходят приключения с техно-двойняшками.

Непобедимость:

убедись, что оба пульта подключены к приставке; ввод кода осуществляется через первый пульт. Когда на экране появится название игры и голубые и розовые "близнецы" влетят на экран, нажми C, A, → и ←. Цвета близнецов поменяются, и ты в течение игры будешь непобедим.

Выбор уровня: на титульном экране нажми C, A, →, ←, C, A, →, ←.

Gaiares

Боевик, до предела насыщенный стрельбой.

Конфигурация:

нажми и удерживай любую клавишу (попробуй комбинацию A+B+C), а затем нажми START. При этом клавишу в момент нажатия кнопки START надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадешь. В этом режиме ты можешь установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

войди в режим конфигурации. В разделе B.G.M. набери 18, затем нажми и удерживай кнопку A на втором пульте и выйди из режима конфигурации. Это даст тебе возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ←. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу ↑ и дважды нажми A. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:

для начала выбери уровень, затем останови игру, нажми и удерживай клавишу ↑ и нажимай A. Каждое нажатие на кнопку A дает тебе возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только ты найдешь то, что тебе понравится, продолжи игру и выстрели.

Тайное оружие:

чтобы получить особо мощное тайное оружие, ты должен выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

Gain Ground

Достаточно жесткий боевичок, в котором ты на пару с приятелем управляешь отрядом отчаянных парней и можешь, сколько хочешь, стрелять, рубить, забрасывать бомбами многочисленных врагов, встречающихся на твоем пути.

Выбор уровня: войди в экран опций, нажми A, C, B и C. Выбор раунда появится под тестом звука.

Galahad (The Legend of Galahad)

Какой то особенный неповторимый ореол окутывает рыцарские приключения в средние века. Доблестный сэр Гэлахад пытается освободить похищенную колдуном Мирагором прекрасную принцессу Лиандру. По пути в замок колдуна ему предстоит сражаться с множеством злобных врагов – приспешников Мирагорна, преодолевать лабиринты, водопады, обнаруживать потайные ходы и решать другие сложные задачи.

Бессмертие и выбор уровня:
войди в режим опций и введи пароль LTUS. Затем начни игру. Для того, чтобы перескочить уровень, просто нажимай одновременно START и A.

Пароли уровней: 2 - ZXSP; 3 - LUFT.

Galaxy Force 2

Совершенно непопулярная игра, на которую не стоит тратить деньги.

Просмотр концовки:
ты можешь просмотреть финальные сцены, не играя в игру. Включи оба пульта, войди в экран опций и выдели EXIT. Нажми и удерживай START на втором пульте, затем нажми и удерживай START на первом пульте.

Garfield: Caught in the Act

Рассказ о сказочных приключениях котенка Гарфилда. После того, как он случайно попадает внутрь телевизора, ему предстоит путешествие в Египет, побывать в роли пирата, викинга и космонавта, встречи со скелетами, колдуньями и привидениями. Добрая увлекательная адвентюра с множеством больших по размерам уровней, высокой сложностью прыжков и разнообразием возможных маневров в пути. Удастся ли Гарфилду с твоей помощью найти пульт дистанционного управления, чтобы выбраться из телевизора?

Советы:
на большей части уровней имеются дополнительные жизни. Почти все они достижимы, несмотря на то, что кажутся недоступными. На каждом уровне постарайся найти плюшевого мишку Покки, он играет роль фиксатора пройденного пути, и в случае гибели тебе не придется начинать игру с начала уровня. Пользуйся прыжком на необходимые предметы для того, чтобы достать их. На некоторых уровнях можно найти две дополнительные жизни. Запрыгивай на стены, в них может быть проход в секретную комнату.

Пароли **(они помогут сразиться с боссами):**

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

Gargoyles

Сюжет игры основан на древних сказках средневековой Шотландии. Представитель древней расы каменных людей Гаргулия, с крыльями, клювом и когтями, ведет борьбу с безжалостными викингами за обладание волшебным камнем Глаза Одина. Вашему герою предстоит пройти 18 уровней.

Переход на следующий уровень:
поставь игру на паузу и нажми A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.

Восстановление энергии:
останови игру и нажми A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.

Неуязвимость:
пауза и A, B, ↑, A, C, A, ↓, A, B, → (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).

Секретная игра:
пауза, A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START. На экране ты увидишь другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можешь управлять ими: A – изменить конфигурацию, A+←/→ - перевернуть по горизонтали, B+←/→ - перевернуть по вертикали, C+→/← - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажми A+B+C и START.

Экраны-посвящения:
№ 1 – A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.
№ 2 – A, B, →, A, C, A, ↓+C.
№ 3 – A, B, →, A, C, A, ↓+A, A, A.

Gauntlet 4

Приключенческая лабиринтная ходилка, смысл которой состоит в нахождении выхода с текущего уровня, который одновременно является и входом на следующий. Каждый уровень представляет собой замысловатое хитросплетение коридоров и лабиринтов, напичканных привидениями и другой оригинальной живностью. В ходе своих блужданий по закоулкам собирай ключи от дверей, сосуды со здоровьем и оружие, которое тебе придется применять по мере необходимости. На экране дается вид сверху, играть можно вчетвером.

Совет: не надо пытаться стоя на одном месте уничтожить всех чудовищ, попробуй отыскать источник их появления и реши проблему радикально. Не стреляй куда попало, так как полезные предметы при попадании в них исчезают.

Пароли выбора героев:
войди в меню опций и выбери Quest Mode и потом Continue Option. Далее, чтобы играть за бойца Тора, имеющего 20000 единиц здоровья, введи **YLOG: J4E97 X-TE8 68XOP: WO9+W 3+CX1**. Для выбора того же Тора, имеющего достаточно энергии для блокирования башен и драконов, введи **YGTDR 7G0RL 94TE9 47OD5 A4X6R 3+CLD**. Чтобы твоим героем стал Искатель эльф с большой дополнительной энергией, введи **9FYWR MP7:9 9OJU- XP+5X +KOPZ –C3RH**. Скандинавский мифологический персонаж Валькирия Тур - **:ECTM L-FU9 F9994 =135G –8+OT X4M:Y**. И, наконец, герой, о котором можно только мечтать – **5:8TPYC76XAO:5LJ L3D846TE063COA**.

Gemfire

Занимательная приключенческая военно-стратегическая игра на тему захватнических войн в средневековые времена. В основе сюжета лежит борьба с темными силами, завладевшими волшебной короной Gemfire и творящими с ее помощью злые дела. А ведь раньше магическая корона, в драгоценные камни которой заключен дух шести волшебников и дракона, помогала людям возделывать поля и строить города. Твоя задача состоит в том, чтобы пресечь зло и вернуть народу мир.

Игра может развиваться по четырем сценариям, один из которых, а также количество игроков ты выбираешь в начале. После этого ты выбираешь сторону, за которую будешь

играть, и своего советника. В ходе игры тебе предстоит не только сражаться с противником, но и терпеливо готовить будущую победу, рационально развивая различные отрасли хозяйства. К примеру, если не вкладывать деньги в сельское хозяйство, то нечем будет кормить армию. На экране под портретом предводителя указывается уровень развития различных отраслей, а чуть ниже расположены иконки отдачи указаний по различным направлениям деятельности. Анализируя эти данные старайся проводить политику сбалансированного развития всех отраслей, не забывая осваивать и защищать захваченные территории.

General Chaos

Ты выступаешь в качестве одного из двух сумасшедших генералов, ведущих между собой постоянные хаотические сражения. Твой отряд, состоящий из пяти бойцов, весело ведет боевые действия против пяти наемников генерала Хавока. Вооружение солдат достаточно разнообразное: автомат, ручные гранаты, ракеты, огнемет и взрывчатка. Необходимо потренироваться и приобрести определенные навыки, чтобы думать сразу за весь отряд. Если поначалу будет тяжеловато, то можно поиграть на пару с приятелем "side by side" (друг за друга), когда каждый из вас будет управлять двумя солдатами. Кроме того, предусмотрен режим "head to head": твоя пятерка против пятерки второго игрока. Конечная цель – уничтожить противника и захватить его территорию.

Меню: поставь игру на паузу и, удерживая A+B на первом джойстике, на втором нажми C, после этого можно перейти к следующему сражению или пополнить медсостав, о чем рассказывается далее. Для перехода к следующему сражению, на первом контроллере удерживай A+C+↑/↓, а на втором нажми B. Чтобы иметь в распоряжении максимальное количество санитаров (девять), удерживая A+C на первом джойстике, на втором нажми B+↓.

Победная игра:

выбери для игры команду с персонажем "Chucker" (это метатель ручных гранат). Во время игры пусть чакер бросит одну из своих гранат. Пока она летит в воздухе - войди в режим паузы. Тем временем граната долетит до цели и сделает свое дело. Продолжай в том же духе.

Вызов санитаров: подойди к раненому и нажми A.

Остерегайся залезать в воду, так как потеряешь возможность стрелять или лишишься оружия. В случае проигрыша поединка ты выбываешь из борьбы.

Generation Lost

Сидя на громадном пне в дремучем вековом лесу, древний старец рассказывает о героическом прошлом своей страны стройному юноше, которому предстоит продолжить славные традиции своих отцов и дедов. Его ждут большие дела и приключения, в которых он докажет свою доблесть.

Пароли уровней:

уровень 2 – AGES, уровень 3 – DUTY (DUTV), Уровень 4 – WARM.

Genghis Khan 2 (Chingis Khan 2)

Чингисхан II – историческая стратегическая игра, которая иллюстрирует великие монгольские завоевательные походы тринадцатого века. Твоя задача состоит в том, чтобы вести многочисленные орды кочевников вперед в целях завоевания и объединения всей Монго-

лии. После этого тебе предстоит обратить свой взор на Европу и направить свои полчища туда, чтобы завоевать весь цивилизованный мир и обложить его народы непосильной данью. Тебе предстоит пройти дорогами великих монгольских воинов, проявляя при этом умение стратегически мыслить, грамотно управлять своими войсками, решать экономические и дипломатические проблемы.

George Foremans KO Boxing

(см. Knockout Boxing)

Спортивная игра про бокс.

Ghost Busters

Ты знаком с охотниками за привидениями? О да, конечно – по отличному фильму и мультикам. К сожалению, игра на эту оригинальную тему получилась довольно невзрачной.

Много денег:

найди сейф - он расположен неподалеку от входа в лабиринт. Возьми деньги и выйди из лабиринта. Когда ты снова вернешься в лабиринт, ты отыщешь сейф с деньгами на прежнем месте. Повторяй процедуру столько раз, сколько тебе захочется.

Неуязвимость: ты неуязвим, пока стоишь на лестнице.

Победа над боссом: оставайся в правом углу и стреляй шарами, чтобы убить босса на уровне 2.

Ghouls'n' Ghosts

Доблестный рыцарь отправляется на полные опасностей поиски прекрасной принцессы, которую похитили привидения и вампиры. Ему предстоит выстоять в бою с ужасными чудищами и духами, преодолеть многочисленные препятствия и миновать хитрые ловушки.

Выбор уровня:

к сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Тебе придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для твоего картриджа. Во время заставки дождись появления слов "Ghouls and Ghosts" (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием A) и нажми ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажми следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место – START; Остров, плавающий в озере - A+ START.

Уровень 2: Деревня Гнилово - ↑+B+START; Огненный город - ↑+A+ START.

Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START; Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.

Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START; Ледяные склоны - ←+A+START.

Уровень 5: Начало Замка - →+B +START; Замок - →+A+START; Локи: ↘+A+START.

Неуязвимость:

этот способ также работает не со всеми картриджами. Включи приставку и четыре раза нажми RESET. Когда появится заставка, четыре раза нажми клавишу A, затем нажми ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, ты услышишь характерный звук. Затем нажми клавишу START, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая B, нажми START, чтобы начать игру. Теперь все время удерживай кнопку B, и твой герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажми клавиши A и ↑. Затем одновременно нажми A и →, потом A+← и, наконец, A+→. Потом, удерживая кнопку B, нажми START. После этого, удерживая A, также нажми START.

Режим замедления:
когда появится заставка, нажми ↑, A, ↓, A, ←, A, →. Если ты все сделал правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажми → и постоянно нажимай START, пока не увидишь сэра Артура. Теперь нажми START, чтобы остановить игру, нажми и удерживай кнопку B. Пока ты ее держишь, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:
в конце каждой стадии игры ты будешь находить ключ. Чтобы схватить его, встань справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгни влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то ты увидишь поздравление "Nice Catch" и получишь 5000 очков.

Загадочная лестница:
это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберись на вторую встреченную тобой на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгни, быстро нажимая ← и → на пульте. У тебя появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:
на экране установок (Options) выбери Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажми ↙+A+B+C и START.

Global Gladiators

Качественно сделанный боевой платформер с интересными уровнями, отличной графикой и хорошим музыкальным сопровождением. Боевые ребята Мик и Мак сражаются с различными тварями.

Дополнительные жизни:
сделай паузу в игре. Нажми A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A и продолжи игру. Если ты услышишь фразу "You cheater", повтори процедуру.

Пропуск уровней:
сделай в игре паузу. Нажми B, C, B, A, B, B, C, B, A, B и продолжи игру. Ты автоматически окажешься в конце уровня.

Бесконечная жизнь:
после того как появится логотип Virgin, нажми A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

Режим PROGRAMMING INFORMATION:
включи приставку и нажми четыре раза следующую последовательность кнопок: C, B, A, START. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

G-Log Air Battle
(см. Air Battle)

Go! Go! Tank

Игра с семью танками:
во время заставки нажми клавиши ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, →, START. После этого ты начнешь игру с семью танками.

Неуязвимость: **во время заставки нажми ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ←, START.**

Gods

Игра основана на мифологии Древней Греции. Твоему герою предстоит выбраться из лабиринта-города, наводненного страшными тварями, чтобы спастись и обрести бессмер-

тие. Каждый уровень охраняется четырьмя жестокими стражами. В борьбе с ними ты можешь использовать 15 видов оружия, чтобы, в конце концов, найти 20 волшебных составляющих секрета бессмертия и занять место среди богов Олимпа.

Бессмертие: MESIEMTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 1 – NASHWAN; уровень 2 - COYOTE; уровень 3 – FOXX.

Golden Axe

Первая часть классической ходилки-рубилки, в которой три героя - Конан, Тайрис и Джулиус, должны спасти короля, вернуть похищенную волшебную золотую секиру и уничтожить злого демона Мертвого Эддера. Играть можно одному или вдвоем.

Выбор уровня:

когда высвечивается заставка выбора персонажей нажми кнопки ↙+B+ START. Если же ты находишься в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажми A+C.

Дополнительные очки:

нажми кнопки ↘+A+C+START и ты получишь 9 дополнительных очков.

15 жизней:

выбери режим с двумя игроками и тут же дай одному из героев умереть. Теперь ты можешь использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст тебе три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у тебя окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

выбери режим одного игрока, затем нажми и удерживай клавиши ← и →, пока твои воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажми A и C. Затем отпусти все клавиши и нажми START. Теперь у тебя будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

в финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайся сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как ты ударишь босса, используй магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используй магию. Если ты сделаешь все правильно, появятся три топора.

Golden Axe 2

Выбор уровня:

во время заставки нажми и удерживай клавиши A, B и C и нажми START. Продолжая удерживать кнопку A, отпусти B и C, затем, все еще удерживая A, снова нажми B и C, чтобы войти в экран опций. Продолжай удерживать A, а B и C отпусти. Выбери EXIT и, по-прежнему удерживая A, нажми B и C, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать A, отпусти B и C. А теперь, все еще удерживая A, одновременно нажми B и C, чтобы выбрать число игроков. Удерживая

Выбор уровня: на титульном экране нажмите ←, ←, ←, ←, а затем, после того, как игра перезагрузится, нажми Start и выбери желаемый уровень.

Секреты второго уровня: чтобы танк был способен летать, в момент, когда истечет отведенное время, уведи свою боевую машину за край - при этом танк взорвется, таймер обнулится, а на новом танке можно будет летать. Чтобы использовать *супер оружие*, достигнув левого края поля, двигайся вниз мимо последней трубы. После недолгого ожидания появится окно с супербластером.

В конце игры после финальной мелодии твой герой, выполнив свой ратный долг, упадет от усталости.

Grandslam: the Tennis Tournment (Jennifar Capriati Tennis)

Это имитатор теннисного турнира. Конечно, ему далеко до всемирной славы настоящих турниров серии «Большого Шлема», однако, ты можешь выбирать корт и участников игры, список которых представлен 24-мя теннисными «асами» (12 мужчин и 12 женщин).

Пароли:

для выбора уровня, тестирования звука и т.д. необходимо набрать пароль CONFIG, а все остальные знакоместа заполнить точками.

Для того, чтобы использовать лучшего игрока, нужно набрать пароль I.$.CAPRIATI, а чтобы получить доступ к игрокам теннисной элиты, примени пароль GRAND.SLAM (оставшиеся места заполни точками). Если ввести пароль GCA IVE MKQ NGC QFT FIO AAA AAA AAA AAA AAB KVK VKV AAA AAB, то можно получить нового игрока Mickey D.

Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie

Звездный персонаж Микки Маус со своей сестричкой совсем распоясался и вытворяет в цирке все что хочет: колотит насмешников-клоунов, спасает своих друзей и т.д. У Микки есть четыре костюма: обычный, ковбойский, путешественника и оригинальный костюм пылесоса, причем действующего. Именно этот костюм можно эффективно использовать для победы над боссом-клоуном. Для этого приоденься в костюм пылесоса, пристройся к клоуну сзади, чтобы он не поразил тебя молнией или ледяным дыханием, и включайся на полную мощность. Постепенно твой костюм-пылесос будет вытягивать из босса его жизненные силы, и в процессе этого будет изменяться цвет босса. Чтобы вернуться на пятый этап игры, введи пароль Minnie, Mickey, Donald, Goofy. .

Great Waldo Search (The)

Валдо затеял большие загадочные поиски. Попробуй и ты разобраться, что же ищет Валдо? Времени поразмышлять и побродить вместе с ним предостаточно.

Greatest Heavyweights.

Эта игра позволяет тебе излить свою ярость на любого противника. Она сделана на основе хита «Evander Holyfields 'Real Deal' Boxing», но здесь ты также можешь побоксировать с такими чемпионами, как Muhammed Ali, Rocky Marciano, Joe Louis и т. д.

Графика в игре очень хорошая, неплохие звуковые эффекты. Но есть и два недостатка: первый заключается в двухмерности изображения, а второй - в том, что боксеры видны лишь ненамного больше, чем по пояс. В целом же игра очень увлекательна и азартна.

Существует несколько вариантов поединка, один из которых ты можешь выбрать в главном меню:

1. ZXIBI TION (простой поединок). Ты можешь выбрать для себя любого игрока (даже чемпиона) и игрока компьютера, с которым хочешь сразиться. Играть можно вдвоем.

2. TOURNAMENT (турнир). Здесь можно играть только со звездами. Выбирай любого чемпиона и вперед.

3. NEW CAREER (новая карьера). В этом разделе ты можешь создать своего героя (комплекция, форма головы, цвет кожи и волос) и выбрать ему любое имя.

Ты начинаешь с 30-го места, и все твои характеристики (выносливость, сила, скорость) на очень низком уровне. Но у тебя есть возможность улучшать их после каждого боя. Ты также можешь позаниматься на различных снарядах (груша, штанга, кроссовая площадка, силовые тренажеры, скакалка). Кроме этого, у тебя есть возможность сесть на протеиновую диету, употреблять витамины и многое другое.

Победа, как всегда, - дело нелегкое. Даже если ты такой везунчик, что ни разу не проиграешь, необходимо будет провести 37 боев по 12 раундов в каждом. Ну а в конце ты сразишься со всеми восемью чемпионами. Поэтому нужно вырабатывать свою технику и стратегию ведения боя (ты можешь придумывать свои комбинации ударов).

Если ты поставил игру на паузу и в появившемся меню выбрал строку REPLAY, то у тебя появится хорошая возможность перемотать съемку всего поединка или какой-нибудь его части назад и просмотреть все заново (на обычной скорости или замедленно).

Одной из самых замечательных возможностей Greatest Heavyweights является возможность запоминания результатов боев в энергонезависимой памяти. Продвинувшись на более высокое место после упорных тренировок и боев, можешь спокойно выключать приставку - все данные останутся на картридже. А если тебе захочется вернуться к своему бойцу, зайди в главном меню в опцию RESUME CAREER (продолжение игры) и играй дальше сколько влезет.

Управление:

←, → - передвижение по рингу;
↑, ↓ - выпрямиться, пригнуться;
A - прямой удар в голову левой рукой;
C - прямой удар в голову правой;
X - апперкот левой рукой;
Z - апперкот правой рукой;
B – блок;
ВПЕРЕД+A - левый хук в голову;
ВПЕРЕД+C - правый хук в голову.

Если вместе с ударами удерживать ↓, то они будут наноситься в корпус. Если ты крутой парень и уж очень хочется показать это, нажми B, удерживая A+C, и ваш герой отпустит несколько колких реплик в адрес противника и поманит его перчаткой.

Если тебе необходимо занять более выгодную позицию на ринге, нажми одновременно A+B+C, и дело сделано.

Для второго игрока управление такое же, но все удары левой рукой меняются на удары правой и наоборот.

Итак, надевай перчатки и смелее в бой!

Green Dog: the Beached Surfer Dude

Переход на другой уровень: поставь игру на паузу и нажми A, A, B, A, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажми клавишу START, чтобы остановить игру. Затем нажми C, A, B, A, ← и еще раз ←. Ты услышишь звонок и обнаружишь, что диски уже находятся у тебя.

Замедление: начни игру, затем нажми START, чтобы ее остановить. Нажми ↓, A, C, ↑, ←, ←. Услышишь звонок, и игра замедлится. Когда тебе это надоест, снова останови игру кнопкой START, затем нажми клавиши ←, →, ↑, ↓, A и C.

Быстрая перезагрузка: Если тебе надоела заставка, одновременно нажми клавиши A, B, C и START, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгни на плавающий камень, убей лягушек и продолжай прыгать направо к дракону. Брось в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгни через ямы, запрыгни на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Открой их и возьми дополнительную жизнь. Потом убей себя. Повторяй эту процедуру, пока не соберешь желаемое количество жизней.

Gretzky
Gretzky '97

Имитаторы хоккея.

Grey Lancer

Очень динамичный боевик со стремительно развивающимися событиями, богатым вооружением, с хорошей графикой и отличным звуковым сопровождением.

Grind Stormer

Для того, чтобы начать эту бесконечную игру, в которой главными действиями являются «бежать» и «уничтожать», на титульном экране нажми кнопки A+B+C. Удерживая их, переместись на экран опций и нажми START сто раз и, вновь вернувшись на экран опций, выбери «Credit Limit». Остановив свой выбор на «Free Play», ты можешь вести бесконечную игру.

Growl

Оригинальный приключенческий боевик с участием охотников и исследователей джунглей. Как и в любом боевике, ты будешь бегать, прыгать, стрелять и драться с врагами в густых зарослях джунглей, в чем тебе будут посильную помощь оказывать разнообразные животные.

Gun Fighter

Это типичная «стрелялка» для двух игроков. Ты выступаешь в роли полицейского, который борется с наркомафией, террористами, грабителями банков, гангстерами и т.п. При этом ты лихо обезвреживаешь опасных преступников и освобождаешь заложников, умело взаимодействуя со своими коллегами. Необходим пистолет, но можно обойтись и джойстиком. Убивать бандитов (возможно и не первым выстрелом), сбивать летящие в тебя гранаты и ножи ты должен делать одним способом - стрелять в них. При задержании угонщиков автомобиля цельсь в колеса.

Gun Fighter 2

(см. Letahal Enforcers)

Gun Star Heroes

Может быть, ты ничего и не слышал об этой игре – "Sega" выпустила ее особо не рекламируя, - но "Gunstar Heroes" оказалась одной из лучших игр в стиле "беги-стреляй", созданных для игровых приставок. Ты должен управлять действиями двух близнецов, братьев Ганстаров (Синим и Красным), которым приходится сражаться с толпами врагов и боссов (наберись терпения и ты увидишь, кто тебя ждет в конце Уровня 6!). Здесь есть четыре уровня сложности и бесконечные продолжения, которые несколько облегчают игру, но ты ведь можешь и не воспользоваться ими...

Стратегия

Управление: Чтобы подготовить своего бойца к отражению атаки противника, нажми B и C. Подобный прием, правда, не спасает от всех нападок, но все-таки это уже кое-что. Нажимай ↓ и B, когда надо взять предмет. Чтобы бросить противника, нажимай B и ← (или →). Нажимай ↑ и C, чтобы прыгнуть и схватиться за уступ, а затем опять C, чтобы взобраться на него. Нажимай ↙ и B или ↘ и C, чтобы провести затяжную атаку. Дважды подряд нажимай C, чтобы провести нокаутирующий удар в корпус (Ганстар Красный) или удар ногой в прыжке

(Ганстар Синий). Дважды нажми С, удерживая направление ↓, чтобы провести удар с полулета (только Ганстар Синий).

В игре – четыре вида оружия. Можно иметь два вида одновременно и можно комбинировать их, чтобы сделать еще с десяток видов. Энергия (маленький круглый предмет с тремя стрелками внутри) – это луч плазменной энергии. Молния – это электрический разряд. Распылитель (большая стрела) – многочисленные лазерные вспышки. Огонь (огненный шар) – это огнемет. Вот список того оружия, которое можно получить различным комбинированием:

Оружие Комбинация	
Энергия+Молния	Скоростная стрельба молниями
Энергия+Распылитель	Энергетический распыляющий луч
Энергия+Огонь	Взрывающийся огненный шар
Энергия+Энергия	Двойной огненный шар
Огонь+Распылитель	Распыленный огненный шар
Огонь+Молния	Молния-сабля
Огонь+Огонь	Ультра-огнемет
Распылитель+Молния	Распыляющая молния
Распылитель+Распылитель	Звездный распылитель
Молния+Молния	Мегамолния

Наше любимое оружие – это распыляющая молния (Chaser Lightning); распылитель – отличное оружие против врагов послабее, а распыляющая молния хороша в схватках с боссами, так как она имеет неограниченное временное действие и наносит тем больше ущерба, чем дольше ты держишь кнопку В. Поэкспериментируй, чтобы выяснить, какие виды оружия тебе нравятся больше всего.

Количество врагов в игре определяется уровнем сложности. На самом легком, например, боссы значительно меньше атакуют тебя. Мы играли в эту игру на среднем уровне, так что между этим описанием и происходящим на экране могут быть некоторые различия, обусловленные выбранным тобой уровнем сложности.

Уровень 1: Древние развалины

С самого начала ты видишь нескольких солдат, атакующих дом. Стреляй в солдат и в дом, чтобы все это уничтожить. Иди направо и стреляй не останавливаясь, чтобы выдержать натиск наседающих орд. Доставляющий оружие робот, называемый электронная утка, появляется на экране. Стреляй в него и бери оружие, если оно тебе нужно. В конце концов ты столкнешься с красным роботом, который сильнее, чем обычный солдат. Уничтожь его и подними сердце с энергетическим запасом в пятнадцать единиц.

Сразу после красного солдата появится босс Папайя Дэнс. Это огромный стебель, находящийся в центре экрана, который стреляет спорами и гигантскими блестящими шарами. Уклоняйся от спор, потому что их нельзя уничтожить выстрелами. Когда блестящий шар падает на землю, он превращается в гусеницу, которая начинает ползти к тебе. Уничтожь ее, а потом продолжай стрелять в босса.

Сразу после босса ты увидишь электронную утку. Застрели ее и продолжай продвигаться вправо, пока не набредешь на пирамиду, охраняемую семью летающими солдатами. На пути к пирамиде тебя ждут еще две электронные утки. Первая выронит оружие, а вторая – запас энергии. Дождись, когда утки окажутся у левого края экрана, и стреляй – так будет легче подобрать предметы. На пирамиду также нужно забираться медленно, иначе утки окажутся на экране чересчур низко. Когда покончишь со второй "птицей", быстро прыгай к вершине пирамиды и – к следующему боссу, Человеку Бравоо.

Человек Бравоо – гигант, состоящий из огромных блоков, который ходит взад-вперед по экрану. Он применяет несколько различных вариантов атаки и всячески старается загнать тебя к краю экрана. Он также может атаковать с лета. Постарайся расправиться с ним прежде, чем он атакует тебя, а то он восстановит всю свою энергию! Когда Бравоо приближается к тебе, прыгай со стены через него, а затем беги к другому экрану экрана. Продолжай стрелять, пока Бравоо не взорвется.

После победы над Бравоо земля разрушается. Держись левой стороны, когда будешь падать, в противном случае можешь упасть за границы экрана. Ты начнешь соскальзывать с другой стороны пирамиды. Старайся оставаться в самом низу экрана и стреляй вверх и влево в атакующих тебя солдат. Большинство из них просто выпрыгивают на экран, но некоторые вползают и стреляют лазерами. (Ты увидишь, как они скользят по пирамиде вверх, прежде чем атаковать.) Чтобы уничтожить такого солдата, необходимо попасть в него несколько раз, так что тебе придется перепрыгивать через лазерные лучи.

Когда ты окажешься в самом низу, иди направо и застрели электронную утку. Возьми оружие, если оно тебе нужно, и продолжай путь вправо, туда, где тебя ждут гигантские механические руки и ульи. Просто беги вправо как можно быстрее, чтобы не влипнуть в историю, останавливаясь только для того, чтобы стрелять электронных уток, роняющих предметы. Три солдата атакуют тебя у самого конца этой зоны. Застрели их и смело отправляйся к боссу.

В арсенале розового Роудера – два приема: Выстрел Снайпера и Железный Кулак. Выстрел Снайпера производится следующим образом: Роудер вытягивает вперед свою руку с сидящим внутри "снайпером", и тот стреляет в тебя лазерными лучами. Уворачивайся от лазеров или сбивай их ответными выстрелами из наиболее мощного оружия. Железный Кулак – это гигантский шар с шипами, которым тебя пытаются сокрушить. Стреляй в него, чтобы он к тебе не приближался. Роудер также кидает в тебя гранаты (стреляй в них) и ходит взад-вперед по экрану. Перепрыгивай через него, когда он оказывается слишком близко, и беги на противоположный край экрана. Попробуй также прыгать на самого Роудера и стрелять, стоя на нем!

Уровень 2: Подземная шахта

Чтобы прыгнуть к противоположной стене на этом уровне, ты можешь дважды нажать С. Этот трюк тебе придется часто использовать в битве с последним боссом, так что начинай тренироваться с самого начала уровня. Продолжай ходить взад-вперед и стрелять во врагов, уворачиваясь от их выстрелов. Некоторые будут бросать в тебя гранаты с крыш.

Подстрели двух электронных уток, прежде чем на экране появится поезд. Ты можешь находиться наверху или внизу шахты – поезд не причинит тебе вреда. Застрели трех солдат в поезде и можешь начинать спускаться в шахту.

Наибольшую опасность в этой части шахты представляют лазерные роботы, которые двигаются вверх по экрану. Между ними находится лазерный луч. Уничтожь одного из этих роботов и порази луч. После уничтожения спящих солдат в поезде надо двигаться по шахте дальше.

Подстрели еще двух электронных уток, и на экране появится поезд гораздо больших размеров. В нем – три группы солдат. Расстреливай все три группы, и поезд начнет взрываться. Тебе даже удастся бросить взгляд на Генерала Реда, который очень похож на М.Бисона из игры "Street Fighter 2"!

Исчезнув за левым краем экрана, поезд неожиданно возвращается обратно, и Генерал Ред начинает выталкивать солдат из поезда. Эти парни не причинят тебе серьезного вреда, даже если сумеют в тебя попасть, так что оставайся у левого края и стреляй, пока они выходят из поезда. В конце концов поезд взорвется. Застрели электронную утку и будь готов к схватке с последним боссом – Семисилым.

У Семисилого есть в запасе семь различных вариантов атаки, но он будет пользоваться только пятью (даже если ты играешь на самом легком уровне). Далее мы рассмотрим все варианты атак.

Сила Солдата. Оставайся в правом верхнем углу экрана и стреляй в ожидании атаки Солдата. Он сделает одно из двух: или подпрыгнет в воздух и приготовится к метанию бумеранга, или нацелит на тебя свою руку. Если он прыгнет в воздух, подожди, пока он бросит свои бумеранги, затем прыгай в правый нижний угол. Когда его руки возвращаются в прежнее положение, прыгай снова в правый верхний угол. Если он протянул в твою сторону руку, подожди пока она не выстрелит, а затем прыгай в правый нижний угол и возвращайся назад. Уклониться от этих наскоков довольно легко.

Сила Тигра. Оставайся на самом верху экрана и старайся не попадать в перекрестие прицела Тигра.

Сила Орла. Когда Орел начинает двигаться вверх по экрану, прыгай в ту сторону, где находится его голова, и жди момента, чтобы проскользнуть мимо его острых, как бритва, перьев.

Сила Хвоста. Этот вращающийся робот может атаковать двумя способами. Во-первых, он стреляет из лазерной пушки. Передвигайся в левый нижний угол, чтобы избежать пуль. Во-вторых, он вращается вокруг своей оси и пытается хлестнуть тебя хвостом. Просто держись от робота подальше, и он тебя не достанет.

Сила Краба. Это огромный красный корабль в левой стороне экрана. Он стреляет в тебя маленькими красными барьерами и большими блестящими шарами. Маленькие барьеры превращаются в целые стены, пока летят через экран, так что ты должен быстро прыгать на противоположную сторону экрана, прежде чем будешь раздавлен. Есть также третий вид атаки: стрельба шарами по верху и по низу экрана. Чтобы перепрыгивать шары, пользуйся обычным прыжком.

Сила Ежа. Это огромное вращающееся колесо с шипами. Всегда оставайся на противоположной от Ежа стороне экрана. Если он находится в левом верхнем углу, то будь в правом нижнем, и наоборот. Еж раскачивается взад-вперед, а прежде чем передвинуться на другую сторону экрана, начинает быстро вращаться. Когда у Ежа остается меньше 1500 единиц энергии, он перемещается на середину экрана и начинает стрелять плазменными шариками. На экране есть несколько мест, куда не залетают плазменные шары. Найди их.

Сила Бластера. Оставайся у левого края экрана в левом верхнем углу и жди, пока орудие не начнет стрелять. Бластер всегда стреляет в твоем направлении, поэтому каждый раз перепрыгивай в противоположный угол, когда начинается пальба. Бластеру необходимо время, чтобы перезарядиться после каждых восьми выстрелов, так что стреляй в него, пока он перезаряжается.

Уровень 3: Летающий боевой корабль

В начале уровня корабль взлетает. Прыгай на платформы слева, стреляя вверх по атакующим тебя солдатам. Продолжай прыгать вверх, пока не окажешься над капитаном Оранжем. Когда ты прыгнешь в эту зону, на тебя нападут летающие солдаты и в тебя будут брошены гранаты. Стреляй в солдат и увертывайся от гранат. Несколько летающих солдат упадут на корабль, не забудь уничтожить и их тоже. В конце концов корабль улетит с экрана и ты перейдешь на следующий этап этого уровня.

Летающий солдат в желтых доспехах атакует тебя почти сразу же. Ты должен уничтожить его, чтобы получить запас энергии. Иди направо и найдешь пять отсеков, где хранятся запасы сил. Если они тебе нужны, возьми и иди направо на встречу с первым боссом - меняющимся Регом. Не попади в ловушку, установленную у него между ног. Сконцентрируй огонь на самой верхней части Рега, чтобы разрушить его. Наилучшее место для борьбы с Регом – это кабель в верхней части экрана. Ты можешь добраться до него, прыгнув с последнего отсека с оружием.

После победы над Регом иди направо. Тебя будут атаковать двое солдат, сидящих в длинных роботоподобных кранах. Уничтожь краны и получишь два запаса энергии. Иди направо и прыгай в небольшой корабль на воздушной подушке, чтобы столкнуться с Генералом Редом. Он взлетает и начинает забрасывать тебя гранатами. Когда Генерал Ред повержен, капитан Оранж прыгает в корабль и атакует тебя.

У Оранжа есть три способа атаки. Роторный пресс: Оранж прыгает на лопасть ротора и вертится, затем спрыгивает и бросается на тебя. Стреляй в Оранжа, когда он вращается, а когда он бросается на тебя, убегай. Сильное плечо: Оранж врезается в тебя своим плечом. Нажми направление ↓ и кнопку C, чтобы уклониться от его удара. Если будешь прыгать, то ударишься о лопасть ротора. Порыв ветра: поток огня, ползущий по крылу корабля. Действуй так же, как и в предыдущем случае. Если ты сбросишь Оранжа с корабля, он запрыгнет обратно и проведет против тебя прием "Роторный пресс". Будь осторожен! Это самый опасный босс первых четырех уровней.

Уровень 4: Странная крепость

В самом начале уровня появляется электронная утка. Подожди, пока она не окажется над тобой, а потом стреляй, а то запас энергии может упасть в огромную дыру, расположенную ниже. Когда ты будешь перепрыгивать через нее, нажми кнопку С дважды, иначе можешь свалиться туда. На пути к Дворцу Игральных Костей ты встретишь корабль, лазерная пушка которого стреляет только влево. Оставайся позади корабля на правой стороне экрана.

Когда доберешься до дверей во Дворец, сверху упадет черный робот. Он кидает гранаты и очень силен, так что стреляй в него издалека. Когда победишь робота, подними запас энергии и входи во Дворец.

Возьми игральную кость и брось ее. Выпадет 1, 2 или 3. Это зависит исключительно от твоей удачи. Итак, по порядку.

Квадрат 1: Вэлвелион. Гигантская золотая змея, которая вьется над тобой по экрану. Если змея начинает двигаться по кругу, значит она собирается атаковать тебя сверху. Подожди, пока она сделает рывок, и убегай. Когда Вэлвелион начинает двигаться вправо, это означает, что она будет ползти по земле. Есть несколько мест, где она тебя не достанет.

Квадрат 2: Комната с предметами, приносящими удачу. Четыре предмета лежат на полу: Энергия, Молния, Распылитель, Запас Энергии.

Квадрат 3: Таймерон. Большой летающий объект, который отсчитывает от 0 до 10 секунд и бросает на землю бомбы. На десятой секунде Таймерон начинает всасывать бомбы обратно в себя. Замани его к краю экрана, затем беги на другую сторону и стреляй в него, пока он собирает бомбы. Пройти этого босса нетрудно, надо только запомнить порядок, в котором он разбрасывает бомбы (так, чтобы знать, когда они взорвутся).

Квадрат 4: Вперед и вверх! Каждый раз, когда ты бьешь по той или иной стене кулаком, она меняет свою форму. Забирайся на самый верх экрана, затем направляйся к цели справа. Не очень легко и не очень увлекательно.

Квадрат 5: Маленький солдат. Этот маленький негодник пытается схватить и бросить тебя. Если ты находишься далеко от него, он может стрелять в тебя звездочками-молниями (пригибайся, чтобы избежать их) или разделиться на нескольких солдат. Он может, прыгнув, увернуться от любой затяжной атаки и ставить блоки твоим ударам ногой в прыжке. Наилучшая стратегия – это перепрыгнуть через него, когда он приблизится, и стрелять в него издалека.

Квадрат 6: Дынный хлеб. Причудливое лицо в воздухе. С ним легко справиться, просто стреляй в него из любого оружия. Если ты не сумеешь быстро его уничтожить, он спустится, чтобы понюхать тебя (?), потом вернется обратно и сбросит одну бомбу.

Квадрат 7. Разрушай! Теперь можешь развлечься. Стреляй в корабль, находящийся в середине экрана, чтобы уничтожить его как можно быстрее. Не забудь выстрелить в коробку слева, чтобы найти в ней Запас Энергии.

Квадрат 8: Яма. Четыре красных сферы (или две на простейшем уровне) мечутся по экрану, а стена двигается влево и вправо. Ты можешь пробежать под ней или перепрыгнуть, но она может тебя раздавить. И все-таки лучше пробегать под ней, чтобы не дать ей возможности прижать тебя к краю экрана.

Квадрат 9: Вперед и вверх! В минилабиринте находятся трое солдат. Они могут попадать в тебя даже сквозь стены, но ты тоже способен на подобное, так что уничтожь их и беги вперед, к цели!

Квадрат 10: Комната с предметами, приносящими удачу. Четыре предмета на земле: Огонь, Энергия, Молния, Запас Энергии.

Квадрат 11: Фантом. Серый робот, схожий с тобой комплекцией, атакует тебя ударами ногой в прыжке и метает гранаты. Все очень легко, пока ты перепрыгиваешь через разрывы гранат. Не следует начинать атаку, находясь далеко от него, иначе ты не успеешь поднять запас Энергии, который он оставит, прежде чем экран потухнет и ты снова окажешься во Дворце Игральных Костей.

Квадрат 12: Вихревая база. Слабое место – это «база» внизу и в середине экрана. Спускайся по уступам и стреляй в нее. Когда шары начнут мерцать, из базы вырвется лазерный луч; он будет отражаться от шара к шару в той очередности, в которой они мерцали. Найди то место, куда лучи не достают.

Квадрат 13: Карри и Рис. Здесь тебе придется очень трудно, поскольку ты не можешь воспользоваться оружием. Наилучшая стратегия – постоянно проводить удары ногой в прыжке, которые почти всегда пробивают защиту противника. Ты можешь попробовать и другие способы атаки, но удары в прыжке лучше всего.

Квадрат 14: Гель Абаренбоу. Странное имя для странного босса. Гель появится с левой стороны экрана и начнет совершать неторопливые прыжки вправо, роняя при этом огненные шары на землю. Оставайся у правого края, жди, когда он приблизится, и перепрыгивай через него.

Квадрат 15: Супергондола. Пушки, расположенные на самом верху экрана, стреляют поразному. Одна бросается гранатами, которые пробивают дыры в платформе, на которой ты стоишь. Другая стреляет лазерами в трех направлениях. Третья направляет вниз струи огня. Продолжай стрелять по пушкам, пока не уничтожишь их. Следи за орудием, испускающим лазерный луч, потому что оно отслеживает твое перемещение по экрану. Гранаты, летящие в твою сторону, можно сбивать.

Квадрат 16: Комната с предметами, приносящими удачу. Распылитель, Огонь и два Запаса Энергии.

Квадрат 17: Путь назад. Ты послан обратно в квадрат "ЗТАВТ". К счастью, этот квадрат исчезнет сразу после того, как ты попадешь на него.

Квадрат 18: Черный Бит Степпер. Он движется по экрану, бросает кость, а затем предпринимает одну из своих четырех атак. Красная атака – это поток огня, который совершает круги по краям экрана. Зеленая атака – это поток лазерных лучей, которые проходят через середину экрана. Оставайся в углу, чтобы их избежать. Голубая атака – это несколько гранат, которые выбрасываются из голубых областей на стенах и взрываются. Оставайся на середине экрана, чтобы избежать взрывов. Желтая атака – это поток шаров, которые прыгают вдоль оранжевых областей на стенах. Оставайся в углу, чтобы они не достали тебя.

Когда Черный Бит Степпер будет уничтожен, Черный бросит в тебя нечто, похожее на жемчужину, но это, в действительности, граната. Оставайся на левой стороне экрана, чтобы тебя не задело взрывом, и стреляй в Черного, чтобы на этот раз отобрать у него настоящую жемчужину.

Уровень 5: Разрушитель!

Застрели электронную утку и возьми оружие, если оно тебе нужно, затем отправляйся направо. Тебя поджидает огромное количество врагов, сквозь ряды которых нужно прокладывать путь, поэтому не торопись и не забывай стрелять. В конце концов ты доберешься до двух упаковок, лежащих на земле. Стреляй в левую упаковку, пока она не взорвется и не появится Запас Энергии. Не забывай стрелять во все упаковки на этом уровне: в них могут находиться полезные предметы.

Продолжай идти направо, пока сверху тебя не атакует летающая тарелка. Ударь ее ногой в прыжке и иди направо, пока не доберешься до четырех упаковок, сваленных в кучу. Расшвыряй их ударами ноги или выстрели в них, чтобы добыть Запас Энергии. Продолжай движение вправо к красному роботу-боссу. Разрушь робота и получишь еще один Запас Энергии.

Следующий красный робот – летающий, а за ним – множество упаковок с Запасами Энергии. Потом – еще один красный робот.

Далее какое-то время не будет никаких неожиданностей. Потом ты натолкнешься на шагающего робота, который появится с правой стороны. Между тобой и последним боссом будет шесть шагающих роботов. Пробирайся вперед осторожно, а то неожиданно столкнешься с одним из них и понесешь значительный урон. Первые из них – небольшие, но последние просто огромны.

Сначала тебе будет противостоять последний великий солдат, но Генерал Ред сбросит его с экрана и решит сразиться с тобой лично. Он будет летать по экрану и бросать гранаты. Он также может выстрелить в тебя электрическим разрядом вдоль нижней части экрана. Перепрыгивай через Реда, когда он атакует тебя, и отпрыгивай от гранат, которые летят в тебя.

Когда у Реда кончается энергия, он падает на землю и предпринимает три новых вида нападения. Он будет стрелять в тебя из очень мощного пистолета либо огненным шаром,

который будет следовать за тобой (перепрыгни через него в последний момент), либо перекрестным лучом (пройди между лучами, когда они будут расходиться). В близком бою Ред использует удар ногой в прыжке. Трудно избежать перекрестия лучей, но увернуться от удара легко: перепрыгни через Реда, когда он подойдет. Это будет трудная битва – самая трудная из того, что уже было, – но тебе надо победить врага, чтобы освободить Желтого и оказаться на следующем уровне.

Уровень 6: Космический корабль

Нажимай кнопку С, чтобы быстро водить корабль по экрану, и кнопку В, чтобы стрелять. В начале уровня тебя ждет астронавт с оружием. Застрели его и возьми запас энергии, если он тебе нужен. (Если можно, возьми два распылителя, потому что со звездным распылителем тебе будет легче пройти этот уровень.)

Первый босс – Таймерон. Чем дольше ты продержишься, не уничтожая Таймерона, тем больше очков получишь. Уклоняться от пуль – занятие нудное, так что, если хочешь, то можешь отделаться от этого врага быстрее и двигать дальше. За Таймероном тебя ждет поле астероидов, а слева – космический корабль. Когда он взорвется, то берегись осколков.

Когда экранная картинка начнет перемещаться влево, тебя начнут обстреливать лазерными лучами. Иди как можно дальше направо и уворачивайся от лазеров, пока не появятся красные лучи. Пройди сквозь них и получишь нужный тебе Запас Энергии.

Орудие 1000 ММ – это очередной босс. Оно стреляет большими зарядами, некоторые из которых осколочные. Держись от зарядов подальше и продолжай обстреливать орудие, пока оно не взорвется.

Несколько очень подвижных роботов атакуют тебя слева, после того, как ты уничтожишь орудие. Если у тебя есть звездный распылитель, то с ними будет легко справиться.

Когда ты доберешься до носа корабля, появится Семисилый (помнишь его?). В зависимости' от его формы он может: стрелять тремя лучами (от них надо уклоняться), летать по экрану и стрелять лазером (уходи от него, совершая круги), стрелять в тебя, будучи колесом (уворачивайся от лазеров). По-настоящему он опасен в виде Краба или Орла, так что не переставай стрелять и будь все время в движении. Когда Семисилый будет побежден, ты окажешься внутри корабля.

Там тебя ждет Летающий Робот (и весьма опасные Голубые Солдаты). Иди вправо и не забудь подстрелить электронную утку, чтобы получить Запас Энергии. Входи в дверь, чтобы сразиться с Внутренней Охранной Системой.

У Внутренней Охранной Системы есть три вида атаки: блок Молота, блок Дракона и блок Бегуна. Первая из них – Молот. Перепрыгивай через него, когда он устремляется к тебе, и стреляй в роботов наверху. Когда Молот перестанет вращаться, у тебя будет время выстрелить в него. В конце концов Молот остановится совсем и постарается нанести тебе сокрушительный удар. Тебе надо «ускользнуть» от него. Это – единственный способ избежать удара.

Дракон – это скопление вертящихся голубых шаров, которые посылают в тебя облака плазмы. Если ты будешь держаться на почтительном расстоянии от Дракона, ты сможешь уворачиваться от облаков. Когда ты победишь Дракона, Система начнет стрелять в тебя взрывающимися роботами. Старайся избежать этих взрывов.

Бегун – босс, который выбегает на экран, взмахивает рукой и швыряет в тебя плазменный шар, затем убегает. Иногда шар движется по воздуху, иногда по земле (в этом случае перепрыгивай через него). Оставайся у левого края экрана и не приближайся к боссу, а то Бегун ударит тебя рукой. Взрывай его быстрее и переходи на следующий уровень.

Уровень 7: Последняя битва

Тебе придется наблюдать за происходящим на этом уровне глазами полковника Реда!

Иди направо и взрывай первые две упаковки (оружие), затем стреляй в кучу упаковок. Продолжай идти направо, чтобы встретиться с Утиным Батальоном.

Батальон может стрелять лазерами (пригибайся) или электрическими разрядами (спрыгивай со стены и перепрыгивай через Батальон). Старайся находиться справа от Батальона, потому что он может стрелять только влево. Когда ты уничтожишь его, один из его предводителей возьмет большое ружье и продолжит бой. Наилучшая тактика – схватить его и ударить его об пол, на давая ему возможности прыгнуть и выстрелить в тебя.

После победы над ним иди направо. Карабкайся через уступы и следи за плазменными шарами, которые время от времени пролетают по середине экрана справа налево. На полпути через уступы находится упаковка с Запасом Энергии. Стреляй в пушки на правой стене, когда прыгаешь вперед. Когда доберешься до верха, иди направо и найдешь очередного босса – Розового Омара.

Розовый Омар владеет тремя видами атаки: Рубящий Удар, Удар Клешней и Пузырьковая Бомба. Рубящий Удар – кулачная атака с близкой дистанции. Удар Клешней – практически то же самое. Пузырьковая Бомба – это заградительный ряд пузырей, которые вдавливают тебя в крышу и наносят значительный ущерб. Ты можешь уничтожать пузыри с помощью оружия, так что не мешкай! Иди направо, когда он начинает извергать пузыри, затем – влево, чтобы уклониться от них, затем опять направо и стреляй прежде, чем он выстрелит новой порцией пузырей. Повторяй эти действия, пока не уничтожишь его. Потом иди направо и разбей крошечные пушки. Продолжай двигаться направо, пока не будешь атакован Генералом Оранжем.

У Генерала в арсенале есть несколько весьма опасных приемов. Если он на верхнем уступе, а ты – в самом низу, он выбрасывает поток огня на нижний уступ, чтобы заставить тебя подняться наверх. Как только вы окажетесь на одном уровне, Оранж тут же бросится на тебя (немедленно прыгай или падай на другой уступ!). Он попытается схватить и раздавить тебя. Если же ты наверху, а он внизу, он устремится в твою сторону и, оказавшись под тобой, выстрелит вертикально вверх лазерным лучом.

Наилучшая тактика – оставаться на верхнем уступе, когда Оранж находится внизу. Продолжай в него стрелять, когда он к тебе приближается, затем перепрыгивай через лазерный луч и беги к другому краю экрана. Если ты нанес ему ощутимый урон, Оранж свирепеет и начинает отчаянно атаковать тебя. Бегай по экрану против часовой стрелки, стреляя, пока Оранж, наконец, не даст дуба. Потом беги направо и стреляй по маленьким пушкам, затем расстреляй упаковку и возьми Запас Энергии. Беги направо и сразись с Черной Мухой.

Черная Муха применяет два вида атаки: Психологический Гамбит и Ураган Теней. Сначала она использует Гамбит: на тебя обрушивается поток кружащихся Энергетических Шаров. Ты можешь их уничтожать с помощью Распыленной Молнии или другим мощным оружием, в противном случае тебе придется уворачиваться от них, что крайне утомительно. Когда у Мухи кончается энергия, она начинает применять Ураган Теней - тройной энергетический луч, который медленно вращается влево/вправо. Двигайся в том же направлении, что и энергетический луч, и стреляй в Муху.

Уничтожив Черную Муху, ты доберешься до днища корабля. Иди направо и сразись с Зеленым. Это достойный противник. Он может блокировать действие твоего оружия, так что единственный способ победить его – это прыгать вверх-вниз по уступам, чтобы заставить его прыгать тоже и таким образом ослабить защиту. После того как ты нанесешь ему некоторый ущерб, Зеленый начнет кидать в тебя звезды, а также попытается схватить тебя и бросить. Уворачивайся от звезд и продолжай стрелять. Убегай в дверь. Ты окажешься в комнате с экраном. После короткого продолжения, в котором четыре жемчужины поджаривают негодяя, беги вправо и входи в дверь для встречи с последним боссом!

На земле у тебя лежат три вида оружия и Запас Энергии; возьми все, что тебе нужно, и приготовься к схватке с Сильвером. Четыре жемчужины описывают круги на экране во время боя, и тебе надо попасть в них из своего оружия, чтобы нанести урон боссу.

У Сильвера есть несколько вариантов атаки. Он посылает огненные стены по земле (перепрыгивай через них). Он выпускает электрические заряды и наносит очень стремительные удары кулаком. Он становится невидимым и бьет тебя током. Он выбрасывает по бомбе из каждого пальца. Короче говоря, это настоящая машина для убийства. Самая мудрая тактика – это держаться от него как можно дальше и стрелять не останавливаясь ни на секунду! Если Сильвер подобрался к тебе совсем близко, прыгай со стены через него. Если он становится невидимым, значит он собирается выпустить электрический разряд, так что беги.

Когда Сильвер начнет испытывать нехватку энергии, он перестанет тебя атаковать сам и воспользуется одной из своих жемчужин. Она будет в тебя стрелять, но уворачиваться от ее выстрелов достаточно просто. Тебя также может атаковать "хвост" из огненных шаров; про-

скользни под ним, когда он начнет закручиваться вверх, и стреляй в него сзади. Уничтожив драгоценные камни, ты выйдешь из игры победителем. Наградой тебе будет довольно сносная анимационная концовка, за которой последуют титры с именами программистов.

Gunship

Ты управляешь боевым вертолетом и можешь выбрать для сражения одну из миссий или просто полетать в режиме тренировки - «simulator training». Игра содержит 24 этапа, каждый из которых ты можешь пройти с минимальными повреждениями, если в начале этапа будешь поворачивать в какую-нибудь сторону и удерживать кнопку поворота все время. Пароль второго этапа - 19542366.

Gynoug

Увлекательный платформер с хорошей графикой, звуковым сопровождением и с обилием стрельбы, взрывов, драк. Сюжет очень знаком: планету заполонили мутанты, и главный герой игры (архангел) должен освободить ее от нашествия злыдней.

Выбор уровня: в меню опций подведи курсор к CONTROL MENU и нажми одновременно A + B + C.

Облегченный режим: на экране выбора уровня нажми A, B, C, START.

Сохранение очков: при появлении на экране надписи "GAME OVER" нажми ←, A, C и START, чтобы сохранить ранее набранные очки.

Hang-On

Крутые автомобильные гонки.-

Hard Ball

Имитатор бейсбола.

Если хочешь выполнить особенную подачу, то во время игры замени подающего игрока на любого другого игрока. Ты увидишь подачу, называемую "FAT".

Пароли для игр:

Texas – Boston:	iAAEIGbe	New York – Atlanta:	hAAEHFbh
Boston – Chicago:	AEECBGcC	Oakland – New York:	jcA2FHD2
Texas – Detroit:	icB6JaDb	Pittsburgh – SF:	fAAEFDb2
Seattle – Toronto:	3cC6JbDE	Los Angeles – Philadelphia:	eAAEECb5
Cleveland – Kansas City:	0cA7IKDa	Houston – Boston:	ccA7EGD6
Minnesota – Cleveland:	lcBSIKDa	Milwaukee – Detroit:	acA7HJD2
San Diego – Montreal:	gAAEGEbk	New York – Cincinnati:	dcA2FHD8
New York – New York:	FAteBHbf	Chicago – Atlanta:	2c36Ahbi
San Francisco – Texas:	fclBGiBA	Chicago – Chicago:	2AAGGAbf
San Diego – Cleveland:	gcA7HKdg	California – Baltimore:	kcB3GIDi

Hard Drivin'

Очень азартные и увлекательные гонки на легковых автомобилях. На трассе может встретиться корова, которая издаст долгое "му-у", после того, как ты в нее врежешься.

Тренировочный режим: начинай игру как обычно. После того как ты завершил игру и вернулся к заставке, нажми C, чтобы попасть в опции, и выбери режим "Практика". Затем нажми B и C. Нажми START, чтобы начать игру. Теперь ты будешь практиковаться в компании с другими гонщиками.

Победа над Фантомом: чтобы его победить, увидев на кольцевой трассе знак поворота, резко сворачивай направо, не дожидаясь поворота дороги, чтобы срезать путь. Ты обнаружишь, что победил.

Hard Wired

Спортивная игра.

Haunting Starring Polterguy

(см. Polterguy)

Heart of the Alien

Пароли этапов:

1. LDKD	4. LBKG	7. KRFK	10. TXHF
2. HTDC	5. XDDJ	8. BRTD	11. CKJL
3. CLLD	6. FXLC	9. TFBB	12. LFCK

Heavy Barrel

Выбор уровня и бесконечная жизнь: когда высвечивается титульный экран, нажми и удерживай следующие кнопки в зависимости от номера уровня, который ты желаешь выбрать:

уровень 2 - ↗+A, уровень 3 - →+A, уровень 4 - ↘+A,
уровень 5 - ↓+A, уровень 6 - ↙+A, уровень 7 - ←+A.

Удерживая кнопки на втором джойстике, нажми START на первом джойстике. Игра начнется на выбранном уровне, а количество жизней будет бесконечным.

Heavy Nova

Сражения летающих кораблей-киберов. Сюжет практически отсутствует, но, как и в любом боевике, игрок постоянно загружен выполнением каких-либо боевых действий. Ты имеешь возможность изменять форму и цвет своего корабля, от чего к тому же зависит и ход сражений.

Финальная сцена: войди в режим конфигурации. Выбери ранг ULTIMATE, стадию 2RD, 5 BOSS, музыку 15 и звук 25. Затем одновременно нажми и удерживай клавиши A, B и C, после чего нажми START. Так ты просмотришь концовку игры, даже не играя в нее.

Чтобы прослушать музыку, нажми и удерживай A + B + C, а затем START.

Heavy Unit

Боевик (бои роботов)

Hellfire

В этой игре единственное значение и важность имеет беспрерывная пальба в процессе головокружительных, захватывающих дух, но бесцельных полетов. Многим такое нравится.

Суперсложный режим: войди в режим опций и выбери уровень сложности "hard". Теперь просто подожди несколько минут. На экране появятся слова "Yea, right". Когда начнется игра, ты будешь играть в очень трудном режиме, но с 99 продолжениями.

Hercules 1997
Herzog Zwei

Это своеобразная комбинация или смесь стратегической игры, в которой друг другу противостоят крупные танковые соединения, и обычной стрелялки. Режим стрелялки работает в ближнем бою, когда управление танком передается игроку.

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP	3. KOGJGBCAGNF	5. OMGIGBGOKLC

2. NIHHGFGJELO 4. MAEBEOCAINC 6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед – GGGKHAGOKLO
12 побед – BPHOHACAGML
19 побед – NPLOFOCAGKP
22 победы – IMLPFEGEMLC
25 побед – JAJJBPDNCMC
28 побед – LILOPBDPIKJ
31 победа – JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня – JLJOIGLAOK.
Код победы для армии синих – IEJOJEIKNLA.

High Seas Havoc

Платформер, напоминающий похождения Соника.

Hit the Ice

"Ледовый хит" – имитатор грязной игры в хоккей, в котором преобладают запрещенные правилами приемы и в целом больше пакостных проделок, чем игры.

Пароли (если ты будешь играть за Небесно-Голубых):
Против Голубых: 1QQ3 Против Пурпурных: 3AH3
Против Розовых: 2A13 Против Зеленых: 3RQ3
Против Желтых: 2R93 Против Серых: 4B13
Суперудар: сначала долго удерживай кнопку удара, потом сделай пас игроку своей команды и вновь нажми на удар (для одного игрока).

Hockey Mario Lemieux

(см. Mario Limieux Hockey)

Holyfield Boxing

(см. Evanger Holyfield's "Real Deal" Boxing)

Home Alone

Несколько упрощенная аркадная трактовка известного фильма "Один дома".
Чтобы просмотреть фрагменты финальных сцен игры, не играя, на экране конфигурации выбери ранг Ultimate, стадию 2 RD 5 Boss, музыку – 15, звук – 25. Удерживая A + B + C, нажми START.

Home Alone 2

Продолжение "Один дома 1"

Hook

Очень увлекательная и большая игра, повествующая о приключениях Питера Пэна. Питер Пэн вернулся домой и забыл все свои приключения на острове потерянных мальчиков. Но однажды Питер мистическим образом оказался привязанным к мачте пиратского корабля у своего злейшего врага, капитана Крюка, мечтавшего отомстить Пену за его доброту к детям. Твоя задача в игре – победить злого пирата Крюка и его сторонников.
Управление: A – удар мечом; B – прыжок.
Секреты: на первом этапе есть место, где Тинкербелл посыпает Пэна пыльцой. Аккуратно летите по низу экрана – в пещере вы найдете три жизни. Погибните и повторите процесс заново, пока не наберете достаточно жизней.

House Boy

Hulk (Incredible Hulk (The))

Суперпароль: останови игру паузой и нажми ↑, →, ↓, ←. Выйди из режима паузы, потеряй все свои жизни и на черном экране выбери желаемый уровень.

Спецприемы:
Celind Smash – захват, ↑, B;
Shoulder Charge – →, →, C, →;
Pile Driver – захват, A, B.
Bear Hug – захват, затем A;
Jamp Stomp – B, затем ↓ в воздухе;

Humans

Это головоломка, напоминающая игру "Лемминги", содержащая множество этапов.

Пароли этапов игры:

2 – YHQBSBGTSFXY
3 – DGTUQBWXBGNC
4 – PBGPGHQZZMZGT
5 – TMHCPYPCDQHQ
6 – DTMFCPWJWFPW
7 – KFNMZXDGJKBQ
8 – XSJKNQLMFHWZ
9 – DVDQTNKTMHSF
10 – VYJMDMPVXHHD
11 – SDKJRGJHDWZQ
12 – HCDFWZSNXCPH
13 – CBJHXXDMHSVL
14 – FPYBCXGPMPMP
15 – SRQHNLDRDWPG
16 – NYZKBLPGZXMF
17 – ZGXMLRRNWHLK
18 – RKLLKDZHXNQP
19 – VCRMFKNSRDMF
20 – WDFGNXGRRMPN
21 – YXLPSLBXWHBQ
22 – XQHHWPQBJMPC
23 – VYNSJGFQJHCB
24 – SDMFCJKBCJGZ
25 – TKJXCLWLZTWP
26 – CUYXWHYRGDWD
27 – WTBSDCBXKTWL
28 – QXJKDYRMLSTC
29 – VSPQXYVCLVCB
30 – MFKTJGNSXQJM
31 – FHWHHMTCJSPN
32 – FTWFSBZLYNXS
33 – LWLSTSLVWDRX
34 – WXTXBCHBWLDG
35 – ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 – ZGHWLXJSXSZM
37 – RSBMVGVSTSBL
38 – CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 – ZFPKPYXJCRGX
40 – NSFLKXCBJDWF
41 – HQVQNQVMVGPQ
42 – FCTRRYFMZMVK
43 – BYNNYHYTGDTC
44 – BDMBGXDYLKHG
45 – TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 – PZFCTHKXBVXM
47 – DFGFGFWRRCXW
48 – VNWLGXTRQNCF
49 – ZWNSXGFYNMHS
50 – PDJTKPCTYXDK
51 – HHJYESXNNPFG
52 – BPHGLQXJHWJY
53 – BWLPKPNGVFQQ
54 – WHYNDZMTYNQT
55 – QDDGVHPGFWLS
56 – NGJFTCRVQXKZ
57 – KNCFXXKRMHGV
58 – TSDRLSHXZMDV
59 – WZWZWZSHCJMH
60 – YNTBXYJYNWLK
61 – FQXKPTYLQJZM
62 – TZYNMBQRSFZM
63 – BSHJMJTMFCFS
64 – LTIJQVMRYZLM
65 – NCHQVFQXFQZH
66 – MFGLYVGRQVZP
67 – QTSDFMBYTMJJ
68 – CLYBHVQNGBYN
69 – ZWXGZQRGLPPN
70 – VWPKNRSXXYTR
71 – NCHMNXGHZGLS
72 – TWJZBHKTMHCP
73 – TQVCXVNFFZZN
74 – QLMVQJNJMZLQ
75 – VKPKLSLLYTFC
76 – DWJPYHKDGPYT
77 – RKLDKFSJBSJZ
78 – TYZNGBCBWPJV
79 – BCDDSNZQZYPC
80 – XPMNWJKFNQZC

Hurricanes

Динамичный классический пятиуровневый аркадный платформер, в котором ты управляешь энергичным и маневренным футболистом и лихо расправляешься с многочисленными врагами.

Hyperdunk

Популярный имитатор баскетбола, имеющий достаточно разнообразные возможности.

IMG International Tour Tennis

Прекрасный имитатор тенниса с отличной графикой и удобным управлением. В твоем распоряжении тридцать звезд тенниса, соревнующихся в разнообразных игровых ситуациях.

Immortal (The)

"Бессмертный" – приключенческая игра для одного игрока с восемью уровнями и более чем пятьюдесятью комнатами-темницами, населенными гоблинами, драконами, скелетами и т.д. Тебе в поисках тайников и сокровищ предстоит сразиться с жуткими обитателями подземных лабиринтов.

Пароли ***(пароль набирается кнопкой X, а вводится кнопкой A):***

Уровень 2: CDDFF10006F70
Уровень 3: F47EF21000E10
Уровень 4: B5FFF31001EBO
Уровень 5:94BFB43000TBO
Уровень 6:563FF53010F41
Уровень 7: C250F63010AC1
Уровень 8: E011F730178C1

Непобедимость: когда появляется название уровня, нажми и держи START, затем нажми и держи A, пока не начнется игра. Отпусти кнопки и станешь непобедимым.

Вечная жизнь – 0081E8197C. Победа над гоблинами – 0113F46006. Отсутствие стрел, червей и др. – 0099304E75. Неограниченное продолжение игры – FF109A0002. Неугасаемая энергия – FF10A8000C. Выход в меню "Предметы" – B+C. Чтобы перейти с третьего уровня на четвертый, найди красный драгоценный камень в комнате с пиками (Spike Room), зайди в круг после того, как пламя в нем станет фиолетовым, и примени камень.

Incredible Crash Dummies

(см. Crash Dummies)

Incredible Hulk (The)

Основные приемы борьбы:

Прыжок: нажми кнопку B;
Удар кулаком: A;
Апперкот: ↓+A;
Удар головой: A (вплотную к врагу);
Захват противника: остановиться вплотную к нему;
Схватить и повалить: C (вплотную к врагу);
Захват и бросок врага: B (вплотную к врагу);
Поднять/положить предмет: C;
Поймать/бросить предмет: C, A (вблизи врага);
Медвежьи объятия: схвати врага и нажми A;
Забить врага в землю: A+B;
Атака плечом: →, →, C, →.

Ходьба: ←/→;
Хлесткий удар: ↑+A;
Трансформация: START+C;

Суперприемы:

Ceiling Smash: остановиться вплотную и ↑, B;
Sonic Clap: A+B+C;
Foot Smash: ↓, ↑, ↓+A;
Double Punch: A.

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйди из режима паузы и потеряй все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

Indiana Jones and the Last Crusade

Перед вами уникальная компьютерная версия одноименного фильма, столь популярного на экранах ТВ. В игре полностью отражены как герои, так и местность, по которой путешествует Индиана Джонс. Это и таинственная пещера, и поезд, по которому герой убегал от преследователей, а также многое другое. Под силу ли вам отыскать Святой Грааль, пройдя один за другим несколько отнюдь не легких этапов игры? Игра требует не только хороших навыков, но и быстрой реакции, а также ловкости и умения отвечать противнику ударом на удар. Каждый новый этап в целом покажется вам намного лучше (по графике) и интереснее (по сюжету), чем предыдущий.

Выбор уровня: при появлении заставки нажми клавиши A, B, C, B, C, A, C, A, B. Если ты все сделал правильно, экран посинеет и на нем появится слово SHHHHHHH. Теперь можно выбирать любой уровень.

Indiana Jone's Greatest Adventures

Продолжение увлекательных приключений неутомимого исследователя и авантюриста Индианы Джонса.

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа "LUCAS FILM" нажми A, B, C, B, C, A, C, A.

Пропуск уровня: во время паузы введи пароль →, ↑, ←, ←, ↓, →, A, B, C.

Пароли уровней:

1 – DF DS	4 – YDW F	7 – DSYF	10 – DFYD
2 – SYYS	5 – YSSF	8 – DFWS	11– SFDW
3 – SFFF	6 – FDWW	9 – DFWS	

Indy Car (Newman Haas Indycar Racing)

Неплохой имитатор гоночных соревнований, в котором предусмотрены три режима: тренировочные заезды, квалификационные и основные соревнования. Кроме того, имеется ряд интересных возможностей для играющего: техническое обслуживание машины, а также игра вдвоем (при этом экран делится на две половинки).

Код одной из гонок: GOT6M25C9FLK6G6KBSV1CXBHW2.

Insector X

Очень азартный захватывающий боевик с хорошей графикой и отличным музыкальным сопровождением.

Бесконечные продолжения: когда появится экран окончания игры, дождись появления надписи CONTINUE. Нажми и удерживай ↖ и нажимай клавишу C, каждое нажатие которой добавит одно продолжение (можно получить до восьми продолжений). Процедуру можно повторять всякий раз, когда это необходимо.

Instruments of Chaos (Young Indiana Jones)

В данной версии приключений Индианы Джонса ему предстоит нейтрализовать четырех немецких шпионов, скупающих передовые секретные технологии у видных ученых Великобритании, Египта, Индии. Для того чтобы решить эту задачу, необходимо ухитриться сбить немецкий дирижабль. Вооружен твой герой пистолетом и кнутом, которыми он искусно владеет. Кнутом ты можешь наносить удары в восьми направлениях, а боеприпасами запасать-

ся из ящиков. Все это поможет тебе успешно выполнить свою миссию по уничтожению немецких агентов.

International Rugby

Имиитатор Регби.

International Sensible Soccer

Добротно сделанный популярный имитатор чемпионата по футболу.

Ishido

Спокойная и достаточно популярная японская стратегическая игра, настраивающая на неторопливые и глубокие размышления.

Itchy and Scratchy Game (Sylvester – 2)

Игра в кошки-мышки. Ты являешься мышкой, которая хорошо вооружена, правда и кот вооружен не хуже. Остается только сражаться с котом, спасая свою жизнь.

Игра имеет три уровня сложности: простой, средний и трудный (easy, medium, difficult). На экране вверху волнистыми линиями показаны запасы жизненной энергии (желтая – мышки, красная – кота), время на прохождение уровня, а также количество жизней и предметы, которые нужно собирать в ходе игры. Мышь может прыгать (jump), стрелять, бить, метать гранаты (action), менять вооружение (select), причем кнопки управления можно переназначить.

Тактика игры. На всех уровнях необходимо бить по маленьким котикам, шныряющим под ногами, потому что после них остаются косточки, которые можно использовать в качестве оружия в бою с котом. В пещере эти котики появляются после ударов молотом по голове огромной черепахи, на которой восседает кот-хозяин первого уровня. На уровне The Medieval Dead, хозяином которого является кот на деревянном коне, надо собирать белые кирпичики, а затем, встав на уступ, бросать их в голову коня. На уровне Mutilation on Bounty собирай ядра, а увидев летучую рыбу, ударь ее молотком, чтобы появились котики. Затем прыгни на рыбу и, поменяв оружие, кидай ядра в кота. Не забывай собирать пищу и жизни в виде мышиных голов и постоянно вооружайся. Одновременно можно иметь не более двух видов оружия, в том числе и такое специфическое, как рыба-пила, водяной пистолет и т.п.

Izzy's Quest for the Olympic Rings

Это простенькая игра, в сюжете которой – приключения талисмана Олимпийских Игр 1996 года в его походе за Олимпийскими Кольцами.

J. League Pro Striker 2

(см. Pro Striker 2)

J.Montana 2

Иммитатор Американского футбола.

Jaguar XJ-220

Имитатор гонок с возможностью выбора гонщика, страны и гонки (например, всемирной гонки – "World Tour"). Легкая победа тебе будет обеспечена, если после того, как зажжется зеленый свет, ты вызовешь паузу и нажмешь клавиши A+B+C.

James "Buster" Douglas Knockout Boxing

Это неплохой имитатор бокса с хорошей графикой и звуковым сопровождением. Чтобы подобрать желаемое звуковое сопровождение, нажми на втором контроллере START, выбери звук с помощью DOWN, а затем нажми A, чтобы начать тестирование звука, и B – чтобы его закончить. После этого начинай бой, нажав на втором контроллере START или на экране выбора игры – C+START. Потерпев поражение, ты можешь потребовать одного матча-реванша с любым противником. Для этого нажми ↑+B+START. Если ты повержен, надо нажать ↑+START.

James Bond 007: the Duel

Боевик, в название которого вынесено имя главного героя серии бестселлеров и фильмов о непобедимом суперагенте 007 Джеймсе Бонде. Как и в кинокартине, здесь есть драки, стрельба и преследования, однако по качеству исполнения игра не дотягивает до фильма.

Чтобы перейти на другой уровень, когда ты находишься на первом этапе, собери всех девушек, включи часовой механизм бомбы и уплывай на батискафе или улетай на ракете. Чтобы восстановить жизненные силы, возьми чемодан с гранатами. Если после этого тебя убьют, то ты продолжишь игру с того места, где подобрал чемодан.

James Pond

Оригинальный боевик о приключениях суперсекретного агента Джеймса Понда – тезки знаменитого агента 007 Джеймса Бонда.

Переход на следующий уровень: когда появится экран заставки, одновременно нажми кнопки C+←, затем START. Когда тебе захочется перейти на другой уровень в ходе игры, одновременно нажми A, B и C, а потом все кнопки контроллера. Выход откроется, и ты попадешь на следующий уровень.

В ходе игры ты можешь телепортироваться из одной миссии в другую. Как это сделать, описано ниже. Помни, что ты не можешь телепортироваться, пока еще не собрал все предметы уровня.

Миссия 1: чтобы попасть в зону телепортации, тебе необходимо освободить всех лобстеров. После их освобождения у тебя появляется возможность телепортироваться в шестую или одиннадцатую миссии через две зоны телепортации. Чтобы попасть в шестую миссию, двигайся в дальнюю левую часть экрана между стенкой и трубой. Затем, когда ты окажешься примерно посередине между ними, нажми клавишу ↓. Чтобы перейти в одиннадцатую миссию, плыви в дальний левый угол экрана и заберись на маленький выступ прямо над уровнем воды. Стоя на нем, нажми ↓.

Миссия 2: после того как ты соберешь все предметы, ты сможешь телепортироваться в пятую миссию. Для этого вернись к трубе, встань слева от нее и нажми ↓.

Миссия 4: отсюда можно перенестись на восьмую миссию. Чтобы это сделать, иди в зону темной воды, окружающей корабль. Найди длинный выступ в левой части экрана, заберись на его середину и нажми ↓.

James Pond 2: Codename Robocod

Интересное и увлекательное продолжение приключений подводного суперагента. Данная часть игросериала о Джеймсе Понде заслуженно считается лучшей из всех.

Неуязвимость: неуязвимость можно обрести примерно на десять минут. Чтобы ее получить, прыгни на крышу игрушечной фабрики и собери предметы в следующем порядке: пирог (cake), молот (hammer), земля (earth), яблоко (apple), кран (tap).

Бесконечное число жизней: войди в первую дверь замка и иди направо, пока не пройдешь второй ряд шипов. Подбери предметы в следующем порядке: губы (lips) , мороженое (ice cream), скрипка (violin), земля (earth), снеговик (snowman). Ты получишь сверкающий

щит, который будет защищать тебя от опасностей. Обрати внимание, что из первых букв названий предметов складывается слово "lives" – жизни.

Тайный уровень: чтобы попасть на него с первого уровня, пройди как можно дальше вправо и заберись на здание. Оказавшись на самой правой крыше, пройди влево сквозь стену. Тебя перенесет в зловещую область внутри завода.

Выбор уровня: на экране заглавия нажми ↓/→, а потом – START для выбора уровня.

Восстановление энергии: подбирай предметы в следующем порядке: пингвин (penguin), банка с маслом (oil can), стакан для вина (win glass), земля (earth), ракета (rocket). Из первых букв их названий складывается слово "power" – энергия, мощь.

Суперпрыжки: нажми и удерживай кнопки C+B+↓, и твой герой будет прыгать очень высоко. Причем чем дольше ты держишь кнопки, тем выше прыжок.

Переход на следующий уровень: введи код неуязвимости и, поставив игру на паузу, нажми четырежды A. Продолжи игру, после чего ты окажешься у выхода. Учти, что кое-где после этого пароля тебя забросит на какие-то необычные уровни, где придется сбросить игру.

Секретное меню: на титульном экране нажми и удерживай ↙+A+C и потом START. Отпустив кнопки, ты увидишь новое меню, в котором есть возможность выбора уровня, тест звука и варианты конфигурации контроллера (кнопок управления).

James Pond 3: Operation Starfish

Новые интересные и разнообразные приключения суперагента Джеймса Понда: на этот раз – в причудливых лабиринтах среди мерзких крыс. Игра привлекает множеством шуточных элементов, таких как фруктовый пистолет, стреляющий яблоками, самонаводящиеся пачки с печеньем, фруктовый костюм и другие. Скучать не придется.

Управление:

A – суперскорость;
B+↑ – лезть вверх;
B – прыжок (долгое нажатие B, ↓ – высокий прыжок).
C – подобрать и использовать предметы;
C+←/→ – удар в челюсть;

Дополнительные жизни: когда у тебя остается только одна жизнь, войди в режим паузы в тот момент, когда тебе должен быть нанесен очередной удар. Нажми A, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если ты потеряешь эту жизнь, игра закончится. Повтори трюк еще раз, и ты получишь десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как ты получишь jet pack, оставь его там, где тебе надо прыгнуть и нажми C+B, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если jet pack пуст.

Великолепное начало: введи следующий код: BLUE FISH, GREEN WRENCH, YELLOW CAT, GREEN CAR, YELLOW CAT, YELLOW CUP, YELLOW CAT, GREEN CAR, YELLOW CAT, GREEN CAR, YELLOW LION, GREEN DIAMOND, BLUE DIAMOND, YELLOW HAMMER, BLUE CHEESE, GREEN ARROW.

Меню установок: после того как появится экран для паролей, тебе будет необходимо ввести следующий код: RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG. Затем введи один из нижеприведенных кодов (в "красном" варианте): DOG (у тебя всегда будут рентгеновские очки), TEACUP (все сырные мины будут ликвидированы), STAR (начало с пятью энергорыбками), FISH (неуязвимость), SKULL (начало с одной энергорыбкой и одной жизнью), BOOK (все карты будут открыты).

James Pond: License to Gill

При выполнении первой миссии необходимо спасти всех омаров, после чего откроются два секретных хода. Первый находится среди водорослей слева от входной трубы (около белой скалы). Встань над водорослями и двигайся вниз – таким образом ты попадешь на шестую миссию.

Чтобы обнаружить второй ход, после спасения последних омаров долго иди налево, затем выпрыгни из воды и залезай на риф. Перемещайся по краю, потом иди вниз – там ты найдешь проход на одиннадцатую миссию.

При выполнении второй миссии вылови всю рыбу из отравленной воды и плыви направо от выходной трубы – туда, где начинается суша. Потом спустись вниз, ты попадешь на десятую миссию.

При включении приставки удерживай ←+C, а когда появится титульный экран, нажми START и отпусти все кнопки. Теперь ты можешь открывать все двери, нажав кнопки A+B+C и обойдя по кругу D-pad.

Если тебе очень хочется заработать десять миллионов очков, напиши в призовой комнате, буква за буквой, надпись "JAMES POND".

James Pond: Underwater Agent

Приключения подводного суперагента Джеймса Понда продолжаются. Интересный сюжет, хорошие графика и музыкальное сопровождение. Что еще нужно, чтобы получить удовольствие от игры?

Приз 10 000 000 очков: чтобы получить 10 000 000 пунктов, собери в призовой комнате буквы в таком порядке, чтобы из них можно было составить имя твоего суперсекретного агента "JAMES POND".

Секретные переходы в другие миссии. Существует три пункта, из которых ты можешь перейти в другие миссии:

1. Чтобы получить доступ к двум переходам на первой миссии, тебе будет необходимо спасти всех омаров. Первый переход появится в морской водоросли, слева от входного канала, рядом с белым камнем. Встань на морскую водоросль и нажми ↓. Таким способом ты попадешь в шестую миссию.

2. Второй переход на одиннадцатую миссию откроется после спасения последнего омара. Чтобы попасть на него, пройди как можно дальше налево и запрыгни на уступ. Встань на самый край и нажми ↓.

3. Третий переход находится во второй миссии и ведет он в миссию 10. Чтобы он открылся, спаси всех рыбок от угрозы химически опасных отходов, а затем двигайся направо от входного канала в начало отмели и нажми ↓.

Все двери открыты: при запуске игры нажми и удерживай ←+C, а после появления титульного экрана нажми START и отпусти все кнопки. После того как игра начнется, нажми A+B+C и по очереди все кнопки на D-pad. Все двери откроются.

Jammit Basketball

Один из многочисленных имитаторов баскетбола для одного или двух игроков, отличающийся тем, что это самый демократичный популярный в последние годы "уличный" баскетбол.

Пароли для трех игроков (Roxy, Chill, Slade) и для судьи:

	Roxy	Chill	Slade	
Игра 1:	DKRBNSN	TZMYNYN	MRKYMCY	DNNSCBB
Игра 2:	STPKRNR	THMSLNS	HNSFJLD	DNSPRNB
Игра 3:	SSNHYDN	DNWYGLL	DWGTSTN	DNNYJLB
Игра 4:	JNFRBCN	DLMRVNN	DMDWYDZ	TMYNBBB
Игра 5:	LRNCHLS	MRNLYNG	TRYBRNM	KRYJNSB
Игра 6:	PLWRHDS	MKGLSCK	BRNMCMN	MKLGRBR
Игра 7:	STWSPKN	THMSCSY	JSPHKSC	MCHLSMN
Игра 8:	BBSKNNR	JRBRGHT	PHLSRGR	RSSPTTR

Для того чтобы выбрать героя и уровень введи, пароль TRVLRND. Если использовать пароль SDDNDTH, то победа будет засчитываться по первому попаданию мяча в корзину. А пароль CTTHRTB запускает крутую игру для костоломов.

Jelly Boy

Эта игра представляет собой типичный платформер с необозримыми уровнями. Тебе встретится куча разных мелких человечков, огромных челюстей и уйма прочей мерзости, которые будут всячески стараться тебя съесть.

Но главный герой Jelly Boy так просто не сдастся. Используй музыкальные ноты для защиты, которые можно собрать на различных уровнях. Действие их почти такое же, как действие колокольчиков в Sonic the headgehod. Если тебя поразил враг, они вылетают из тела Jelly Boy, а после того, как тебя поразят во второй раз, ты умрешь, если быстренько не найдешь новую ноту.

Ты также можешь использовать всю массу своего героя и атаковать врага животом. Jelly Boy обладает еще одним очень хорошим умением: он может превращаться аж в 27 других объектов. Только найди необходимый power-up, и трансформация свершится. Если ты принял образ молота, то можешь ломать кирпичи; если ты – воздушный шарик, у тебя появляется возможность немного полетать. Но "нет худа без добра", время превращения длится не бесконечно. После этого придется искать новый power-up.

Главный герой может превращаться в следующие объекты: в мяч (ball), в воздушный шар (balloon), в лодку (boat), в кирпич (brick), в пушку (cannon), в огнемет (flame thrower), в молоток (hammer), в коньки (skate), в скэйтборд, в лыжи (skis), в подводную лодку (submarine) и в какой-то странный летающий предмет (ODD thing).

Графика игры оставляет желать лучшего, хотя музыка волне приличная.

Jennifer Capriati Tennis

(см. Tennis)

Jeopardy
Jeopardy: Sports Edition

Это игрушки для фанатов разнообразных викторин. Для успешной игры необходимо иметь достаточные знания английского языка. Иначе у тебя могут возникнуть некоторые проблемы и, как следствие, потеря интереса.

Если у тебя возникли небольшие неудачи в ходе соревнований с компьютером, попробуй использовать блокировку ответов. Для этого ответь на вопрос неправильно и затем блокируй ответы компьютера, нажимая одновременно A, B и C (только для Jeopardy: Sports Edition). Чтобы осуществить выбор своей квалификации на титульном экране нажми A, B, A, B, B, A, B (для Jeopardy).

Jewel Master

Наверно каждому из нас иногда хочется стать волшебником, богатырем или кем-нибудь еще. В этой игре тебе предоставляется уникальная возможность почувствовать себя в роли хозяина волшебных драгоценных камней.

Как найти волшебный огонь: волшебный огонь можно найти во второй части третьей стадии. Чтобы получить его, иди вправо, пробей медузу и поднимись как можно выше вверх. Далее тебе придется попрыгать через платформы до ямы, а затем перепрыгнуть и через нее. После чудес акробатики, которые ты проявил на платформах, ты окажешься у ледяного столба. Разрушь столб и внутри найдется то, к чему ты так стремился.

Как победить безумного Jardine

Первым делом сделай меч. Для этого помести горизонтально четыре красных и синих кольца в левую руку и столько же зеленых и серых колец в правую. Чтобы победить Jardine одного мастерства мало, потребуется и удача. Поэтому маши своим мечом, как будто встретил черта. Постарайся нанести как можно больше ударов по нему, пока он не превратился в череп.

В виде черепа твой враг безопасен, он не сделает тебе ничего плохого. Поэтому быстренько размести кольца быстродействия (speed up ring) на одной руке, а защитное кольцо (barrier ring) – в другой. В ходе битвы внимательно следи за врагом: иногда он будет атаковать тебя во время его трансформаций. Чтобы предохраниться от этого, надень кольцо вы-

сокого прыжка и перепрыгни его, после чего переключись на меч и руби Jardine. Победа тебе обеспечена.

Jim Power – the Lost Dimension in 3D

Это типичный платформенный боевик, цель которого – найти одну из потерянных осей X (Y или Z) трехмерного пространства, несмотря на то, что в нем внезапно появляются жуткие и агрессивные монстры.

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Эта игра представляет собой отличный имитатор большого бильярда. Псевдо-трехмерное изображение и очень удобное управление делают игру весьма реалистичной и привлекательной для игроков с различными вкусами.

Совершенный удар: чтобы его выполнить, войди в таблицу и размести шары в правильном порядке: красный, желтый, зеленый и т. д. Потом, когда ты нажмешь на черный, экран должен вспыхнуть красным цветом. После этого иди в опцию "демо" на главном меню и посмотри, как выполняется совершенный удар.

Joe & Mac

В этой игре ты попадаешь в каменный век. Тебе предстоит поиграть за двух неандертальцев Джо и Мака. Они жили хорошо и счастливо, но однажды на их селение напали соседи и похитили женщин племени. А без женщин – ты сам знаешь как туго. Вот и порешили Джо и Мак (а также и ты) спасти женщин и восстановить справедливость, отправляясь в путешествие по пяти сложным уровням.

Управление:
C – прыжок;
A (или C+↑) – высокий прыжок;
C+↓— спрыгивание;
B+↑ – удар вверх;
B – удар, выстрел, а если долго держать B, – усиленный удар;
START – пауза в игре.

Если второй игрок хочет начать спасение похищенных женщин в ходе игры первого, нажми START на втором контроллере. В опциях ты можешь устанавливать количество жизней, которые будут у тебя в игре (от одной до трех), число продолжений (от нуля до четырех) и уровень сложности (легкий, нормальный, сложный).

Продолжение в режиме одного игрока:
Чтобы продолжить игру в режиме одного игрока, нажми START во время последнего продолжения, и ты начнешь игры с того момента, на котором ты остановился, с полным запасом жизней, но в лице другого героя.

Оружие: оружие у неандертальцев весьма разнообразно, а найти его можно в огромных яйцах, которые для этого необходимо разбить. К несчастью, там может оказаться и детеныш птеродактиля.

Топоры – первоначальное оружие у неандертальца Джо, которое дается сразу. Постарайся заменить его на более мощный вид.

Кости – первоначальное оружие Мака. Такое же по силе, как и топоры Джо.

Бумеранги – классическое оружие Новы из POWER BLADE. При броске бумеранг делает круг и возвращается обратно.

Каменные колеса – самое совершенное оружие доисторических времен. Если ты таким обзавелся, постарайся не менять его на другое.

Огонь – летит по траектории топоров.

Ножи – самое эффективное оружие. Единственный недостаток – летят по горизонтали на маленькое расстояние.

Боссы уровней:

В конце каждого этапа игры ты встретишься с огромным монстром. Против каждого из них существует своя тактика ведения боя.

Тиранозавр – прямо перед этим монстром ты увидишь холм. Возьми колеса и встань под самым краем холма, а затем кидай их вверх. Если все сделано как надо, ты не потеряешь ни одной лишней жизни.

Гигантское плотоядное растение – если ты сохранил до этого момента каменные колеса, встань в левом углу экрана и, накручивая их кнопкой B, кидай вперед. Имея другое оружие, вам придется попотеть, пробираясь вперед, что сложнее.

Огромный птеродактиль – стреляй вверх (↑+B), когда тот будет пролетать по верху. Как только ты увидишь, что он несет яйцо, сразу же пригибайся и стреляй в появляющихся детенышей птеродактиля, ни в коем случае не вставая. Если птеродактиль получил ранение и унесся с экрана, как можно скорее делай сальто (кнопка A).

Акулы – бей их сидя направо и налево, находясь ближе к краю экрана.

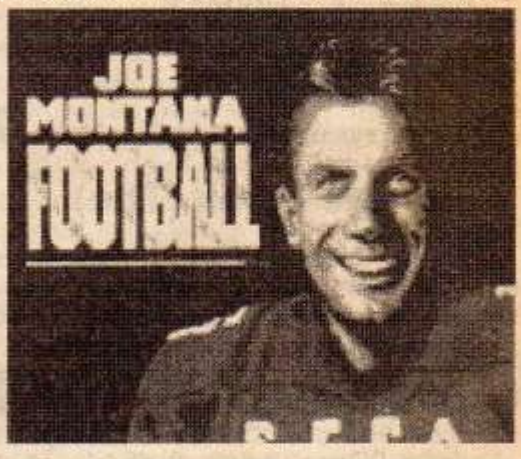
Морское чудовище – подходя к середине экрана, делай высокий прыжок и опускайся в ту сторону, откуда появилась голова монстра; затем вставай под нее и бей вверх. Когда тот опустится, перепрыгивай его и отходи максимально к краю экрана в ту сторону, куда монстр уплыл. Дождись его появления и погружения и повторяй все заново.

Монстр с шипованным панцирем – перепрыгивай его суперпрыжками. Готовься наносить удары заранее, когда тот еще находится за экраном.

Скелет тиранозавра – заберись на выступающую слева кость и бей с размаху по огромному скелету, который будет рассыпаться после каждого удара. Приготовься отойти назад, когда череп неподвижно повиснет в стороне, надеясь застать тебя врасплох.

Взрослый тиранозавр – в одиночку тебе будет трудновато расправиться с ним, но, вставая на плечи своего партнера и стреляя по врагу в прыжке, ты достаточно легко одержишь над ним победу.

Пещерный великан – пользуйся тем, что на гусениц можно прыгать сверху, таким образом уничтожая их. Применяй только невысокие прыжки, иначе можно легко погибнуть.



Joe Montana 3

Это третья и наилучшая по всем характеристикам игра из целой серии имитаторов американского футбола, имеющих примерно такое же название.

Пароли команд: введи три первых символа кода команды и добавь к ним YNTSKBC.

Bears – DLB	Rams – RLB	49-ers – 4LB	Cowboys – HCB
Saints – VLB	Raiders – QDB	Eagles – ZLB	Bills – CDB
Redskins – 6LB	Grants – XTB	Dolphins – SCB	Vikings – TLB

John Madden Football

John Madden Football '92

Jordan vs. Bird: Super One-On-One

Баскетбол один на один с участием великолепных баскетболистов NBA.

Дополнительное время: нижеприведенный способ позволит тебе получить дополнительное время в этой игре. В режиме "один на один" пытайся нажать START, чтобы остано-

вить игру в тот самый момент, когда таймер покажет нулевое время в конце четвертого периода. Затем назначь тайм-аут. Если тебе удастся все сделать правильно, то ты увидишь, что твоя игра может продолжаться еще тридцать шесть минут. Если ты повторишь это еще раз, то продолжение затянется еще на сто минут. Помни, что ты не можешь нажимать на клавишу START, пока удерживаешь мяч, поэтому выбирай момент для этого действия осмотрительно.

Ju Ju Story'

История Джу Джу

Judge Dredd

Сюжетная линия игры "Судья Дред" заимствована у одноименного художественного фильма с Сильвестром Сталлоне в главной роли. Действие игры происходит в ближайшем будущем – в 21 веке. Мегагород, больше похожий на пустыню, захлестнула волна преступности. Для наведения порядка нанимаются Судьи, которые сами выносят приговоры и приводят их в исполнение, освобождают заложников и усмиряют беспорядки. Твой герой– один из них (судья Дред); ему придется уничтожать объекты, вести поиск предметов, арестовывать горожан и т. д.

Управление: A – стрелять; B – прыгать; C – поменять оружие; X – удар ногой; Y – арест преступника.

Пароли уровней:

Уровень 2: KZDVT
Уровень 4: PSTRVJZ
Уровень 6: WDRCNPU
Уровень 3: JRQWNO
Уровень 5: HQWVLT

Junction

Игра-головоломка типа Pipe Mania (сборка трубопровода максимально возможной длины).

Jungle Book (The)

"Книга джунглей" – это приключенческая игра, созданная по мотивам диснеевского мультфильма, повествующего о жизни героя известной книги Киплинга "Маугли" в тропических лесах Индии, среди изобилия бананов и диких животных.

Управление: A – выбор оружия; B – огонь; C – прыжок.

Советы: чтобы перейти на следующий этап, необходимо набрать 8 рубинов (в облегченном режиме игры: easy) и 11– в усложненном режиме (hard). Полный комплект рубинов (15) дает возможность призовой игры, в которой можно найти дополнительную жизнь. Чтобы облегчить задачу поиска рубинов, ищи компас, стрелка которого покажет местонахождение ближайшего камня.

На первом этапе, набрав сначала 9 тысяч очков, постарайся найти Багиру. Собери все предметы возле нее, а затем – в стороне. В ходе игры собирай все, что попадается в пути: кристаллы, фрукты, жизни и т.д. Не все змеи вас кусают, некоторые подбрасывают Маугли высоко вверх, наподобие пружинки. Будь внимателен. На втором этапе тебя поджидает ловушка: бревно. Ты сможешь найти потайной ход, если спрыгнешь с первой ветки вниз и будешь двигаться ближе к стволу дерева. В Каа старайся стрелять в голову и в хвост непрерывно.

Перепрыгивая с лианы на лиану на третьем этапе, убедись, есть ли внизу земля. На плавучих кочках не задерживайся, они быстро тонут. Лягушек можно давить, прыгая на них. В горящих во время грозы джунглях нельзя находиться на одном месте, иначе тебя может поразить молния.

В поединках с боссами используй бумеранги или двойные бананы. Они наиболее эффективны. Чтобы одолеть Шерхана, предварительно собери на десятом уровне как можно больше масок и непрерывно стреляй в него.

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A

Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.

Перевернутое изображение: ←, A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) – игра будет переустановлена, и, когда ты снова ее начнешь, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажми ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и START. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором – →, A, ↓, B, A, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

Jungle Book 2

Полное здоровье и полный набор вооружения: поставь игру на паузу, затем нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. После этого Маугли скажет "E", и у него будут полностью восстановлены жизненные силы, полный набор фруктов и камней, а также в течение 99 секунд ты будешь совершенно неуязвим.

Jungle Strike

Введение

Безумец вернулся! В действительности их явилось двое: Карлос Ортега, южно-американский король наркотиков, бежавший из американской тюрьмы, и Ибн Килбаба, сын генерала Килбабы (того самого, с которым тебе пришлось воевать в "Desert Strike"). Ортега и Килбаба объединили свои силы с весьма нехорошей целью: нанести по Соединенным Штатам нейтронный удар. Ты – воздушный ас, который пилотирует вертолет "Команч". Твоя задача уничтожить противника. "Джунгли" достойный сиквел "Пустыни". В этой игре вдвое больше баталий, объем 16 мегабит и более высокие уровни сложности. Тебе также придется управлять и другими машинами, включая суда на воздушной подушке "Ховеркрафт" и "Стелс".

Стратегия

Управление

Чтобы сделать паузу, нажимай START. Нажимай A, чтобы стрелять "Хеллфайерами" ("Команч"), ставить мины ("Ховеркрафт"), сбрасывать бомбы "Айрон" ("Стелс"), ставить наземные мины (Мотоцикл). Нажимай B, чтобы стрелять гидробомбами ("Команч"), легкими ракетами ("Ховеркрафт"), ракетами AIM-92 ("Отеле"), легкими ракетами (Мотоцикл). Нажимай C, чтобы стрелять из цепного пулемета ("Команч"), пулемета (все остальные машины).

Карты из игры в игру для каждой операции не меняются. Поэтому ты можешь изучить каждую операцию, чтобы запомнить расположение наиболее важных объектов и даже вести запись, если хочешь.

Ты начинаешь игру только с двумя вторыми пилотами, но во время игры тебе предстоит спасти еще трех. Выбери своим первым вторым пилотом Эго.

Операция 1: Ванингтон, округ Колумбия

Задание 1: Памятники. Здесь ты понимаешь, насколько в "Джунглях" сложнее сражаться, чем в "Пустыне" Первое правило выживания: "Главное – движение!" Уходи от вражеского огня и поражай цели быстро и наверняка. Когда ты уничтожишь всех террористов вокруг памятника, он исчезнет с экранной карты. Наблюдай за врагами, которые появляются позже. Памятник, который выше всех располагается на карте, оставь напоследок, потому что там находится ангар с запчастями.

Задание 2: Штаб террористов. Делай во время атаки круги вокруг зданий, чтобы использовать их как прикрытие. Когда ты разрушаешь здание, из него выбегает главарь и один стрелок для прикрытия. Убей стрелка и захвати главаря. Ты должен захватить трех главарей, чтобы выполнить задание.

Задание 3: Бомбы в автомобилях. Пять машин с бомбами направляются к Белому Дому. Лучше всего атаковать их спереди. Например, если автомобиль едет вниз и влево, то лететь необходимо вверх и вправо. Чтобы уничтожить один автомобиль, требуется одна "гидробомба" или восемь "Хеллфайеров".

Задание 4: Агент Акбар. Это просто. Место, где содержится захваченный Акбар, охраняют только солдаты. Перестреляй их всех и взорви дом. Один солдат остается внутри, так что не застрели по ошибке Акбара! Возьми его на борт, и он расскажет тебе об автоколонне.

Задание 5: Автоколонна. Твоя задача – эскортировать президентский лимузин, начиная с юго-западного угла на карте и вплоть до Белого Дома (в центре). Вместо простого эскорта и уничтожения целей вблизи автомобиля, атакуй все цели, находящиеся на его пути (показаны желтыми точками на экранной карте), потом спокойно сопровождай лимузин (если ты уничтожил все цели и выполнил задание 6). Когда президент вбежит в Белый Дом, приземлись на площадку к югу от Белого Дома. Операция закончена.

Задание 6: Вражеский снайпер. Лучше выполнить это задание до эскортирования президентского лимузина, чтобы не подвергать опасности главу государства. Взорви здание и захвати снайпера. Тебе необходимо захватить его живьем, иначе операцию придется начинать сначала.

Операция 2: Охота за субмаринами

Задание 1: "Морские котики". Все очень просто. Сверься по карте и лети к зеленой точке на западе. Застрели двух солдат и подними на борт "котиков". Доставь их к их вертолету (следующая зеленая точка) и приземлись там. Они побегут к своей машине и отключат Опасную Зону вокруг "Ховеркрафтов".

Задание 2: Elec fence. "Ховеркрафт" охраняют несколько солдат. Застрели их и затем приземлись на площадке рядом с "Ховеркрафтом". Ты автоматически прыгнешь из "Команча" в корабль. Здорово, правда? Поэкспериментируй с приборами управления и запомни: чтобы получить цистерны с топливом и другие полезные предметы, ты должен наезжать на них очень медленно. Если ты врежешься в предмет на полной скорости, он взорвется.

Задание 3: Плутоний. Все прибрежные воды заполонили вражеские суда. На борту у пяти из них есть контейнеры с плутонием, которые они должны доставить к грузовикам, припаркованным на пляже; остальные суда – канонерки. Уничтожь корабли с контейнерами и возьми на борт как минимум восемь контейнеров с плутонием. Это входит в твое задание. Суда с плутонием обычно направляются в опасные зоны, так что прежде, чем их атаковать, проверь местность вокруг. Если ты уничтожишь контейнер с плутонием, то Операция тут же закончится. Если судно уже доставило его на берег, используй свое оружие, чтобы остановить грузовик, который направляется на базу. (Ты также можешь атаковать и уничтожить базу, расположенную в северо-восточном углу; там находятся два контейнера с боезапасом и цистерна с топливом, которое тебе пригодится.) На побережье есть запчасти для ремонта, так что не подбирай их на острове.

Задание 4: Пилот F-15. Пилота охраняют несколько солдат и канонерок. Сотри их с лица земли и возьми на борт пилота, который тебе объяснит схему расположения вражеских подводных лодок. Уничтожь F-15, после того как взял на борт пилота, чтобы получить премию в конце Операции.

Задание 5: Атомные подводные лодки. Чтобы потопить одну подлодку требуется практически целый контейнер с комплектом ракет, а таких лодок – четыре! Так что будь умнее и пользуйся минами. Ставь мины прямо перед субмаринами, и они ударят в орудийную башню подлодки. Единственная проблема состоит в том, что субмарина может протаранить тебя несколько раз, прежде чем мина взорвется. Будь готов взять несколько наборов запчастей.

Потопив все вражеские субмарины, держи курс на остров, расположенный в северо-западном углу карты. Ты увидишь двух людей, которые подозрительно похожи на Шкипера и

Гиллигэна из игры "Gilligan's Island"! Возьми их на борт и в конце Операции получишь премию за "Спасение потерпевших кораблекрушение". Отправляйся обратно на площадку "Ховеркрафта" и забирайся в "Команч". Возвращайся на свой аэродром (к северо-востоку от зоны приземления) и заканчивай Операцию.

Операция 3: Полигон

Задание 1. Учебный лагерь. Все, что надо сделать, это ликвидировать охранников на четырех вышках лагеря, но ты в процессе стрельбы можешь также взорвать и все палатки, что крайне нежелательно! Одна из палаток, расположенная на карте к северу от тебя, представляет собой склад запчастей, так что пощади хотя бы ее.

Задание 2: Зона приземления. Лети к прогалине в джунглях и возьми на борт одного коммандос, затем лети к зоне приземления (зеленая точка на карте к северу от палаток). Уничтожь всех врагов в округе и посади вертолет. Твой коммандос здесь сойдет на землю.

Задание 3: Подвижной радар №1. Подвижные радары охраняются танками "Шеридан", которые очень быстро стреляют. Кружи вокруг и концентрируй огонь на грузовиках, которые перевозят радары. Если уничтожить грузовик, то радар тоже обычно взрывается. Чтобы избавляться от танков, пользуйся ракетами.

Задание 4: Военный советник. Лагерь военнопленных, где находится советник, очень хорошо охраняется, но ничего опасного в себе не таит. Уничтожь все здания, чтобы найти запчасти для ремонта, цистерны с топливом и несколько военнопленных, которых ты можешь доставить в зону приземления, за что получишь боеприпасы. Если ты взял на борт советника и разрушил все здания, лети на северо-восток к огороженной проволокой зоне и сбрось его туда.

Задание 5: Лагерь танков. Некоторые танки отстреливаются. Пользуйся своими "Хеллфайерами" и Гидробомбами, чтобы как можно быстрее вывести их из строя. Весь лагерь уничтожать совершенно необязательно, твоя задача – уничтожить вражеские боевые машины.

Задание 6: Подвижной радар №2. В основном то же самое, что и в задании 3. Атакуй радары с флангов, чтобы избежать опасных зон.

Задание 7: Учебный штаб. Сначала выведи из строя зенитные орудия, которые расположены по периметру штаба, затем уничтожай все здания в пределах видимости. Возьми в плен трех командиров, которые находятся в зеленых зданиях, и узнай у них пароль для переговоров по радио. Впрочем, тебе он не понадобится. Так-то вот.

Задание 8: Ядерный реактор. В области, помеченной на карте, находятся несколько больших строений; в одном из них находится ядерный реактор, а в других – запчасти для ремонта и другие нужные объекты. После того как ты разрушишь здание и уничтожишь всех солдат, воспользуйся четырьмя гидробомбами, чтобы вскрыть контейнер. Не задень реактор, если, конечно, не хочешь начать Операцию сначала. Заполучив его, возвращайся на свою базу в северо-западном углу и приземляйся. Конец Операции.

Операция 4: Ночной налет

Задание 1: Вышки для наблюдения. Уничтожь семь вышек вокруг места вылета. Вышки темно-синего цвета на экране и увидеть их несложно. Можно также заметить красные лазерные прицелы на оружии охранников. Стреляй в наземные объекты, которые отмечены желтым ромбом и красным кружком, чтобы обнаружить необходимые тебе предметы.

Задание 2: Зеленый Берет. На экранной карте есть две зеленые точки. Нижняя точка– это Зеленый Берег, который размахивает осветительным факелом, чтобы ты его заметил. Верхняя точка – это базовая деревня, куда ты должен его сбросить. Когда ты будешь брать на борт десантника, тебя атакует "Апачи". Пускай в ход гидробомбы и "Хеллфайеры", чтобы уничтожить противника. Очисти деревню от врагов, прежде чем сбросить туда человека.

Задание 7: Командир. Почему мы нарушили порядок? Потому что когда ты справишься с этим заданием, ты увидишь расположение всех цистерн с топливом и контейнеров с боеприпасами на карте. Это будет не очень-то нужно, если ты спасешь Командира после выполнения остальных заданий, так что сделай это сейчас, и у тебя появится больше шансов с честью выйти из этой Операции. Хижина Командира очень хорошо охраняется, атакуй ее с севера и будь готов к суровому сражению. К югу от хижины Командира находится хижина с запчастями для ремонта. Будь уверен, они тебе понадобятся!

Задание 3: Вертолетные площадки. Тебе вовсе не нужно уничтожать вертолеты "Апачи", которые охраняют площадки, а только сами площадки. Попробуй разрушить площадки и улететь прежде, чем "Апачи" начнут атаковать тебя. Если тебе захочется сразиться с ними, то имей в виду: каждый из них требует три "Хеллфаера" или множество гидробомб. Тебе придется потратиться!

Задание 4: Ученые и Задание 5: Военнопленные. Выполнение обоих этих заданий происходит в одном и том же лагере, который располагается на севере. Когда ты взрываешь яму, в которой содержатся военнопленные, тебя обычно (но не всегда) атакуют солдаты, которые выскакивают из джунглей. Уничтожь всех солдат, но будь осторожен с учеными и военнопленными. Один из военнопленных – второй пилот Роз. Доставь ученых на свою зону приземления, потом возвращайся за военнопленными.

Задание 6: Фабрика оружия. Уничтожай все вблизи зеленых точек на карте: строения, машины, бараки... Некоторые здания охраняются солдатами и орудиями, так что держись. Продолжай взрывать все и вся, а потом возвращайся на базу, чтобы закончить Операцию.

Операция 5: Город Пулозо

Задание 1: Спасение ООН. Получи Дополнительную жизнь (к северу от сил ООН) и Лестницу Быстрого Подъема (между тремя зданиями с заложниками) во время выполнения этого легкого задания. Используй "Хеллфайеры", чтобы уничтожать охранников в вышках, которые окружают объект твоего задания, и цепной пулемет для прочих целей в каждом здании, чтобы найти Цистерны с топливом и Контейнеры с боезапасом. Особенно тебе будет необходимо топливо. И еще: надо уничтожить атакующих зону посадки вражеских солдат.

Задание 2: Фабрика наркотиков. Еще одна легкая задача. Разрушь здания, возьми на борт ученых, которые там находятся, и уничтожай все, что подвернется под руку. Если ты застрелишь хоть одного ученого, то Операция закончится. Ты можешь взять с собой пакеты с наркотиками, а можешь их уничтожить. Как тебе больше хочется. Продолжай разрушать маленькие строения и искать скрытые предметы.

Задание 3: Фабрика по изготовлению фальшивых банкнот. Более сложное задание, чем кажется на первый взгляд. Это потому, что объекты находятся в Опасных Зонах. Продолжай делать круги, пока не обнаружишь путь к каждому из зданий, не проходящий через Опасную Зону. Разрушь все здания вблизи, чтобы найти несколько наборов запчастей для ремонта и другие нужные предметы. Как и прежде, возьми на борт ученых, а затем уничтожь все, что есть в зданиях.

Задание 4: Аккумуляторная станция. Несколько солдат охраняют аккумуляторные вышки. Сначала уничтожь солдат, потом приступай к вышкам.

Задание B: Бронемашины и Задание 6: Детонаторы. Разрушь здание, которое расположено в северо-западном углу карты, и пять бронемашин появятся в разных местах на карте. Теперь отправляйся к полицейскому участку к югу от аккумуляторной станции, застрели солдата и приземлись на площадку. Пересядь в мотоцикл. На мотоцикле тебе предстоит догнать бронемашины и поставить перед каждой из них по мине. Это – единственный способ их уничтожить. Когда машина взорвана, подбери детонатор, очень медленно наехав на него. (Таким же способом можно брать и другие объекты.) Ты также можешь подобрать детонаторы уже с вертолета. Когда сделаешь все, что нужно, возвращайся к полицейскому участку и пересаживайся на "Команч".

Задание 7: Взрывчатка C4. Самое трудное задание в этой Операции, потому что здание охраняется несколькими MLR (подвижными лазерными радарами). Старайся их избегать и атакуй здание с юга. Возьми на борт по крайней мере один комплект взрывчатки (чтобы завершить задание) и беги оттуда!

Задание B: Командный пункт. Делай круги над командным пунктом и уничтожай грузовики, затем приземлись на взлетную площадку, и твой второй пилот побежит в здание, чтобы заложить взрывчатку. Продолжай стрелять во вражеских солдат и их средства передвижения, пока второй пилот не вернется. Возьми его на борт и отправляйся обратно на базу.

Операция 6: Снежная крепость

Задание 1: Бешеный Билл. Зона Посадки находится на полпути между твоей базой и лагерем военнопленных, где держат Бешеного Билла. Отправляйся как можно севернее, затем лети прямо на запад, к Зоне Посадки. Разрушь иглу к северу от Зоны, чтобы сделать Опасную Зону безопасной, затем расправься с вражескими машинами и зданиями, чтобы обеспечить себе безопасную Зону Посадки. (Ты также найдешь Лестницу Быстрого Подъема в одном из зданий.) Теперь направляйся к лагерю военнопленных и освободи их. Разрушь вышки охранников и найдешь некоторые объекты, включая запчасти для ремонта. Возьми на борт столько пленников, сколько тебе нужно (и не больше), чтобы выполнить задание (шесть, включая и Бешеного Билла). Если позже тебе понадобятся запчасти, ты можешь освободить остальных и доставить их к Зоне Посадки и таким образом получишь "ремонтные" очки.

Задание 2: Радары. Каждый радар защищен орудием "Гэтлинг", но они не могут причинить тебе большого вреда и уничтожить их будет довольно легко. Взрывай грузовики, и радарные тарелки тоже взорвутся.

Задание 3: Склад ракет. В самом центре склада под вышкой охранников находится контейнер с оружием, так что сначала разрушь ее, затем машины и другие вышки. Когда врагу нечем будет воевать, спокойно взрывай ракеты.

Задание 4: Советский генерал. Одна вражеская машина, одно орудие "Гэтлинг" и одна башня с охранниками защищают лагерь, где находится Генерал (он одет в серое и невооружен). Он укажет тебе местоположение пусковых установок.

Задание 5: Пусковые установки. Они не стреляют в тебя, что отнюдь нельзя сказать о солдатах и машинах, которые их охраняют. Тебе придется потратить много ракет, чтобы все это уничтожить. Не бойся истратить парочку контейнеров с боезапасом.

Задание 6: Линии электропередач. Задание кажется легким, пока ты не узнаешь, что расположение радаров не указано на карте, а это значит, что вся зона становится опасной. Найди радар у западного края карты, левее дороги. И не высовывайся, пока радар работает. Когда он будет исключен из игры, атакуй линии электропередач и генераторную станцию. Там и в окружающих ее домах находятся: Боезапас, Цистерны с топливом и Запчасти.

Задание 7: Крепость и Задание В: Боеголовки. Найди в центре карты кучи снега. Из некоторых куч торчат трубы. Взорви эти кучи и под ними обнаружится подземная крепость и ядерные боеголовки. В каждой крепости есть запасы (Боезапасы, Топливо и т. п.), которые охраняются солдатами, поэтому прежде, чем начнешь стрелять, подбери их. Будь очень осторожен, когда будешь брать ядерные боеголовки: одна шальная пуля – и все кончено. Тебе надо обнаружить шесть крепостей и взять на борт шесть боеголовок. Возвращайся на базу. Операция закончена.

Операция 7: Речной рейд

Задание 1: "Стелс" F-117. Прежде чем направиться к месторасположению "Стелса", лети на восток и стреляй в хижины около каменных идолов. Ты получишь четыре дополнительных жизни! После этого лети к летной полосе "Стелса", которая находится в центре карты. Расстреляй всех солдат и машины, затем взорви брезент, покрывающий "Стелс". Появится вертолетная площадка. Приземлись на нее, и ты окажешься в кабине самолета "Стелс", у которого неограниченный боезапас и в запасе 1200 единиц брони.

Задание 2: Мосты. Чтобы выполнить задание, тебе надо уничтожить по крайней мере шесть мостов из восьми. Если ты будешь лететь низко над землей, то сможешь быстрее сделать это, но опасность разбиться при этом возрастает. Если будешь находиться высоко, то будешь более удобной мишенью для вражеских орудий, но зато у тебя будет меньше шансов потерпеть аварию. Тебе решать!

Задание 3: Поля с наркотическими растениями. Все теплицы расположены на востоке. И уничтожение их со "Стелса" не представляет никакого труда. А поля – тем более. Что за прелесть этот самолетик, да?

Задание 4: Ракеты "Патриот". Пусковые установки ракет "Патриот" раскиданы по всей карте, и каждую охраняет по крайней мере одна боевая единица, воспользуйся бомбами "Айрон" или "AIM-92", чтобы расправиться с "Патриотами" и их охраной.

Задание 5: Топливный склад. Это задание чрезвычайно трудно выполнить, находясь в "Стелсе", потому что поджечь Цистерны с топливом и не рухнуть в них почти невозможно! Возвращайся обратно в центр карты и посади "Стелс". (Чтобы сделать это, надо зайти на посадочную полосу со стороны, противоположной той, откуда взлетал.) Направь тень от "Стелса" чуть левее центра взлетной полосы и опустись до минимальной высоты. "Стелс" сядет автоматически и ты выполнишь задание 7! Полезай обратно в "Команч" и лети на юг, чтобы уничтожить топливный склад.

Задание 6: Ядерные ракеты. Так как ты выполнил задание 1, когда посадил "Стелс", то это задание будет последним. Ты можешь выполнить его и на "Команче" и на "Стелсе". У "Стелса" неограниченный боекомплект, но опасность воткнуться в здание очень велика. Ты не встретишь около зданий значительного сопротивления. Взорви все фабрики и возьми на борт (или уничтожь) все ракеты и плутоний, затем возвращайся на базу. Поздравляем с окончанием очередной Операции.

Операция 8: Горы

Задание 1: Диспетчерская вышка. Вышка охраняется весьма неприятными Самоходными Орудиями. Вышки на северной стороне карты являются Опасной Зоной, так что Самоходные Орудия неуязвимы. Наилучшая тактика – скрываться за вышками и заставить Самоходные Орудия разрушить их (сделать работу за тебя). Ты можешь уничтожить Самоходные Орудия после того, как разрушишь южные вышки (если хочешь), но лучше избегать сражения с ними. (В процессе всей Операции расстреливай маленькие пирамиды на земле, и в них будут обнаруживаться различные нужные объекты.)

Задание 2: "Томагавки". Четыре ракеты "Томагавк" находятся в скалистых горах к юго-западу от диспетчерских Вышек. Изучи расположение складов запчастей на экранной карте; среди "Томагавков" находится один из них. Ракетные установки, охраняющие эту область, стреляют медленно, но каждая ракета будет уменьшать на 200 единиц твою броню. Скрывайся за горами и заставь врага разрушить их огнем, затем воспользуйся одной "Гидробомбой", чтобы уничтожить "Томагавк".

Задание 3: Энергетическая станция. Приблизься к этой цели с востока на расстояние, достаточное, чтобы подбить зенитное орудие, но недостаточное, чтобы оно могло попасть в тебя ответным выстрелом. Это сделать непросто, но стоит того. Стреляй в орудие из пулемета и ракетами, пока оно не взорвется. Потом уничтожь второе орудие, и, таким образом, подходы к энергетической станции с востока будут открыты. Стреляй в нее из любого оружия. Ты будешь атакован бронированным вертолетом. Стреляй по нему всем, что у тебя осталось: всеми гидробомбами, а затем и "Хеллфайерами". Сбив вертолет, продолжай бомбить Станцию.

Задание 4: Вилла. Возьми контейнер с боезапасом – он тебе понадобится, чтобы уничтожить все джипы и танки, охраняющие виллу. Для танков лучше всего использовать гидробомбы, а для джипов – "Хеллфайеры". Когда машины будут уничтожены, солдаты начнут стрелять в тебя ракетами из пусковых установок. Отправляйся к северной стороне виллы и обманом заставь солдат разрушить ракетами виллу. Очень вежливо (и очень глупо) с их стороны, не правда ли?

Задание 5: Король наркотиков. Лети к истокам реки на севере и найдешь там Эллинг, который охраняется одним танком. Здесь пытается укрыться Ортега! Разрушь эллинг и захвати Ортегу, который попытается улизнуть на плоту. Не убей его случайно, а то придется начать Операцию сначала.

Задание 6: Взлетная полоса. Вертолет и две пусковые установки охраняют эту небольшую вертолетную полосу. Сделай над ней несколько кругов, чтобы определить, в какую сторону направляется вражеский вертолет, а затем атакуй его сзади. Потом обрати свое внимание на пусковые установки и самолет. Уничтожив их, ты выполнишь задание.

Задание 7: Бункер. От взлетной полосы лети прямо на восток и увидишь бункер. Во-первых, уничтожь четыре орудия, установленные вокруг него (на каждое – по две гидробомбы) и подбери те объекты, которые они после себя оставят. Потом открой шквальный огонь по двери бункера, чтобы пробить в ней дыру. Добившись своего, бери контейнер с

боезапасом (он тебе пригодится во время выполнения последнего задания), лети к площадке к востоку от бункера и садись. Твой второй пилот сядет в грузовик и припаркует его у входа в бункер. Дождись второго пилота и быстро стреляй в грузовик, после чего бункер взорвется.

Задание 6: Безумец. Килбаба удирает от тебя в вертолете, который направляется на запад. Стреляй гидробомбами и "Хеллфайерами" в выхлопную трубу вертолета Килбабы, чтобы сбить его. Подбери преступника и возвращайся на базу. Операция закончена. Но игра продолжается!

Операция 9: Вашингтон, округ Колумбия

Задание 1: Вертолет военно-воздушных сил 1. Помнишь то задание в первой операции, когда тебе пришлось уничтожать всех врагов, прежде чем эскортировать лимузин? Сделай то же самое. Лети на северо-запад вдоль взлетной полосы вертолета военно-воздушных сил 1 и уничтожай солдат, стоящих рядом с пусковыми установками и машинами. После этого подлетай к вертолету ВВС 1 и эскортируй его на запад.

Задание 2: Вражеское оружие. Всего в городе находится 13 единиц вражеского оружия, которые стреляют по зданиям и уничтожают различные объекты. На карте их месторасположение не указано, так что тебе придется облететь весь город. Запомни, где находятся цистерны с горючим! Начинай свои поиски вблизи Белого Дома, затем проверь все, что есть на карте. Выполняя это задание, ты одновременно можешь выполнить и задание 3. Отправившись за Цистерной с топливом (северо-восточный угол карты), взорви газовую станцию, и ты обнаружишь там запчасти для ремонта, которые тебе, возможно, понадобятся позже.

Задание 3: Генералы. Их двое. Один находится почти прямо к югу от Белого Дома, другой – к северо-востоку. Они ведут тяжелые бронированные машины. Подбей эти машины и возьми в плен генералов, которые тебе сообщат местонахождение Ортеги и Килбабы.

Задание 4: Король наркотиков. Ортега сбежал и движется к границе в автобусе. Стреляй по автобусу из всего, что у тебя есть, чтобы уничтожить зловещего Ортегу. В автобусе нет никакого оружия, так что проблем с ним у тебя не возникнет.

Задание 5: Безумец. Килбаба пытается убежать в бензовозе?! Пожалуй, это не лучший выбор, но это его проблемы. Расстреляй машину ракетами и посмотри, что будет дальше.

Задание 6: Атомные ракеты. Ортега и Килбаба уже превратились в груду костей и мяса, но они успели подготовить еще одно нападение – четыре грузовика с атомными ракетами, которые мчатся прямо на Белый Дом. Возьми контейнер с боезапасом и расстреливай их по одному. Стреляй сначала в кабину – так ты уничтожишь их быстрее. Грузовик к юго-западу от Белого Дома охраняется двумя солдатами с пусковыми установками, так что берегись. Уничтожив грузовик, обязательно бери новый контейнер с боезапасом. Когда расправишься со всеми четырьмя машинами, посади вертолет на площадку у Белого Дома. Игра закончена. Последует вполне достойная концовка и титры, которые вознаградят тебя за твои героические усилия.

Секреты

Пароли

Оп.	Вариант 1	Вариант 2	Вариант 3	Вариант 4
2:	RNP3BRXTPJ3	R7GK3B8WHZD	-	RL6Z3B9WHZF
3:	9WSMD9WNMCC	9WTNGYBXN6T	-	9VMGBRV7GF3
4:	X76JR74MZYT	XTPYW4MGD86	XT6YXL6PF6M	XTMKW4MGBVD
5:	VLPJV746JK7	VNGBN4MPYRH	VNHYWMGZBC9	VNGBN4MPYRP
6:	W6Y7LPZF9TB	W6GJB4MPYRH	WSFXW4MPYHJ	W6GTB4MPYRM
7:	TPC39NS6MCJ	THZJXL6MHZY	THPD96PGCLN	THCDBTL4SPP
8:	7CRLSCFDYRH	7C394GJFDB6	N4SC37S6MWB	7GBVWSHPGFR
9:	N46J3BVWT4V	N4SMYT4S6GC	NZY9SDBR9Y6	N4SMPBVWT4X

Бессмертие

Когда у тебя кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажми на все кнопки и START – ты станешь бессмертным.

4 жизни

На 7- уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

Jurassic Park

Введение

Самая впечатляющая кинокартина всех времен – затмившая даже "E.T." ("Инопланетянин") – была взята за основу посредственной в общем-то игры, но которая, вероятно, будет расходиться миллионными тиражами просто из-за названия. Ты можешь играть в нее, став доктором Грантом, истребляющим Рептилий и пытающимся убежать с острова, или став Рептилией, вспарывающей животы солдатам и тоже пытающейся убежать. Быть Грантом более достойное занятие, потому что его ожидает множество сложных ситуаций, но если быть Рептилией, то можно получить больше удовольствия, потому что прыгать на беззащитных людей и слышать их душераздирающие крики – занятие, согласитесь, увлекательное. Мы прошли игру и в роли Гранта, и в роли Рептилии, а ты уж сам выбирай себе персонаж!

Управление

Чтобы выбрать оружие, нажимай A (только для Гранта). Нажимай B, чтобы использовать свое оружие (Грант) или пустить в дело когти (Рептилия). Чтобы прыгать, нажимай C. Нажимай Вверх и C, чтобы совершить суперпрыжок (Рептилия). Нажимай Вниз и B, чтобы провести боевую атаку (Рептилия). Нажимай Вверх и Влево (или Вправо), чтобы бежать (Рептилия).

Джунгли (Грант)

Ты начнешь уровень, когда поломается твой "Форд-Рейнджер". Бери дротики и гранаты, затем прыгай на трицератопса и дальше вправо. (Ты можешь воспользоваться гранатой, чтобы убить его, но легче прыгнуть на него и бежать дальше.) Прыгни несколько раз вправо и попади дротиками в плюющегося динозавра, он упадет, затем падай вниз и возьми Здоровье. Прыгни на уступ к плюющемуся динозавру и падай на уступ ниже, чтобы взять дротики.

Прыгни на высокий правый уступ и иди направо. Застрели птеродактиля в воздухе и прыгни на уступ. Прыгни вправо и падай на дерево, затем прыгай влево, когда начнешь скользить вниз. Возьми Здоровье и прыгай обратно к дереву, чтобы вновь скользнуть вниз. Прыгай как раз перед тем, как оказаться в самом низу склона, и ты приземлишься рядом с колючими растениями.

Прыгай вправо и вверх к Здоровью, но прежде чем взять его, быстро выстрели в птеродактиля. Прыгай вверх и хватай красные дротики, затем падай обратно к колючкам и иди направо, чтобы скользнуть вниз по другому дереву. Возьми голубые дротики у корней дерева и иди направо к пружинящей ветке. Убей двух птеродактилей, кружащих над тобой, а затем прыгни на ветке несколько раз и перелети вправо через колючие растения. Иди направо и соскользни по дереву вниз, затем прыгай вверх и хватайся за лозу. Взбирайся влево и падай с лозы, чтобы схватить Здоровье и красные дротики (берегись маленького кампозавра, охраняющего их). Прыгай на нижнюю лозу и карабкайся вправо за гранатами. Используй гранату или дротики, чтобы разделаться с плюющимся динозавром, затем падай к нему и беги влево за гранатами. Потом беги вправо и заползи на ветку дерева; она обрушится под твоим весом. Ты будешь долго падать и окажешься на маленьком уступе.

Иди направо и падай с уступа на больший уступ, где справа есть пружинящая ветка. Иди направо и опять падай на очередной уступ. Иди налево и возьми гранаты, затем иди направо и, катапультировавшись, направляйся к каменному уступу. Взбирайся вверх и возьми Здоровье, затем спустись обратно. Иди налево и падай с каменного уступа, чтобы соскользнуть вниз на одну экранную картинку. Иди направо: ты опять будешь скользить, а в конце концов упадешь на другой каменный уступ. Ты уже близок к выходу отсюда!

Беги вправо и бери Здоровье, затем снова направо и прыгай через расщелину. Забирайся вверх и вправо к красным дротикам и бери их, затем отправляйся влево и вниз. Подожди пока на экран не упадет камень, затем быстро падай на уступ под тобой (где находится

трицератопс). Если ты не поторопишься, то будешь раздавлен камнем. Уложи трицератопса гранатами, затем иди направо и падай с уступа, чтобы приземлиться на маленький уступ с красными дротиками. (Ты можешь приземлиться даже прямо на них.) Иди направо и соскользни вниз на очередной уступ, затем соверши большой прыжок вправо через колючки.

Поднимайся вверх и убей плюющегося динозавра, затем беги вправо и прыгай на крошечный уступ. Прыгай направо и бери Здоровье, затем прыгай обратно на крошечный уступ. Теперь иди направо и падай прямо вниз, чтобы приземлиться на голову дружественно настроенного брахиозавра. Осторожно прыгни вправо, чтобы оказаться у двери. Это выход. Вбегай в дверь и уровень окончен.

Джунгли (Рептилия)

Здесь есть всего несколько сложных мест, о которых пойдет речь ниже. В остальных случаях просто продолжай двигаться вперед (вправо), уничтожая всех на своем пути.

Когда доберешься до уступа с двумя солдатами, сделай суперпрыжок, чтобы взлететь на уступ, возвышающийся над солдатами, затем прыгай вправо, чтобы атаковать их. Ты можешь прыгнуть прямо на солдат, но легче прыгнуть сначала вверх, а потом вправо.

В самом конце уровня разбегись и прыгни вправо к двери выхода. Если ты перепрыгнешь дверь и получишь кусок мяса, перед дверью появится доктор Грант, но его присутствие вовсе необязательно для того, чтобы ты мог закончить уровень.

Электростанция (Грант)

Часть 1: Иди направо и поднимись по лестнице. Ты увидишь несколько гранат справа; возьми их и прыгай на уступ слева. Рептилия прыгнет на тебя и атакует! Быстро убей ее дротиками, затем иди налево и поднимайся по лестнице к уступу, где находится кампозавр. Возьми батарейку на правой стороне уступа, затем прыгай на уступ к деревянному ящику.

Воспользуйся ящиком, чтобы запрыгнуть на следующий уступ, и возьми красные дротики, затем заберись по канату на самый верх и начинай карабкаться вправо. Двигайся туда, пока не увидишь под собой Здоровье. Падай вниз и возьми его, затем отправляйся направо и падай с уступа. Убей плюющегося динозавра, потом иди вправо и убей еще одного.

Поднимись по лестнице к плюющемуся динозавру, затем взбирайся налево по веревке, потом вверх и вправо – к деревянному ящику. Толкай ящик к подъемнику, затем встань на подъемник и нажми направление Вниз на пульте. Когда подъемник окажется в самом низу, толкни ящик влево и встань на него, чтобы запрыгнуть с него на левый уступ.

Отсюда есть только один путь, так что иди, пока не доберешься до проволоки под напряжением. Забирайся вверх справа от проволоки. Если на тебя будет надвигаться электрический разряд, спустись вниз. Продолжай подниматься до самого верха, затем иди вправо на уступ. Иди направо, уничтожь Рептилию и спускайся по следующей связке проводов. Иди направо и падай с уступа в воздухопровод. Ползи влево. Вывалившись из воздухопровода, беги вправо. Застрели Рептилию и прыгай вправо и вверх к следующему воздухопроводу, а по нему ползи вправо в следующий отсек Станции.

Часть 2: Спустись вниз к левому нижнему углу, чтобы взять Здоровье, затем иди направо. Подпрыгни и возьми батарейку из воздухопровода, затем застрели Рептилию и взберись по веревке к следующему воздухопроводу. Ползи вправо к следующему отсеку Станции.

Часть 3: Падай вниз к плюющемуся динозавру и застрели его, затем вставай на подъемник и поезжай вверх. Когда доберешься до самого верха, иди направо и прыгай к гранатам, затем падай с уступа на уступ к красным дротикам. Возьми их и упади еще на один уступ ниже к плюющемуся динозавру. Проскочи мимо него и беги вправо к лестнице. Поднимись по двум лестницам и прыгай за разрывными (красными) гранатами.

Теперь спускайся по трем лестницам и иди налево, чтобы спрыгнуть в дыру в полу Станции. Беги вправо, затем обернись и застрели Рептилию, которая последует за тобой, потом продолжай бежать вправо, пока не увидишь лестницу. Поднимись по двум лестницам и прыгни в воздухопровод. Ползи вправо и падай с уступа на уступ, пока не увидишь голову тиранозавра в разломе стены. А-а-а!

Подойди к выключателям под тиранозавром и нажми направление Вверх на пульте, чтобы открыть дверь и выйти. Прыгни к тиранозавру и швырни ему в морду несколько гранат, чтобы ошеломить его на некоторое время. Пробеги мимо него и спустись по лестнице, затем забирайся по лестницам как можно дальше вправо и выходи через дверь.

Электростанция (Рептилия)

С самого начала иди направо и нападай на солдата, затем продолжай идти вправо, чтобы уничтожить еще одного. Избавившись от него, схвати кусок мяса под уступом. Иди обратно и соверши суперпрыжок, чтобы добраться до самого высокого уступа, затем иди направо. Оставайся на самых высоких уступах и продолжай движение, пока не найдешь на уступе кусок мяса. Ниже будет стоять солдат. Пробираясь к мясу, ты обнаружишь ящик. Ты можешь сбросить ящик с уступа, но это необязательно.

Возьми кусок мяса и продолжай движение вправо мимо солдат, пока не найдешь еще один кусок. Возьми его и иди влево и вниз, а потом падай до самого низа экрана. Беги вправо, пока не увидишь воздухопровод. Вползи в него и потом падай до нижнего края экрана. Встань и беги вправо, чтобы найти там Гранта и дверь.

Река (Грант)

Это самый трудный уровень игры, и если ты вдруг отчаялся пройти его, то, возможно, захочешь его пропустить. В этом случае воспользуйся паролями, которые приведены в самом конце описания.

Если ты остановишь свой плот на самой вершине водопада, плот благополучно минует его. Иногда тебе будет везти, и ты будешь падать в воду. Не переправляйся через водопад не будучи уверенным, что внизу вода. Если уверенности нет, то удерживай на пульте направление Влево или Вправо, чтобы проскользнуть мимо.

В самом начале уровня беги вправо и прыгай на плот. Веди его вправо, пока тебя не атакует птеродактиль. Подстрели его в воздухе и продолжай направлять плот вправо, пока не рухнешь в реку, несущую свои воды влево. Правь влево и спрыгни с плота, чтобы взять на острове канистру с топливом и голубые дротики (убей плюющегося динозавра), потом прыгай обратно на плот и правь влево, пока не увидишь следующего плюющегося динозавра. Проведи плот под ним, затем прыгни на уступ и быстро убей его. Беги влево и бери канистру с топливом, дротики и гранаты.

Прыгай обратно на плот, и пусть он сам, без твоего участия, спустится на следующую реку; не веди его влево, а то ты разовьешь слишком большую скорость и можешь разбиться. Когда ты окажешься на следующей реке, быстро поворачивай и веди плот вправо, пока не доберешься до конца реки. Прыгай на уступ и иди влево, чтобы взять канистры с топливом, которые охраняет Рептилия, затем вернись к плоту. Нажми на пульте направление Вправо, чтобы вывести плот из этой реки и попасть на реку, которая на одну экранную картинку ниже. Срезав таким образом путь, ты можешь избежать первой стычки с тиранозавром!

Когда ты оказался в реке, правь влево и прыгай на уступ с канистрой. Возьми канистру и прыгай влево, где на уступе находятся еще одна канистра и красные дротики. Возьми и то, и другое и прыгай на следующий уступ, где можно взять Здоровье. Потом возвращайся на плот. Будь готов убить динозавра, поджидающего там тебя.

Оказавшись на плоту, веди его влево, а потом дай ему упасть в следующую реку. Спрыгни с него, чтобы взять батарейку, а потом прыгай обратно. Веди его вправо и пусти его в дрейф на втором водопаде (там, где река течет вправо). Продолжай вести его вправо и спустись еще по двум водопадам (помни, что плоту надо дать упасть; не направляй его), чтобы найти канистру с топливом у правого края экрана. Выпрыгни и возьми ее, затем вернись обратно.

Правь влево к тиранозавру и брось ему в морду несколько гранат, чтобы его ошеломить. (Близко не подходи, а то поплатишься жизнью.) Проплыви мимо ящера, пока он не пришел в себя, и продолжай двигаться влево. Увидев Рептилию, охраняющую канистру с топливом, застрели ее и возьми канистру. Заберись обратно на плот и веди его вправо мимо водопада, пока не доберешься до конца реки. Не переправляйся через водопад, а спрыгни с плота на маленький уступ под плюющимся динозавром. Застрели его и иди направо, пока не найдешь канистру с топливом и другой плот!

Забирайся на него и пусть он падает вниз, затем поверни налево и продолжай держаться этого направления, пока не увидишь плюющегося динозавра, сторожащего канистру с топливом и дротики. Убей его и возьми вещи. Заберись обратно на плот и падай в следующую реку. Выпрыгни из него, чтобы схватить гранаты, и прыгай обратно. Веди его вправо и

дай ему спуститься по большому водопаду. Ты окажешься в озере. Отправляйся направо. Проплывай мимо бразиозавров, когда они опускают свои головы в реку. Когда доберешься до двери, прыгни на маленький уступ слева от трицератопса. Кинь несколько гранат в динозавра, затем беги вправо и входи в дверь.

Насосная станция (Грант)

Хватай дротики и беги направо к выходу из трубы. Прыгни вверх к следующей трубе и поднимись по лестнице. Нажми на кнопку, чтобы открыть люк, и поднимись по очередной лестнице. Беги вправо и перепрыгни через череп динозавра, но не очень далеко, а то не попадешь на уступ. Падай вниз и возьми красные дротики, затем прыгай вправо. Двигайся вверх и найдешь паропровод и ящик. Подойди к вентильному колесу и нажми вверх, чтобы отключить пар. Прыгни вверх к ящику и толкай его вправо, так чтобы ты мог подпрыгнуть и собрать ракеты и Здоровье. Спустись обратно к вентильному колесу и дальше вниз по лестнице. Иди налево и падай на следующую трубу, потом жди появления брахиозавра. Прыгни ему на голову и пусть он опустится до самого низа экрана. Прыгай направо в трубу. Вылези через дыру и поднимись к колесу. Толкни его, потом спрячься в трубе секунд на 15 (ты не ограничен во времени!) и жди, когда колесо перестанет вращаться. Оно раздавит тебя, если ты не вовремя вылезешь.

Пройди мимо колеса и поднимись к ящику. Подтащи его к стене и заберись по лестнице. Потом иди вправо и вниз, пока не доберешься до кнопок в правом нижнем углу экрана (сразу за ними – гранаты). Нажми на кнопки и прыгай вверх по уступам как можно быстрее, чтобы добраться до самого верха, пока не закрылся люк. Если ты пролез в люк, иди налево, чтобы взять несколько предметов, затем возвращайся к лестнице. Брось в тиранозавра несколько гранат снизу, затем забирайся наверх мимо него, пока он не очухался.

Ползи наверх, пока не доберешься до паропровода. Воспользуйся вентильным колесом, чтобы перекрыть пар, и прыгни с ящика вверх к трубе. Возьми дротики и прыгай влево. Потрать столько времени, сколько тебе нужно, чтобы пробежать мимо двух небольших паропроводов, затем падай вниз к спящей Рептилии. Застрели ее, когда она проснется, и беги вправо, чтобы взять голубые дротики. Воспользуйся вентильным колесом, чтобы отключить пар в трубе, на которой стоишь.

Брось гранату в Рептилию, которая находится ниже. Прыгни туда, чтобы взять голубые дротики. Иди налево и падай вниз к следующему вентильному колесу. Поверни колесо и иди налево. Прыгни, чтобы добраться до голубых дротиков. Потом прыгай влево и вверх, чтобы взобраться на вершину уступа. Прыгни вниз за Здоровьем (оно частично скрыто за трубой). Метни гранату в Рептилию (влево и вниз) или убей ее ракетой, когда она прыгнет. Спустись вниз по цепи. Нажми на кнопки, чтобы привести цепь в движение, схватись за ее левый край и поезжай.

Когда ты окажешься на самом верху, карабкайся вправо по цепям и падай на коробку, когда она движется к левому краю цистерны. На ней ты доберешься до левого края экрана. Прыгай и иди направо. Там ты увидишь двух Рептилий, охраняющих дверь. Убей их ракетами или гранатами и смело входи в нее.

Насосная станция (Рептилия)

Иди направо и прикончи солдата, затем прыгай вверх и вправо в трубу, где лежит кусок мяса. (Ты также можешь прыгнуть на самый верх трубы.) Возьми пищу, затем разбегись и прыгни влево и вверх на самый верх трубы. Сделай еще один прыжок вправо и беги, пока не упадешь в трубу, которая находится в самом низу экрана. Воспользуйся суперпрыжком, чтобы напасть на солдата, который над тобой (какой вопль!), затем иди направо и прыгай вверх за куском мяса. Возьми мясо, а затем сойди с уступа, чтобы упасть на солдата, стоящего внизу. Разбегись и прыгни вправо и вверх. Очисти себе дорогу, убив четырех солдат, затем ползи вправо и падай на трубу в самом низу экрана. Иди налево и, пользуясь когтями, убери с дороги еще четырех солдат, потом прыгай, разбежавшись, с левой стороны трубы на плавающую в воде платформу. Теперь прыгай вправо по платформам, пока они не закончатся. (Возьми по дороге кусок мяса, если ты действительно в нем нуждаешься.) Оказавшись на крайней справа платформе, поверни налево и сделай суперпрыжок влево и вверх в трубу. Очень трудный прыжок!

Потом иди направо, оставаясь на самых высоких платформах. Продолжай идти направо до упора, затем иди вниз по уступам и увидишь доктора Гранта под собой. Падай на уступ, где он стоит, и беги направо в дверь.

Каньон (Грант)

Убей кампозавра и проползи под уступом, чтобы взять голубые дротики. Иди направо и найдешь спящую Рептилию. Проползи под уступом и возьми батарейку, затем беги направо.

Тебя атакуют сразу две Рептилии. Убей их и прыгай направо через расщелину. Продолжай двигаться вправо и падай на следующий уступ. (Ты подберешь несколько ракет по пути.)

Ползи влево и спускайся по ступенькам, затем ползи вправо в маленькое помещение. Видишь красные дротики? Брось красную гранату в уступ, чтобы взорвать его. Тогда дротики упадут на землю. Возьми их и ползи обратно влево. Продолжай идти в этом направлении, стреляя в плюющихся динозавров и стараясь избегать падающих камней. Когда наткнешься на голубые дротики, возьми их и прыгай через расщелину влево. Иди налево и возьми красные дротики у левого края экрана.

Падай вниз к Рептилии и выстрели ей в спину, затем сойди с уступа и падай вертикально вниз. Приземлившись, возьми красные дротики. Иди влево и падай в тоннель, затем ползи по нему влево. Убей плюющегося динозавра, когда приземлишься, и проползи под уступом, чтобы забрать Здоровье.

Двигайся вправо, пока не увидишь брахиозавра. Взорви его ракетой, чтобы расчистить себе путь, потом перепрыгни через расщелину. Используй гранату, чтобы получить ракеты, находящиеся на каменном уступе. Заберись по веревке и продолжай движение вправо, пока не найдешь Здоровье у правого края экрана. Поднимись, чтобы взять его, затем иди налево и падай на уступ. Он рухнет под тобой и уровень закончится. (Ты грохнешься с огромной высоты, но без всякого вреда для себя.)

Каньон (Рептилия)

Прыгай на уступ и толкай камень вправо на солдата. Жестоко, не правда ли?! Иди направо и падай на следующий уступ. Иди налево и возьми кусок мяса, который охраняет плюющийся динозавр, затем прыгай обратно вправо. Прыгни вправо на очень непрочный уступ, затем, не мешкая, опять вправо. Продолжай движение и воспользуйся суперпрыжком, чтобы перебраться через стену, вставшую у тебя на пути. Потом продолжай идти вправо и вверх, пока не увидишь Гранта, стоящего в правом верхнем углу экрана. Упади на уступ ниже, чтобы, сокрушив его, оказаться на следующем уровне.

Вулкан (Грант)

Иди налево и падай на уступ, затем иди направо и опять падай на уступ ниже. Иди налево и удерживай направление Влево, когда будешь падать, чтобы соскользнуть вдоль стены и приземлиться на маленький уступ, где лежат голубые гранаты. Возьми их, затем падай вниз и убей плюющегося динозавра. Возьми голубые дротики и поднимайся по камням к веревке. Взберись по веревке и воспользуйся электрическим лучом, чтобы ввести в шок плюющегося динозавра, рядом с которым находится Здоровье. Поднимайся по скалам, иди влево и поднимайся опять. Возьми голубые дротики и падай вниз и вправо (на уступ).

Падай с уступа, держась левее, чтобы приземлиться рядом со Здоровьем. Возьми его и прыгай вправо и вниз на следующий уступ. Застрели кампозавра и заберись по веревке. Прыгай к ракетам и бери их, затем падай обратно на уступ. Убей Рептилию и возьми красные дротики. Иди направо и падай вниз на следующий уступ, где тебя поджидает еще одна. Убей ее и иди влево, чтобы добраться до третьей. Убей и ее и иди направо, чтобы упасть вниз на следующий уступ. Застрели следующую Рептилию и иди влево к подымающемуся дымку. Соскользни вниз по краю уступа и прыгни влево на уступ, чтобы оказаться ниже плюющегося динозавра. Воспользуйся электрическим лучом, чтобы привести его в шок, затем иди влево и бери ракеты. Теперь прыгай влево на уступ с кампозавром.

Осталось совсем немного! Иди направо и держись правого направления, когда будешь падать, чтобы приземлиться на узком уступе, затем иди направо и падай вертикально вниз,

чтобы попасть на следующий уступ. Прыгай вниз и вправо на уступ, торчащий из лавы. Продолжай движение вправо, перепрыгивая через лаву, пока не доберешься до выхода. Чтобы убить Рептилию, которая встретится тебе на пути, воспользуйся ракетами.

Исследовательский центр (Грант)

Часть 1: Беги вправо и спускайся по ступенькам. Убей Рептилию и иди все время влево, чтобы взять голубые дротики. После чего возвращайся направо и прыгай вверх к уступу с красными дротиками. Возьми дротики и иди направо, пока не увидишь ящик, который висит в воздухе на веревке. Выстрели в него дротиком, чтобы он упал, затем прыгни с него на уступ справа. Иди вправо и перепрыгни через расщелину. Спускайся по лестнице и иди налево, чтобы поднять Здоровье и ракеты. Не бойся тиранозавра: он кусается только когда ты прыгаешь. Поднимись обратно на самый верх лестницы, затем иди влево и падай с уступа; в падении ухватись за веревку. Бери гранаты, затем падай вниз к двери, которая находится слева от тиранозавра. Повернись к ней лицом и нажми направление Вверх на пульте, чтобы ее открыть.

Беги влево и ударами ноги открывай двери, пока не доберешься до подъемника. Нажми направление Вверх, когда будешь стоять перед кнопкой подъемника, чтобы открыть двери. Когда сойдешь с подъемника, то беги вправо через комнаты, пока не попадешь в следующую часть Центра.

Часть 2: Эта часть очень проста: беги направо и стреляй во все, что движется. Ты столкнешься с несколькими Рептилиями и плюющимися динозаврами, но ничего сверхсложного или удивительного тебя здесь не ждет.

Часть 3: Стреляй в Рептилию, находящуюся справа от тебя, и беги вправо, открывая ногой двери, пока не упрешься в стену. Запрыгни на стол, а оттуда – в дыру на потолке. Беги вправо и будь готов уничтожить Рептилию, которая набросится на тебя. Продолжай двигаться вправо, пока не доберешься до очередной дыры. Падай в нее и иди налево, пока не найдешь несколько ракет. Возьми их и возвращайся к дыре. Прыгай вверх, а потом иди направо, пока не войдешь в основной зал Центра.

Часть 4: Кажется, что двух Рептилий, которые находятся под скелетами динозавров, убить практически невозможно.

Мы тебе советуем сделать следующее: иди направо и падай на платформу, затем иди налево, чтобы взять гранаты. Прыгай обратно на платформу, затем – направо и приземляйся прямо на скелет. Теперь падай в щель между двумя скелетами, чтобы оказаться между Рептилиями. Они не будут на тебя обращать внимания до тех пор, пока ты не нападешь на них. Выбери разрывные (красные) гранаты для того, чтобы с ними сразиться, и брось по одной в основание каждого скелета. Скелеты содрогнутся, и несколько костей упадет. Осторожно! Постарайся, чтобы они тебя не задели. Теперь бросай третью гранату в основание левого скелета, чтобы оба остова обрушились и раздавили Рептилий. Ты выиграл!

Исследовательский центр (Рептилия)

Часть 1: Беги вправо, пока не увидишь стену с дырой наверху. Прыгай в дыру и иди направо. Прыгай на маленький уступ, чтобы схватить кусок мяса, затем падай на пол комнаты. Иди налево и, встретив солдата, пусти в дело мясо, затем нажми Вверх, чтобы открыть дверь. Продолжай двигаться влево, пока не дойдешь до большого зала, тогда поворачивай направо и иди, пока не окажешься в другой части Центра. По пути найдешь несколько кусков мяса.

Часть 2: Все проще простого. Продолжай движение вправо и нападай на солдат, пока не доберешься до двери, ведущей в третью часть.

Часть 3: Воспользуйся суперпрыжками, чтобы добраться до двери на самом верху. Не забывай съедать встречающихся тебе кампозавров и мясо. Открой пинком дверь и входи в четвертую часть.

Часть 4: Убей плюющегося динозавра, затем прыгай в дыру на крыше и уничтожь солдата. Беги вправо, перепрыгивая через дыры. Если на другой стороне дыры стоит солдат, воспользуйся своей атакой с лета (нажми Вниз и кнопку своей атаки), чтобы избавиться от него. Тебе придется воспользоваться именно этим приемом против солдата, вооруженного электрическим лучом. Продолжай движение вправо, пока не войдешь в главный зал.

Часть 5: Падай на пол комнаты и двигайся между скелетами динозавров. Грант будет кидать в тебя гранаты, так что не мешкай! Видишь камень, поддерживающий левого динозавра? Встань по правую сторону от него и воспользуйся своей атакой, чтобы сотрясти его. Ударь камень три раза, чтобы обрушить скелеты и победить!

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейди к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйди из него. После этого введи пароль NYUKNYUK, но не выходи с экрана паролей. Вместо этого высвети на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажми по порядку и удерживай следующие кнопки: A, B, C и START (в конце ты должен удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр "Доступен второй контроллер", высвети пункт Exit и нажми любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей "смерти" (когда жизней больше нет) перейди на экран паролей и нажми Start. Теперь выбери вариант Start – и ты вернешься в тот уровень, из которого выбыл.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	OHHNSIDK	ORJTRMA6	O8BI9UR7
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNH67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта

Jungle	OVVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3
The Visitors Center	CVVVVVU5

Jurassic Park 2: Rampage Edition

Продолжение игры, сделанной на основе знаменитого фильма. Во второй части единственными изменениями является увеличение количества оружия и ударов. У Гранта появился огнемет, ракеты, автомат. У Рептилии – способность сворачиваться в клубок, атака лапами, парирование ударов врага хвостом.

Управление для Гранта: управление для доктора смотри в первой части плюс: ↓+→ – пройти согнувшись.

Управление для Рептилии:

C – прыжок;

В прыжке C – свернуться в клубок;

A – укус;
↓+B – удар лапой сверху;
→, → – высокий прыжок;
↓+A – укус врага, который находится снизу, или взять что-нибудь.
C, B – удар лапой в прыжке;
B+← – удар хвостом;
↓+C – прыжок с открытой пастью;

Jurassic Park 3 (The Lost World)

Justice League Task Force

В ходе этой игры ты можешь утолить свою жажду крови или попросту подраться.
Управление (ваш игрок слева, а противник справа):

FLASH:
Tornado – ↓, →+удар рукой
Warp – →,↓,←+ удар рукой

WONDER WOMEN:
Flip kick – ↓, →+ удар ногой
Lasue – ↓, ←+ удар рукой
Sheild – ↓,←+ удар рукой
Затопление – ↓,←+ удар ногой

BATMAN:
Throw bat – ↓, →+ удар ногой
Grappling hook – →, ↓, ←+удар ногой
Double kick – ←, ↓, →+удар ногой
Diving kick – ↓, ←+удар ногой

DARKSIDE:
The stomp – ←, ↓, →+удар ногой
Eye laser – ↓, →+удар рукой
Arm swing – ←, ↓, →+удар рукой
Flying blow – ←, ↓, →+удар ногой

CHEETAH:
Rolling claw – ↓, ←+удар рукой
Flying punch – ←, ↓, →+удар ногой

GREEN ARROW:
Flaming arrow – ↓, →+удар рукой
Jumping power arrow – ↓, ←+удар рукой
Jumping arrow – ↓, ←+удар рукой
Ice arrow – ↓, →+удар ногой

AUQUAMAN:
Double punch – ←, ↓, →+удар рукой
Water throw – ↓, →+удар рукой
Diving slam – ↓, ←+удар рукой
Slide – ←, ↓, →+удар ногой

SUPERMAN:
Laser beam – ↓, →+удар рукой
Float – ↓, ←+удар ногой
Freeze blow – →, ↓, ←+удар рукой

DESPERO:
Jumping kick – ↓, ←+удар ногой
Green flaming ball – ↓, →+удар рукой

Kabuki Soldier

Боевая игра с борцами сумо и другими весьма плотными и объемными персонажами. Очень восточный вариант игры, посвященной боевым искусствам.

Ka-Ge-Ki: Fist of Steel

Поединки крошечных персонажей с огромными головами. Битва «стальных кулаков».

Kawasaki Superbikes Challenge

Это увлекательные мотоциклетные гонки, которые ,несомненно, привлекут внимание любителей игр такого жанра. В ходе игры ты должен держать палец на кнопке "A", лавировать между препятствиями, искусно проходить повороты, обгонять соперников-мотоциклистов и стремиться к победе.

В игре сезонный цикл соревнований включает гонки на 14-ти трассах, но он может быть сокращен по твоему желанию. Причем сначала можно потренироваться в одиночной гонке, чтобы приобрести определенные навыки, а затем посоревноваться в гонках с приятелем в режиме двух игроков. Для того чтобы победить, ты должен тщательно, как настоящие гонщики, готовиться к гонкам: изучить по описанию трассу, правильно выбрать резину в зависи-

мости от погоды и тактику прохождения поворотов. Ты можешь играть, слушая музыкальное сопровождение или выключив его. Вперед, к победе!

Keio Flying Squadron

«Стрелялка» с персонажами японских мультфильмов.

Kick Boxing

(см. Boxing Legends of the Ring)

Keio Flying Squadron

«Стрелялка» с персонажами японских мультфильмов.

Kid Chameleon

Главный герой Кид путешествует в мистическом мире, населенном монстрами, и сражается с ними. Кид прозван Хамелеоном потому, что постоянно претерпевает изменения своего внешнего вида: то он муха, то рыцарь, то носорог и т.д. Это помогает ему выходить победителем в поединках.

Управление: A – скорость, B – прыжок, C – удар, A+START – магия.

Собрав двадцать кристаллов, ты станешь обладателем защитного кольца, а пятьдесят– получишь магическую змею, которой можно убивать противников.

Чтобы получить миллион очков и упростить игру, проскочив половину пути, нужно пройти первые три уровня, не применяя ударов и не пользуясь призовыми подуровнями. Собирай алмазы. На четвертом уровне пройди на берег и получи шлем Skycutter (к этому моменту у тебя должно быть по крайней мере 99 алмазов). Затем разрушь P-блок, что даст тебе дополнительную жизнь, и еще три таких блока, которые стоят по 10000 очков каждый. Экран засверкает различными цветами, и ты проскочишь половину пути, заработав миллион очков.

Как сразу перескочить к финальной сцене? Отправляйся в лес у голубого озера и доберись до конца уровня, но флага не касайся. Прыгни на последний призовой блок, одновременно нажимая "jump" и "special", а также ↑ и ↓ на пульте. Чтобы получить приз в 5000 очков, ты просто проходишь уровень, не подбирая ни одного из предметов.

King Colossus

King of Beast

King of the Monsters

Земля, как в японских мультиках, оказалась заселенной ужасными чудовищами, владеющими разнообразными приемами борьбы и магии, которые бьются друг с другом за звание "короля монстров".

Приемы бойцов представлены как стандартными движениями, вызываемыми нажатием кнопок **A** и **B**, так и индивидуальными, для выполнения которых ты должен нажимать **↑+B** или **↓+B** (финишное движение), во время бега нажать **A**, сидя на монстре – **C** и спецприем – **A+B**. Освобождайся от захватов, отталкиваясь ногами, атакуй монстра-противника, который будет подпрыгивать, чтобы увернуться от выстрелов, сразу после его приземления.

Твой монстр будет подниматься на один уровень вверх за каждые десять завоеванных очков.

King of the Monsters 2

В данной версии поединков монстров есть возможность выбора сложности игры по восьмибалльной шкале, количества "продолжений" и перечисленных далее героев: Super Geon

– динозавр с мощным хвостом, Atomic Guy – атомный парень, Cyber Keal – кибер в скафандре, Horn Du Out – боец с бесформенной головой, Yama Mordon – нечто двуличное в буквальном смысле, Kili Kili – что-то вроде ходячих мозгов, Sack Eyes – глаза с челюстями, Eat Waw – жующий "Вов" – помесь змеи, рыбы и еще кого-то.

King Salmon

Если ты любишь рыбалку, но не имеешь возможности выбраться с удочками к озеру или речке, то этот имитатор рыбалки с хорошей графикой – для тебя.

Пароли: 2 – NJHVDRQSLR, 3 – XSDQJFGWPD, 4 – NKFFFWXPXC, 40 – CNNKBBBQFQ, 47 – CJJQWCQWLI, 57 – LYSJBWHFQV, 61 – NJHFVXRSLY, 67 – YNZQLXMXXS, 73 – ZHGVWRQDXN, 79 – RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова – VDLDNJKCKN.

King's Bounty: the Conqueror's Quest

Сказочные приключения отважного рыцаря, разыскивающего фрагменты карты, на которой указано место, где спрятан похищенный волшебный королевский скипетр. Отыскав его, ты спасешь от гибели сказочную страну, захваченную силами тьмы. В ходе игры от тебя требуется не только храбро сражаться с нечистой силой, но и проявить умение в решении задач рационального формирования своих войск, правильно, как настоящий полководец, стратегически и тактически мыслить.

Пароли. Чтобы в твоем распоряжении была огромная армия, введи код: **VRP 06 8TQ / FT3 VE M6N / DG1 ZZ 7B1 / MOE 8W CQR / WOA BD EHX / DCE FH Y22 / VW1 JL MF6.** А чтобы увидеть финальную сцену, введи: **YXZ YZ VZC / JAH DO MBP / YRO PB 6HW / 276 3W PNT / 3YW X7 5Q6 / VVR TQ PON / DA9 64 8RC** и отправляйся на Continentia в точку с координатами: X=21, Y=38 (туда можно добраться по воздуху) и, выбрав опцию "Search the Area", смотрите сцену окончания битвы.

Klax

Занимательная игра-головоломка с цветными фишками. Твоя цель – получить определенное количество klax'ов, чтобы пройти на следующий уровень. Пароль для усложненного варианта игры: **↑**, **←**, **A**, **B**, **C** или **→**, **B**, **B**, **A**, **C**.

Knight of the Sky

Неплохая имитация воздушных боев на самолетах первой мировой войны. Ты можешь сражаться с другими самолетами или осуществлять бомбометание по заранее выбранным целям. Причем выполняемые тобой боевые задачи усложняются от миссии к миссии. Чтобы успешно управлять "допотопными" на современный взгляд самолетами, тебе придется усердно потренироваться.

Knockout Boxing

(см. James "Buster" Douglas Knockout Boxing)

Krusty's Super Fun House (Simpsons)

Один из вариантов игры Lemmings, в котором ты должен освободиться от нападающих крыс, завлекая их в машину-мясорубку.

Пароли: уровень 2 – WHOAMAMA, уровень 3 – FLANDERS, уровень 4 – BROCKMAN, уровень 5 – SIDESSHOW. Суперпароль – SMAILLIW (дает тебе бесконечные жизни, и ты можешь попасть на любой уровень, который захочешь).

Kung Fu: the Legend Continues

Имитатор турнира по кун-фу.

Labyrinth of Death

(см. Fatal Rewind)

Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs

Игра посвящена клубному баскетболу в самой знаменитой в мире американской баскетбольной ассоциации NBA. Вместе с командой "Celtics" ты можешь встретиться в захватывающих поединках с лучшими командами NBA в играх финальной серии "Playoff". Если ты любитель баскетбола, то эта игра, имеющая к тому же хорошую графику и управление, доставит тебе истинное наслаждение.

Пароли: Lakers – Bulls - LLQRJK, Suns – Celtics - RP2HJT, Spurs – 76ers - 8W2QJS, Blazers – Celtics - TY6HJK, Bulls – Trailblazers - 6RQQJJ, Pistons Lakers – G72QOJ или T#6CGK, Celtics – Spurs - CZ2QKT или LGQHJK, 76ers – Spurs - H12QJT.

Land Stalker

Главный герой Найджел должен найти пропавшие сокровища короля Нола, для чего ему придется сражаться с сильными противниками, решать головоломки, пройти много городов. Перед вами список наиболее часто возникающих при игре в Landstalker проблем, а также методов их решений. Помните, что в ходе игры вам не следует отчаиваться и бросать все на произвол судьбы, всегда можно что-нибудь придумать и найти логическое решение для любой загадки, которых вам по ходу игры встретится немало. Нельзя все время пользоваться подсказками, иначе вы не получите от игры никакого удовольствия. Вот когда вы действительно застрянете и у вас не будет никаких идей, руки начнут опускаться, тогда можете обратиться к подсказкам. Бывает так, что вы просто не можете найти решение, хотя на самом деле оно находится у вас прямо перед глазами. Для того чтобы не заплутать в многочисленных лабиринтах Landstalker, я настоятельно вам рекомендую рисовать карту пройденных участков, так как она способствует уверенной ориентации – хотя бы по кругу вы ходить не будете. Если вы решите карту не рисовать, то очень может быть гораздо больше времени потратите на поиск пути обратно, из проклятого лабиринта.

Два места, которые определенно требуют внимательного картографирования – это Зеленый Лабиринт и Подземные Пещеры Казальта. Также неплохо бы обратить внимание на Озерное Святилище.

Стандартные вопросы

Озерное Святилище (Water Shrine)

Вопрос: По дороге к Озерному Святилищу есть пещера со свисающей из нее веревкой, как мне до нее добраться?

Ответ: А вы не можете, по крайней мере не на этом этапе игры. Вам сначала надо разобраться с Зеленым Лабиринтом, а потом добраться до веревки сверху. Таким образом, у вас есть два прохода – Массан – Зеленый Лабиринт.

Болотное Святилище (Swamp Shrine)

В: Как добраться до этого проклятого болотного храма?

О: Вам надо вернуться обратно к Гуми. На одной из полок в городе есть камень Идола. Он вам понадобится для того, чтобы открыть каменную дверь.

Риума

В: Где находится огненный меч? Правда ли, что он находится за пределами Меркатора?

О: Вам придется отойти от Меркатора на довольно значительное расстояние, но огненный меч вы получите. На дороге из Гуми в Риуму (перед перекрестком Риума-Меркатор), есть небольшое ответвление, ведущее на север. Если вам удастся пройти по этой дороге до самого конца, то вы придете к коттеджу. Войдите в этот домик (там живет Като), и тогда рыцарь вручит вам Волшебный Меч.

Убежище Воров

В: Очень часто случается, что начинающему игроку не удается пройти через несколько комнат в пиратских пещерах – Убежище Воров. В этой комнате есть переключатель, который открывает дверь и поднимает предмет, похожий на мину, но когда удается подняться по лестнице, то дверь, как правило, закрывается и мина падает обратно вниз. Можно ли обойти это препятствие при помощи каких-то логических приемов, или же необходимо быть быстрым, как молния?

О: К сожалению, не известно способов, которые позволили бы вам не слишком торопиться на этом участке, так что все, что тут можно посоветовать, – на старте оказаться поближе к двери и бежать как можно быстрее, тогда вам удастся изловчиться и добежать до цели.

В: В комнате, где находится вращающийся мяч, а также три переключателя, встав на которые можно поднять блок. Там также есть еще и лестница, что нужно сделать в этой комнате?

О: Все, что вы можете сделать, это прокатиться на мячике через яму с шипами, а затем прыгнуть наверх, в комнату над ямой, где вы найдете очередную жизнь. Лестница никакого значения не имеет.

Меркатор (Mercator)

В: Кажется, что для того, чтобы попасть в Меркатор, необходимо найти какой-то пароль-пропуск. Где он находится?

О: Чтобы получить пропуск, вам необходимо разрешить загадку в Риуме, когда вы будете спасать Майора из Убежища Воров. После того как вы спасете Майора, он подарит вам пропуск в награду за мужество и хладнокровие проявленное в борьбе с противником.

В: Что нужно сделать для того, чтобы попасть в замок в Меркаторе?

О: Для того чтобы попасть в замок, надо выполнить некоторую последовательность действий. В восточной части территории у замка находится фонтан, а рядом с ним вы увидите девочку (чтобы она появилась, поговорите с писающим мальчиком в студии мадам Ярд). Затем поговорите с ней. Рано или поздно из замка выйдут двое человек и начнут короткий разговор. Одного из них зовут Артур. Внимательно следите за разговором и идите туда, куда собирается отправиться Артур.

В: Что делает книга с заклинаниями и Статуя Смерти?

О: При помощи книги с заклинаниями вы сможете применять заклинание Абракадабра. Опасайтесь Статуи Смерти, она может вам сильно испортить настроение.

В: Где можно найти билет в казино, а то очень уж хочется проиграть фамильные дублоны?

О: Ступайте во дворец и идите прямо. Артур вам даст билетик, не волнуйтесь, у нас все под контролем.

В: Зачем нужен колокол?

О: Не стану вам ничего объяснять, просто постарайтесь понять, что когда вы входите в комнату, в которой есть что-то особенное, ваш колокол звонит. Вы это скоро заметите.

Дом Ведьм (Witches House)

В: Я нахожусь в Доме Ведьм, как раз неподалеку от Меркатора. Я поговорил с собакой и она ответила, что "Она видит колокол", раз за разом. Так что я вернулся в Меркатор и купил колокол, а потом вернулся в Дом Ведьм, но ничего не изменилось. Что мне надо сделать там?

О: Проверьте правописание слова "BELL", оно должно быть написано большими буквами. На самом деле это имя собаки в Массане, куда вам надо отправиться для того, чтобы решить загадку и пробраться в Дом Ведьм.

В: Когда я превращаюсь в собаку и собираюсь решить третью загадку, я каждый раз собираюсь пройти дальше, но застреваю за статуей, после того как я решаю загадку. Как там можно пробраться?

О: Я думаю, что загадки в Доме Ведьм были созданы специально для того, чтобы поставить на место некоторых из тех, кто слишком много о себе воображает, то есть тех, кому по счастливой случайности удалось добраться до этого пункта игры. Может вы думаете, что здесь вам нужно проворство – мне хочется над этим смеяться, но надо признать, что сам я потерял на этом экране отличный новый контроллер. Вся сложность игры в Доме Ведьм состоит в том, что вам надо просто быстро запрыгнуть на коричневый переключатель, затем на сноп, на голову Голема, а потом на следующий коричневый переключатель. Когда вы окажетесь на этом втором переключателе, можете спланировать свои дальнейшие действия. Вам в принципе предстоит пройти аналогичную последовательность. Терпение и только терпение приведут вас к успеху. После того как вы разберетесь с третьей комнатой, просто подождите до тех пор, пока перед вами не появится четвертая и последняя комната с загадками. Да, кстати, когда вы приблизитесь к последнему коричневому переключателю, вы сможете перебраться через Голема.

Склеп Меркатора

В: Когда я оказываюсь в склепе, в желтой комнате, с разноцветными пузырями, красными, белыми и желтыми, в комнате "Бетти Росс" совершенно не ясно, что делать дальше?

О: Уничтожьте пузыри в обратном порядке.

В: Как справиться с загадкой о "женщине, которая взяла жизнь с булыжником в руках"?

О: Убейте чудовище в этой комнате, швырнув в него мяч, но так, чтобы он попал прямо перед ним (притворитесь наивным созданием), тогда монстр погибнет. Ни в коем случае не обнажайте меча, иначе смерть. Мяч, но не меч спасет вас в этой ситуации.

В: В склепе Меркатора я нашел только шесть из восьми загадок. Та из них, в которой возникают четыре скелета (Дирк Темный), как она решается, что я хотя бы должен делать?

О: Убейте только темный скелет и все будет в порядке.

В: Я решил все семь загадок в Меркаторе – без проблем, но вот восьмая, с Уодини поставила меня в тупик! Там появляется загадка:

Here lies Whodini
Magician without peer
His body was so skinny
He'd turn, and disappear!

Затем вниз падает коробка и что дальше делать я не знаю, помогите!

О: Вот вам и решение: мне кажется, что ответ здесь следующий – на верхней террасе есть секретная дверь слева, она-то вам и нужна.

В: Как решить загадку с девятой комнатой "Мертвый Тупик", с мумией, которая ходит за вами по пятам и высасывает из вас жизнь на расстоянии? Ведь вы не можете до нее дотронуться, а если вы подходите к ней поближе, то она атакует. А если вы отойдете назад, то она будет вас поджидать до тех пор, пока вы снова не подойдете.

О: И меня эта проклятая мумия также выводила из себя. Термин "Стелс" в загадке намекает на то, что мумия на самом деле невидимая, а то, что вам показывают – это ее тень или что-то в этом роде. Единственный способ победить мумию, который оказался мне доступным, это вращать меч вокруг себя, стоя на краю верхней платформы, держась на расстоянии от "тени", – рано или поздно вы сможете ранить врага, и он падет под вашими ударами. Мумия смещена относительно своей тени, так что бить вам надо не по тени, а в бок. Самый простой способ – это встать на юго-восточной отмели и дать мумии приблизиться к вам. "Тень" появится в середине комнаты, но вы сможете обмениваться ударами с вашим противником, наносить друг другу раны. Так как ваш враг не очень-то оправился от лежания в саркофаге, больших трудностей вы не встретите.

Зеленый Лабиринт

В: Я застрял в Зеленом Лабиринте. Мне надо достать солнечный камень, а добраться до него у меня не получается. Я вижу собаку и человека в лесу, но не знаю как туда попасть, никакого очевидного пути нет, какой-нибудь ключ?

О: Для того чтобы помочь собаке Эйнштейну, вам сначала надо добраться до отверстия при входе в пещеру, которое находится на первом экране Зеленого Лабиринта (там стоит Гол), а затем отправиться в восточную (правую) часть экрана. Следуйте прямо за Эйнштейном, следите за тем местом, откуда он прыгнет.

В: Я застрял в Зеленом Лабиринте. Я его весь прорисовал, но все равно не могу попасть ни в дом в левом нижнем углу, ни к собаке Эйнштейну, и, что более важно, к сундуку, который он охраняет.

О: Подберитесь как можно ближе к этому месту, так чтобы вас отделяло от него несколько экранов. Поищите там секретную тропинку (смотри предыдущий вопрос).

Башня Верла

В: Что мне надо делать после того, как я спасу людей в башне Верла?

О: Вам надо следовать за людьми герцога в Дестел. Пройдите через шахту еще раз для того, чтобы получить еще большую пользу. В этот раз идите по северо-западному ответвлению, первому, которое попадется вам по пути. Там вы найдете туннель.

Шахты Верла

В: Я нахожусь в шахте, в комнате, где летает много всяких мелочей, большой и маленький шипастые мячи и решетка. Как добраться до сундука?

О: Есть вариант ответа, который, впрочем, весьма трудоемкий, но если вы сможете бросить решетку налево, между шипастыми мячами, то вы сможете использовать эту платформу для того, чтобы прыгать к сундукам. Впрочем, вы можете избрать и другой вариант: забраться по лестнице, поднять решетку, которая оказалась там невесть почему. Затем уроните ее на самый высокий блок, отсюда вы с легкостью сможете добраться до сундука.

В: Как найти деревню гномов (Destel)? Я много раз пытался, но у меня никак это не получалось. Я освободил пленников из Шахт Верла и прошел обратно по туннелю, который они вырыли, но все, что мне удалось обнаружить – это несколько расщелин у скалы, с которой я мог спрыгнуть вниз, но не мог вернуться обратно наверх.

О: Пройти в Дестел можно через Шахты Верла, но вам лучше пойти на запад, по левой стороне. Один из парней в Верле расскажет вас о том, что вы должны вернуться к шахтам.

В: Между Меркатором и Верла сразу же после туннеля с грибками есть маленький холмик, справа внизу, в нем есть сундук с жизнью. Я ее взял, но слева на вершине холма я нашел еще один сундук. Как до него добраться?

О: Вы можете найти к нему дорогу при помощи довольно нетривиальной последовательности действий. Для этого надо пройти в Шахты Верла, а потом выйти через туннель, который прорыли горожане, когда сидели в плену в шахтах. Мне кажется, что это самый дальний правый проход в шахтах.

Дестел (Destel)

В: Герцог (Duke) только что уплыл в святилище и я не могу его найти.

О: Если вы посмотрите на то, как герцог уплывет к святилищу, а потом пойдете на восток и взберетесь на холм в самом конце дороги наверх, то в Дестеле произойдет некоторое количество событий.

В: В пещерах Дестела я нашел три ключа и еще там есть комната с двумя ящеро-людьми, двумя рыцарями и кувшином, а потом на верхнем уровне встречается кнопка, которая на время активирует сноп сена, который приближается к запертой двери. Что мне делать в этой ситуации?

О: Во-первых, вам нужно раздобыть четыре ключа, так что вернитесь и найдите их все. Чтобы добраться до закрытой двери, убейте всех чудовищ, кроме одного. Затем поставьте кувшин таким образом, чтобы вы смогли запрыгнуть наверх. Позвольте оставшемуся чудовищу следовать за вами. Если вы аккуратно рассчитаете свои действия, то сможете заставить монстра встать в. нужный момент на кнопку, и тогда вы сможете прыгнуть к двери. Или просто убейте врага прямо над переключателем, так чтобы его мешок с деньгами прижал его, когда он упадет на кнопку. Этот прием также действует в Болотном Святилище.

В: Сразу же за Дестелем и на пути к Озерному Святилищу есть канат, привязанный к высокой скале. Как можно добраться до этой веревки?

О: Эта веревка находится в районе гор, так что добраться до нее вы сможете только с другой стороны, сверху.

В: В пещерах под Дестелем есть одна комната, в которой герою приходится сражаться с Громовым Рыцарем. После того как вы его победите, вам вручат Излечивающие молнии. Там также есть запертая дверь. Где находится ключ от этой двери? Кроме того, в этой же пещере есть комната с двумя пузырями, тремя клетками и четырьмя дырами в полу, в которых есть кнопки. Для чего предназначена эта комната?

О: В этой комнате с четырьмя ямами в полу и находится тот ключ, который вы ищете. Вам надо положить клетки в три из четырех ям, а потом прыгнуть в четвертую. Это довольно сложно, но вы сможете это сделать. Кроме того, если вам удастся бросить клетки на пузыри, загнать их в дыры, а потом убить их там, то клетки упадут именно туда, куда вы хотите. К сожалению, клеток у вас три, а пузыря всего два.

Озерное Святилище (Lake Shrine)

В: В данный момент я нахожусь в Озерном Святилище, в комнате для сохранения игры. Там есть четыре телепортера, которые могут вас телепортировать в другую комнату с четырьмя телепортерами, четырьмя статуями Голема и двумя запертыми дверьми. Я пробовал все, что только возможно, но продвинуться дальше мне не удалось.

О: Идите обратно к главному входу, туда где длинная ковровая дорожка и статуи Голема. Затем войдите в комнату на востоке (справа). Идите до тех пор, пока не окажетесь в комнате с плавающими в воздухе шипастыми шарами. Прыгните вниз, в большую дыру в полу, вместе с большим шипастым шаром, летящим вниз.

В: Я нахожусь в большой комнате с шарами/валунами и небольшим ковриком на слегка поднятом полу. В этой комнате есть одна запертая дверь. Когда я кладу шар на коврик у двери, то она открывается на секунду и затем сразу же закрывается. Как мне выбраться из этой комнаты?

О: Самое простое решение этой не слишком сложной задачи – встать рядом с дверью с шаром в руке и бросить его на коврик, а самому быстренько выйти из этой мрачной комнаты. В то же время не все кажущиеся простыми решения оказываются эффективными на деле. Ведь дверь снова захлопывается буквально через мгновение. Лучше всего двинуться по направлению к коврику в момент броска, а потом прыгнуть и выйти. Через некоторое время вам удастся освоить этот нехитрый прием.

В: Я совершенно безнадежно застрял. Как можно выбраться? Куда? Последняя дверь, которую я открывал ключом была та, что после Ледяного Меча, в комнате с тремя дверьми и полом, покрытым шипами. Помогите мне! Уже какой день я пытаюсь просочиться через отверстие шириной в дюйм, которое блокируют кирпичи.

О: Чтобы проникнуть в эту комнату, вам надо вернуться наверх в комнату с золотыми статуями Големов и через дыру в полу спрыгнуть в нее.

В: Я только что расправился с Герцогом, после чего мне на голову свалился Мир, который просто-таки спас меня, дал мне магию Топора, а потом наставил на путь истинный. Моя проблема состоит в том, что я не помню, в каком именно месте горы Мир посоветовал мне в нее войти. С другой стороны пещер Дестела есть знак, который указывает на "Гористую местность", но я не могу туда попасть, так как веревка смотана и находится наверху. До выступа мне не добраться и я уже начинаю выходить из себя.

О: Если вы немного напряжете память, то вспомните, что в этот район можно попасть через другой выход, расположенный рядом со входом в Зеленый Лабиринт. Для того чтобы туда попасть, вернитесь обратно, в восточную часть дворца и пройдите через туннель.

Горная местность (Mountainous Area)

В: Я только что победил Зака в горах. Он отдал мне свой Глаз Гола и рассказал о том, как его можно будет где-то использовать. Я не понял его слов. Кто-нибудь, скажите, что мне нужно с ним сделать!

О: Найдите статую Богини на западе и примените к этой статуе Глаз Гола, чтобы телепортироваться к той статуе Богини, у которой вы начинали игру.

Казальт (Kazalt)

В: Сейчас я нахожусь в подземном городе. Мне кажется, что я прошел большую часть игры и я справился почти со всеми заданиями, только вот в двух местах у меня есть некоторые сомнения. Во-первых, надо ли мне убивать ведьму для того, чтобы выиграть игру? И к

тому же я застреваю на третьей загадке за статуей. А второй вопрос касается камней. Что они делают? Мне кажется, что я не нашел первый камень – в моем инвентарном списке его место пустует. Где его можно найти?

О: По-моему, ведьму для победы убивать не обязательно. А вот с помощью своих верных друзей мне удалось одолеть третью загадку, да и саму ведьму тоже. Что касается первого камня (Камень Сатурна), то он находится в Доме Ведьм. Камни действуют так:

Сатурн удваивает скорость перезарядки магического меча;

Марс укрепляет сопротивляемость Найджела к ядам;

Луна увеличивает сопротивляемость Найджела к гипнотическим заклинаниям;

Венера утраивает скорость перезарядки магического меча.

Под Пещерами Казальта (Under Caves Of Kazalt)

В: Я пытался найти либо ледяные, либо стальные башмаки, и мне кажется, что эта комната ключевая для этого. В ней находятся человеко-ящеры, кувшин, яма и выступ, с которого можно запрыгнуть на коричневый переключатель, который активирует поднятую платформу. Что делать?

О: После того как ящерицы отправятся к праотцам, возьмите кувшин и бросьте его так, чтобы он приземлился на кнопку. Если он разобьется, вам придется выйти и попробовать снова. Когда кнопка будет нажата и платформа активируется, вы сможете идти дальше.

В: В той огненной яме, где лежит камень Венеры, есть чудовище – лавовый элементал. Как мне его одолеть?

О: Самый лучший вариант – это достать себе огнеупорные ботинки с дерева, которое блокирует пещеру на обратном пути в Массан. Когда вы наденете их, просто встаньте в одну из огненных ям перед монстром и атакуйте его до тех пор, пока он не сдохнет. Это потребует некоторых усилий, но вы вполне можете справиться с подобной задачей, ничего сверхъестественного в ней нет.

В: Я уничтожил первого стража, лавового элементала, а теперь застрял. Мне кажется, что мне нужны какие-то новые ботинки, в которых я смог бы ходить по участкам, покрытым льдом. Где я могу их найти?

О: Вам нужны ботинки для снега. Найдите экран, по которому летают руки (Когти Гола). Прыгните туда. Вы будете падать и падать, попав в бесконечный цикл. Маневрируйте Найджелом так, чтобы попасть к одной из пар рук-когтей, где вы и найдете сундук, в котором лежат снежные ботинки.

В: Я прикончил всех трех Стражей, что мне теперь делать?

О: Вернитесь в Меркатор при помощи телепортера.

Подземный дворец короля Нола (King Nole's Underground Palace)

В: По направлению к концу дворца около его верхней части есть комната, в которой окопался скелет, охраняющий лестницу, переключатель в полу, а также два коричневых переключателя. Также там находятся два Голема – синий и белый. Как мне пройти эту комнату?

О: Самое на вид очевидное решение – но, надо признаться, очень и очень злобное – это войти в каждую из ям и поддержать каждого из Големов, для того чтобы они без проблем смогли дойти до переключателей. Говорят, кому-то удалось сделать это за час. Мне бы, наверное, понадобились годы, так что после двух бесплодных попыток я бросил это занятие. К своему немалому удовольствию я очень скоро обнаружил другое решение. После того как вы прыгнули на переключатель в полу, надо подбежать к синему Голему и начать прыгать. Тогда Голем перепрыгнет через вас и отскочит прямо на коричневый переключатель. Повторите то же самое с белым Големом.

Разное

В: Сколько может быть у Найджела хитов?

О: В принципе, их может быть 99, но в стандартной ситуации, если вы их не покупаете, больше 75 у вас вряд ли наберется.

Lang

(см. Captain Lang или Pirates – 2)

Langrisser (Warsong)

Занимательная стратегическая игра с захватывающим сказочным сюжетом. Если ты будешь терпеливо осваивать ее, то превратишься в искусного военного стратега.

Выбрать уровень ты можешь, нажав A, для того чтобы уменьшить карту. Затем перемести курсор в позицию, отстоящую на один шаг вправо и один вниз от левого верхнего угла экрана. Нажми и удерживай B, пока не появится номер сценария, а потом нажми UP или DOWN, чтобы выбрать уровень.

Чтобы все предметы (за исключением Warsong) стали доступными, когда набираешь и оснащаешь солдат, нажми и удерживай UP/RIGHT + A + B. При этом Garett должен быть подсвечен. Если ты выполнишь этот прием (он работает только на японской версии), то лишишься всех своих наличных денег.

Секретные персонажи. Все женские персонажи могут превратиться в очень мощных Rangers, если доберутся до Magic Knight на десятом уровне. Однако и у них есть недостаток: они не могут использоваться в отрядах. Но это не страшно, так как Rangers очень сильны.

Волшебные предметы: Great Sword – 2 атаки, Shield – 4 защиты, Wand – 2 атаки, Cross – 2 защиты, Amulet – 2 защиты с увеличением области влияния, Warsong Big – для атаки и защиты, Dragon Slayer Bigger – для атаки, Orb Magic – забирает часть энергии, Evil Axe Enormous – для атаки, большой – для защиты.

Lara '96

(см. Brian Lara's Cricket)

Last Action Hero

Довольно средненький боевичок, сделанный по сюжету голливудского фильма "Последний герой".

Last Battle (The)

В этом боевике-платформере тебе придется часто и много драться, что может скоро наскучить. Чтобы получить неограниченные продолжения, надо, когда игра заканчивается, нажать одновременно A, B и C и, держа все эти клавиши, четыре раза нажать START. Если к этому времени ты прошел первый этап, то получишь способность выбирать и другие с помощью клавиш на ключе направлений ↑ или ↓. Но способ этот не работает, если ты не прошел первый этап.

Lawnmower Man (The)

Эта игра заимствовала главных героев у знаменитого фильма "Газонокосильщик". Под воздействием препаратов доктора Анджело простодушный и туповатый газонокосильщик Джоб превратился в жестокого и коварного сверхчеловека – гения виртуальной реальности, имеющего целью покорение реального мира. Ты – ученый, который в образе доктора Анджело проникает в виртуальный мир, где скрывается Джоб, чтобы пресечь его дьявольские планы. Тебе предстоит на шести уровнях сражаться с многочисленными врагами, населяющими виртуальную реальность.

В целом игра сделана классно и представляет собой удачное сочетание приключений, сражений со стрельбой, остроумных головоломок и фантастических полетов в кибер-пространствах.

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, **A**, **B**, **A**, ↓, ←, **A**, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите **B**, чтобы пропустить этап, или **C**, чтобы попасть в отладочное меню.

Leader Board Golf

Прекрасный имитатор гольфа.

Legend of Zelda

(план выпуска 2 кв. 1999 г.)

Приключенческая ролевая игра о том, как в королевстве Хайрал злодеем Гапоном была похищена принцесса, владеющая частью Тривластья и храброму герою Линку необходимо её спасти.

Lemmings

Логическая мультипликационная игра для любого возраста. Цель – довести любым путем лесных жителей (леммингов) до их лесной хижины, используя при этом все возможности леммингов. Прыгать с парашютом, карабкаться по вертикальной стене, взорваться и при этом разрушить часть пейзажа, строить мостик вперед и вверх под углом 30 градусов (если мост явно не доходит до противоположного берега, то при третьем ударе молотка необходимо дать команду повторно), пробивать стену вперед, копать ямы по диагонали и вертикально вниз. Очень полезная функция леммингов – это встать как каменный, преградив при этом дорогу остальным. Таким образом, заблокировав на безопасном участке бестолковых с обеих сторон, можно пока подумать, как быть. Правда, при этом ты теряешь этих блокировщиков.

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

Lemmings 2

Пароли:

Beach

1: –
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

Egyptian

1: GANPAMAHAEECEBLAGADEBM
2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM

Circus

1: LJNALIHMEOGLBPIIMEOCL
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

Polar

1: PBDPGBMAGIDIBOBAIIIEGC
2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC

7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

Lethal Enforcers
(см. Gun Fighters)

Lethal Enforcers 2 (Gun Fighters 2)

Это азартный боевик, в котором ты должен стрелять из пистолета во все, что движется, потому что тебя со всех сторон окружают бандиты. В первой части ты полицейский, который ведет безжалостную борьбу с мафией. Во второй – ты шериф во времена Дикого Запада, который наводит порядок в городе, где царит хаос из-за постоянных грабежей и кровавых разборок между преступниками.

Советы по прохождению этапов.

Этап 1: "Ограбление банка" (The Bank Robbery). Постреляй в банковскую вывеску, чтобы получить винтовку. Под вывеской Wells Fargo найди снаряжение, возьми с пола пушку Cannon. После того как пристрелишь врага, получишь винтовку Gatlin Gun. Последнего главного негодяя расстреливай из пушки.

Этап 2: "Stage Holdup". Расстреливай бочки, которые босс бросает из вагона, до тех пор, пока у него не иссякнут запасы жизненных сил. На призовом подэтапе стреляй в движущиеся цели и по боковым лампам.

Этап 3: "Откровенный разговор в салуне"(Saloon Showdown). Завладей дробовиком, который находится позади неприятеля, появляющегося из нижнего правого угла экрана. Уложив парня за качающейся дверью, ты получишь Gatlin Gun. Постреляв в голову лося над пианино, получишь еще один Gatlin Gun. Затем быстро приближайся и расстреливай всех врагов.

Этап 4: "Ограбление поезда". Под первой надписью "Southern Pacific" ты найдешь Double Rig, а под второй – 50 Caliber Sharp. Возьми Gatlin Gun на телеге около коровы и у прохожего в сомбреро, а затем стреляй в босса и в динамит, которым он бросает в тебя. На призовом подэтапе сбивай летящие в тебя бутылки.

Этап 5: Hide Out. Стреляя во встречающихся тебе женщин, ты получишь Double Rig и Gatlin Gun. Еще один Gatlin Gun ты извлечешь, стреляя в правый нижний угол, а Cannon – в нижний левый угол. За широкой стеной сарая скрыты Rifle и 50 Caliber Sharp, а у левого входа в пещеру – еще один Rifle.

LHX Attack Chopper

Имитатор боевых действий на вертолетах с множеством миссий, возможностью изменения точки обзора и обилием звуковых эффектов.

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAPA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYI	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC

Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введи пароль CALVARY.

Liberty or Death

"Свобода или смерть" – военно-стратегическая игра, в основу сюжета которой положены реальные события двухсотлетней давности в Северной Америке, когда английские колонии вели войну за свою независимость против метрополии. Тебе придется проявить тактическую смекалку, командуя достаточно большими воинскими контингентами и ведя боевые действия на обширных территориях.

В любой войне залогом успешного ведения боевых действий являются грамотное комплектование, вооружение и обучение воинских соединений, на что тебе придется обратить особое внимание. Чтобы победить, тебе будет необходимо набирать солдат в соответствии с имеющимися бюджетными фондами или перераспределять людей между отрядами (с помощью команды Reform) в случае отсутствия фондов. Важно иметь необходимое количество и поддерживать баланс между основными тремя элементами: личным составом, продовольствием и порохом, составляющими боевую мощь твоих войск. Прежде чем начинать боевые действия, убедись, что по этим трем показателям ты опережаешь противника.

В сражении, чтобы понести меньшие потери, старайся нападать с максимальным количеством дивизий, численностью каждой не менее 500 человек. Подкупом (50 золотых монет) привлекай на свою сторону генералов-союзников. Старайся эффективно использовать силы флота для совершения рейдов во вражеские районы и разгрома отрядов противника.

Помни, что потери обороняющихся войск на хорошо укрепленных позициях всегда значительно меньше, чем потери у нападающих. Используй это, применяя команду окопаться", для того чтобы максимизировать потери атакующих, а затем перейти в наступление, имея существенное превосходство в силах над противником.

Обескровленные в сражениях малочисленные отряды (менее 50 человек) отводи в тыл (команда "отвести"). Ночью достаточно эффективны действия партизанских отрядов.

Играя в первый раз, выбери легкий уровень и сражайся на стороне американцев, назначив главнокомандующим Джорджа Вашингтона. Им победить легче, чем британцам.

LIFIA & the Fortress of Doom

Силы зла отравляют нашу жизнь. Этим надо заняться!.

Light Crusader

Добро пожаловать в тайные подземелья города колдунов. Ваш герой Рыцарь Дэвид пытается разобраться в многочисленных исчезновениях жителей города. Сюжет достаточно прост и разговоры героя с персонажами игры почти не влияют на развитие событий. По ходу игры вам придется не раз напрягать свой мозг в поисках решения очередной загадки. Графика – обзор сбоку по диагонали. 16 игровых площадок, на 6 из них ведутся сражения.

Управление: A – магия, B – удар мечом, C – прыжок, START – выход на меню, C в режиме МЕНЮ – выбор, B в режиме МЕНЮ – выход из меню.

Главное меню: Inventory – предметы, до 48 штук; Equip – экипировка, до 8 мечей, до 5 кольчуг; Magic – волшебство, используется только при наличии воды, воздуха, огня, земли, которые можно приобрести или отобрать у уничтоженного врага; Маг – карта.

Прохождение: Многие двери заперты на ключ, который вам необходимо отыскать. Некоторые двери и решетки нужно взрывать с помощью бомб и бочонков с порохом. Для поднятия некоторых решеток вам придется перекатывать каменные шары. При необходимости пользуйтесь шкурой гоблина. Удар его дубины в некоторых случаях действеннее удара меча. Освобождайте всех пленников и ведите с ними переговоры. В комнатах со льдом фиксируйте свое положение с помощью прыжка (кнопка С). В комнатах с зеркалами ищите потайную дверь.

В комнатах со светильниками постарайтесь включить все фонари – это поможет вам найти тайный ход. Около голубого бассейна с каменной женщиной вы можете всегда дополнить свою жизненную энергию. Серебряный круг на полу – место записи игры, записавшись, вы всегда сможете начать игру с этого места. Всего имеется четыре файла записи, но вы можете записать сколько угодно раз, учитывая, что предыдущая запись стирается. Серебряный круг с золотистой каемкой – телепорт. Выбрав номер площадки в левой части экрана, вы можете перенестись на любой уровень и купить там магию, пищу или оружие с латами. Если вам поменяли управление во время игры, выпейте бутылку вина, – управление восстановится. Периодически навещайте короля, у него иногда можно получить немного информации, которая позволит пройти этот квест. На втором этаже разыщите сектант, который позволит вам телепортироваться в одну из комнат с телепортатором. Вы можете использовать его в любом месте подземелья. Если у вас кончились деньги, то на третьем этаже имеется волшебный костюм Орка, преобразующий вашего героя в Орка. С его помощью вы можете принять участие в состязании Орков с призовым фондом 180 золотых. Соревноваться можно столько раз, сколько хотите. Для пропуска на четвертый этаж и покупки предметов в местном магазине, необходимо найти гребень (Crest).

Шифр на компасе: NSWE. Шифр с фазами Луны: Ранняя Луна, Полнолуние, Новолуние, Звезда. Код GARRIOTT служит для допуска на четвертый этаж. Использование комбинаций магии: Огненный вихрь – Огонь + Воздух, Град копий – Воздух + Огонь + Земля, Метеор – Огонь + Земля, Фея-страж – Воздух + Огонь + Вода, Противоядие – Огонь + Вода, Воскрешение – Воздух + Земля + Вода, Гром – Воздух + Земля, Щит – Огонь + Земля + Вода, Заморозка – Воздух + Вода, Правосудие – Воздух + Огонь + Земля + Вода.

Оружие. На уровне вы найдете множество оружия: мечи, бронированные краги и латы. Старайтесь выбирать предмет, найденный последним, т. к. он обычно имеет больший потенциал против воздействия врагов.

Пища. Запасайтесь как можно большим ее количеством, она восстанавливает жизненные силы. Если вы зададите опцию автоматического применения предметов (выставите для "Item Use" значение "On"), то игра автоматически будет употреблять ваши запасы. В случае необходимости мясо можно купить в городской харчевне.

Lightening Force (Gunhighter)

Эта "молниеносная сила" представляет собой захватывающую смесь леталки и боевика с космическим оформлением.

Чтобы сделать необходимые установки в конфигурации игры, нажми A+START, после чего появится экран "Configuration". С его помощью ты можешь установить систему управления, уровень сложности, количество кораблей, выбрать звуковое и музыкальное сопровождение.

Полное вооружение: Сделай паузу и нажми ↑, →, A, ↓, →, A, C, ←, ↑, B, ↑, START. Теперь ты можешь использовать любое оружие.

99 кораблей: Когда на экране появятся слова "Press START", одновременно нажми клавиши A и START. Войдя в конфигурацию, выдели строку "Stock Ship" и установи число на "0". Теперь начинай игру. В твоем распоряжении окажется 99 кораблей.

Дополнительные очки: В начале девятого этапа появится враг белого цвета, который нападет на тебя. Если он захватит тебя, то не убьет, а лишь немного подержит и затем исчезнет, а ты получишь 10000 очков.

Lion King (The)

Игра сделана по сценарию известного диснеевского мультика "Король Лев". Ты управляешь молодым львенком Симбой, который с твоей помощью должен пройти все 10 уровней игры и превратиться в сильного взрослого льва. В игре ты встретишь множество хитрых головоломок и увлекательных этапов.

Управление

На первом уровне ты начинаешь игру и управляешь молодым львенком Симбой. У Симбы есть следующие движения и возможности:

Наскок – используется для уничтожения врагов и прыжков;

Рычание – используется для того, чтобы на некоторое время оглушить и остановить врагов или даже уничтожить их. Чтобы твое рычание было наиболее мощным, дождись полного заполнения твоего счетчика. Рычание также позволяет тебе изменить направление движения обезьян на уровне "Не могу дождаться момента, когда стану королем";

Подкат – чтобы сделать подкат, нажми во время бега джойстик вниз. Подкат позволяет тебе переворачивать врагов "кверху лапами" (например, дикобразов).

Уровень 1: Львиные земли

Этот уровень – очень легкий. Прыгай на своих врагов (но прыгай им на спину, а не на колючки и рога) и поражай их. Старайся собрать полезные вещи на этом уровне. На уровне есть увеличитель энергии (он находится в левой части уровня) и взять его достаточно трудно, однако собрать остальные полезные вещи тебе будет легко. Убедись, что ты дотронулся до картинки, изображающей морду Симбы. Эта картинка играет роль стартовой точки (т.е. если тебя убьет на этом уровне, то ты начинаешь игру с этого места, а не с начала уровня).

Перед самым концом уровня ты увидишь каменную башню. Заберись на нее и спустись вниз, здесь ты найдешь символ в виде круга (это дополнительноЕ продолжение). Боссом на этом этапе является гиена. Если она прыгнет на тебя, пробеги под ней и переберись подальше. Если гиена остановится и начнет тяжело дышать, прыгни на нее и порази в спину. Чтобы убить гиену, тебе потребуется около трех ударов. В конце уровня ты услышишь голос жирафа Мусафы: "Твое королевство там, где побывал свет".

Уровень 2: Не могу дождаться момента, когда стану королем

События этого уровня очень близки к тем, которые происходят в мультфильме после того, как Симба скажет: "Ох, я просто не могу дождаться момента, когда я стану королем!". В начале уровня прыгни на рог носорога. (И не забывай в течение всего уровня рычать на обезьян.) Обезьяны перенесут тебя на голову жирафа. Теперь ты должен перепрыгивать с головы одного жирафа на голову другого и делать это как можно быстрее. Жирафы настолько тупы, что могут сбросить своего короля (будущего короля) в пруд. В конце концов ты попадешь на дерево. Зарычи на двух розовых обезьян, а после этого прыгни на рог носорога. Обезьяны перенесут тебя на голову жирафа, а тот перебросит Симбу на страуса и страус быстро побежит вперед. Теперь, если ты увидишь стрелку, указывающую вверх, то ты должен прыгнуть вверх, чтобы избежать тупого розового носорога, разлегшегося наТ воем пути. Если же ты увидишь стрелку, показывающую вниз, то быстро пригнись, чтобы избежать удара о гнездо. Если же ты увидишь двойную стрелку вверх, то должен будешь сделать двойной прыжок, чтобы избежать и гнезда, и носорога. После этого Симба спрыгнет со страуса, скатится по шее жирафа и приземлится рядом с точкой старта (голова Симбы). Теперь тебе придется прыгать как можно точнее. Но так как ты сможешь всякий раз перед рискованным прыжком брать дополнительную жизнь, то в конце концов тебе удастся пройти и этот отрезок пути. Перепрыгивая с хвоста на хвост, возьми дополнительную жизнь, а затем прыгни подальше влево и попытайся приземлиться в рот гиппопотама. Затем возьми символ продолжения, пройди влево-вверх, затем вправо и попытайся перепрыгнуть на голову жирафа справа (самого дальнего). Затем ты опять попадешь на страуса и должен будешь избегать носорогов и гнезд. Но теперь ты не увидишь ни одной вспомогательной стрелки. Вот последовательность действий, с помощью которых ты сможешь без труда пройти этот отрезок

пути: прыжок, пригнуться, прыжок, прыжок, пригнуться, двойной прыжок и сразу же пригнуться, пригнуться, прыжок, двойной прыжок и еще одни прыжок. Теперь ты приблизился к концу второго этапа. Прыгни на второй рог носорога и возьми дополнительную жизнь. Потом зарычи на обезьяну, которая ближе всего к первому носорогу, прыгни на носорога, а затем, оттолкнувшись от его спины, прыгни вперед. Ты окажешься на берегу пруда. Зарычи на обезьяну, которая находится рядом с тем местом, где ты приземлишься. Затем вернись назад влево, перепрыгивая с одного бревна на другое (но делай это побыстрее, так как бревна начнут тонуть). Не забудь взять дополнительную жизнь. Прыгни на спину носорога, а затем прыгни вперед. Ты окажешься в конце уровня. Если же нет, то зарычи на обезьяну рядом с Симбой и ты попадешь к выходу со второго уровня.

Уровень 3: Кладбище слонов

На этом уровне ты встретишь множество гиен и стервятников, прячущихся среди останков слонов. В начале уровня иди влево и убей гиен, которые встретятся на твоем пути. Затем опустись вниз и иди вправо. Не бери вещицу, которая лежит на левом выступе, так как это уменьшитель энергии и он тебе совсем не нужен. Запрыгнув на мост, ты должен убить поджидающую тебя там гиену, а затем прыгнуть на выступ, расположенный слева. Подпрыгни вверх, затем прыгни на выступ и возьми значок призового уровня. Затем продолжай прохождение уровня. Перепрыгивая с одной кости на другую, пробирайся влево. Там тебе придется сразиться с несколькими стервятниками. Подожди, пока они бросятся на тебя, а затем прыгни на них и убей. Ты должен нанести каждому стервятнику по 1-2 удара (количество ударов зависит от уровня сложности). Затем иди направо, но помни, что кости прогнили и могут сломаться под Симбой. Ты можешь взять дополнительную жизнь, раскачавшись на конце кости, а затем перепрыгнув на выступ слева, на котором расположена дополнительная жизнь. Когда ты достигнешь правого нижнего угла уровня, то увидишь два фонтана с водой. Ты должен как можно быстрее забраться на верх расщелины. Если Симба прикоснется к воде, то он мгновенно умрет, поэтому будь осторожен. С помощью быстрых прыжков ты сможешь добраться до верха невредимым. После этого иди влево. Здесь ты найдешь множество стервятников и гиен. Площадки, по которым ты будешь проходить, очень ветхие. Два твоих прыжка – и ты провалишься вниз. Тогда тебе снова придется преодолевать препятствия с двумя фонтанами. Потом иди влево и не забудь взять знак продолжения, который находится под спиральной колонной. Затем вернись наверх. Прыгни на череп слона и иди влево к окончанию уровня. Над норой находится выступ. Войди в нору, чтобы покинуть уровень.

Уровень 4: Бегство

На этом уровне ты управляешь Симбой, который бежит по дороге тебе навстречу, а сзади его пытаются нагнать и разорвать стервятники. Ты не только должен уворачиваться от стервятников, но также должен избегать скал, которые летят сзади тебя. Ты можешь узнать о приближении скалы, когда увидишь вспышку на экране. Это также даст тебе представление о местоположении скалы. Как только ты увидишь скалу, досчитай до четырех, а затем подпрыгни и тебе удастся увернуться от нее. Если ты увидишь сзади медленного стервятника, то ты просто можешь некоторое время бежать перед ним и уворачиваться от скал.

Уровень 5: Изгнание Симбы

Скар (главный "босс" в этой игре) приказал гиенам убить его! У Симбы – большие неприятности. Это трудный, очень трудный этап, так как здесь тебе придется уворачиваться от падающих скал, избегать катающихся камней и очень точно прыгать. Прежде всего спрыгни вниз и иди влево. Держись подальше от скалы на правой стороне, под ней очень трудно пройти и не получить ни одного удара от падающих камней. Убивай противников, которые тебе встретятся и продвигайся вперед. Затем ты увидишь скалу на левой стороне. Спрыгни в расщелину и подкатись к маленькому проходу в левом нижнем углу. Таким образом ты избежишь падающего камня. Но в конце прохода тебе попадется еще один камень, который покатится на тебя, поэтому беги как можно быстрее. В конце скалистой лесенки пригнись и прокатись влево. Теперь тебе необходимо пройти через несколько колонн. Затем ты должен спрыгнуть вниз и идти вправо. Ты увидишь несколько небольших каменных площадок, меж-

ду которыми находятся шипы. Ты должен перепрыгивать с одной площадки на другую. Прыгать нужно очень точно. Дотронься до символа продолжения (голова Симбы), так как будет очень обидно, если ты свалишься на шипы и тебе придется начать прохождение уровня с начала. Пройдя немного влево, ты встретишь целую стаю дикобразов. Переверни их на спину и прыгни на них – с дикобразами будет покончено. Теперь, прежде чем покинуть этот уровень, тебе нужно сделать еще одну вещь. Ты должен запрыгнуть на кучку небольших площадок и сбить их на землю, иначе, когда ты побежишь, они тебя придавят. После этого беги в заросли колючего кустарника и уходи с этого уровня. Напоследок гиены крикнут Симбе: "Если ты еще вернешься сюда, то мы убьем тебя, ХА!!!"

Уровень 6: Хакуна Мекка

В переводе с японского название уровня гласит: "Не стоит беспокоиться". Но если ты хочешь пройти этот уровень, то поволноваться и побеспокоиться все-таки придется. Для начала запомни, что схваток с противниками на этом уровне лучше избегать. Тебе придется спускаться вниз и ставить себя в невыгодное положение в схватке. Первая часть этого уровня практически прямая, и тебе не придется ломать голову над выбором дороги. Но эта часть уровня кончится, как только ты дойдешь до символа продолжения (голова Симбы). Здесь тебе придется преодолеть несколько скалистых и скользких выступов. От символа продолжения перескочи через первую площадку и прыгни на второй выступ. Держи джойстик вправо, чтобы Симба не скользил назад, когда ты будешь проходить по скользким лужицам. Туда ты попадешь после того, как преодолеешь вторую расщелину. Продолжай идти вправо и ты окажешься в том месте, где многие любители игры "Король Лев" забросили ее, так как не могли преодолеть это препятствие. Это – водопад с падающими бревнами. Чтобы преодолеть его, лучше всего сначала запрыгнуть на медленно движущиеся бревна, затем подождать, пока в центре водопада появятся два бревна и ты будешь от них на расстоянии прыжка. Перепрыгни на эти бревна и ты попадешь на вершину водопада! Если у тебя не получилось преодолеть водопад с первой попытки – продолжай стараться. Так как у тебя нет ограничения по времени, то ты можешь проходить это место сколько угодно. Если ты упадешь вниз, то постарайся приземлиться с левой стороны на каменистый выступ, с которого ты начинал свое путешествие к водопаду. Когда ты заберешься наверх, иди в правую сторону и избегай черного паука-крестоносца. Даже не пытайся дотронуться до него, иначе ты умрешь. Осторожно заберись по выступам на верх скалы. Помни, что ты можешь смотреть вверх или вниз, если будешь держать джойстик в верхней или нижней позиции (ты также можешь смотреть вверх и вниз, когда Симба станет взрослым, а это произойдет на уровне 7).

Когда ты достигнешь конца этапа, тебе придется победить Гориллу-монстра. Если ты приблизишься к нему, когда он будет стоять на месте, то он размозжит тебе голову кулаком. Тебе надо применять стратегию "Ударил и убежал", и ты должен бить его только тогда, когда он кидается в тебя камнями. Прыгни на него и наскочи ему на спину, а затем быстро отпрыгни назад. После нескольких ударов Горилла попытается убежать от тебя и запрыгнет на выступ повыше. Продолжай бить его по описанной тактике – и ты победишь. Затем можно покинуть этот уровень.

Прошло время...

Управление

Теперь Симба подрос и стал сильнее. У него теперь нет наскоков, а вместо них в поединках с врагами он применяет свои мощные лапы.

Его рычание стало гораздо сильнее и громче. Теперь у него появились следующие приемы и атаки:

Удар лапой: нажмите кнопку Y – Симба ударит противника лапой;

Удар двумя лапами: нажмите кнопку X – Симба встанет на задние лапы, а передними будет бить противника;

Низкий удар лапой: пригнитесь и нажмите Y – Симба ударит противника по ногам и свалит его на землю;

Удар лапой сверху: нажмите вниз и кнопку X, когда прыгнете на противника – Симба ударит лапой в воздухе;

Бросок: нажмите кнопку X и Симба выкинет противника за границу экрана, но сначала ты должен оглушить врага рычанием.

Уровень 7: Судьба Симбы

Этот уровень не такой уж и трудный, но здесь тебе также "доставят удовольствие" катящиеся камни и ямы с шипами, через которые нужно очень точно перепрыгивать. Победить врагов на этом уровне не так уж и трудно, учитывая новые возможности Симбы. Здесь тебе придется сражаться с гиенами, леопардами и обезьянами. Леопардов легче всего победить, если порычать на них (после этого они на некоторое время замрут), а затем использовать бросок для легкой победы. С гиенами будет потруднее и тебе опять придется применять тактику "Ударил и убежал". Убегай от них, когда они прыгают, и бей их, когда они отдыхают после прыжка. Обезьяны легко убиваются одним ударом лапы. Сам по себе уровень не содержит много загадок, и тебе все время придется идти только вперед, но кое-где встречаются места, где Симбе придется задержаться, чтобы убить стаю гиен или леопардов. Когда ты убьешь всех врагов, то Рафики откроет тебе путь вперед и ты сможешь продолжить прохождение уровня. Кроме того, когда ты увидишь камень в стене, который обвит виноградной лозой, то подойди к нему, но не слишком близко, подпрыгни и ударь лапой. После этого камень упадет. Если же камень останется на месте, то подойди поближе, подпрыгни и снова попытайся выбить его лапой. Под камнем ты найдешь какой-нибудь нужный предмет. Кроме того, на уровне есть скрытый проход на призовой уровень, который находится рядом с символом продолжения. В конце уровня есть также еще одно увеличение силы, которое спрятано под другим камнем, обвитым лозой. Этот предмет увеличивает силу рычания Симбы.

Когда ты достигнешь конца этого уровня, Симба посмотрит на небеса и услышит голос своего отца: "Ты должен завоевать себе место в круге жизни..."

Уровень 8: Будь готов

Название для этого уровня выбрано очень хорошо, так как вначале тебе нужно приготовиться к тому, что здесь ты можешь потерять все свои жизни! Это самый трудный этап во всей игре. Здесь тебе встретятся и леопарды, и стаи гиен, а также множество вредных и опасных летучих мышей, которые любят сталкивать Симбу в ущелья с лавой. Постарайся выманить противника из стаи и сразиться с ним один на один. Прежде всего позаботься о летучих мышах, так как они представляют для тебя самую большую опасность. Одного удара будет недостаточно, чтобы убить летучую мышь. Если они приближаются к тебе – используй удар двумя передними лапами (кнопка X). Другая неприятность на этом этапе – это мини-вулканы. Чтобы преодолеть их, ты должен перепрыгивать через них очень точно и, главное, своевременно. В начале уровня иди в правую сторону и держи в уме все перечисленные выше советы. Когда ты дойдешь до расщелины, на одном краю которой будет стоять скала, а на другом – возвышение из ребер животных, то спрыгни вниз. Там ты найдешь секретный проход. Он расположен с левой стороны в стене. Там ты обнаружишь увеличитель силы, который повысит громкость рычания Симбы. Затем пройди вперед и ты увидишь две треугольные скалы, расположенные в небольшой впадине. Ты должен ударить по ним три раза, чтобы они выпали из стены. Вытащи левую скалу, ударив по ней лапой, и прыгни в образовавшуюся щель, чтобы взять символ продолжения. Но ни в коем случае не дотрагивайся до скалы во время ее падения, иначе ты добьешься только смерти Симбы. Затем тебе необходимо пройти влево, и ты доберешься до места, признанного самым трудным в этой игре. Тебе придется получить несколько ударов от летучих мышей, поэтому приготовься к этому. Встань на левом краю деревяшки и некоторое время постоянно используй удар двумя передними лапами (кнопка X), чтобы убить как можно больше летучих мышей. Если ты увидишь, что вокруг тебя не осталось ни одной летучей мыши, то можешь прыгнуть вверх и взять дополнительную жизнь. Если же вокруг тебя много мышей, то, взяв жизнь, ты тут же ее потеряешь, так как тебя столкнут в лаву. Когда ты доберешься до выступа скалы, не прекращай сражаться с мышами, иначе ты можешь пропустить следующую деревянную платформу и тебе придется погибать. Затем продолжай идти вперед. Вскоре ты увидишь еще одну дополнительную жизнь. Если эта жизнь не окружена летучими мышами, то возьми

ее; в противном случае пусть она висит там, где и висела до этого. Конечно, если ты взял первую дополнительную жизнь, то можешь взять вторую и упасть в лаву, а затем снова взять первую жизнь и вторую и т. д. Таким образом ты можешь набрать девять жизней. Во всяком случае, когда ты достигнешь второго скалистого выступа, тебе не надо запрыгивать на следующую деревянную платформу и у тебя есть немного времени. Заберись на верхний выступ в скале и беги быстрее влево, иначе тебя раздавит один из падающих камней. Продолжай идти влево и перепрыгивать с одной каменной колонны на другую. Теперь тебе нужно запрыгнуть на другую деревянную платформу – тогда ты попадешь в последнюю часть этого этапа. Как обычно, остерегайся летучих мышей и убивай их.

Затем заберись на скалу и возьми увеличение жизни (оно тебе очень пригодится). После этого иди влево и возьми символ продолжения, иначе вряд ли тебе будет приятно проходить все эти ущелья с летучими мышами по второму разу. Теперь ты находишься рядом с концом этапа, но тебе нужно преодолеть еще одно препятствие, причем очень трудное. Тебе нужно уворачиваться и уклоняться от падающих сверху булыжников, а также перепрыгивать через огнедышащие вулканы. Ты начинаешь справа, и тебе медленно и осторожно нужно добраться до левой стороны. Желаю удачи! Слева – выход с этого уровня.

Уровень 9: Возвращение Симбы

Этот этап – обыкновенный лабиринт.

Быстрый путь. В начале уровня направляйся все время вправо и заходи в последнюю пещеру с правой стороны. Затем зайди в соседнюю пещеру, а когда выйдешь, загляни в пещеру рядом с тобой. Выйдя из пещеры, слева ты увидишь еще одну нору. Войди туда.

Выйдя из нее, ты увидишь рядом с собой несколько пещер. Исследуй все пещеры и собери увеличители силы и жизни. Затем зайди во вторую пещеру с правой стороны. После этого в нору слева от тебя, а затем заберись на утес и загляни во вторую пещеру с правой стороны. Убей гиен, которые встретятся на твоем пути, и иди все время вправо. Здесь ты найдешь выход с этого уровня.

Путь для увеличения силы. В начале уровня иди в правую сторону и войди во вторую пещеру справа. Затем – в пещеру с правой стороны от тебя. Выйдя из норы, иди все время в правую сторону до тех пор, пока не упрешься в стену и не возьмешь увеличитель жизни (который очень тебе пригодится на следующем этапе в битве со зловещим Скаром). Вернись на то место, откуда ты пришел, и зайди в ту же пещеру, но теперь ты должен забраться на скалистый выступ над тобой. Перепрыгни через яму с кольями и забери увеличитель силы. Вернись на начало уровня и следуй по пути, описанному в разделе "Быстрый путь", пока не дойдешь до нескольких пещер. В этот раз войди в четвертую пещеру с правой стороны. Пройди через все пещеры на твоем пути и выйди из пятой пещеры справа, расположенной в том же месте, где ты вошел (там, где имеется несколько пещер). Теперь пройди до конца уровня по пути, описанному в разделе "Быстрый путь", и ты окажешься в конце уровня. Теперь тебе предстоит решительная схватка со Скаром...

Уровень 10: Скала Львов

Это – самый последний уровень в этой игре. Пришло время раз и навсегда позаботиться о "добром" дядюшке Скаре. Первый раз ты встретишь его в самом начале этого этапа. Второй раз ты столкнешься с ним в середине уровня, а затем – в конце. В сражении с ним никогда не используй удар двумя передними лапами (кнопка X), иначе он применит свой излюбленный смертельный маневр (Скар набрасывается на Симбу и разрывает его когтями на куски). Используй простой удар лапой, а также удар лапой по ногам и удар в прыжке вниз. Если у тебя появится возможность, то используй бросок. Когда ты достаточно попугаешь его, он ухмыльнется и убежит от тебя. Иди в левую сторону, перепрыгни с одной скалы на другую и убей гиену, затем иди вверх, сразись с врагом и не забывай уворачиваться от огненных вспышек, которые вырываются из-под земли. Затем иди вправо, но будь осторожен, чтобы не упасть вниз, иначе ты опять окажешься в начале уровня и тебе снова придется проходить весь описанный путь сначала. Перепрыгивая со скалы на скалу, ты должен вскарабкаться на правую стену и забраться на вершину скалы. Затем прыгни влево. Сразись с гиенами, которые здесь тебя поджидают, и продолжай идти влево. Старайся, чтобы у тебя осталось как можно больше жизни, так как на этом уровне нет символа продолжения и,

если ты погибнешь в конце уровня, тебе придется проходить его сначала. Прыгни на скалы и, перепрыгивая с одного выступа в скале на другой, пробирайся наверх. Здесь ты встретишь Скара во второй раз. Используй ту же тактику, что и в начале. После того, как ты прогнал его прочь, иди вправо. Теперь тебе необходимо забраться на вершину Скалы Львов. Из-под земли вырываются столбы пламени, и ты должен их остерегаться. Если у тебя достаточно жизни, то ты можешь пройти напрямик через огонь, в противном случае – обойди его по кружку. Продолжай забираться вверх по скале до тех пор, пока ты не достигнешь ее вершины. Затем пройди влево, и здесь ты в последний раз встретишь Скара. Последняя битва в игре...

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажми Вправо, A, A, B, Start. Появятся две новые опции – "Level Select" (Выбор уровня) и "Invincibility" (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране "Опции" набери следующий код на джойстике первого игрока: B A R R Y. Барри – это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню ты сможешь поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором ты хочешь начать игру. Ты также можешь выбрать "легкий" уровень. Тогда у тебя появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где ты теряешь много жизней.

Lion King (The) 2

Продолжение приключений претендента на звание Короля львов, но уже в Китае.

Управление: B – удар лапой; C – прыжок; ↑ – рычать; ↑+B – царапать когтями.

Взяв звездочку, Симба превращается в большого взрослого льва. Запасы жизненных сил увеличиваются, если ты находишь кувшинчики с эликсиром и кости, а набрав сто "лапок", ты получишь еще одну жизнь (картинка со львом). Если зажечь факел, то игру в случае преждевременной гибели можно будет продолжить не с начала, а с того места, где был факел.

На втором этапе опасайся змей и ящериц, стреляющих в львенка огненными стрелами. Чтобы взобраться наверх, встань в черном проеме и нажми ↑. На четвертом этапе ты сможешь воспользоваться дверями после того, как расправишься со всеми противниками на этаже.

Little Maruko Chan's Exciting Shopping

Для тестирования звука на титульном экране нажми ↑+A.

Little Nemo: Dream Master

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Для того, чтобы дети видели только счастливые сны, Немо должен победить Короля Кошмаров, который похитил Короля Морфея.

Lobo

Кроме былей, легенд и рассказов о реальных морских пиратах, хозяйничавших в давние времена на бескрайних просторах морей и океанов, в современной фантастической литературе нашли свое отражение захватывающие опасные приключения космических пиратов будущего. И, если раньше пиратскими базами часто становились острова вдали от населенных земель, то "теперь" существуют целые пиратские планеты, народы-пираты, промышляющие разбоем в бесконечных космических пространствах. Сюжет игры – жизнь и самоотверженная борьба космического пирата по имени Лобо.

Управление бойцами (если на джойстике: A- удар рукой, C – удар ногой):

Denitro:

→, → + A – подзарядка;
↓, ↓ + C – топтание ногами;
→, →, → + A – сотрясение и запекание;
←, ↙, ↓, → + A – фаталити;
↓, ↘, → + A – плазменный взрыв;
→, ← + A – фаталити.

Loo:

←, → +A – выстрел;
→, → + A – сильный толчок;
↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + A – пинок;
↓, ↙, ← + A – штык;
↓, ↘, →, ↘, ↓ + A – фаталити.

Shaola:

↓, ↙, ← + C – сильный выпад ногой;
→, → + C – прыжок с подкруткой;
↓, ↘, → + A – атака мечом;
→, ↘, ↓, ↙, ← + A – рвущие когти;
←, ↙, ↓, ↘, → + A – фаталити.

Lobo:

↓, ↘, → + A – выстрел из ружья;
↓, ↓ + C – топтание ногами;
→, → + A – цепочка подкруток;
↓ + A (в воздухе) – падающая граната;
↓, ↙, ← + A – таранящая граната;

Kringle:

←, ↙, ↓, ↘, → +A – крутящиеся ножи;
→, → + A – сильный удар;
←, → + A – дуновение бури;
↓, ↙, ← + A – свернуть противника;
←, →, ←, → + A – фаталити.

Dox:

→, → +A – двойной удар кулаком;
→, ←, ← + A – мощный удар;
→, → + C – удар пинком;
↓, ↘, → + A – крутящийся удар;
→, ↘, ↓, ↘, → + A – фаталити (вблизи).

Lord Monarch

Стратегическая игра.

Lost Vikings (The)

Три викинга были похищены инопланетянами. Вам потребуется проявить смекалку, чтобы помочь им возвратиться домой. Каждый из героев имеет свои индивидуальные особенности. Они хорошо заменяют друг друга на определенных участках игры.

Baleog (в зеленой одежде, сверху кожанка, кличка "искусный боец"). Характер буйный, очень сварлив, может хорошо постоять за себя и за друзей. Обладает луком, переданным ему по наследству, а также огромным самолюбием, которое вы можете увидеть, если оставите джойстик в покое несколько секунд. Управление: ←, → – движение; ↑, ↓ – лазание по пальмам и лестницам; A – стрельба из лука; B – удар мечом; C – беседы, нажатие на разные кнопки и переключатели.

Olaf (в зеленой одежде, кличка "Стена"). Умеет блокировать все подряд, выдерживает небольшие нагрузки сверху, может спускаться с больших высот, может служить в качестве колонны. Управление: ←, → – движение; ↑, ↓ – лазание по лестницам и по пальмам; A, B – изменение положения щита (горизонтальное, вертикальное); C – беседы, нажатие на разные кнопки и переключение рычагов.

Erik. Умеет прыгать, очень быстро бегает, умеет прошибать некоторые стены, перегородки, а также обидчиков своим рогатым шлемом, от чего страдает в последствии сильной головной болью. Однако мотание головы в разные стороны излечивает его почище анальгина, лучшее применение: использовать его в качестве разведчика. Управление: ←, → – движение; ↑, ↓ – лазание по лестницам и по пальмам; →, →, (ускорение) + через секунду A – удар рогатым шлемом; B – прыжок; C – беседы, нажатие на разные кнопки и переключение рычагов.

Пароли некоторых уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: RUTS	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: BTRY	34: FRDR
4: GRND	15: GIRO	25: JNKR	35: FNTM

5: LLMO
6: FLOT
7: TRSS
8: 8RHS
9: CVRN
10: BBLS
11: R33
12: VLCN
16: SPKS
17: JMNN
18: SNDS
19: TMPL
20: TTRS
21: JLLY
22: JLLY
26: CBLT
27: HOPP
28: SNRT
29: V8TR
30: NFL8
31: WKYY
32: CMBO
36: WRHR
37: PDDY
38: TRPD
39: TFFF
40: FRGT
41: 4RN4
42: MSTR

Неограниченная энергия: для Eric – FF908-F0006; для Baleog – FF909-10006; для Olaf – FF909-30006.

Lost World (The) (Jurassic Park 3)

Очередной боевичок из серии игр "Парк Юрского периода" по сюжету одноименного приключенческого фильма. Ты с увлечением можешь поохотиться на динозавров на фоне чудного ландшафта нашей планеты в древности.

Для того, чтобы выбрать уровень, начни игру и введи на экране "Option screen" пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 – AMQ4VL2A
Уровень 3 – 4A4SOMCK,
Уровень 4 – CAKK4CQK,
Уровень 5 – A8MJI4KM,
Уровень 6 – 9MO5RK58,
Уровень 7 – F0UDISCU,
Уровень 8 – NS22IAH2,
Уровень 9 – NKAQ26TA,
Уровень 10 – 4OMIOBD6,
Уровень 11 – EM8P1558,
Уровень 12 – UEGH1PPG,
Уровень 13 – GGUSLMFE,
Уровень 14 – 7Q42D9R4,
Уровень 15 – V4OLRCPO,
Уровень 16 – RA4T9FQK,
Уровень 17 – LKAQ1E7A.

Если ты хочешь сменить свой облик охотника и снаряжение, введи пароль REDHUNT (ты станешь красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введи пароль CIVILWAR.

Lotus Turbo Challenge

Автогонки для одного или двух игроков, очень точно воспроизводящие ощущение скорости. Вам предстоит пройти 8 изнурительных трасс при разных климатических условиях.

Пароли: трек 2 – Sleepers; трек 4 – Business; трек 3 – Herbert; трек 5 – ApplePie; трек 6 – Standish; трек 8 – Tea Cap; трек 7 – Mallow.

Суперпароли: чтобы пройти все гонки, не участвуя в квалификации, введи пароль MANSELL. В этом случае, как бы плохо ты не ехал, тебя все равно допустят к следующим гонкам. Чтобы получить на гонки суперзаряженный автомобиль "Lotus", введи пароль SLUGPACE.

Lotus 2

Несложная гонка на автомобилях. Таблица очков: Введите "POD PLEASE" как имя игрока и нажмите B.

Lucifer

(см. S.S. Lucifer или Man Overboard)

Lunar: the Silver Star

Одна из лучших ролевых игр на Mega Drive II. Вы в составе команды из нескольких персонажей, обладающих различными талантами, должны бороться с монстрами, используя как обычное оружие, так и разнообразную магию.

M.U.S.H.A. (Aleste)

Вооруженный бластером, ты сражаешься с трансформерами, являясь непосредственным участником звездных войн.

Выбор раунда: дождись, пока на экране не появится логотип SEGA, затем нажми RESET. Когда логотип появится вновь, снова нажми RESET. Повторить это надо десять раз. После этого подожди, пока не появится заставка и войди в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово "Раунд". Ты можешь менять номер раунда клавишами → и ←.

Пять дополнительных жизней: останови игру, затем нажми →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, B, C, A и START.

20 опций: Когда начнется игра, нажми START, чтобы остановить ее, потом нажми три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза C, а далее B, A и START.

Полная огневая мощь: во время игры нажми START. Затем нажми B, B, C, B, B, C, ↑, ↓ и A.

M1 Abrams Battle Tank

Для любителей танковых сражений этот имитатор будет представлять несомненный интерес. Отличная графика, специфические, характерные для данной ситуации звуки производят необходимое впечатление.

Madden NFL (John Madden Football)

Первая игра в знаменитой серии прекрасно сделанных имитаторов американского футбола, впоследствии ставшей классикой спортивных имитаторов.

Ты всегда можешь вернуть себе потерянный мяч, если поместишь стрелку указатель на игрока, наносящего удар, и несколько раз нажмешь C. Когда игрок будет готов выполнить удар, нажми A.

Пароли:

C5LSS65H – Atlanta – Buffalo;
D72C835L – Atlanta – Houston;
DWJ4NLPV – Buffalo – San Francisco;
B3H92V5N – Buffalo – New York;
B3FMKGMT – Chicago – Kansas City;
D8NDDSOR – Cincinnati – Atlanta;
BDNZZTR1 – Dallas – Oakland;
B29KH464 – Detroit – New Jersey;
BPCYNT78 – Green Bay – Cincinnati;
BOP2Z178 – Houston – Washington;
BOWH6T2K – Indianapolis – Chicago;
DWMS4M9P – Kansas City – Dallas;
FCH2G18B – Kansas City – Chicago;
BHJFGFVR – Los Angeles – Pittsburgh;
CG68WD8N – Los Angeles – Houston;
CG644SYN – Los Angeles – Buffalo;
B6KFSMCB – Miami – New York;
B6KJRXWX – Miami – Chicago;
CC5ON7W4 – Minnesota – Cleveland;
0700100 – New York – Washington;
0600100 – New England – Buffalo;
6504500 – Los Angeles – Chicago;
5002300 – Atlanta – Chicago;
0465100 – j финала;
0075121 – S финала;
0475352 – финала;

Madden NFL' 92

Одна из версий "Madden NFL". Единственное, что здесь можно добавить, – это новый код. В самом конце игры, чтобы увидеть салют победителю, после появления окончательного счета нажми ↑, C, ↓, C, ←, C, →, C, ↑, B, ↓, B, ←, B, →, B, ↑, C, ↓, C, ←, C, →, C.

Madden NFL' 93

Чтобы отменить время, после начала игры нажми C, удерживая ↑.

Madden NFL' 94

Ты имеешь возможность попасть в финал, пропустив все игры плэй-офф. Для этого, выбрав игру плэй-офф, нажми START. Ты увидишь, что игра уже закончена. Нажми START снова и поступай так до тех пор, пока не попадешь в финал.

Madden NFL' 95

Очередная усовершенствованная версия имитатора американского футбола с большим количеством игр, улучшенным изображением и внесенными коррективами в правила проведения игр с учетом последних изменений в настоящем футболе.

Пароли (вводятся на экране Game Setup):

←, →, ←, →, Y – длительность каждого тайма равна одной минуте;
B, B, C, C, A, A, B, B – длительность одной игры равна одной минуте;
A, C, C, B, B – ускоренный режим игры;
B, A, C, A, C – доступ к дополнительным новым командам (в конце списка).

Madden NFL' 96

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране "Team Selection" (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками A, B, C.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon	AABBBCA	'85 New England Patriots	BBCABAA
'70 Baltimore Colts	AABCACC	'76 New England Patriots	BBCBAAC
'68 Baltimore Colts	AACAAAB	'79 New Orlean Saints	BBCBCBB
'64 Baltimore Colts	AACACBA	'90 New York Giants	BBCCBCA
'93 Buffalo Bills	AACCACB	'86 New York Giants	BCAAACC
'92 Buffalo Bills	ABAAAAA	'70 New York Giants	BCABAAB
'91 Buffalo Bills	ABAACAC	'68 New York Jets	BCABCBA
'90 Buffalo Bills	ABABBBB	'80 Philadelphia Eagles	BCACBBC
'73 Buffalo Bills	ABACACA	'60 Philadelphia Eagles	BCCAACA
'85 Chicago Bears	ABACCCC	'79 Pittsburgh Steelers	BCBBAAA
'77 Chicago Bears	ABBACAB	'78 Pittsburgh Steelers	BCBBCAC
'66 Chicago Bears	ABBBBBA	'75 Pittsburgh Steelers	BCBCBBB
'63 Chicago Bears	ABBCABC	'74 Pittsburgh Steelers	BCCAACA
'88 Cincin. Bengals	ABBCCCB	'75 St. Louis Cardinals	BCCACCC
'81 Cincin. Bengals	ABCACAA	'94 San Diego Chargers	BCCBCAB
'93 Dallas Cowboys	ABCBBAC	'81 San Diego Chargers	BCCCBBA
'92 Dallas Cowboys	ABCCABB	'66 San Diego Chargers	CAAAABC
'78 Dallas Cowboys	ABCCCCA	'63 San Diego Chargers	CAAACCB
'77 Dallas Cowboys	ACAABCC	'94 San Francisco 49ers	CAABCAA
'75 Dallas Cowboys	ACABBAB	'89 San Francisco 49ers	CAACBAC
'71 Dallas Cowboys	ACACABA	'88 San Francisco 49ers	CABAABB
'70 Dallas Cowboys	ACACCBC	'84 San Francisco 49ers	CABACCA
'89 Denver Broncos	ACBABCB	'81 San Francisco 49ers	CABBBCC
'87 Denver Broncos	ACBBBAA	'78 Seattle Seahawks	CABCBAB
'77 Denver Broncos	ACBCAAC	'79 Tampa Bay Buccaneers	CACAABA
'62 Detroit Lions	ACBCCBB	'91 Washington Redskins	CACACBC
'67 Gr. Bay Packers	ACCABCA	'83 Washington Redskins	CACCBAA

'66 Gr. Bay Packers	ACCBACC	'82 Washington Redskins	CBAAAAC
'80 Houston Oilers	ACCBACC	'72 Washington Redskins	CBAACBC
'69 Kansas C. Chiefs	ACCCCBA	Hall of Fame I	CBABBCA
'66 Kansas City Chiefs	BAAABBC	Hall of Fame II	CBACACC
'62 Dallas Texans	BAABACB	'95 All-Madden	CBBAAAB
90 Los Angeles Raiders	BAACAAA	'95 AFC Pro Bowl	CBBACBA
'83 Los Angeles Raiders	BAACCAC	'95 NFC Pro Bowl	CBBBBBC
'80 Oakland Raiders	BABABBB	'95 Amster. Admirals	CBBCACB
'76 Oakland Raiders	BABBACA	'95 Barsel. Dragons	CBCAAAA
'67 Oakland Raiders	BABBCCC	'95 Frankfurt Galaxy	CBCACAC
'91 Los Angeles Rams	BABCCAB	'95 London Monarchs	CBCBBBB
'84 Los Angeles Rams	BACABBA	'95 Rhein Fire	CBCCACA
'79 Los Angeles Rams	BACBABC	'96 Scot. Claymores	CBCCCCC
'68 Los Angeles Rams	BACBCCB	'95 EA Sports	CCAACAB
'84 Miami Dolphins	BACCCAA	Team Madden	
'82 Miami Dolphins	BBAABAC	All 50s	CCABBBA
'73 Miami Dolphins	BBABABB	All 60s	CCACABC
'72 Miami Dolphins	BBACCCA	All 70s	CCACCCB
'71 Miami Dolphins	BBACBCC	NFL Players Ass. I	CCBACAA
'76 Minnesota Vikings	BBBABAB	NFL Players Ass. II	CCBBBAC
'74 Minnesota Vikings	BBBBABA	NFL Players Ass. III	CCBCABB
'73 Minnesota Vikings	CBBBCBC	NFL Players Ass. IV	CCBCCCA
'69 Minnesota Vikings	BBBCBCB		

Чтобы выполнить тестирование звука, введи на экране установок C, A, C, A, B.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажми A, C, C, B, B.

Madden NFL' 97

Версия имитатора американского футбола образца 1997 года отличается от предыдущих прекрасной улучшенной графикой, реалистичным звуковым сопровождением и увеличенным списком возможных для выбора команд (30 штук) Национальной футбольной лиги, как действующих, так и знаменитых клубов прошлых лет.

Чтобы воспользоваться кодами установок для выбора команд, выбери в основном меню позицию "Front Office", а затем "Sing up". После этого в качестве своего имени введи один из следующих кодов:

Happy Days – команда игроков-звезд 1950-х или 60-х годов;
Disco – команда игроков-звезд 70-х годов;
New Wave – команда игроков-звезд 80-х годов;
Itsindgame – команда "EA Sports";
Boom – сборная всех лучших игроков "All Madden";
Overpaid – беспризовая игра (игра без жалованья).

Чтобы протестировать звук, включи приставку и после появления заставки "Madden" нажми C, A, C, A, C, A, B.

Madden NFL' 98

Чтобы получить доступ к секретной команде-призеру, создай новую команду с названием "Coaches".

Magical Quest Starring Mickey Mouse

Это традиционная игра-ходилка, в которой главный герой (Микки Маус) путешествует в опасных местах, встречаясь с различными препятствиями и противниками. Она включает шесть этапов, каждый из которых состоит из нескольких подэтапов.

Первый этап: "Treetops" (верхушки деревьев). На подэтапе 1.2 катись вниз между виноградными лозами на третьем помидоре-великане, который будет подпрыгивать в воздух и подниматься над водой. Когда справа появится блок, заберись на него в верхней точке прыжка и перемещайся к складу (Store) по верхушкам деревьев. При встрече с Летучей Мышью (это босс данного уровня) запрыгни к ней на голову. Босс выпустит маленьких летучих мышей, которых нужно оглушить, тоже прыгая им на головы. После этого брось одну из оглушенных летучих мышей боссу. На подэтапе 1.3 ты можешь получить две жизни, если ударишь бобра (Beaver) и быстро переплывешь запруду. На уровне 1.4 тебе придется сразиться с боссом-червяком, который выползет из дерева. Когда он опустится с дерева на землю, брось ему на голову красный блок, лежащий слева от дерева. Червь покраснеет и начнет нападать. Прыгай ему на голову или производи захват.

Второй этап: "Dark Forest" (темный лес). На уровне 2.1 пробеги в нижней части экрана мимо шипов и разрушь блоки на уровне земли и под землей. Там ты найдешь два сердца, которые добавят тебе жизненных сил. На уровне 2.2 прыгай с гигантского дерева и по правой ветке скатывайся вниз к складу. В бою с боссом Bungee удерживай ↓, чтобы увеличить силу твоего волшебного копья, и постоянно передвигайся, чтобы избежать шаров с шипами. На уровне 2.3 тебе предстоит сразиться с пауком Pete. Целься прямо ему в морду, постоянно удерживая кнопку огня. Ты можешь запрыгнуть на паука, когда он смотрит вверх.

Третий этап: "Fire Grotto" (огненный грот). Когда босс подэтапа 3.1 "Молоток" стреляет, прячься и убегай с платформ. Атакуй его волшебным копьем, избегая при этом огненных шаров, которыми он стреляет. Если запасы твоих сил на исходе, прыгай ему на голову. На уровне 3.2 нужно добраться до призовой зоны, передвигаясь с платформы на платформу, которые еще и движутся. На уровне 3.3 среди серых блоков иди направо и вниз к кукле Микки. Передвигая блоки направо и вверх, ты можешь добраться до склада, который находится вверху справа. Встретившись с "ликом" босса на уровне 3.4, попробуй добраться до огненного крана, а чтобы тебя не ударили, ныряй под "лик".

Четвертый этап: "Пик Пита". На подэтапе 4.1 подойди к горе и заберись на крылатую платформу. На ней ты сможешь полететь налево, найти куклу Микки и добраться до склада. На уровне 4.2 опустись в дыру во втором воздушном туннеле, дождавшись, когда прекратится ветер. Падая в нее, выстрели "когтями" в дно, а затем плавай и вылезай – в конце концов, ты получишь сердце. Босс подэтапа 4.3 – "Орел". Когда он пролетает над тобой, стреляй в него крюком. Двигайся к средней платформе и, дождавшись босса, выхвати крюком яйцо из его когтей и брось его.

Пятый этап: "Снежная долина". На уровне 5.4 босс-Pete будет перекатываться с правой платформы на левую. Запрыгни ему на голову и беги. После того как он трижды скатит шар, вновь прыгни ему на голову и беги.

Шестой этап: "Замок Пита". На уровне 6.1 возьми блок со стрелами и, направив их в верх экрана, войди в пещеру и иди налево – там ты найдешь куклу Микки. Покинув пещеру на этапе 6.2, заберись на блок и попытайся при спрыгивании вытащить у стражников стрелы. Взберись на вершину, пододвинув блок. Ты увидишь два изображения лица босса, левое из которых принадлежит реальному Питу. Бей Пита чурбаном, найденным на одном из складов, когда он прогуливается вперед-назад. Старайся стрелять по горшкам босса, которые при падении превращаются в лампы и увеличивают твою магию. Биться с Питом можно и волшебным копьем, и поливая его огнем из брандспойта.

Magical School Bus

Игра создана по мотивам популярной телевизионной передачи и литературных бестселлеров, в которых дети вместе со своей школьной учительницей совершают занимательное фантастическое путешествие на волшебном автобусе, посещая и исследуя планеты Солнечной системы и Луну. Несмотря на средний уровень, эта игра привлекает хорошей графикой, динамикой действий и возможностью получить интересные знания о Солнечной системе.

Maniac Mansion

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Приключенческая игра о том, как во двор доктора Фреда упал метеорит. После его падения пропадает первая красавица из местного колледжа Сэнди. Вам предстоит её спасти.

Marble Madness

Классическая аркадная игра, в которой тебе придется преодолеть разнообразные и многочисленные уровни, прокатив по ним шары. Чтобы осуществить выбор этапа, на экране опций установи TEST FX = 2, TEST MUSIC = 5, а выдели курсором появившийся пункт "Select Level".

Marco's Magic Soccer (Marco's Magic Football)

Маленький мальчик, фанат футбола Марко, сражается со злодеем Брауном и его сообщником генетиком, которые обосновались на фабрике игрушек и получили особый препарат, похожий на грязь и способный изменять жизненные формы. Преступники хотят превратить с помощью этого препарата всех жителей в послушных мутантов и захватить город. Оружием Марко станет мяч, который, побывав в луже грязи, превратился в необыкновенный мяч-мутант. С его помощью искусному мальчику-футболисту удастся спасти город.

Управление: **A+←/→** – разбег для длинного прыжка; **B** – прыжок; **C** – подозвать мяч к себе, а при повторном нажатии на C – удар мячом; **↑+C** (дважды) – взять мяч на голову.

В ходе игры собирай дополнительные жизни в виде красного сердечка с портретом Марко. На экране вверху справа указаны предметы, которые нужно собирать, а вверху слева – набранные очки. Преступников надо атаковать ударами мяча, иногда делая это дважды. Чтобы нанести удар вверх, возьми мяч на голову и прыгни. Избегай фонтанчиков зеленой жидкости, бьющих из-под земли, а бочки с этой жидкостью разбивай мячом.

Пароли: уровень 2 – HAUNTING, уровень 3 – BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 – ECTOPLSM, уровень 6 – JAWS, уровень 7 – GARAGE, уровень 8 – TRAFFIC, уровень 9 – ELF, уровень 10 – KRUSTY, уровень 11 – BARREL, уровень 12 – CRABTREE, уровень 13 – WINDUP.

Mario Andretti Racing (Andretti Racing)

Качественно сделанный имитатор автогонок, в котором ты можешь соревноваться на машинах трех классов: на легковых автомобилях (Stock), на машинах типа багги (Sprint) и класса Indy. Наблюдение за ходом гонки можно вести с пяти различных ракурсов.

Меню предоставляет тебе возможности выбора гоночной трассы и машины (Single Race и New Circuit), выбора одной из маленьких машин (New Career), ввода пароля для соревнований на больших машинах или для гонок Формулы-I (Resume Circuit) и ввода пароля для гонок на маленьких машинах (Resume Career). Кроме того, ты, как и при проведении настоящих соревнований, можешь участвовать в тренировочных заездах (Andretti Tips) и в квалификации (Quality), когда по результатам прохождения трех кругов определяется место на старте в последующей основной гонке (Race). В ходе гонки следи за состоянием шин (индикатор "T"), за количеством топлива в баке (индикатор "F"), за скоростью (Speed), количеством кругов (Laps) и твоим местом в заезде (Pos). В игре предусмотрена возможность соревноваться на профессиональном уровне, когда ты ограничен в выборе трассы, но при этом призовой фонд составляет сотни тысяч долларов.

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 – VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 – WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 – ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
12 – FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 – HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 – 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA

5 – 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 – T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 – D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 – G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 – K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 – CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 – UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
15 – DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 – GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 – 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 – 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 – UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 – FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 – 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 – B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 – DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 – E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 – H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 – 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 – UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 – WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 – HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 – 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
10 – VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB
11 – DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 – YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 – H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 – CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 – XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 – JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 – LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 – UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB
19 – FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

Для гонок на легковых автомобилях

2 – VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 – YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 – 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 – LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 – CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 – WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 – YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 – US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 – XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 – 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 – 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
13 – B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 – E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 – H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 – KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 – VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 – FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 – 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 – 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 – B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 – LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 – HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 – EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа "Indy" и максимального запаса денежных средств, введи пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа "Sprint", введи пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хочешь иметь машину "Stock" и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйся паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

Mario Lemieux Ice Hockey

Один из многочисленных имитаторов хоккейных матчей в НХЛ, выполненный на недостаточно высоком уровне. В ходе игры ты можешь изменять уровень мастерства своей команды и команды-соперника, менять цвет льда и выбирать себе соперников, играя за New York в плэй-офф.

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введи пароль ABRA CADA BRA2 и нажми START. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором CANCEL и нажать START. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑, ↓

ты имеешь возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая A или B, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введи пароль CEME NTBL ADES и нажми START. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором CANCEL и нажать START. Теперь ты будешь играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк – Питсбург – QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк – Бостон – QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк – Лос-Анджелес – Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес – Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес – Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург – Калгари: Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург – Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург – Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

Marko

Marky Mark: Make Your Own Music Video

Может быть, тебе удастся догадаться, что означают дополнительные сцены, появляющиеся после того, как ты, начав игру, нажмешь и будешь удерживать A и C одновременно. Потом нажми START и перейди в режим U-Direct. После чего нажми A, B и C, а затем → и, если изображение на экране не покажется тебе достаточно странным, снова нажми START – увидишь еще одно.

Marsupilami

Это классная и достаточно сложная игра, главными героями которой являются персонажи диснеевских мультиков желтенький мышонок Марси и его дружок слон Bonelli. Их похитил злой охотник и поместил в цирке, как в тюрьме. Однако находчивому мышонку удается бежать от похитителя, но по пути домой его ожидают различные опасности. А ведь ему еще нужно преодолеть многочисленные препятствия, решить массу головоломок и при этом уберечь своего друга Бонелли. В решении этих сложных задач милому мышонку помогает его удивительный хвост, который может превращаться в парашют, чтобы спуститься с купола цирка, в молоток, чтобы крушить препятствия, в кольцо или в шест для прыжков. Марси может использовать его в качестве моста, по которому друг-слон может перебраться через реку, или как лестницу, чтобы забраться наверх. Нашим мультяшкам придется преодолеть страшные джунгли, высокие Альпы, парки, доки, строительную площадку и другие препятствия, где им встретится множество коварных врагов. В путешествиях будь осторожен и ни в коем случае не доверяйся клоунам.

Пароли:

CATG – the Alps (Альпы); NKEM – Building Side (стройка); YKRZ – the Docks (доки); USYH – the Jungle (джунгли); GWQB – Theme Park (парк); PNNX – the Chahutas; RPMJ – Palombie.

Marvel Land

Путешествие в Страну чудес с удивительными приключениями.

Для выбора этапа игры в обычном режиме "Normal mode" введи код ARDE, а в режиме "Digest" – GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

Mary Shelley's Frankenstein

Очередная средненькая платформенная игра, в которой твоим героем является отвратительное знаменитое чудовище – Франкенштейн. Его все ненавидят и боятся, что тебе может быть и неприятно. Однако, надо сказать, что вид хромающего чудовища иногда бывает смешным, особенно когда оно подпрыгивает.

Mask (The)

Средняя по качеству игра типа "платформер", в основе которой лежит сюжет известной одноименной кинокомедии "Маска".

Master of Monsters

"Хозяин чудовищ" – увлекательная, хорошо поставленная с точки зрения графики и анимации игра, в основе сюжета которой лежат фантастические боевые приключения в стране монстров.

Чтобы выполнить тестирование звука, на титульном экране нажмите и удерживайте A+B+C, а затем START. Если же ты хочешь ознакомиться с титрами (с кредитами), сначала проведи тестирование звука и после этого вновь нажми и удерживай A+B+C, а затем START.

Master of Weapon

Типовая очень динамичная вертикальная стрелялка, требующая отличной реакции и тренированности, чтобы успевать за чрезвычайно быстрой сменой событий.

Maui Mallard

(см. Donald Duck)

Maximum Carnage

Как ты думаешь, чего стоит ожидать от игры, имеющей название: "Большая резня"? Правильно – это опасные приключения и жестокие схватки с врагами, которые происходят в разных местах различных городов США. Сюжет игры заимствован из популярных комиксов, поэтому в общем-то не так страшно, как кажется. А отличная графика, великолепные звуковые эффекты и музыкальное сопровождение позволят получить тебе истинное наслаждение в ходе игры.

Чтобы грамотно вести своих героев, минуя опасности, нужно выполнять следующие рекомендации. Военное снаряжение и вооружение желательно подбирать заблаговременно, так как в случае внезапного появления врага на это может не хватить времени. Противников необходимо встречать лицом к лицу, не поворачиваться к ним спиной, в поединке постоянно маневрировать. Если в качестве своего героя ты выбрал Спайдермена (человека-паука), то старайся в полной мере использовать его преимущества в бою, чтобы перехитрить врага

или оторваться от преследования, используя умение ползать по стенам. Поединки проводи активно, постоянно атакуя соперников и выбрасывая их с экрана.

В начале игры ты ведешь своего героя Спайдермена через опасные районы Нью-Йорка. Сразу же освой приемы борьбы человека-паука: ближний удар – ↑+удар, удар ногой на лету – прыжок + удар. Сопернику сложно будет защититься, если ты нажмешь одновременно кнопки прыжка и удара ногой (пинка). Можно проводить атаку сразу в две стороны, если одновременно нажать кнопки прыжка и удара. В драках можно использовать попадающиеся под руку предметы: мусорные ящики и связки газет. Отыскивай источники дополнительной энергии, ползая вдоль стены. Хорошим оружием Спайдермена является паутина: она может защитить от вражеского огня (удерживай нажатой кнопку паутины), а если его выстрелить в противника, то он окажется связанным. Паутину можно использовать и для того, чтобы перебраться через пропасть. Будь внимателен, красные стрелки показывают, в каком направлении нужно раскачиваться, чтобы передвинуться дальше по стене. На крыше тебя атакует Допельгангер. Осторожно подбирайся к нему сбоку, чтобы не попасть на линию огня. Кроме того, тебе придется сражаться с местной шпаной, а в церкви – защищаться от нескольких врагов.

В том случае, если ты выбрал и управляешь Веномом, тебя ждут приключения в Сан-Франциско. Управление Веномом такое же, как и Спайдерменом, только первый мощнее, а второй – быстрее.

Кроме того, твоих героев (Венома и Спайдермена) ждут драки в ночном клубе, схватки во вражеской штаб-квартире с роботами-охранниками, опасные высасывающие жизненную энергию щиты в лаборатории, где еще придется сразиться с Муззоидом, которого нужно атаковать со стены. Тебе придется действовать против негодяев Карнеджа в парке и в тюрьме, и еще многие другие опасности и приключения ждут тебя и твоих героев.

Призовой раунд: в Сан-Франциско, управляя Веномом, найди АТМ-машину и, повернувшись вправо, проведи атаку для того, чтобы попасть в призовой уровень.

Статуя Свободы: нажми быстро несколько раз B, C во время сцены из комиксов, где Карнедж удерживает взятого в плен Венома. Если повезет, ты увидишь поединки с участием Спайдермена.

Mazin Saga: Mutant Fighter (Mazin Wars)

Поединки между монстрами-мутантами для любителей боевых искусств.

Если хочешь биться с боссами, минуя обычные стадии, то выйди в опции, выбери звуковой тест и введи звук 18. Затем выбери тест звуковых эффектов и выбери звук 72. После этого выйди из опций и нажми клавишу START. Теперь ты будешь играть только с боссами.

Mazin Wars (Mazin Saga: Mutant Fighter)

McDonald's Treasure Land Adventure

Рональду Мак-Дональду посчастливилось найти фрагмент карты, на которой указаны места расположения ценных кладов. Подобно Скруджу Мак-Дональду он отправляется в рискованное путешествие по стране сокровищ в поисках других частей карты и кладов.

Возможность выбора любого этапа игры: подожди, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажми последовательно ←, →, A, B, C. После того как услышишь звуковой сигнал, нажми START.

Mean Bean Machine

Ур. / Сл	*Easy*	*Normal*	*Hard*	*Hardest*
2	RRRH	HCYY	GSYY	BBGY
3	CPCG	BCRY	YCPC	GYGC
4	RCHY	YBCP	BGCB	PPRH
5	CBBP	HGBY	RPGG	GRPB

6	CRCP	GPPY	YYCG	PCGY
7	PYRB	PBGH	PCBB	BPGH
8	YGPH	GHCY	CYHY	CPCY
9	YPHB	BPHH	PBBG	PGHC
10	RYCH	HRYC	CGRY	GBYH
11	GPBC	CRRB	BYYH	GPHR
12	RHHY	GGCY	GCCB	RGHB
13	YHBB	PYHC	HCPH	RRCY

Расшифровка кодов: R – красный, P – пурпурный, G – зеленый, Y – желтый, B – голубой, C – бесцветный, H – оранжевый в виде звезды.

Mega Bomberman

Классика компьютерных игр. Бомбист-профессионал проходит массу лабиринтных уровней и уничтожает врагов, разбрасывая вокруг себя бомбы. Он спасает нашу планету, порабощенную инопланетными монстрами. Занимательная и очень динамичная игра.

Пароли некоторых уровней:

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 – 4501
Уровень 2 – 8111
Уровень 3 – 7421
Уровень 4 – 1051
Уровень 5 – 3353

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 – 4502
Уровень 2 – 8112
Уровень 3 – 7422
Уровень 4 – 1052
Босс – 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 – 8114
Уровень 2 – 0513
Уровень 3 – 9723
Уровень 4 – 3353
Босс – 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 – 8114
Уровень 2 – 2814
Уровень 3 – 9184
Уровень 4 – 5654
Уровень 5 – 7954

Бесконечная жизнь: FF954-3003. Бесконечное количество бомб: FPA46-2000A.

Mega Lo Mania (Tyrants)

Игра делится на эпохи, в каждой из которых ваша задача завоевать последовательно все три имеющихся острова, площадь которых (количество секторов) увеличивается от эпохи к эпохе. Условия начала игры вы определяете сами: предводитель (цвет знамен на ваших башнях), количество противников и число людей, с которыми вы начинаете свое завоевание. Делается это следующим образом: в верхней строке меню вы выбираете остров (количество противников вы видите в виде портретов предводителей). Затем нажимаете на строку Play Island и вы видите максимальное количество человечков, которые могут принять участие в баталии. Подведя курсор под иконку, напоминающую крепость, кнопками B и C вы определяете свое количество. После этого, подведя курсор к свободному сектору на карте и кнопкой B, вы определяете место высадки своих войск, расположение других вы можете видеть как до определения вашего места, так и после этого. С этого момента игра началась. Первое, что вы обнаруживаете, что вы безоружны. Для устранения этого недостатка необходимо выделить несколько человек на изобретение. Для этого, щелкнув кнопкой C на иконке "лампочка" и выбора вооружения, а оно может быть оборонительного или наступательного характера, определяете количество человек, которые будут этим заниматься (кнопка B). Чем больше людей, тем быстрее. Советую поначалу определить в изобретатели почти всех. После того как у вас появится, например, копье, вы можете вооружить воинов и посадить их для обороны крепости на вышки, которые вокруг крепости. Для этого, подведя курсор к иконке "человек в окошке" и нажав C, вы увидите количество людей, которых вы можете поставить на охрану. Нажав на OK ваш курсор примет форму иконки "человек в окне". Подведя курсор к крепости, вы усаживаете их на башни кнопкой C. Для наступления естественно, надо ору-

жие типа пики или катапульты. После того как и они у вас появились, можете отправлять ваше войско на завоевания. Нажав на иконку "меч", вы определяете, сколько в вашей группе будет человек с таким оружием, после определения группы наступательных (оборонительных, в общем, пеших) сил курсором, который принял форму меча, вы определяете сектор для наступления. На этом ваше вмешательство почти закончилось. Войска сами находят и уничтожают противника. Смотрите, чтобы среди них были воины с вооружением не только против пехоты, но и для разрушения крепости. После того, как крепость будет разрушена, простые люди (а в числе группы должны быть не только воины, но и простые люди) начнут строительство вашей новой крепости в этом секторе. Изобретение щитов впоследствии дает вам возможность ремонтировать ваши башни. С ростом вашей цивилизации ваша крепость перевоплощается на глазах и даже строится вспомогательная крепость в этом же секторе, развивается добывающая промышленность, на которую тоже необходимо выделить работников. И не забудьте, что иконка человечка вверху экрана заведует интенсивностью выполняемых работ, иначе вы рискуете сидеть у телевизора очень долго.

Пароли: 2 – ABDQCYXXSL; 4 – UKBDIFXXSH; 6 – QUBDQYFJTAV; 8 – MECDMAMYXCQ; 9 – EKFDECSBYS; Final – JJDDVBVJONH (ORFDQCMODMV).

Секретная игра: введите слово JOOLS на экране паролей (PASSWORD SCREEN) для встроенной игры-стрелялки "Sinistar" на астероидах (управление: A – импульс, B – выстрел, C – бомба).

Mega Man: the Wily Wars 1,2,3

Комплект из трех классических боевиков-платформеров: Mega Man, Mega Man – 2, Mega Man – 3, с улучшенными графикой и управлением и расширенными игровыми возможностями.

Mega Panel

Один из модернизированных вариантов тетриса.

Mega Swiv

Добротно сделанная вертолетная стрелялка с хорошими звуковыми эффектами и музыкальным сопровождением. Некоторое разнообразие вносится необходимостью часть своей миссии выполнять на джипе. На экране в начале игры появляется окошко неуязвимости.

Mega Turrican

Добротно сделанный боевик в стиле action с захватывающим сюжетом и отличной графикой. Тебе предстоит решать вечную проблему борьбы Добра и Зла. Много веков минуло с момента последней победы над силами тьмы, но они не были разгромлены до конца и, воспрянув из пепла, вновь захватывают и разрушают планеты. Противостоит им твой герой Брен Гийер, представитель Объединенных сил освобождения.

Возможность перехода на следующий уровень: начни игру, нажми START, чтобы остановить игру, и далее нажми последовательно →, ←, ↓, →, ↓, B. Продолжи игру. Ты окажешься на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начни игру, нажми START, чтобы остановить игру. Нажми A, A, A, B, B, B, A, A, A и продолжи игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставь игру на паузу, нажми последовательно →, ←, ↓, →, A. Выйди из режима паузы и окажешься на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставь игру на паузу, нажми ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B. Выйди из режима паузы.

Mercs

Аркадная «стрелялка». Наёмник спасает президента США, похищенного террористами прямо из Белого дома.

Metal Marines

Фантастическая военно-стратегическая игра, требующая серьезных логических размышлений, принятия масштабных решений в ходе сражений с противником, дислоцированным на многочисленных островах. Она поможет тебе развить навыки динамичного управления в поисках рациональной стратегии и тактики ведения боевых действий.

Коды уровней игры:

2 – HBBT,	6 – CLST,	10 – PHTN,	14 – FKDV,	18 – JFMR,
3 – PCRC,	7 – JPTR,	11 – TRNS,	15 – YSHM,	19 – GCRY,
4 – NWTN,	8 – NBLR,	12 – RNSN,	16 – CLPD,	20 – KNLB.
5 – LSMD,	9 – PRSC,	13 – ZDCP,	17 – LNVV,	

Michael Jackson's Moon Walker

(см. "Moon Walker")

Mickey & Donald: World of Illusion

(см. World of Illusion)

Mickey Mania

Цель в этой игре – помочь Микки Маусу пройти по старым и новым мультфильмам, встретить в них самого себя и победить злого Пита, который, как и наш герой-мышонок, тоже заметно изменился со временем. Игра просто обязательно понравится всем знатокам истории Микки Мауса, а те, кто раньше не интересовался, в каком же году был снят первый мультфильм про Микки, узнают много нового и интересного. Вообще можно сказать, что в этой игре главный герой даже не мышонок, а мультик про него. В игре использованы задние планы мультфильмов про Микки, а особенно оригинальны первые кадры, на которых по черно-белому изображению то и дело пробегают царапины. Полное впечатление старого кино! Но с течением времени сам мышонок и окружающий ландшафт приобретают цвет, и вот тут раскрывается богатство графических эффектов, которыми щедро наделили игру создатели. Тут и элементы трехмерной графики (кран, несущий ящик, на котором стоит мышонок, поворачивается к зрителю и как бы приближает к нему Микки), и изобретательный подход к давно популярному жанру игры платформера (подвешенные на цепях качели, которые нужно раскачивать), бегущий с экрана прямо на вас лось, звуковые эффекты, которые не могут ни вызывать улыбку и восхищение. Еще одной приятной особенностью игры является большое разнообразие уровней: некоторые из них фактически являются самостоятельными играми.

Несколько полезных советов.

На пароходе, чтобы открыть мост, сдвиньте колокольчики, развешанные на окнах дома. Победить кота, мешающего проходу, можно только на середине моста. Как только он упадет, прыгайте ему на голову! Чтобы достать дополнительную жизнь, мышонок должен вскочить на подоконник второго этажа. Для этого прыгайте летающему попугаю на спину, а уже оттуда на подоконник.

В лаборатории, чтобы открыть замок на двери, ведущей к злому колдуну, наполните сосуд тремя ядами из трех разных кранов. Затем встаньте на красную кнопку, включающую примус, и стойте на ней до тех пор, пока яды в сосуде не закипят и не взорвутся.

Во время охоты на лосей внимательно следите за Плуто. Если он делает стойку, значит близко лось и его лучше перепрыгнуть. Если ваш верный пес остановился, будьте бдительны – сверху летит камень или сухая ветка.

Погоня за лосем. Убегая от лося, не забывайте подбирать яблоки, чтобы пополнять силу и энергию мышонка, иначе до финиша ему не добежать!

В саду с бабочками, чтобы запрыгнуть на грибок, подвиньте горшок с цветочным семечком поближе к водопаду и по проросшему цветку преодолеете препятствие.

Подвал. Выход из подвала закрыт плитой. Найдите красную кнопку, открывающую дверь, и возвращайтесь назад, к выходу. Паучиху не нужно закидывать камешками, прыгайте на жука, и он вывезет вас на свежий воздух.

Библиотека. Прежде чем войти в книгохранилище, включите электрический рубильник, так как в темноте мышонок не увидит рыцарей с луками, охраняющих замок и не найдет выхода.

В подземелье крепости, откуда мышонку придется выбираться, Пит подготовил множество ловушек. В одной из них, чтобы Микки не захлебнулся в потоке постоянно прибывающей воды, надуйте резиновую уточку.

Выбор уровней: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX – APPEAR, в SPEECH – THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте F до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

Бесконечная жизнь: FF046-70003.

Бесконечная энергия: FF046-F0004

Непобедимость: FF046-F0004.

Mickey Mouse and Donald Duck

Пароли:

2 – трефовый король, червовая дама, червовый король, пиковый король;

3 – бубновый король, трефовый король, червовый король, пиковый король.

Micro Machines

Мотоциклы, танки и детские коляски – скорее трудное испытание, чем радость. В ходе игры вам придется решать проблемы выбора вариантов, например, что сделать – рвануть сломя голову через хрупкий мост или объехать его, избежав лишнего риска. Эта игра великолепно сочетает блестящее зрелище и захватывающее игровое действие.

Дополнительная скорость: сделай во время игры паузу и нажми ↑, ↓, A, B, ←, →, C, START.

Улучшенная система управления: сделай паузу и нажми A, ↑, B, ↓, C, ←, START, →.

Сложная игра: сделай паузу и нажми ←, →, ←, →, ↑, ↓, START, ↓.
Еще более сложная игра: ←, ↓, ↑, ↓, →, ↓, A, ↓.
Бесконечное количество жизней: сделай паузу и нажми B, ↓, C, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, START.
Увеличение инерции: C, ↑, ←, →, A, B, A, C.

Micro Machines 2: Turbo Tournament' 96

Это вторая версия достаточно увлекательных и веселых гонок на игрушечных автомобилях. Соревноваться можно на шестидесяти пяти различных трассах, используя автомобили четырнадцати типов, а играть одновременно могут четыре человека. Кроме того, можно изменять существующие трассы и создавать новые.

Дополнительная скорость: сделай во время игры паузу и нажми ↑, ↓, A, B, ←, →, затем, удерживая C, отмени паузу и мчись во весь дух.

Сложная игра: сделай паузу и нажми ←, →, ←, →, ↑, ↓, затем, нажав и удерживая ↓, отмени паузу.

Еще более сложная игра: ←, ↓, ↑, ↓, →, ↓, затем, нажав и удерживая A+ ↓, отмени паузу.

Код секретная трасса: A, A, B, C, A, A, B, C, START.

Пароли для доступа к дополнительным опциям (на экране имен водителей): GUFTON, NODROG, HORDON, ALCHIE.

Micro Machines: Military

Дикие гонки на самолетах, машинах, танках и катерах, величиной со спичечный коробок, а окружающий мир этих лилипутов – поверхность стола, с разбросанными ручками и тетрадками, лужайка во дворе или пыльный деревянный пол. Жужжание крохотных моторов и турбин, скрежет миниатюрных тормозов и очень тщательно прорисованные пейзажи отлично сочетаются с бешеной скоростью!

В отличие от предшествующих версий игр-гонок на микроавтомобилях, в новой версии (военной) имеется возможность оснащения машин оружием и предусмотрены боевые режимы игры. Наряду с участием в обычных турнирных гонках (tournament) и в гонках на время (time trials), ты можешь биться с другими вооруженными участниками до последней машины. Теперь оружие имеют все машины, а не только танки, как это было в более ранних версиях гонок. Игра отличается наличием ряда интересных спецэффектов. Так, в ночное время при запуске ракет местность освещается ярким светом. На одном из "сельско-хозяйственных" этапов цыплята "клюют" проходящие автомобили, а на одном из зимних этапов ты должен управлять большой плавающей льдиной, вскочив на нее. Среди новых видов техники – Snow Bike (снежный мотоцикл), Land Skimmers (сухопутные летуны), которые могут пролетать сквозь пламя и Warriors (боевые машины), которые сражаются в маленькой комнатке.

Midnight Resistance

Ваша задача – спасти шестерых узников, которых похитил и держит прикованными к стене злой колдун. Выбор оружия и всевозможных других приспособлений очень разнообразен, здесь и самонаводящиеся ракеты, огнемет, лазер, просто автомат и всякие другие технические приспособления, позволяющие поражать противников по всему экрану. По ходу вам попадаются красные ключики. Всего вы можете их взять не более шести, по количеству узников, которых вы должны спасти. В начале каждого следующего уровня вы попадаете в арсенал с оружием, где меняете набранные ключи на понравившееся вам оружие или до-

полнительную жизнь, а она равна всем 6 набранным ключам. Количество ключей, требуемых для обмена, можно увидеть внизу таблички с оружием. Ключи можно добыть, уничтожив вражеского солдата в красной форме, поэтому пока у вас нет всех ключей, подпускайте их поближе и после выстрела ключ ваш. Научитесь стрелять во все стороны на бегу, без этого вам не пройти дальше второго уровня.

Пропуск этапа *(переход на следующий уровень)*: когда появится заставка, нажми и удерживай клавишу C, а затем нажми START. После этого начинай игру. Когда ты остановишь ее нажатием на START, нажми A: так ты окажешься на следующем уровне. Процедуру можно повторить в любой момент игры. После выхода с последнего уровня на экране появятся результаты игры.

MIG-29

Несмотря на огромную популярность среди пользователей компьютерных игр, имитаторы полета на игровых телевизионных приставках до сих пор не пользовались успехом. На это имеется множество причин. С одной стороны, любой имитатор полета требует более разнообразного управления, чем может обеспечить обычный игровой пульт. С другой, полигональная технология графического изображения, которую используют все существующие имитаторы полета, оказывалась слишком сложной для существующих видео приставок. MIG-29 отчасти преодолевает те проблемы, которые возникали на Sega с имитаторами полета раньше. Эта игра создает ощущение скорости полета при том, что на экране присутствуют как воздушные, так и наземные объекты, которые изображаются достаточно четко. Проблемы остаются все с той же системой управления игрой. Поскольку количество команд для управления игрой достаточно велико, интерфейс осуществляется с помощью меню. Через систему меню ты получаешь доступ к управлению оружием, шасси и тормозами самолета, выходишь в режим карты и используешь массу других команд, которые используются в различных ситуациях полета. Особых трудностей не возникает, если используется шестикнопочный пульт управления игрой; со стандартным, трехкнопочным пультом играть труднее, поскольку каждая кнопка выполняет слишком много функций управления. Например, кнопка A не только позволяет сделать выстрел, но является одновременно регулятором тяги. Скажем, игрок включил аэротормоза для того, чтобы сбросить скорость при приближении к цели. Для того чтобы снова набрать скорость, нужно удерживать кнопку A и нажать управляющую крестовину вверх. К сожалению, эта же комбинация клавиш используется для того, чтобы выпустить ракету и для того, чтобы опустить нос МИГа вниз, как при пикировании. С точки зрения идеи в игре остается много непонятного. Имитация управления советским истребителем представляла бы интерес на компьютере, при том, что имеется уже более десятка различных типов американских машин, которые послужили прообразами для компьютерных игр. Но с какой целью нужно было помещать новый имитатор на видеоприставку, если для них нет еще программ о большинстве наиболее известных типов американских самолетов? На самом деле до того времени, как появился новый F-15 II Microprose, единственными имитаторами полета на видеоприставках были довольно посредственная игра Tengen Steel Talons и не более удачная L.H.X. Attack Chopper производства Electronic Arts. В основе игры MIG-29 лежит довольно обычный сюжет с отпечатком эпохи гласности: мифическое арабское княжество Сатар подверглось атаке равным образом несуществующего государства Арзария, в котором у власти находится генерал Хазоз. Западные государства обеспокоены происходящими событиями, поскольку теперь под контролем Хазоза находится около четверти всей мировой добычи нефти. Кроме того, захваченная территория представляет собой плацдарм для нападения на соседнее государство Йабал. Согласно этому сценарию, русские летчики вместе с частями NATO сражаются за освобождение Сатара (это объясняет появление в этой истории советского истребителя). Игроки должны выполнить тренировочную миссию и пять последовательных боевых миссий, и все это с ограниченным запасом топлива. МИГ может садиться для дозаправки или даже заправляться в воздухе с помощью танкера типа VC-10. Пилоты видеоигры могут атаковать наземные подразделения, сражаться с кораблями на море и даже бороться с ракетами СКАД. MIG-29 предоставляет почти столько же возможностей, как и любой военный имитатор полета для

компьютеров. Сюда входят возможность различных ракурсов одного и того же объекта (выбор производится с помощью меню), выбор оружия (авиационная пушка и пять различных типов ракет) и наведение с использованием компьютера (квадратик цели закрашивается красным, когда произведено прицеливание).

Некоторые секреты. Ты можешь переходить на следующий уровень, просто катапультировавшись, если уже набрал десять тысяч очков. Чтобы заправить самолет на третьем этапе нужно, нажать C, а затем, выставив функцию "auto refuel", нажать A.

Пароли к некоторым уровням: 1 – ECFPGTVDFBAJZB, 2 – KHXNWRJAGGGOHH, 3 – SNUMNTIFJGRDOP (SNUMNT1FJGRDOD), 4 – OTUTMCQDCTVJA, 5 – KRSTOVCOELXQLG.

Выбор миссии: ALGFJYPTYBGCHC, IHKPEICVGGZOBF, SCUFBSMDHHRJIF.

Пароль выбора любой миссии: WEXBJOISGIITES.

Might and Magic: Gates to Another World

Если ты любишь фантастику, а каждый человек в душе немножко фантазер, то с удовольствием откроешь "ворота в другой мир". Это классическая ролевая игра, выполненная на высоком уровне и положившая начало целой серии подобных игр.

Усиление членов своей команды: в любой момент игры можешь выбрать опцию во "View Character". Когда появится сообщение "View Which?", нажимай и последовательно удерживай ←, A и C. Отпусти все три клавиши одновременно и увидишь на экране странных могучих персонажей, оснащенных невероятным вооружением и снаряжением. Ты можешь пролистывать их клавишей ← и перетаскивать их сокровища к членам своей группы. Таким образом ты сумеешь вооружить своих персонажей наилучшим оружием. Лишнее оружие ты можешь продать рыцарю за золото.

Пополнение запасов продовольствия: выйди в режим команд, выбери в списке команду "Share", затем "Food". Если провести эту операцию несколько раз, то запасы продовольствия многократно увеличатся, и ты сможешь пройти без ограничения сорок модулей.

Чтобы получить сокровища (золото, драгоценные камни и т.д.), найми двух наемников и сразись с противником. После победы уволь (Dismis) одного из наемников и найди сейф с сокровищами.

Расположение заклинаний:

C3, X1, Y9 – природные врата;
A1, X8, Y8 – воздушная трансмутация;
E4, X8, , Y8 – трансмутация земли;
A4, X1, ,Y1 – водная трансмутация;
C1, X1, , Y8 – персты смерти;
B2, X15, Y11 – пляшущий меч;
B4, X8, Y1 – бешенство;
A1, X1, Y14 – воздушная оболочка;
E4, X14, Y1 – оболочка земли;
E1, X14, Y14 – огненная оболочка;
D1, X5, Y6 – звездный взрыв;
C1, X5, Y5 – священное слово;
X7, Y11 (в пещере Corak) – маяк Ллойда;
X3, Y3 (в пещере ювелира) –очарование;
X15, Y14 (в пещере Druid) – божественное вмешательство.

Кроме того, ты можешь получить заклинание "Star Burst". Для этого выдели предмет "Enchant Item", но не выбирай значение "очаровать", а нажми кнопку B. В список заклинаний, которые ты можешь применять, будет добавлено заклинание "Star Burst".

Mighty Max (The Adventures of Mighty Max)

Это логическая игра, целью которой является собрать все необходимые для вас предметы, имеющиеся на уровне. После того как вы нашли такой предмет, необходимо перетащить его и кинуть в "черную дыру", их на уровне может быть несколько. Надо сказать, что это не так просто. Ландшафт местности очень сложный, и, чтобы донести собираемые предметы до цели, надо решить немало головоломок. Количество предметов, которое надо собрать, можно увидеть в столбце меню, которое сопровождает вас во время игры. Кроме этих предметов, на уровне раскиданы и другие предметы, которые могут вам помочь в решении основной задачи. Например, подкидная доска поможет вам перебросить ваш предмет

выше. Для этого необходимо положить его на один конец доски, а на другой кинуть камень, который также надо найти и поднести к доске. Надувной шар поможет вам поднять нужный вам предмет, если вы подойдете под него и кинете предмет вверх (используя С +↑). Кроме этого, найдя по ходу игры золотую дудочку, вы получите помощника, который защитит вас от противников, мешающихся под ногами. Внимательно осматривайте каждый угол местности, так как, не обнаружив рычажок лифта или магнита, вам не удастся выбраться из тупика. В ходе игры можно найти способность прыгать вместе с предметом, это очень полезно, так как ваш герой свой груз может только толкать или перекидывать на небольшую высоту. И последнее – выполнение вашей миссии на уровне не бесконечно, после отсчета таймера до нуля вы теряете одну жизнь, которую, кстати, можно пополнять в ходе игры.

Ты можешь выбирать уровень сложности, количество игроков (один или два), музыкальное сопровождение и одного из трех предлагаемых персонажей. В верхней части экрана высвечивается количество набранных очков и стрелочка, подсказывающая направление движения. В экранном меню также указывается количество предметов, которые ты должен собрать.

Каждый уровень игры состоит из трех этапов, и под названием уровня тебе показывают возможных врагов.

Советы. Чтобы полностью избавиться от противника, необходимо: парализовав выстрелами, поднять и выбросить его (кнопка С). В поиске предметов и черных дыр вам поможет стрелка, которая находится в верхней строке экрана. Подсказку можно получить у вращающегося белого предмета, похожего на подкову (чтобы стереть совет, нажмите START).

Красные воздушные шары помогают переместить взятый предмет на верхний этаж (↑+С). Красный овальный предмет с мерцающими звездочками вокруг на время дает тебе неуязвимость, при этом изображение твоего персонажа мигает.

Управление: **А** – одиночный выстрел, удерживать **А** 1-3 сек. – стрельба очередью, **В** – прыжок, **С** – взять или положить предмет, **С** + ↑ или **С** + →/← – бросать предмет вверх или в сторону, ↓ – присесть, 2 раза ↓ – лечь, ↓+←/→ – ползти

Коды уровней: 2 – DBBKBMHKC, 4 – DBCMBDFG4S, 3 – DBCDDFKMWP, 5 – DBDJCGGG8Z.

Mighty Morphin Power Rangers

Могучий Морфин, представитель бесстрашных рейнджеров, ведет борьбу против злого волшебника Rita Repulsa за спасение планеты. Чтобы одержать верх над колдуном-захватчиком, тебе предстоит одолеть восемь опасных и сложных уровней. При этом ты можешь выбрать цвет своего героя: красный, желтый, синий, розовый или черный. Для того чтобы уничтожить всех окруживших тебя противников, нажми кнопку А и удерживай ее до тех пор, пока "Power Ranger" не начнет мигать.

Mighty Morphin Power Rangers 2: the Move (Power Rangers)

В новой версии "Могучего Морфина" ты продолжаешь сражение за спасение цивилизации, существованию которой угрожают злые чудовища.

Игра включает шесть этапов с шестью рейнджерами. В сражении с боссами на *первом этапе* избегай поражения лазерами, двигаясь по экрану вверх-вниз. Попав в окружение, уничтожь врагов взрывом, для чего нажми и удерживай кнопку А, а когда твой рейнджер замигает, отпусти ее. *На четвертом этапе* ты сражаешься с лордом Зедом (Zedd), имея при этом возможность атаковать лишь его руку, за движениями которой нужно внимательно следить. После того как она трижды раскроется и закроется, по земле побежит огонь. Прыгай слева направо, чтобы не попасть в него. В конце *пятого этапа* тебе встретится золотая статуя. Чтобы перейти на следующий этап, ударь ее кулаком. На *шестом этапе* ты сразишься с очень опасным противником под именем Ivan Ecto-M. От него нужно держаться подальше и атаковать его издали сбоку, так как при попадании в его захват ты получишь электрический удар, который отнимет у тебя 1/3 часть энергии.

Mike Ditka's Power Football

Один из многочисленных имитаторов американского футбола, который по своим возможностям и графике несколько проигрывает известной серии Madden, описанной выше, однако, несмотря на это, пользуется успехом.

Чтобы использовать быстрого нападающего для прорыва к воротам команды-соперника, выбери при подготовке атаки "удар с рук" (punt) и после того, как твои игроки выстроятся в линию, нажми START и в меню "Substitutions" ("Замены") замени своего нападающего (который выполняет удар с рук) на более быстрого игрока, имеющего рейтинг скорости более 80. После этого продолжи игру и, схватив мяч, беги вдоль левой или правой кромки поля. Игроки-соперники безнадежно отстанут.

Пароли:
Приз Конференции:Washington – Atlanta: tjF1L4; Miami – Cleveland: xjP1Dm.
Чемпионат мира: Washington – New York: tjF1M0; Miami – San Francisco: xjP1Ei .
Финал с командой "Buffalo Bills": FyC42u.

Minnesota Fats Pool Legend

Minnesota Fats Pool Legend (Side Pocket 2)

Азартная игра – универсальный бильярд с видом сверху на игровой стол. Более разнообразная и сложная игрушка по сравнению с SIDE POKET. Имеется четыре варианта игры и возможность проведения соревнований между игроками, причем предусмотрено целых семь вариантов турнира.

Управление: A – размах, удар; B – цифры на шарах; C – отмена удара; удерживая B и используя D-pad, можно стрелкой курсора сменить центровку удара (прыгающий шар, закрутка, подкрутка).

Имеется четыре режима игры: STORY, TOURNAMENT, VERSUS, TRICK GAME. Первые два – игра с компьютером. Режим VERSUS включает в себя 7 разных игр со своими правилами: EIGHT BALL (15 шаров), приз 5000$; NINE BALL (9 шаров) приз 4000$, шары забивают по порядку; ONE POCKET (15 шаров) приз 3000$, каждый игрок играет в свою лузу; ROTATION (15 шаров) – игра до 120 очков, шары забиваются по номерному порядку (1-1 очко, 2 – 2 очка и т.д.); CONTINUOUS – те же правила; CUT THROAT (15 шаров) – 3 игрока, 1-й или 2-й компьютер; THREE BALL – три шара на поле.

Режим TRICK GAME – трюки с выставленными на бильярдный стол рюмками, задание – закатить 6 шаров одним ударом и т. д.

Miracle Piano Teaching System

Обучающая игра на пианино.

Misadventures of Flink (The)

Тебе предстоит борьба со злым колдуном, в которой потребуется умение решать интересные многочисленные головоломки и владение магией.

Ты можешь выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний. Для этого во время игры нажми два раза START и покинь меню, а затем нажми ↓+START и, удерживая START, нажми четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды ← и ←, →, →, ←, ←, →, ←. После этого выбери опцию "Cheat" и станешь обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MLBPA Sportstalk Baseball

Один из серии имитаторов спортивных игр: в данном случае – имитатор бейсбола.

Выигрышный совет: если игроки команды компьютера расположились в основном на второй или третьей базах, нажми кнопку B и брось мячик на третью базу, а затем быстро перебрось его на первую. Тогда ты легко сможешь попасть в игрока со второй базы, так как ему, чтобы вернуться, потребуется слишком много времени.

Monaco 2

Monaco GP1 (Ayrton Senna's SMGP 1)

Monaco Grand Prix 2 (Ayrton Senna's SMGP 2)

Как известно, телепрограммы, транслирующие гонки с трасс "Формулы-I", собирают одну из самых многочисленных в мире аудиторий. Почему? Да потому, что на этих трассах представлены самые современные, мощные, маневренные и самые скоростные машины, а мастерство гонщиков столь ювелирно и их борьба за победу столь отчаянна, что от наблюдения за ходом гонок просто захватывает дух. При помощи этого имитатора, в название которого вынесено имя легендарного чемпиона мира Аэртона Сенны, ты можешь не только наблюдать, но и стать непосредственным участником увлекательных гонок по полной программе: это и круги по трассе для разогрева двигателей, и квалификационные заезды, и гонки на трассах различной сложности и в разных странах.

Управление: B – управление скоростью, C – выход в опции, ↑/↓ – переключение скоростей коробки передач.

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выбери режим соревнований и пароль "HANG-ON", а затем сойди с трассы и сохрани игру. Вновь начни игру и, выбрав режим тренировки и "Image Training", удерживай ↓+A до появления экрана "Transmission". После начала гонки твоя машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введи либо SENNA, либо CHAMPION.

Monopoly

В прошлом очень популярная, но забытая игра с элементом бизнеса. Смысл игры в установлении монополии на право производства и торговли, предоставлении услуг и развлечений, скупке транспортных и энергетических компаний и всякого другого, что посчитаете нужным. Игра развивает рационализм мышления. В начале игры вы определяете количество игроков (можно играть и с компьютером), даете имена и определяете форму фишек и их цвет. Далее, компьютер определяет право первого хода. Кому повезло, тот первый кидает кубики (как в любой детской игре такого рода). В зависимости от выпавшей суммы, игрок передвигает свою фишку вперед. И вот здесь и начинается игра. Вы можете попасть в клетку с какой-нибудь компанией, стоимость пишется внизу клетки. Решение за вами, купить или нет. Если вы покупаете, то игрок, попавший в вашу клетку, платит вам. Клетки могут быть и такие, где вам придется заплатить, не только своему конкуренту, но и государству в виде налогов, штрафов и страховок. Можно не только купить, но и устроить аукцион, где нужно соизмеримо с необходимостью и возможностью конкурентов вести торги. При проведении торгов передвиньте курсор на позицию с вашим именем и нажмите **A**, чтобы назначить более высокую цену; **B** – чтобы просмотреть финансовое состояние играющих. Если вы играете с компьютером и замечаете, что он при назначении цены начинает задумываться, значит он скоро откажется от торгов. Есть клетки, где надо считать, выгодно ли просто отдать 200$ или лучше поделиться 10% с оборота. Покупайте недвижимость типа отеля или домов, в процессе игры они принесут вам прибыль. Если в игре у вас кончились деньги, не беда, вы можете продать купленные отели, если считаете, что они не эффективны. Для этого, войдя в опцию "Raise Cash" (увеличить наличные), выберите наименование здания для продажи (если у вас их несколько, кнопки ←, → – выбор). Купив одну из улиц можно строить на ней дома, что также приносит доход. Нажав на кнопку, **C**, вы увидите разноцвет-

ные кубики – это купленная недвижимость. Остерегайтесь попасть в тюрьму (Jail) – пропустите несколько ходов. Таким образом, чем больше клеток, купленных вами, тем толще ваш кошелек.

Monster Lair

Приключения вооружённой мечом девушки.

Monster Truck Wars

Гонки на пресечённой местности на огромных скоростях.

Moon Walker (Michael Jackson's Moon Walker)

Как следует из названия, игра сделана по мотивам музыкального фильма о Майкле Джексоне, главным оружием которого в борьбе с торговцами наркотиками является музыка. Тебе предстоят "музыкальные сражения" с множеством противников в клубе, на улице, на кладбище, в производственных цехах и даже в космосе.

Если ты подвергся нападению многих соперников, нажми **A** и удерживай до тех пор, пока они не начнут танцевать, что, в конце концов, их и погубит.

Превращение в робота (в металлическую мышь): на различных этапах игры ты можешь спасти ребенка, схватить падающую звезду и превратиться в могучего робота. На уровне 2-1 спаси ребенка в третьем окне справа от крыши "Клуба 30". На уровне 2-2 иди на крышу гаража и спаси там единственного на уровне ребенка. На уровне 2-3 поднимись на лифте на один этаж и спаси ребенка, спрятанного на этом этаже. На уровне 3-2 найди ребенка во втором могильном камне справа от начала уровня. На уровне 3-3 иди налево от водопада, посмотри вверх – последний ребенок окажется прямо над тобой.

Выбор уровней: можешь выбрать любой уровень, кроме последнего, шестого. На втором пульте одновременно нажми и удерживай клавиши ↑, ← и **A**. Затем дважды нажми START на этом же пульте. На экране появится надпись "Round 1". Пультом (←, →) ты можешь менять раунды; нажав START, ты начнешь игру с этого места.

Mortal Kombat

Восточные единоборства давно уже приобрели огромную популярность в мировом масштабе. Мало найдется тех, кого не волнует таинственное наследие Востока. Удары, пробивающие стены и ломающие все, что можно, необыкновенная выносливость и сказочные возможности бойцов восхищают людей.

Впервые это искусство появилось на острове Окинава в связи с изъятием оружия у местных жителей. Люди обнаружили, что то, что на первый взгляд кажется невозможным для человека, на самом деле реально и не так уж сложно. Стало ясно, что возможности человека, известного, как беззащитное и слабое существо, практически безграничны. И главные герои видеоигры могущественный Шанг-Цунг, Скорпион, Соня, Кано, Саб-Зеро, Рептилия, Рейден и Лю-Канг продолжают развивать безупречные традиции прошлого.

В этой игре тебе предоставляется уникальная возможность выступить в роли защитника родной планеты от нашествия темных сил.

Mortal Combat – великолепное развлечение для поклонников восточных единоборств – красивая графика, необыкновенные звуковые эффекты, огромное разнообразие ударов. Итак, сожми кулаки, вдохни побольше воздуха и смелее в бой.

Удары, приемы и движения, которые может осуществлять каждый игрок (для шестикнопочного джойстика):

A – низкий удар рукой;

C – низкий удар ногой в грудь (выполнять вплотную к противнику);

X – высокий удар рукой;

Z – высокий удар ногой в лицо;
Y/B – блок;
←+C – размах ногой "foot sweep";
←+Z – удар с разворотом;
↓+Z – удар ногой вверх;
↓+X/A – апперкот;
→+C/Z – бросок (выполнять вплотную к противнику).

Если ты используешь трехкнопочный контроллер, то вместо Y/B (блок) нажимай START, вместо C (низкий удар ногой) – B, вместо Z (высокий удар ногой) – C, вместо X (высокий удар рукой) – A. На трехкнопочном контроллере также отдельно нажатая кнопка A срабатывает как низкий удар рукой, а при удерживании →/← – как высокий удар рукой.

Специальные приемы и движения бойцов:

Джонни Кейдж:

←, →, X – язык зеленого пламени (green firebolt);
←, →, C – скользящий удар ногой (sliding kick);
↓+Z – удар в пах (groin punch);
→, →, →, X/A – фаталити: удар снизу головой, в результате которого у противника отрывается голова (выполнять вплотную к противнику).

Кано:

Против ударов Кано удерживай блок, оставаясь на месте. Если ты начнешь двигаться, Кано будет проводить удары, перемежая их прыжками.

Y/B+→, ↓, ←, ↑ -штопорообразный поворот (spin);
Y/B+ ←, → – удар ножом (knife);
(↓, ↓), ←, ←, A – фаталити: Кано вытаскивает из груди противника все еще бьющееся сердце (выполнять вплотную к противнику).

Рейден:

↓, →, A – молния (lighting);
←, ←, → атака в полете (Flying attack);
→, ←, ←, ←, X/A (вблизи) – фаталити: молния сносит врагу голову;
↓, ↓, ↑ – телепортация (Teleport).

Лю Канг:

→, →, X – огненные шары (fireball);
→, →, Z – полет с нанесением удара ногой (flyig kick);
удерживая Y/B, сделай круг на D-Pad (→, ↓, ←, →) – фаталити: апперкот после выхода из "колеса".

Скорпион:

←, ←, A – гарпун (harpoon);
↓, ←, X – удар кулаком с телепортацией (teleport punch);
удерживая Y/B, нажми ↑, ↑, после чего Y/B отпусти – фаталити (поджаривание врага дыханием дракона).

Саб-Зеро:

↓, →, A – замораживание (freezeray);
←+A+Z – скольжение (slide);
→, ↓, →, Z/A – фаталити (открутить голову).

Соня:

↓+A+C – подножка (leg throw);
X, ←, X – акустические кольца (sonic rings);
→, ←, X – удар кулаком в полете (flying punch);
→, →, ←, ←, Y/B – фаталити "поцелуй смерти".

Кровавый режим: после заставки на серой таблице нажми A, B, A, C, A, B, B. Если пароль введен верно, то Скорпион скажет "Иди сюда".

Выход в новое меню: на экране "Start Options" нажми ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓ и ты очутишься в новом меню.

Приз за безоговорочную победу: AKXA-AA22.

Броски не наносят урона: AC7T-AAA2. Броски наносят значительный урон: BC7T-AAA2.
Бесконечное время каждого раунда: AKRA-AA7N.
Черный фон: CJ1A-AA22.
Невидимые персонажи с тенью: ABCA-BBAA.
Каждый раунд длится 10 секунд: CBRA-AAEA

Mortal Kombat 2

Эта игра представляет собой продолжение, новую версию предыдущей.

Шанг Цунг, потерпев поражение от сил Земли, отправляется в потусторонний мир к Шао Кану, где и получает молодость, а также новое задание: заманить противников в потусторонний мир.

В новом поединке участвуют пять старых и семь новых бойцов. Но в конце концов Шанг Цунг побеждает ...

Приемы и движения бойцов:

Rayden: ***хорош в атаке***
←, ←, ↑ – магический полет;
↓, →, A – вспышка света;
↓, ↑ – телепортация;
↓, ←, →, Z – примирение;
удерживая Y/B, нажми ↓, ↓, ↑ и затем Z – превращение в младенца;
удерживать C пять секунд и затем нажать Y/B+C – фаталити №1;
удерживать X три секунды – толчок;
удерживать X восемь секунд – фаталити №2;
удерживать Y три секунды вблизи врага – выкачивание энергии.

Liu Kang: ***хорош в нападении, но может и неплохо защищаться***
→, →, Z – полет в воздухе с ударом ногой;
→, →, A – огненный шар понизу;
→, →, X – огненный шар поверху;
↑, →, →, X – огонь в воздухе;
удерживать три секунды C – велосипедный удар;
удерживать 5 секунд C – велосипедный удар ногой;
удерживая Y/B, нажми ←, ↓, →, ↑, ←, ... – фаталити №1;
↓, →, ←, ←, Z – фаталити №2;
←, →, →, C – яма или шипы;
→, ←, ←, ←, C – примирение;
↓, →, ←, C – превращение в младенца.

Kung Lao
←, →, A – бросок шляпы (↑ или ↓ – полет шляпы);
↑, ↓+Z – магический удар ногой;
↓, ↑ – телепортация;
↑+C или удерживая Y/B, нажми ↑, ↑, C – вертушка;
→, →, →, C – фаталити №1;
A ←, ←, ←, → – фаталити №2;
→, →, →, X – яма или шипы;
←, ←, ←, ↓, Z – примирение;
←, ←, →, →, Z – превращение в младенца.

Cage: ***мастер ближнего боя***
A+B – шпагат с ударом между ног;
←, →, C – скрытый удар ногой;
→, ←, A – выстрелы шарами;

↓, ←, Y – апперкот с использованием локтя и колена;
←, ↓, →, A – низкое пламя;
→, ↓, ←, X – высокое пламя;
A+Y/B – дробитель шаров;
←, ↓, ←, X – апперкот;
→, →, ↓, ↑ – фаталити №1 (одна голова);
→, →, ↓, ↑, удерживая ↓,нажми A+Y/B+C – фаталити №2;
↓, ↓, →, A – яма или шипы;
↓, ↓, ↓, Z – примирение;
←, ←, ←, Z – превращение в младенца.

Reptile
→, →, X – плевок кислотой;
←, ←, X+A – бросок шара;
удерживая Y/B нажми ↑, ↑, ↓+X – исчезновение до первого удара;
←+Z+C – скольжение;
→, →, ↓, Z – фаталити №1;
←, ←, ↓, A – фаталити №2;
↓, →, →, Y/B – яма или шипы;
←, ←, ↓, C – примирение;
↓, ←, ←, C – превращение в младенца.

Sub-Zero
↓, →, A – заморозка;
↓, ←, C – ледяная стужа;
←+Z+C – подкат (скольжение);
удерживая A, нажми ←, ←, ↓, → – фаталити №1;
→, →, ↓, Z – фаталити №2;
→, ↓, →, →, X – фаталити №2а;
↓, →, →, Y/B – яма или шипы;
←, ←, ↓, Z – примирение;
↓, ←, ←, Z – превращение в младенца.

Shang Tsung
←, ←, X – выстрел огненным шаром;
←, ←, →, X – двойной выстрел огненным шаром;
←, ←, →, →, X – тройной выстрел огненным шаром;
удерживать три секунды Z – фаталити №1;
→, →, ↓, Z – фаталити №2;
→, ↓, →, →, X – фаталити №3;
↓, →, →, Y/B – яма или шипы;
←, ←, ↓, Z – примирение;
↓, ←, ←, Z – превращение в младенца.
Превращения Шан Цунга в других бойцов:
Scorpion – удерживая Y/B, нажми ↑, ↑
Baraka – ↓, C
Mileena – держать X три секунды
Jax – ↓, →, ←, Z
Cage – ←, ←, ↓, A
Reptile – удерживая Y/B, ↑, ↓, затем X
Kitana – Y/B, Y/B, Y/B
Kung Lao – ←, ↓, ←, Z
Cub-Zero – →, ↓, →, X
Liu Kang – ←, →, Y/B
Rayden – ↓, ←, →, C

Kitana
←+ X – сильный удар веером;
←, ←, ←, X – притягивание врага веером;
(←, ←), →, →, X+A – бросок веера;
C+(→, →, ↓, →) или C+(→, →, ←, ←) – фаталити №1;
Y/ B, Y/ B, Y/B, Z – фаталити №2;
→, ↓, ←, X – воздушная атака;
→, →, ↓, →, Z или →, ↓, →+C – яма или шипы;
Y/B+(↓, ↓, ↓, ↑), C – примирение;
↓, ↓, ↓, C – превращение в младенца.

Jax
Удерживать 3 сек. C – землетрясение;
→, →, A – удары кулаком с захватом;
удерживая X, нажать A (вблизи) – четыре удара о землю;
→, →, A – захват;
X (вблизи после броска) – удар по голове;
удерживать Y/B в воздухе – перелом хребта;
→, ↓, ←, Z – энерговолна;
Y/ B, Y/ B, Y/B, Y/B, A – фаталити №1;
A+(→, →, →) – фаталити №2;
START+ (↑, ↑, ↓+C) – яма или шипы;
Y/B+(↓, ↓, ↑, ↑), C – примирение;
Y/B+(↓, ↑, ↓, ↑), C – превращение в младенца.

Mileena
←, ←, ↓, Z – подкат;
держать три секунды X – бросок ножа;
→, →, C – телепортация;
держать две секунды Z – фаталити №1;
→, ←, →, A – фаталити №2;
→, ↓, →, C – яма или шипы;
Y/D+(↓, ↓, ↓, ↑), Z – примирение;
↓, ↓, ↓, Z – превращение в младенца.

Baraka: *мастер ближнего боя*
←+X – сильный удар мечом;
←, ←, ←, A – неистовые ножницы-мечи;
↓, ←, X – бросок искрящегося ножа;
Z, Z – двойной удар ногой;
Y/B+(←, ←, ←, ←), X – фаталити №1;
←, →, ↓, →, A – фаталити №2;
→, →, ↓, Z – яма или шипы;
удерживая Y/B, нажми ↑, →, →, Z – примирение;
→, →, →, Z – превращение в младенца.

Scorpion
←, ←, A – гарпун;
↓, ←, X – телепортация;
→, ↓, ←, C – "унижение";
Y/B (в воздухе) – бросок;
удерживая Y/B, нажми ↑, ↑, X – фаталити №1;
держать X три секунды – фаталити №2;
↓, →, →, Y/B – яма или шипы;
←, ←, ↓, Z – примирение;

↓, ←, ←, Z – превращение в младенца.
Неограниченная энергия для игрока 1: FFB62-30078.
Неограниченная энергия для игрока 2: FFB71-30078.
Неограниченное количество кредитов: FFF45-70015.
Бесконечное время: FFAB9-60099.
Выбор фона (заменяя X): FFAAC-1000X.
Выбор стадии (заменяя X): FFAAB-FOOOX.
Игрок 1 имеет 99 побед: FFEEA-40099. Игрок 2 имеет 99 побед: FFEEA-60099.
Неограниченное время для FATALITY: 00661-A5555.

Mortal Kombat 3

В предыдущем турнире силам зла удалось победить, и силы Шао-Канга вот-вот начнут свое вторжение на землю. К тому же Шао-Канг пытается оживить свою жену – королеву Синдел.

Не все бойцы дожили до третьего турнира, но на их место встало множество других. Поединки стали более кровавыми, появилось множество новых ударов. Итак, тебе снова предоставляется честь защитить родной мир от нашествия темных сил.

Вход в таблицы:
1 – A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 – B, A, ↓, ←, A, ↑, C, →, ↑, ↓
3 – C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

***Драться несколькими бойцами*:** нажать и удерживать A+B+B, START(вводится при запуске).

Драться как Smoke: включить приставку и дождаться звуков гонга и набрать A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓, ↑, ↑.

Основные приемы бойцов:
Sub-Zero
↓, (↓+→), →, A – ледяной выстрел;
↓, (↓+→), →, X – ледяная стужа;
←+A+Y/B+C – подкат (скольжение);
(→), ←, ←, ↓, →, БЕГ – фаталити №1;
Y/B, Y/B, БЕГ, Y/B, БЕГ (вблизи) – фаталити №2;
→, ↑, ↑ (вблизи) – превращение в животного;
удерживая Y/B, нажми ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ↑ – превращение в животного;
C, C, БЕГ, БЕГ, ↑ – примирение;
(↓, ↓), ↓, ←, ←, Z – превращение в младенца.
Связки неблокируемых ударов: – Z, Z
- Z, Z, ←+Z
- A, X, C, ←+Z
- X, X, A, ←+Z
- X, X, A, ←/↑+C, ←+Z, ←+Z.

Sonya
↓+A+Y/B – захват ногами;
↓, (↓+→/←), →/←, A – акустические кольца;
→, ←, X – удар кулаком в полете;
←, ←, ↓, Z – удары ногами вверх и в полете;
←, →, ↓, ↓, БЕГ – фаталити №1;
удерживая Y/B+БЕГ, нажми ↑, ↑, ←, ↓ – фаталити №2;
удерживая A, нажми ←, →, ↓, → (вблизи) – превращение в животного;
←, →, ←, ↓, БЕГ (вдали) – примирение;
(↓), ↓, ↓, →, C – превращение в младенца.

Связки неблокируемых ударов: – Z, Z, X, X, A, ←+X/Z
- Z, Z, X, X, A, ←+X, ←+C
- X, X, A, ←+X/Z
- Z, Z, ←+Z.

Liu Kang
→, →, Z – полет в воздухе с ударом ногой;
→, →, A – огненный шар понизу;
→, →, X – огненный шар поверху;
↑, →, →, X – огонь в воздухе;
Y/B – бросок в воздухе;
удерживать три секунды C – серия ударов в воздухе;
→, →, ↓, ↓, C – фаталити №1;
(Y/B), ↑, ↓, ↑, ↑, Y/B+БЕГ (вплотную) – фаталити №2;
→, ←, ←, ←, C – примирение;
↓, →, ←, C – превращение в младенца.
↓, ↓, ↑ (вблизи) – превращение в животного;
(БЕГ), (↓)+БЕГ, (↓)+БЕГ, (↓)+БЕГ – примирение;
(↓), ↓, ↓, ↓, Z – превращение в младенца.
Связки неблокируемых ударов:
- X, X, Y/B, C, C/Z, Z, C
- X, X, Y/B, C, C, Z, C
- X, X, Y/B, Z, C, C, Z
- X, X, C, C, Z, ←+Z.

Kung Lao
←, →, A – бросок шляпы;
↑, ↓, Z – магический удар ногой в прыжке (в воздухе);
↓, ↑ – телепортация;
→, ↓, →, БЕГ, ... – вертушка;
БЕГ, Y/B, БЕГ, Y/B, ↓, Y/B+БЕГ, Y/B+БЕГ, ↓ (вне подсечки) – фаталити №1;
→, →, ←, ↓, X (на дистанции подсечки) – фаталити №2;
БЕГ, БЕГ, БЕГ, БЕГ, Y/B (вблизи) – превращение в животного;
БЕГ, A, БЕГ, C (вне подсечки) – примирение;
↓, →, →, X – превращение в младенца.
Связки неблокируемых ударов:
- C, C, ←+Z
- X, A, X, C, C, Z
- X, A, X, A, C, C/Z, Y+Z (34%).

Jax
удерживать 3 сек. C – землетрясение;
→, →, Z – удар плечом;
←, →, X – одиночная ракета;
→, →, ←, ←, X – двойная ракета;
X, X, ... (вблизи после броска) – четыре броска;
удерживать Y/B в воздухе – перелом хребта;
→, →, частое нажатие A – удары с захватом;
удерживая Y/ B, нажми (↑), ↑, ↓, →, ↑ и затем Y/B (вблизи) – фаталити №1;
БЕГ, Y/B, БЕГ, БЕГ, C (вдали) – фаталити №2;
удерживая A, нажми →, →, ↓, → (вблизи) – превращение в животного;
(C), C, БЕГ, БЕГ, C – примирение;
(↓), ↓, ↓, ↓ C – превращение в младенца.
Связки неблокируемых ударов:
- Z, Z, ←+Z

- Z, Z, ↓+X, Y/B, A, X, ←+X
- Z, Z, ↓+A, X, Y/B, A, X, ←+X
- Z, Z, Y/B, ←+X.

Shang Tsung

(→), →, ←, ←, C – вулканическое извержение;
←, ←, X – выстрел огненным шаром;
←, ←, →, X – двойной выстрел огненным шаром;
←, ←, →, →, X – тройной выстрел огненным шаром;
удерживая A, нажми ↓, →, →, ↓ (вблизи) – фаталити №1;
удерживая A, нажми БЕГ, Y/B, БЕГ, Y/B (вблизи) – фаталити №2;
удерживая X, нажми БЕГ, БЕГ, БЕГ – превращение в животного;
C, C, БЕГ, БЕГ, ↓ – примирение;
БЕГ, БЕГ, БЕГ, C – превращение в младенца.

Превращения Шан Цунга в других бойцов:

Jax – →, →, ↓, A
Nightwolf – ↑, ↑, ↑
Sheeva – удерживая C, нажми →, ↓, → или →, ↓, ↑, C, C
Stryker – →, →, →, Z
Kung Lao – БЕГ, БЕГ, Y/B, БЕГ
Cub-Zero – →, ↓, →, X
Liu Kang – обойти D-pad по кругу
Kabal – A, Y/B, Z
Cyrax – Y/B, Y/B, Y/B
Kano – ←, →, Y/B
Sector – ↓, →, ←, БЕГ
Sindel – ←, ↓, ←, C
Sonya – ↓+БЕГ+A+Y/B

Mortal Kombat 3 Ultimate

Последняя разработка популярнейшей игры из серии МК, известная также под названием MORTAL KOMBAT-4. Это четвертый, окончательный и самый кровавый поединок двадцати шести лучших бойцов восточных единоборств. Рекомендуется использование шести-кнопочного джойстика.

Имеется три режима игры: Mortal Combat, 4 Player 2 on 2 Combat и 8 Player Tournament Combat. В режиме Mortal Combat идет традиционная игра, но в списке персонажей появляются резервные бойцы из МК 1, МК 2, МК 3 и несколько секретных бойцов – JADE, RAIN, ERMAC, NOOB SAIBOT (их можно выбрать как обычных бойцов). Имеется несколько дополнительных задних планов. Режим "4 Player 2 on 2 Combat" – сражаются две команды, в каждой из которых по два бойца: сначала дерутся лидеры команд, а когда кто-то из них погибает, его место занимает второй номер. Играть в этом режиме можно вдвоем или вчетвером. "8 Player Tournament" – турнир между восемью бойцами по системе плэй-офф до выявления сильнейшего.

Помимо стандартных добиваний типа FATALITY, ANIMALITY, BABALITY и FRIENDSHIP, введено новое зверское избиение с добиванием уже поверженного противника – BRUTALITY. Даже бывалый игрок-профессионал не всегда сможет выполнить его. Существует 4 уровня сложности.

Суперкод: на заставке (START, OPTIONS) наберите 2 раза код C, →, A, ←, A, ↑. При правильном исполнении появятся три строки. В меню CHEATS вы можете установить от 5 до 95 кредитов. В меню SECRETS – просмотреть досье на игроков и включить нужный фон. В меню KILLERS CODES можно включить в игру боссов MOTARO и SHAO KAHN, как обычных бойцов.

Типовые приемы бойцов (управление):

A – низкий удар рукой; →/←+↓ – низкая стойка;

A (вблизи) – бросок;
B – блок;
C – низкий удар ногой;
C (вблизи)- удар коленом;
X – высокий удар рукой;
→+Y – бег;
Z – высокий удар ногой;
↓+A – апперкот из низкой стойки;
↓+B – блок в низкой стойке;
↓+C/Z – удар ногой в низкой стойке;
←+C – подсечка;
←+Z – удар ногой с разворота;
↑+A/X – удар рукой в прыжке;
↑+C/Z – удар ногой в прыжке.

Боевые приемы и возможности бойцов:

KABAL

Огненный взгляд: ←, ←, X;
Пила: ←, ←, ←, Y;
Раскрутка: ←, →, C;
Связка: C, C, X, X, ↓+X;
Примирение: X, →, →, ↓, →; Местное добивание: B, B, Z;
Brutality: X, B, C, C, C, Z, A, A, A, X, A.
Добивание 1 (вблизи): Y, B, B, B, Z;
Добивание 2:↓, ↓, ←, →, B;
Добивание 3: удерживая X, B, B, B;
Превращение в младенца: Y, Y, C;

SONYA

Соня Блэйд – лейтенант спецподразделения американской армии.
Энергоудар: ↓, ↓/→, →, A;
Перелет: →, ←, X;
Захват ногами: ↓+A+B;
Примирение: ←. →. ←. ↓. Y; Связка 2: X, X, A, ←+X;
Добивание 1: ←, →, ↓, ↓, Y;
Добивание 2 (с расстояния большего, чем 1/2 экрана): удерживая B+Y, нажать ↑, ↑, ←, ↓;
Добивание 3: удерживая A, нажать ←, →, ↓, →;
Превращение в младенца: ↓, ↓, →, A;
Местное добивание: →, →, ↓, X;
Примирение: ←. →. ←. ↓. Y;
Воздушный велосипед: ←, ←, ↓, Z;
Связка 1: Z, Z, X, X, A, ←+X;
Связка 3: Z, Z, ←+X;
Brutality: X, C, B, X, C, B, X, A, B, Z, C.

JAX

Джекс – майор американской армии, стреляет ракетами, отлично борется, может сломать позвоночник и вызывать землетрясение.

Одиночный выстрел ракетой: ←, →, X;
Выстрел двумя ракетами: →, →, ←, ←, X;
Захват краба: →, →, A (стучать клавишу A);
Землетрясение: удерживать C (3 сек.);
Связка 1: X, X, B, A, ←+X;
Связка 2: Z, Z, ↓+связка 1;
Связка 3: →, →, A, A, A, A, A;
Добивание 1 (вблизи): удерживая B, нажать ↑, ↓, →, ↑;
Добивание 2 (издали): Y, B, Y, Y, C;
Добивание 3 (издали): удерживая A, нажать →, ↓, →, →;
Brutality: X, X, X, B, A, X, X, X, B, B, X.
Фазовый удар: →, →, Z;
Ломание позвоночника в броске: B;
Перекидывание в броске: A, X;
Примирение: C, Y, Y, C;
Превращение в младенца: ↓, ↓, ↓, C;
Местное добивание: ↓, →, ↓, ;

NOOB SAIBOT

Супербросок: →, →, →, X;
Телепортация: ↓, ↑, X;
Связка 1: C, C, C, C;
Связка 2: X, X, A, Z;
Парализующее облако: ↓, →, A;
Brutality: X, C, A, B, C, Z, X, A, B, C, Z.

SCORPION

Гарпун: ←, ←, A
Телепортация: ↓, ↓, ←, X
Связка 1: X, X, X, Z, ←, X
Связка 2: Z, Z, C, C, Z
Связка 3: Z, Z, C/Z, ←+C
Превращение в младенца: ↓, ←, ←, →, X
Примирение: ←, →, →, ←, C
Добивание 1 (1/3 экрана): B+ (↓, ↓, ↑), Z
Добивание 2: B+(→,→, ↓, ↑), Y
Brutality: X, X, B, Z, Z, C, C, X, X, A, X, X.

JADE

Суперудар 1: →, →, (A, X, C)
Суперудар 2: ↓, ↘, →, C
Связка 1: X, X, ↓+A, ↓+X
Добивание 1 (вблизи): Y, Y, Y, B, Y
Brutality: X, C, X, A, Z, Z, C, B, B, X, X, Z.

Суперудар 3: ←, →, Z
Суперудар 4: ←, ←, →, A
Связка 2: Z, Z, C, ↓+Z
Добивание 2: B+(↑, ↑, ↓, →), X

KUNG LAO

Бросок шляпы: ←, →, A
Телепортация: ↓, ↑
Связка: X, A, X, A, C, Z, ←+Z
Примирение: Y, A, Y, C
Добивание 1 (1/4 экрана): Y, B, Y, B, ↓
Добивание 3: Y, Y, Y, Y, B
Brutality: X, A, C, Z, B, X, A, C, Z, B, X, X.

Пикирование ногой (в полете): ↓+Z
Юла: →, ↓, →, Y
Превращение в младенца: ↓, →, →, X

Добивание 2: →, →, ↓, ←, X
Местное добивание: ↓, ↓, →, →, C

KITANA

Бросок веера: →, →, A+X
Перелет: →, ←, X
Связка 1: X, X, ←+A, →+X
Добивание 1 (1/4 экрана): Y, B, Y, B, ↓
Brutality: X, X, B, Z, B, C, B, A, B, B, X, B, B.

Лифт: ←, ←, ←, X

Связка 2: C, C, A, ←+C
Добивание 2: →, →, ↓, ←, X

REPTILE

Плевок: →, →, X
Исчезновение: B+(↑, ↑, ↓), Z
Удар: ←, →, C
Превращение в младенца: →, →, ←, ↓, C
Добивание 1: ←, ←, →, ↓, B

Шаровая молния: →, →, A+X
Подкат: ←, A, B, C
Связка: X, A, ↓+A
Примирение (вблизи): ↓, →, →, ←, Z
Brutality: X, B, Z, Z, B, B, X, A, A, C, C, B, A.

***NIGHTWOLF* (Ночной Волк):**

Ночной Волк – индеец, лучший воин и верховный шаман своего племени.
Выстрел из лука: ↓, ↙, ←, A
Активная защита: ←, ←, ←, Z
Связка 1: C, X, X ↓, →, X, ↓, →, X, →, →, C
Связка 2: Z, Z, X, X, A, Z
Превращение в младенца: →, ←, →, ←, A
Примирение: Y, Y, Y, ↓
Добивание 1 (1/3 экрана): ←, ←, ↓, X
Добивание 2 (вблизи): удерживая B, нажми ↑, ↑, ←, →
Добивание 3: →, →, ↓, ↓
Местное добивание: Y, Y, B
Brutality: X, X, Z, C, C, B, B, A, A, X, Z, Z.

Удар топором: ↓, ↘, →, X
Теневой толчок: →, →, C

KANO

Кано – странствующий вор, который отлично метает ножи и ядра.
Летящий ком: держать C две сек.
Удар лезвием: →, ↘, →, X
Высокий кувырок: →, ↓, →, Z
Превращение в младенца: →, →, ↓, ↓, C
Примирение: C, Y, Y, Z
Добивание 1 (1/3 экрана): A, B, B, Z
Добивание 2 (вблизи): удерживая A, нажми →, ↓, ↓, →
Добивание 3: удерживая X, нажми X, B, B

Бумеранг: ↓, ↙, ←, X
Захват душегуба: ↓, ↘, →, A
Связка: X, X, ↓+A, ↓+X

Местное добивание: ↑, ↑, ←, C
Brutality: X, A, B, A, X, B, Z, C, B, Z, C, C.

SECTOR
Сектор – кибернинджя, пускающий ракеты.
Ракета: →, →, A
Самонаводящаяся ракета: →, ↘, ↓, ↙, ←, X
Превращение в младенца: ←, ↓, ↓, ↓, Z
Примирение: Y, Y, Y, ↓
Добивание 1 (вблизи): A, Y, Y, B
Добивание 3: →, →, ↓, ↗
Brutality: X, X, B, B, Z, Z, C, B, B, C, A, A, X, X.
Телепортация: →, →, C
Связка: X, X, Z, Z, ←+Z
Добивание 2: →, →,→, ←, B
Местное добивание: Y, B, Y

MILEENA
Бросок: держать X три сек.
Подкат: ←, ←, ↓, Z
Превращение в младенца: ↓, ↓, →, →, X
Добивание 1: ←, ←, ←, →, C
Brutality: X, A, A, X, B,Z, Z, C, Z, Z, B, X, A.
Телепортация с ударом: →, →, C
Связка: X, X, ←+Z, Z, ↑+C, ↓+Z
Примирение: ↓, ↓, ←, →, X
Добивание 2: ↓, →, ↓, →, A

SUB ZERO
Заморозка: ↓, ↘, →, A.
Двойник: ←, ↙, ↓, A.
Связка: X, X, A, C, Z, ←+Z.
Добивание 1 (вблизи): B, B, Y, B, Y.
Добивание 2 (расстояние подсечки): ←, ←, ↓, ←, Y.
Добивание 3: зажать B, →, ↑, ↑, отпустить B.
Дружба: C, Y, Y, ↑.
Младенчество: ↓, ←, ←, Z.
Местное добивание: ←, ↓, →, →, Z.
BRUTALITY: X, A, X, B, C, C, Z, Z, A, X, A, A.
Ледяной душ: ↓, ↘, →, X.
Подкат: (←+A+B+C).

SINDEL
Синдел – владычица потустороннего мира, издающая ужасные вопли и метающая огненные шары.
Огненный шар: →, →, A
Левитация: ←, ←, →, Z
Связка 1: Z, X, X, ↓+X
Превращение в младенца: Y, Y, Y, Y, ↑
Примирение: Y, Y, Y, Y, Y, ↑
Добивание 1 (вблизи): Y, Y, B, Y, B
Добивание 3: B+(→, →, ↑), X
Brutality: X, B, C, B, C, Z, Z, B, Z, C, B, B, A.
Огненный шар в воздухе: ↓, ↘, →, C
Пылесос: →, →, →, X
Связка 2: Z, X, X, A, Z
Добивание 2 (1/4 экрана): Y, B, B, Y+B
Местное добивание: ↓, ↓, ↓, ↓, A

STRYKER
Страйкер – полицейский, эффективно метающий гранаты.
Бросок гранаты: ↓, ↙, ←, A или X
Зацеп-бросок: →, →, Z
Связка 1: C, X, X, A
Добивание 1 (вблизи): ↓, →, ↓, →, B
Добивание 3: Y, Y, Y, B
Превращение в младенца: ↓, →, →, ←, X
Примирение: A, Y, Y, A
Brutality: X, A, Z, C, C, X, A, C, Z, X, C, C.
Удар по ногам: →, ←, A
Скорострельный пистолет: ←, →, X
Связка 2: C, C, A, ←+Z
Добивание 2 (1/3 экрана): →, →, →, C
Местное добивание: Y, Y, B

CYRAX (робот)
Бомба: удерживая C,нажм ←, ←, Z
Телепортация: →, ↘, ↓, B
Связка 1: X, X, Z, X, Z, ←+
Добивание 1 (вблизи): B+(↘, ↓, →, ↑), Y
Добивание 3: ↑, ↑, ↓, ↓
Превращение в младенца: → →, ←, X
Примирение:, Y, Y, Y, ↑
Brutality: X, Z, X, Z, Z, X, Z, X, Z, A, A, C.

Энергосеть: ←, ←, A
Супертелепортация: ↓, ↘, →, B, A
Добивание 2 (вдали): B+(↓, ↓, ↑, ↑), X
Местное добивание: Y, B, Y

LIU KANG (монах Шаолиня)
Энергоудар: →, →, A или X
Циклический удар ногами: держать три секунды C
Связка 1: X, X, ↓+A
Добивание 1 (вблизи): удерживая B, нажми → →, ↓, ↓
Добивание 2 (вдали): B+(↑, ↓, ↑, ↑), Y
Добивание 3: ↓, ↓, ↑
Местное добивание: Y, B, B, C
Превращение в младенца: ↓, ↓, ↓, Z
Примирение: Y, Y, Y, ↓, Y
Brutality: X, A, X, B, C, C, Z, C, Z, Z, A, A, X, C.

"Бреющий удар": →, →, Z
Связка 2: X, X, B, C, C, Z, C

ERMAC
Огненный мяч: ↓, ↙, ←, A
Лифт: ←, ↓, ←, Z
Добивание 1: Y, B, Y, Y, Z
Brutality: X, X, A, B, Z, Z, C, B, Y, X, A, B, C, Z.

Телепортация: ↓, ↙, ←, X
Связка: X, X, ←+A, Z, C

SMOKE
Невидимость: удерживая B, нажми ↑, ↑, Y
Трезубец: ←, ←, A
Бросок в воздухе: нажми B вблизи от врага
Связка: X, X, C, Z, A
Добивание 1: удерживая B, нажми ↑, ↑, →, ↓
Добивание 2 (1/4экрана): удерживая Y+B, нажми ↓, ↓, →, ↑
Добивание 3: ↓, →, →, B
Местное добивание: →, →, ↓, C
Превращение в младенца: ↓, ↓, ←, ←, Z
Примирение: Y, Y, Y, Z
Brutality: X, X, B, B, Z, Z, C, C, A, A, X, X, C.

Телепортация: →, →, C

SHEEVA (женщина-воин из потустороннего мира)
Энергоудар: ↓, ↘, →, X
Телепортация: ↓, ↑
Связка 1: X, X, A, Z, Z, C, ←+Z
Добивание 1 (вблизи): удерживая A, нажми →, ←, →, →
Добивание 2 (вблизи): →, ↓, ↓, →, A
Добивание 3: Y, ←, ←, ←, ←
Местное добивание: ↓, →, ↓, →, A
Превращение в младенца: ↓, ↓, ↓, ←, X
Примирение: →, →, ↓, →, X.

Землетрясение: ←, ↓, ←, Z
Связка 2: X, X, A, →+X, X, энергоудар

Motaro
Подсечка хвостом: ←+C.
Телепорт: ↓,↑.

Захват: →,→,A (или X)

Shao Khan
Теневой толчок: →,→,→,X.
Горящий взгляд: →,→,→,A.

Shan Tsung
Огненный мяч: ←,←, кнопка X.
2 мяча: ←,←,→, кнопка X.
3 мяча: ←,←,→,→, кнопка X.
Связка 1: кнопки C,X,X,A, ←+X.
Связка 2: огненный гейзер, ↓+X.
Добивание 1:
(вплотную) зажать кнопку A, набрать ↓,↗,→,↓, отпустить кнопку A.
Добивание 2:
(расстояние 1 шаг) нажать кнопку A, абрать Y,B,Y,B, отпустить кнопку A.
Дружба: кнопка C,Y,Y,↓.
Младенчество: 3 раза кнопка Y, кнопка C.
Превратиться в хищника: зажать X нажать 3 раза кнопку Y, отпустить X.
Местное добивание: (вплотную)↑↑,←,кнопка A.
Brutality: X,B,B,B,C,X,A,A,B,B,B,B.
Nightwolf: 3 раза ↑.
Sektor: ↓,→,←,кнопка Y.
Sheeva: зажать C, набрать →,↓,→.
Sindel: ←,↓,←, кнопка C.
Sonya: одновременно нажать ↓+←+A+B.
Stryker: 3 раза →, кнопка Z.
Sub-Zero: →,↓,→,кнопка X.
Cyrax: 3 раза B.
Jax: →,→,↓,A.
Kabal: кнопки A,B,Z.
Kano: ←,→,B.
Kung Lao: кнопки Y,Y,B,Y.
liu Kang: →,↓,←,↑,→.
Scorpion: ↓,↓,→,A.
Reptile: Y,B,B,Z.
Jade: →,→,↓,↓+B.
Kitana→,↓,→,Y.
Ermac: зажать B, ↓,↓,↑.
Mileena: Y,B,Z.
Classic Sub Zero: B,B,Y,Y.

Rain
Молния: ←,←,X.
Парализация противника с дистанционным управлением: ↓,→,X.
Brutality: X,X,B,C,Z,B,B,C,C,Z,B,X,X,A.
Smoke №2 (Human Smoke)
Гарпун: ←,←,A.
Телепорт ударом: ↓,←,X.

Smoke № 2 (Human Smoke)
Гарпун: ←,←,A.
Телепорт ударом: ↓,←,X.

Секреты
Суперкоды!

На заставке (Start, Options) наберите 2 раза код – C,→,A,←,A,↑. При правильном исполнении появятся три строки. В меню Cheats вы можете установить от 5 до 85 кредитов; в меню Secrets – посмотреть досье на игроков, включить нужный фон; в меню Killers Codes можно включить в игру боссов Motaro и Shao Kahn, как обычных бойцов.

Зайдите в Option, поставьте курсор на Done и наберите код: ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→. В случае правильного набора появится строка Test Mode. Поставьте курсор на эту строку и загляните в меню. Вы сможете поставить бессмертие, смерть от одного удара, выбрать место поединка, поставить режим демонстрации добивания, младенчества и дружбы.

Супердвижение!

Когда вы прикалываете противника к шипам на потолке, можно его оттуда снять. Для этого, как только ваш боец начнет проводить суперапперкот, зажмите курсор ↓+кнопки A, B, C,(одновременно) и держите, пока ваш противник не соскользнет ↓.

Как сразиться с Jade

Перед уровнем со знаком "?" сражайтесь только с помощью кнопки C. В случае победы хотя бы в одном раунде вас перенесут на секретный уровень для битвы с Jade.

Как сразиться со Smoke

Во время боя на уровне Portal человечек в правом углу поет "Toasty". При появлении человечка, удерживая кнопку ↓, нажмите Start. При правильном выполнении трюка вы сразитесь с Smoke. Для того чтобы человечек чаще появлялся на экране, используйте такие удары, как суперапперкот (↓+X) и удар ногой с разворота (←+Z).

Как сразиться с Noob Saibot

Секрет работает при участии в игре двух игроков. Когда вы выигрываете 25 матчей подряд у своего противника, вместо игрока вашего противника выходит черный ниндзя – тень Noob Saibot.

Режим случайного выбора игроков

В таблице выбора игроков, удерживая кнопку ↑ нажмите кнопку старт. (Перед началом этой процедуры белые квадраты выбора игроков должны находиться в исходном положении: игрок 1 на Liu Kang, игрок 2 – на Reptile). При правильном выполнении трюка компьютер сам выберет вам игрока.

Секретные коды

Кнопки

1-го джойстика A B C	2-го джойстика A B C	Значение кода
9 5 5	9 5 5	Время для проведения добивания увеличивается на 20 с.
7 6 9	3 4 2	Победитель первого раунда сражается с Нуб-Сайботом
2 0 5	2 0 5	Победитель первого раунда сражается со Смоуком
9 6 1	1 4 1	Победитель первого раунда сражается с Монтаро
0 3 3	5 6 4	Победитель первого раунда сражается с Шао-Каном
1 0 0	1 0 0	Отключение бросков
0 2 0	0 2 0	Отключение блоков
9 8 7	1 2 3	Исчезновение индикаторов энергии
6 6 7	0 0 0	Отключение таймера времени
9 8 7	6 6 6	Игровой автомат – пинбол
6 4 2	4 6 8	Скрытая игра (космическая стрелялка)
4 6 6	4 6 6	Неограниченный бег
1 2 3	9 2 6	Знание – сила
2 8 2	2 8 2	Бесстрашие
6 8 8	4 2 2	Сражение в темноте
4 6 0	4 6 0	Случайные превращения бойцов
0 3 3	0 0 0	Игрок 1 начинает бой с 1/2 энергии
0 0 0	0 3 3	Игрок 2 начинает бой с 1/2 энергии
7 0 7	0 0 0	Игрок 1 начинает бой с 1/4 энергии
0 0 0	7 0 7	Игрок 2 начинает бой с 1/4 энергии
9 8 5	1 2 5	Сумасшедший супербой в темноте

Секретные коды вводятся перед началом поединка двух игроков на первом и втором джойстике нажатием кнопок A, B и C в момент появления на экране больших портретов

участников. Числа секретных кодов показывают, сколько раз должна быть нажата кнопка (символы в нижней части экрана меняются и показывают набранный код). Чтобы быстро получить доступ к старшим символам, следует нажимать кнопку вместе со стрелкой ↑, тогда символы пойдут в обратном порядке (9, 8, 7 и так далее). Помните, что для ввода кодов выделяется только 7 секунд. Поэтому лучше набирать их вдвоем. Если код введен верно, то перед началом поединка в нижней части экрана высветится белая надпись на английском языке, она держится в течении 2 секунд. Постарайтесь прочитать ее и выполняйте указания (если таковые будут иметь место).

Mr. Nuts

Это несложная, но милая, очень красочная и азартная игра с прекрасной графикой и великолепным музыкальным сопровождением. Главного героя – маленького симпатичного бельчонка по прозвищу "господин Орешек" – ждут увлекательные и рискованные приключения в различных местах: в мышином городке, в ледяных горах, в волшебном лесу, среди дымящихся вулканов и т.д. Как всегда, идет борьба добра со злом в лице тирана, стремящегося овладеть миром. Бельчонку Nuts'у приходится сражаться с колдуньей, осьминогом, клоуном, орангутангом, с нашествием злых помидоров, птиц, пчел и другими недобрыми персонажами –слугами тирана. И при этом – у бельчонка никакого оружия, он может только швырять орехами в своих противников, чтобы добраться до босса на каждом уровне. А всего игра включает шесть уровней, каждый из которых разбит на три или более этапа, где можно найти секретный клад монет и получить премию по завершении уровня. Кроме орехов и монет, ты можешь собирать на уровнях энергию, сокровища и тщательно спрятанную дополнительную жизнь. В целом игра сделана в лучших традициях платформеров и доставит тебе истинное удовольствие.

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room:	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

Mr. Nuts 2

Прекрасная игра, не отягощенная чудовищами, драками и кровавыми убийствами. Перед тобой – продолжение увлекательных приключений милого бельчонка по прозвищу "господин Орешек".

Ms Pac Man

Аркадная игра мистера Пака и его жены миссис Пак.

Muhammad Ali's Heavyweight Boxing

Имитатор поединков боксеров-тяжеловесов, в названии которого фигурирует имя легендарного чемпиона среди боксеров-профессионалов Мохаммеда Али (Касиуса Клея).

Пароли: H070007Z – бой в турнире против Мохаммеда Али, который в рейтинге занимает первое место, но не имеет побед и поражений; H074W57Z – ты ведешь бой за звание чемпиона мира под именем Мохаммеда Али, занимая вторую строчку в табели о рангах и имея 40 побед и 0 поражений. Попробуй также ввести коды: 0075B7CZ, 007BBNCZ, 0K72BNCZ, 0K7CB4CZ, 0K7WB4CZ, 0K74BBCZ, а для финального боя – 0K7ABECZ.

Mustang TF

(см. Fire Mustang)

Mutant Chronicles: Doom Troopers

Ваше приключение в галактике с омерзительными тварями.

Mutant League Football

Один из самых популярных в США видов спорта – американский футбол – становится популярным и среди чудовищ-мутантов, пытающихся добиться в нем спортивных и боевых успехов.

Чтобы расправиться с судьей на поле, после того, как команды построились, нажми A, C, C.

Чтобы просмотреть сыгранную игру, нажми после ее окончания START, а затем – A, чтобы осуществить перемотку кадров игры назад; C – вперед; B – чтобы листать по кадрам.

Коды для игр чемпионата с участием команды "Mutant Bowl":

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts:	HGK1U111J	Slaycity Slayers:	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды "Darkstar Dragons": H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

Mutant League Hockey

Симпатичный спортивный боевичок на тему хоккейных баталий между противными мутантами, заселившими Землю после ядерной войны. Хоккей стал национальной игрой этих полулюдей. Матчи между мутантами больше смахивают на гладиаторские поединки, чем на спортивные состязания. Побеждает не та команда, которая забросит в ворота соперника больше шайб, а та, которой удастся перебить всех игроков противника вместе с рефери.

Управление:

При вбрасывании: A – удар, B – пас.

При владении шайбой: A – применение оружия, B – пас (удерживая – ведение), C – бросок.

В борьбе за шайбу: A – контроль, B – смена игрока.

В драке: A – защита, B – удар.

В защите: A – применение оружия, B – смена игрока, C – ускорение.

Коды товарищеских встреч: SLAMMERS vs SLAYERS – CNL111111Y, RAZORS vs SLAYERS – 1CK111111H, VULGARS vs DRAGONS – 4CK111111L.

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs): PBXTTYPKSQP7B

TROLS vs BOTS (MCC): GVSLBN3J884XG

THINGS vs SLAMMERS (MCC): BCV6CMW7DNX8F

Mystical Defender

"Мистический защитник" предоставляет отличную возможность вдоволь настреляться из необычных видов оружия. Не ленись собирать красные шары, это усилит шквал твоего огня. Пройдя девять уровней, ты встретишься с боссом.

Mystical Fighter

Если хочешь вдоволь подраться, преодолевая различные препятствия и переходя с уровня на уровень, то "Мистический боец" поможет тебе в этом.

Советы: как найти призовые экраны?

1-й экран. В начале первого этапа в конце маленького красного здания ты увидишь две двери. Остановись напротив них и нажми ↑. За дверями ты найдешь много ценных предметов.

2-й экран. На втором уровне, когда ты доберешься до водопада, встань в его центр и нажми ↑. Ниспадающий водяной поток и брызги водопада придадут тебе новые запасы жизненных сил.

3-й экран. Он находится в начале четвертого уровня, где тебе встретится бревенчатый мост. Нажми ↑, дойдя до середины моста.

National Hockey Night

***Пароли* (вводятся в основном меню):**
←, →, C, A, B, B – дополнительные команды; B, C, C, C, ↑, ↓ – пинг-понг;
C, →, B, →, C, → – дополнительное меню; A, C, B, ↑, →, ↑ – окто-пинг-понг.

NBA Action' 95

Великолепный имитатор баскетбола с большим количеством команд, составленных из звезд первой величины, для которых не существует тайн в баскетболе.

В этой игре ты становишься участником одной из двадцати семи прославленных команд NBA. Команды представлены известными игроками. Если же они чем-то тебя не устраивают, то при помощи специальной опции можешь создать свой собственный образ идеального баскетболиста.

Для защиты от опекающего тебя противника необходима помощь товарища по команде. Когда твой партнер рядом, начинай работать кнопкой A. Особое внимание уделяй курсору под игроком с мячом. Если он начнет мигать красным цветом, то у этого баскетболиста велика вероятность сделать результативный бросок. При мигании курсора синим цветом вероятность попадания очень мала.

Не пытайся повторить удачный бросок с одного места. Необходима также замена атакующего игрока после удачного броска по кольцу. Все время меняй тактику команды. Она должна вести себя непредсказуемо. Будь внимателен к центровому игроку противника у себя под кольцом. Если твой центровой не справляется, то усиль его еще одним игроком. При прорыве соперника к кольцу перемести своего игрока навстречу противнику и держи нажатой кнопку A. Это поможет сдержать атакующего соперника.

NBA All Star Chellenge

Обычный имитатор баскетбола с набором стандартных для таких игр возможностей: проведение турниров, игра с компьютером или с напарником и т.д.

NBA Hang Time

Как и в предыдущей игре, ты становишься участником баскетбольных баталий. В предполагаемый состав своей команды ты можешь включить многих известных игроков из НБА и набрать достойную пятерку. Смоделированные в игре основные приемы большого баскетбола (в том числе некоторые нетривиальные, такие как нырки и двойные нырки, скоростные проходы, закрученные броски, скрытые пасы) позволят тебе получить истинное удовольствие от игры. В специальном режиме (create-a-player) ты можешь создать нового игрока.

Игра сопровождается голосом комментатора. Отдельные его фразы (например, "Raises up ... ") могут служить сигналом для своевременного паса или быстрого прохода.

Если твой игрок окажется свободным у угла поля, то можешь попробовать сделать из этой точки трехочковый бросок.

Для выбора динамики и других характеристик игры введи один из числовых кодов на экране Tonight 's Matchup:

Режим турнира – 111
Быстрый пас – 127
Гиперскорость – 552

Максимальное блокирование – 616
Максимальная мощность – 802
Максимальная скорость – 284
Максимальная скрытность – 709
Максимальная защита ворот – 937

Пароли:
Удерживая ←, нажми B, B – корт "Outdoor";
B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A – корт "Barracuda";
удерживая →, нажми A, B, C – новый мяч;
←, ←, C, A – удаление стрелочки-подсказки;
↓, ↓, B, A – отключение дрейфа;
удерживая →, нажми C, C – отключение советов.

NBA Jam

Если тебе нравится баскетбол, то это, пожалуй, лучший имитатор баскетбола для Mega Drive II. Ты можешь играть за любую из 27 команд НБА, любыми звездами и со всеми атрибутами. В ходе игры сразу ощущаешь себя на баскетбольной площадке. В игру можно играть вдвоем, а имея адаптер, и вчетвером – это отличительная черта хорошей спортивной игры.

Усиление защиты: на экране "TONIGHT"S-UP" нажми любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживай кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране "TONIGHT"S-UP" нажми любую кнопку тринадцать раз. Нажми и удерживай кнопки B и C до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране "TONIGHT"S-UP" нажми любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживай кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажми кнопки направлений по часовой стрелке и нажми любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживай кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажми любую кнопку четыре раза и на пятый придержи ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажми любую кнопку один раз и одновременно нажми ↓, B и A и удерживай их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажми любую кнопку 7 раз. Затем нажми и удерживай до появления сообщения кнопки ↑, B и C.

Для ввода игроков команды нужно ввести их инициалы, причем третий инициал (в скобках) только высвечивается, после чего нажать и удерживать START и нажать одну из кнопок действия.

NBA Jam: Tournament Edition

Данная игра отличается от предыдущей увеличением количества секретных персонажей. Среди них такие известные личности, как Билл и Хилари Клинтоны, сотрудники фирмы-разработчика и др.

Для вызова этих персонажей необходимо переместить курсор на первую букву кода, нажать START и кнопку, указанную в скобках первой. Аналогично проделать со второй и третьей буквами кода. Если необходима буква кода, которой в скобках соответствует звездочка "*", то ее можно ввести любой клавишей, не нажимая START.

NBA Live'95

Обновленная и измененная версия предыдущих вариантов баскетбола. Конечно, эта игра несколько уступает NBA Jam, но для истинных любителей баскетбола провести полный сезон со звездами NBA – это прекрасное развлечение. Видеоигра сделана в форме телеви-

зионной трансляции, а использованные эффекты в графике и звуковом сопровождении позволяют в полной мере ощутить неповторимую атмосферу баскетбольного матча.

Вход во встроенную игру: выбрать команду QUIT GAME; в PLAYER SETUP поставить START NEW; в ENTER USER NAME набрать REFLOG. После этого можно поразвлечься игрой в гольф.

Игровая тренировка в гордом одиночестве: начни игру, получи мяч. Нажми и удерживай A, затем нажми START.

NBA Live'96

Создатели серии баскетбольных имитаторов "NBA Live" остались себе верны и опять сделали игру в форме телевизионной трансляции: типичное для игр этой серии объемное изображение баскетбольной площадки: живые, натуральные движения игроков; шумовое оформление, передающее атмосферу настоящего матча. Даже состав команд – точная копия чемпионата НБА: Шакил О'Нил, Дэвид Робинсон и вся "звездная" компания. Здесь присутствуют даже два новичка Лиги 96: Торонто – Реп-тор, Ванкувер – Гризли.

После заставки игры ты сразу же попадешь в главное меню, состоящее из нескольких опций EXIBITION. Имеется возможность играть друг против друга, предварительно выбрав команды, либо против компьютера. Если ты выбрал вариант игры, нажми START. Перед тобой две команды. На экран выдается характеристика той команды, название которой выделено желтым цветом. Если тебя эта команда не устраивает, выбери любую другую с помощью джойстика. Команда слева – твой противник. Для выбора другого противника нажми B. Название команды противника будет выделено желтым цветом. Закончив выбор, нажимай START.

PLAY OFF – предполагается игра навылет без предварительной стадии. Нажми START и выбери ячейку памяти. После этого необходимо выбрать формулу PLAY OFF, по которой определится команда-победитель.

Управляя джойстиком вверх-вниз, выбери свою команду и нажми B. Когда надпись окрасится в желтый цвет, нажимай START. Если хочешь усилить свою команду, выбери YES и нажми B. Потом еще раз B.

SEASON – можно играть сезон полностью от 23 до 82 матчей, со всеми командами Лиги, а потом, если повезет – сыграть за Кубок. Выбрав эту опцию, нажмите START. Следующая надпись – определит состав для команд-новичков из Торонто и Ванкувера. Теперь опять нажимай START и выбирай, сколько команд будут играть сезон (от 1 до 4-х). Выбери себе команду для игры джойстиком. Выбрав нужную, нажимай на START. Теперь выбирай продолжительность сезона (от 28 до 82 игр). В зависимости от подготовки, можешь выбрать категорию сложности игры:

ROOKIE – самый легкий уровень. Достаточно забивать мяч в кольцо, а сопротивление другой команды сведено к минимуму.

STARTER – средний уровень. Компьютерные игроки всерьез противоборствуют твоим игрокам.

ALL STAR – уровень великого баскетбольного шоу, где соперник прекрасно играет в защите и в нападении, накрывает щиты и подбирает мячи под обоими щитами. Кроме того, выбери продолжительность четверти матча (3, 5, 8 и 12 минут). В опции SET RULES можно выбрать правила игры. Для этого необходимо нажать кнопку B. Первые две ячейки представляют собой возможности получать фолы в защите и нападении. Если ячейки полностью заполнены (джойстик влево), то судья будет фиксировать все нарушения. Оптимальный вариант – три раза →. Ты можешь внести свои корректировки в пункты правил, нажав ON или OFF (будет ли мяч уходить за боковую линию, пробежка, правило трех секунд, время атаки, правило своего поля, степень дозволенности силовых приемов, усталость игроков). Поставь все опции на ON, кроме усталости игроков. Иначе их придется постоянно менять.

в **SET OPTION** регистрируются все характеристики команд и игры. UNUSED – две ячейки памяти. Выбери одну из них и нажми B. Теперь в этой ячейке зарезервировано место для твоей команды и вся информация о ее победах и поражениях. Для того чтобы вернуться к

игре после перерыва (если ваш картридж с батарейками), выбери в PLAY MODE CONTINUE, нажмите на старт. Теперь нажимай кнопку B, чтобы продолжить игру с того места, где закончил. Будь внимателен с кнопкой C, ты можешь уничтожить всю информацию.

SIMULATE – ты имеешь возможность не играть все игры, а получить сразу результат матча.

TRADES – в любой момент можно пополнить свою команду игроками из других клубов. Для этого нажми B. Кнопкой A или C найди свою команду и выбери джойстиком игрока, которого хочешь заменить. Нажми кнопку B и фамилия неугодного игрока высветится над списком. Слева появится символ другой команды и список ее состава. Кнопкой A или C выбери игрока, которым хочешь заменить своего. Теперь нажми B, и выбранный игрок усилит твою команду.

PLAY GAME – если эта надпись желтого цвета, нажимай любую из функциональных кнопок. Твой джойстик (красного цвета) находится под командой, игроками которой ты управляешь. Для игры вдвоем второй игрок должен перевести свой джойстик (голубого цвета) влево. Кнопки управления: A – ускорение, C – бросок, B – пас. Во время игры нажми START. Именно здесь – самые интересные опции.

SUBSITIJUTION – возможность замены игроков. Действует, когда взят TIME OUT. Если хочешь заменить игрока, нажми кнопку B. Появится список запасных. Найди нужного игрока и еще раз нажми B. Если ты передумал делать замену, нажми три раза на START.

SHOT DISPLAY – на экране – половина поля противника и твои показатели. FG – количество попаданий (общее количество бросков). Галочками обозначены твои попадания, крестиками – промахи. Нажав кнопку B, увидишь ту же информацию о противнике. На основе этих данных можно понять общую картину игры и строить оборону.

STRATEGY – можно моделировать свои действия в защите и нападении. CPU SELECT (помечено галочкой) означает, что стратегия и варианты игры разрабатываются автоматически. Если джойстиком убрать галочку, можно самостоятельно выбирать варианты, которые будут проходить на дисплее.

DEFENSIVE MATCHOPS – персональная опека игрока противника. Работает, если твой игрок находится за противником при нажатии джойстиком ➔.

SUBSTUTION AUTO-MANUAL – определение состава команды. Если включен режим AUTO, то с каждой новой четвертью, не смотря на замены, играть будет стартовый состав. MANUAL – замены сохраняются.

POSTER SETUP – эта опция позволяет создавать и использовать своих игроков. Для этого выбери CREAT PLAYER и нажми кнопку B. Набери фамилию игрока (C – заглавная буква, B – прописная, A – отмена). После этого необходимо перевести в положение DONE и нажать кнопку B. Появятся технические данные игрока и его изображение. HEAD – выбор цвета волос, наличие или отсутствие усов и бороды, цвет кожи, номер, рост, вес, место обучения, позиция на площадке. SET ATTRIBUTES -технические характеристики. Обязательно постарайся, чтобы они были как можно выше. Выбрав, нажми два раза START. DELETE PLAYER – стереть созданного игрока. EDIT PLAYER – что-то изменить. Если тебе захочется перевести созданных игроков в команду НБА 96, выбери TRADE PLAYER и нажми B. Затем кнопкой A или C, найди FREE AGENTS с голубой звездой. Там и находится созданные твоими стараниями игроки. Выбери нужного и нажми B. Выбрав команду и игрока, вместо которого ты хочешь пристроить своего, нажми B. После этого твой игрок будет включен в состав команды.

NBA Live'97

Свежая и усовершенствованная версия баскетбольного имитатора из известной серии NBA Live, которая доставит тебе истинное наслаждение естественностью графики, звуковых эффектов и широчайшими возможностями по выбору игроков, команд, стратегии и тактики проведения игр, по модификации поведения баскетболистов на площадке. Ты можешь играть два на два, три на три, соревноваться на точность в выполнении трехочковых бросков и многое другое.

Итак, ты в основном меню игры. Самая верхняя строка позволяет сделать выбор режима игры (Mode): Exibition – режим соревнований; Season – игра в сезоне: Play off – игра в последней серии матчей соревнования; 2 on 2 (3 on 3) half cour – игра 2 против 2 (3 против 3) на половине корта: Shoot out contest – соревнования по броскам. Вторая строка – правила. Третья – позволяет выбрать уровень сложности игры (starter, rookie, all star – начинающий, средний и мастер). Продолжительность периода или четверти по терминологии НБА может составлять 3,5,8,12 мин. Следующая строка содержит определение правил и функций, таких как агрессивность в обороне или в нападении, удаление после определенного количества фолов, учет нарушений зоны, пробежек, 3 секунд, времени на атаку. В следующей строке – установка опий музыкального и звукового сопровождения, замедленный показ при броске в корзину, помощи компьютера, выделение игрока и т. д. И последняя строка позволяет осуществить выбор команды по месту в чемпионате по параметрам: занимаемые места (набор очков), подбор под щитом, контролю мяча, защите. Можно команду выбрать и самостоятельно, без учета параметров. Начав игру, ты определяешь силу команды по количеству мячей в каждой строке характеризующей вышеперечисленные показатели команды. При игре 2 на 2 или 3 на 3 игра начинается после выхода за трехочковую зону. В остальных видах соревнований выбираются функции и ограничения по смыслу и, конечно, желанию.

NBA Live'98

Добротный симулятор баскетбола с новыми игроками ассоциации, с музыкальными паузами и заставками.

NBA Showdown

(см. Shjwdown NBA)

Nest Evans

Переход на другой уровень: поставь игру на паузу и нажми ↑, ↓, ←, A, →, B. После этого начни игру.

New Gorizonts

(см. Uncharted Waters)

Newman Haas Indycar Racing

(см. Indycar)

NFL Quarterback Club

"Клуб игроков-защитников американского футбола" – имитатор футбольных баталий между командами Национальной Футбольной Лиги (NFL), в котором предусмотрен ряд оригинальных режимов, таких как игра с гранатами, игра для новичков, режим невидимости, скоростного взрыва и т.д.

Пароли игр и команд:

NFC – AFC:	A, B, A, B, A, B
NFC – AFC:	C, C, B, A, C, A, B, B, C
Jaguars – Panthers:	A, B, C, C, B, A, A, C
Iguana – Acclaim:	↓, A, ↓, ↓, A, ↓
Acclaim – Iguana:	B, C, A, C, A, B, C, C, A
Мощная команда:	B, A, ↓, A, START, START
Все команды:	A, B, C, B, A, C, B, C, A.

Пароли режимов (вводи их на экране, который находится перед экраном Acclaim, после того, как одержишь несколько побед):

Super slippery (суперскольжение):	A, A, A, A, A, A
режим Fumble (новички):	C, A, B, C, A, B
режим No Fumble:	B, A, B, A, B, A
Speed burst (скоростной взрыв):	B, A, C, C, A, START
No play end (бесконечная игра):	B, A, START, START, START, START
Up and over dives:	C, A, START, START, A, B
игра с гранатами:	↓, ↓, START, ↓, ↓, START
Blackout (затемнение):	START, A, ↓, START, A, ↓
Rookie team (команда твердый орешек):	START, A, ↓, A, START, START
режим невидимости:	START, START, B, START, START, B

NFL Sports Talk '93

Имитатор американского футбола, имеющий достаточно большой перечень различных команд (28) и удобные возможности их выбора для участия в играх продолжительного чемпионата (целых 16 недель), в играх серии плэй-офф и за кубок лиги.

Пароли для команды "49ers"(они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 – 4W1DCBBBDD	8 – 4W1L?FBBDD	14 – 4W1S??KBDD
3 – 4W1FFBBBDD	9 – 4W1M?KBBDD	15 – 4W1T??TBDD
4 – 4W1GKBBBDD	10 – 4W1N?TBBDD	16 – 4W1V???BDD
5 – 4W1HTBBBDD	11 – 4W1P??BBDD	плэй-офф – 4W1W???BDD
6 – 4W1J?BBBDD	12 – 4W1Q??BBDD	чемпионат – 4W1X???BDD
7 – 4W1K?BBBDD	13 – 4W1R??BBDD	кубок – 4W1Y???BDD

NHL'92 (NHL Hockey)

Одна из первых в прекрасной серии видеоигр, посвященных хоккейным баталиям с участием знаменитых команд и звездных игроков. Можно играть в режимах одного или двух игроков.

Чтобы сыграть за команду "Chicago Blackhauks" в плэй-офф 1991 года, введи в качестве пароля последовательность букв B.

Пароли лучших финалов:

а) для двух игроков

Kings – Bruins: D444M8HZV86KZZMT
North Stars – Bruins: BLDWLRNF1XCVOPYH
Canucks – Penguins: G5GG16PHX7CFNBLW

б) для одного игрока

Kings – Penguins: H2V6F3Y5Z4ZVHW98
Penguins – Blues: BLHP7M21P76Y29JT
Flames – Bruins: BZDL33G58PG9PTTB

Пароли матчей за кубок Стэнли:

Boston – Vancouver: H5MNCCBX4L4H73Z7
Los Angeles – Buffalo: G757ZSVP2WF8VWO2.

NHL'93

Замена компьютерного игрока: в процессе включения приставки нажми и удерживай A+B до тех пор, пока не появится экран "Stevents – Yzerman". Используя второй контроллер, выбери желаемого компьютерного игрока. Можно менять и вратаря.

NHL'94

Версия хоккейного имитатора, выпущенная в 1994 году, позволяет воспроизвести почти все нюансы реальных игр на ледовой площадке в большом хоккее. Ты можешь выбирать в

качестве соперника любую команду НХЛ, а также свою команду. Имеется возможность производить замены игроков, играть периоды с укороченным временем. И, конечно же, тебе подвластны мощные броски по воротам, классные силовые приемы в борьбе за шайбу, ты можешь на большой скорости искусно выполнять обводку противников. Все, как в настоящем хоккейном матче.

NHL'95

Эта версия до появления NHL '96 по праву считалась лучшей в серии и отличалась от предыдущих новыми возможностями: создания новых игроков, проведения чемпионата по полной программе с участием всех известных реальных звезд, возможностью поработать менеджером одной из команд и многими другими аспектами. Игра выделялась великолепной графикой и анимацией, удобным управлением.

Игра с укороченными периодами: удерживая A +B, нажми START на экране выбора команды. Периоды будут длиться всего 30 секунд каждый.

NHL'96

Это серьезная разработка программистов, содержащая массу достоверной информации. Для того чтобы играть в хоккей на вашем Мега Драйве, совсем необязательно быть фанатом хоккея. Попробуй разобраться в беспорядочном мельтешении фигурок по бело-голубому ледовому полю, и оно не покажется тебе таким уж беспорядочным. Тот же, кто знаком уже с хоккеем, почувствует настоящий вкус игры. В игре участвуют реальные команды НХЛ. Сила каждой команды тщательно просчитана и соответствует рейтингу настоящей команды. Причем в компьютерных командах играют реальные хоккеисты. Речь идет не о формальных именах и фамилиях. Каждый игрок запрограммирован так, что уровень его профессионализма в точности соответствует реальному потенциалу настоящего игрока. Причем учтены физические данные игрока, сила броска, скорость катания, умение вести силовую атаку и пр. То есть у тебя развязаны руки для творчества: проявив тренерскую смекалку, даже самую слабую команду можно привести к вершине хоккейного мастерства, основываясь на приобретаемых игровых навыках. Если в ходе сезона даже слабенькая команда под вашим чутким руководством одержит несколько побед, вырастет мастерство компьютерных игроков: нападающие будут двигаться быстрее и увереннее, вратари – стоять насмерть, спасая команду. Вообще игра выгодно отличается от прежних версий игр NHL. Добавилось много новых движений в действиях игроков и вратарей. Теперь игроки бесстрашно ложатся под шайбу, активно работая руками и ногами при навесных передачах. Вратари действуют более эффективно, вытаскивая шайбу из углов ворот, лихо орудуют клюшкой. Да и в целом игра вратарей стала более надежной. Случайным броском издали шайбу стало забить просто невозможно. В целом счета сыгранных матчей за счет возросшего мастерства вратарей уменьшились. Сблизившись с соперником вплотную, стало невозможным в последнее мгновение из-под его клюшки сделать передачу. Соперник способен практически всегда перехватить шайбу, чего не было в играх прошлых лет.

Прежде чем начать свою игру, желательно ознакомиться с меню, предложенным в игре: PLAY MODE – в этом режиме можешь выбрать регулярные игры, подразумевающие обыкновенные встречи или финальные встречи команд на кубок Стэнли; ROSTERS (запись) – с торговлей и без, где можно меняться игроками разных команд; PERIOD LEGHT (продолжительность периода) – здесь можно установить время периодов матча: 5,10,20 минут; GOALIES – выбор ручного или автоматического управления вратарями; USER RECORDS – записи пользователя при наличии батареек; PENALTIES – ты сможешь установить наличие нарушений или их отсутствие, наказания за нарушения; LINE CHANGES – возможность смены пятерок, в том числе автоматическая; FIGHTING – силовые методы борьбы за шайбу; SCILL LEVEL – уровень мастерства компьютерных игроков. Всего их три: новичок, профессионал, все хоккейные звезды. Конечно же, стоит начать игру с новичком. Правда, и вратари будут, мягко сказать, непрофессиональными. Поэтому, чтобы выиграть, придется научиться обма-

нывать вратарей противника. Старайтесь никогда не бить в лоб, а поражать соперника в угол ворот.

Кроме основного меню существует еще меню в режиме паузы игры: RESUME GAME – продолжить начатую игру; INSTANT REPLAY – повтор; CHANGE GOALIE – замена вратарей или выпуск на лед шестого полевого игрока; EDIT LINE – просмотр пятерок; GAME STATS – статистические данные за все время игры; PLAYER STATS – статистические данные на каждого игрока в отдельности; SCORING SUMMARY – количество голов, кем и на какой минуте они были забиты; TEAM POSTER – расписание команды; PENALTY SUMMARY – кем, на какой минуте были совершены нарушения; TIME OUT – тайм-аут; PERIOD STATS – статистика текущего периода; CHEAT PLAYERS – создание своих игроков; SIGN FREE AGENTS – распределение освободившихся игроков по командам; RELEASE PLAYERS – освободить какого-нибудь игрока.

Не старайтесь проводить атаку в гордом одиночестве. Немаловажно суметь вовремя дать пас, обманув защитников противника и, если повезет, вратаря. Реакция зрителей на происходящее будет зависеть от того, на чьем льду вы играете. Если на своем, при каждом удачном для вас приеме зрители будут ликовать от восторга. Периодически необходимо производить замены пятерок. Во время игры нажимайте и держите кнопку A. На экране телевизора появятся линии энергии трех ваших команд. Если линия находящейся на поле в данный момент пятерки заметно поубавилась, лучше пятерку поменять, иначе игроки вскоре станут совсем вялыми.

Управление:

С шайбой: A – дальний бросок через все поле, B – пас, C – удар по воротам.

Без шайбы: A – блокировка шайбы в падении или не очень жесткая борьба за шайбу, B – смена игрока или нежесткая борьба за шайбу, C – жесткая борьба за шайбу с толчком плечом в грудь.

Смена пятерок игроков: держать A.

NHL'97

Секретные команды: чтобы играть за команду ренегатов или за команду фирмы-разработчика видеоигры, введи на экране установок код A+B+ C+START.

Вращение: чтобы выполнить этот прием нужно нажать ↑+START в то время, когда твой игрок владеет шайбой.

NHL'98

Хоккей с настоящими командами канадской Национальной Хоккейной Лиги.

Чтобы сыграть в игру, удерживайте A + C и выберите REGULAR GAME. Затем выберите свою команду, нажмите START и отпустите A + C. Потом выберите строчку ABORT GAME. Это поможет вам вернуться в главное меню. Из секретных команд используйте следующие:

«EA Sports» и «T-HQ Inc». Нажмите A + B + C + START и держите, пока не появится меню выбора команды. В процессе игры можете вмешиваться в команды «гостей» со второго контроллера. Надпись на форме меняется нажатием клавиши START.

NHLPA Hockey' 93

В этой версии отсутствуют названия и эмблемы известных спортивных клубов, однако предостаточно реальных звезд первой величины: Уэйн Гретцки, Марио Лемье и многие

другие. Одной из особенностей данной игры является неизбежное возникновение яростных драк во время ледовых сражений. Есть даже определенная тактика ведения драк. Например, спокойно дождись, когда соперник подъедет поближе, и бей его, чередуя удары в корпус и голову. Или же откатывайся назад, ожидая, когда соперник размахнется. После его замаха быстро катись к нему и колоти. В ведении же шайбы на льду, в обводке соперников и в поражении ворот используются традиционные приемы.

Nigel Mansell's World Championship Racing

Качественный имитатор автогонок Формулы-I, в названии которого фигурирует имя знаменитого гонщика Найджела Менсела. Игра предоставляет достаточно широкие возможности, чтобы почувствовать себя настоящим участником этих популярнейших соревнований на суперсовременных гоночных автомобилях. Машины могут комплектоваться ручной и автоматической коробкой передач, предусмотрена возможность смены покрышек и регулировки наклона антикрыла. Для гонок ты можешь выбрать одну из 16 трасс с различными погодными условиями и соревноваться на них с одиннадцатью соперниками. А экс-чемпион мира Найджел Менсел посоветует тебе, как лучше проходить повороты, с какой скоростью, расскажет об особенностях разных трасс.

Night Trap

ВВЕДЕНИЕ

Кошмарный сон наяву? Более того! "Mega-CD" решила продемонстрировать свои возможности. "Night Trap" – это пародия на многие популярные фильмы ужасов прошлого и новое слово в видеоиграх. Как члену S.C.A.T. (Sega Control Attack Team), тебе поручено защитить жизни шести молодых особ, находящихся в доме мистера и миссис Мартин, где уже пропали пять молодых девушек. Ты следишь за восемью скрытыми камерами, установленными в семи комнатах дома (и на подъездной аллее), и за ловушками, расставленными в этих комнатах. Ловушки тебе нужны для того, чтобы изловить ужасных существ, называемых Ограми, прежде, чем они доберутся до девушек. Если тебе удастся достаточно долго сохранять целыми и невредимыми всех своих подопечных, ты узнаешь жуткий секрет семейства Мартинов...

СТРАТЕГИЯ

Наибольшее удовольствие от игры "Ночная ловушка" можно получить, просто просматривая комнаты, пока ты не увидишь, что что-то происходит. Тогда ты можешь подслушать разговор. Ты также можешь переключаться с комнаты на комнату, чтобы следить за перемещениями персонажей. Единственная проблема, возникающая с подслушиванием, заключается в том, что таким образом ты никогда игру не закончишь. Чтобы насладиться красочным финалом игры ты должен иметь стопроцентный результат – количество пойманных тобой и количество возможных Огров должно совпадать. Если ты упустишь хотя бы одного Огра, "хорошего" конца не получишь. Чтобы поймать всех 95 Огров, ты должен будешь вести график происшествий, где будут указаны время, комната и количество Огров, пойманных в каждый момент. Если ты упустишь Огра, то услышишь характерный зуммер. Когда он раздастся, быстро просматривай все комнаты, чтобы найти Огра, которого упустил. Затем запомни это время и место, так чтобы поймать его в следующий раз. Есть также несколько ситуаций, в которых ты должен будешь защитить кого-либо из девушек или поймать двух Огров в одной комнате – одного за другим.

Наилучший способ захлопнуть ловушку – это нажать и держать кнопку "B" до тех пор, пока отметка указателя не станет красной. Не нажимай на кнопку слишком рано, в противном случае ты не сможешь включить ловушку. Отпустите кнопку "B", когда счетчик пойманных Огров начнет мерцать, затем нажмите START, чтобы сделать в игре перерыв и взглянуть на поэтажный план здания. Не стесняйся пользоваться им (кстати, это время не учитывается). Удачи!

ГРАФИК СОВЕРШЕННОЙ ИГРЫ (95 ИЗ 95)

Ниже приводится график игры, ведущий к достижению стопроцентного результата и соответственно, к красочному хэппи-энду. Ирония заключается в том, что большинство "пло-

хих" финалов, лучше чем этот "хороший". Некоторые из них заслуживают того, чтобы их посмотреть.

0:00	Холл 1,	поймано 2
0:24	Гостиная,	поймано 2
0:30	Спальня,	поймано 1
0:40	Ванная,	поймано 1, потом еще 1
1:05	Гостиная,	поймано 1
1:20	Кухня,	поймано 1
1:35	Передняя,	поймано 1
2:55	Передняя,	поймано 2
3:10	Холл 1,	поймано 1
3:24	Спальня,	поймано 1
3:30	Гостиная,	поймано 1
3:40	Холл 1,	поймано 2
3:45	Подъездная аллея,	поймано 1
4:00	Холл 2,	поймано 1
4:15	Ванная,	поймано 1
4:35	Спальня,	поймано 1
4:52	Гостиная,	поймано 1, потом еще 1
5:25	Спальня,	поймано 1
5:32	Подъездная аллея,	поймано 1

(быстро двигайся в следующую комнату!)

6:37	Передняя, выслушай новый код (НЕ меняй!)	
5:60	Гостиная,	поймано 1, потом смена кода

(могут оказаться на диске 2)

13:60 – 14:00	Вставь диск 2	
13:50	Гостиная,	

(могут оказаться на диске 1)

14:10	Гостиная, выслушай новый код, затем поменяй его	
14:40	Холл 2,	поймано 2
15:00	Передняя,	поймано 2
16:25	Подъездная аллея,	поймано 1
16:35	Холл 1,	поймано 2
16:40	Гостиная,	поймано 1
16:55	Холл 1,	поймано 1
17:05	Спальня,	поймано 1
17:20	Гостиная,	поймано 1
17:35	Холл 2,	поймано 1
17:46	Гостиная,	поймано 1
17:50	Ванная,	поймано 1

(быстро переключайся на следующую комнату)

17:57	Холл 2,	поймано 2
18:10	Подъездная аллея,	поймано 1, потом еще 1
18:25	Передняя,	поймано 2
18:33	Гостиная,	поймано 1
19:00	Холл 1,	поймано 1

(вторая красная отметка указателя!)

19:16	Гостиная,	поймано 2
19:30	Передняя,	пойман Тони
20:10	Гостиная,	поймано 2
21:15	Спальня,	поймано 2
21:30	Подъездная аллея,	поймано 1
21:40	Кухня,	поймано 1
21:60	Холл 2,	поймано 2

22:10 Спальня, поймано 2
22:20 Холл 1, поймано 2
23:02 Холл 2, поймано 1
23:15 Холл 1, поймано 1
23:30 Гостиная, пойман Джеф
(вторая красная отметка указателя!)
23:50 Подъездная аллея, поймано 1
24:02 Гостиная, поймано 1
24:15 Холл 1, поймано 1
(переключайся быстро на следующую комнату!)
24:25 Спальня, поймана миссис Мартин
24:50 Ванная, пойман мистер Мартин
25:10 Холл 2, пойманы Сара и Келли

(Ловить Келли необязательно. Если ты это сделаешь, она скажет все, что думает о тебе, прежде чем угодить в ловушку. Если нет, она просто скажет несколько слов, пока спускается в холл.)

МУЛЯЖИ

Здесь приводится список муляжей Огров, которые появляются в комнатах и ходят около ловушек, но в них не попадают. Всякий раз, когда будешь увлекаться муляжом, ты будешь упускать Огра в какой-нибудь из комнат.

2:40 Холл 2
8:46 Холл 2
9:35 Холл 2
10:15 Холл 1
10:40 Кухня
15:30 Холл 1 (Ты можешь поймать этого Огра, но лучше этого не делать – это переодетый Чокнутый Эдди. Если ты поймаешь его, то не получишь красочного финала).
17.00 Холл 2
18:10 Холл 1
21:30 Холл 1

ИНТЕРЕСНЫЕ ЭПИЗОДЫ

Единственная проблема, которая у тебя появится, когда ты будешь пытаться поймать всех Огров, состоит в том, что тебе придется пропустить некоторые из классных эпизодов, происходящих в этот самый момент в других комнатах. Ниже – список самых забавных из них.

2:00 Подъездная аллея.
Приезжают девочки. Когда супруги Мартин выходят, Сара представляет их.
6:00 Гостиная.
Вечеринка в разгаре. На переднем плане танцует Миган, размахивая теннисной ракеткой и напевая мелодию "Ночная ловушка".
9:35 Спальня.
Келли болтает с Сарой.
10:00 Ванная.
Миган описывает ужасы экспериментов с косметикой над крысами.
10:30 Холл 2.
Девушкам кажется, что за дверью кто-то есть.
12:10 Ванная.
Лиза раздевается, а Огр-извращенец подглядывает за ней из душа.
14:50 Прихожая.
Чокнутый Эдди поджаривает Огра своим лазерным пистолетом.
15:00 Ванная и Подъездная аллея.
Келли общается с Майком, одним из агентов "SCAT" (см. введение). Продолжай наблюдать за подъездной аллеей, потому что с Майком вскоре будет покончено.
15:15 Кухня.
Одна из девушек обнаруживает, что в красном цвете мороженого виновата вовсе не вишня.
20:15 Подъездная аллея.

Огр убит, и его инспектирует S.C.A.T.

Nightmare Circus

Приключения молодого воина-шамана в пустыне, где находится паранормальный цирк. Когда-то злой колдун Jester сжег здесь свой цирк, предварительно его застраховав, и получил страховку. Актеры и зрители погибли, и вот теперь их соплеменники стремятся отомстить Джестеру. Интересная и популярная игра. Она насчитывает 13 уровней и более 100 маршрутов. В пути тебе встретятся различные омерзительные существа. Но не бойся их, так как ты владеешь сотней боевых приемов и можешь выполнить свыше 150 движений и комбинаций.

Ninja Boy

Выбор этапа: во время заставки нажми кнопки й, й, к, к, А, В, А, В. Затем нажми одновременно А и START. В верхнем левом углу появится индикатор: W1-1. Используя клавиши й или к, выбери стадию и номер миров. Ты также получишь восемьдесят бойцов и девяносто девять чудесных возможностей наносить удары ногой.

No Escape

Динамичный платформенный боевик, насыщенный драками и стрельбой. Среди персонажей есть и аборигены, вооруженные луками и духовыми ружьями, и жители подземелья, использующие лаву и тепловое оружие, и воины с электрическим оружием.

Nobunaga's Ambition

Приключенческая игра, действие которой развертывается в средневековой Японии: враждующие между собой провинциальные царьки, вездесущие шпионы-ниндзя, народные восстания. Можно играть одному или с друзьями, выбрав один из четырех возможных сценариев игры.

Normy's Beach Babe-o-Rama

Скучный стандартный платформер с посредственной графикой и возможностями.

Olympic Gold: Barselona' 96

Игра – имитатор спортивных соревнований. Олимпийские игры в Барселоне, где представлены: бег, бег с препятствиями, прыжки в воду, прыжки с шестом, плавание, метание ядра, стрельба из лука и многое другое. Во всех видах спорта пользуются быстрым попеременным нажатием кнопок А и В, а затем С. Предусмотрен режим соревнований и тренировочный режим.

Onslaught

Игра с элементами боевика и ролевых игр.

Начать игру с уже завоёванными территориями: выйдите на экран "Password" и введите нули на все позиции.

Ooze (The)

Компания решила уничтожить доктора Джекса, узнавшего о её угрозе человечеству смертоносным вирусом. Но, по ошибке, превратила его в мыслящую массу токсичных отходов,

которой вам и предстоит управлять, чтобы спасти человечество. Есть пять этапов борьбы. Нужно собрать по десять спиралей ДНК на каждом этапе, здесь – радиоактивные отходы, ядовитые реки, всякая нечисть. На каждом этапе – встреча с несколькими "боссами". Потренируйтесь в управлении своим героем на начальной стадии, особенно атакуя из-за угла и сквозь проёмы. Действенна атака токсином. Проверяйте пространство за углом ударами. Чтобы напасть сразу на двух врагов, плюньте в одном направлении и наносите удар в другом. Играя в бонусовском уровне, сохраняйте вашего Ooze как можно меньше и будете передвигаться с большей скоростью. Главное – голова, удар в неё смертелен. Собирайте специальную жидкость – яд Ooze. На короткий период это делает Ooze опасным. Любая живность, попадая на яд, поглощается Ooze. Проверяйте области за углами, нанося удары. Если Ooze издаёт звук – что-то не так.

Operation Europe

Введение

Операция Европа: Путь к победе, 1939-1945 – это историческая военная игра использующая сценарии европейских и североафриканских битв второй мировой войны. Игра позволяет одному или двум игрокам выступать в качестве командующих войск держав Оси или Союзников. Игра уделяет основное внимание военным действиям, а дипломатию оставляет на долю политиканов.

Шесть сценариев охватывают все шесть лет войны. Каждый из них представляет какую-то большую операцию, проводившуюся в ходе войны. Подробное рассмотрение шести великих сражений – Вторжения во Францию, Битвы в Северной Африке, Великое танковое сражение под Курском, Высадка в Нормандии, Битва за Котел, а также Битва за Берлин включает в себя весьма достоверное моделирование оперативно-тактической обстановки основанное на замечательных источниках. Сотни исторических персонажей, соблюдение исторической правды, внимание к столь мелким деталям, как вооружение отдельных полков, все это добавляет очень приятный реализм в эту интенсивную тактико-стратегическую игру,

Танки, бронетранспортеры, миноукладчики – все это в вашем распоряжении для проведения наземных операций. Для поддержки ваших рейдов с воздуха вы получаете бомбардировщики, которые не оставят и камня на камне от вражеских укреплений; если на каком-то участке враг вас теснит, то вы можете перебросить подкрепления – десантные батальоны, а также подвозить боеприпасы и продовольствие при помощи транспортных самолетов. Ваше дело командовать в этой войне и побеждать. Можете следовать указаниям столь опытных военных, как Жуков, Погон или Роммель, а можете выработать свою собственную тактику.

Выбор за вами! Создайте свой собственный путь к Победе.

Описание контроллера игры и стандартных операций

На контроллере имеются три кнопки для специальных действий: A, B, C, кнопка Старт и кнопка направлений, являющаяся аналогом управления курсором на ПК-клавиатурах.

Кнопка направлений: она используется для передвижения указателя по карте, выбора команд на дисплее опций, на поле боя и на стратегическом дисплее, для выбора ответа на вопросы, прокручивания сценария и т. д.

Кнопка A: используется для просмотра информации об офицерах на экране опций, для определения положения курсора на стратегическом и тактическом дисплеях, а также для просмотра характеристик территорий, отрядов и городов на стратегическом уровне. Так как на тактическом уровне игра доходит до ячейки размером с батальон, то на поле боя используется именно такое деление. Кроме того, при помощи этой кнопки производится ввод новых команд на экране боя.

Кнопка B: она отвечает за отмену команд на всех дисплеях, кроме того, на стратегическом дисплее она используется для отдыха подразделений.

Кнопка C: устанавливает уровень офицеров на экране установок, выдает обзор всей карты сценария на стратегическом дисплее, выбирает батальон на тактическом уровне. Также используется для установки команд.

Кнопка Start: на стратегическом экране показывает дополнительные команды, включает анимацию битв.

Указатель (курсор): Нажмите кнопку А, и вам будет показано его положение и тип рельефа, вместе с координатами.

Информация уровня Полк / Батальон / Город: Краткая информация; для более развернутой сноски нажмите кнопку А.

Карта сценария Для того, чтобы просмотреть полную карту сценария нажмите кнопку С, в тот момент, когда курсор находится на карте.

Стратегия

В игре Operation Europe: Path To Victory, 1939 – 1945 вы играете роль командующего армией, Под вашим управлением находятся четыре дивизии. Ваша цель – захватить как можно большую территорию противника, в то же время успешно защищая собственные города.

Стратегический экран

В качестве командующего армией вы можете отдавать приказы всей своей армии. Вы можете заказывать дополнительные поставки оружия, требовать преобразования сразу нескольких полков или даже отправлять подразделения спецназа (Special Forces). Под тактическим командованием (Tact) вы можете отдавать приказы атаковать, обороняться и двигаться каждой дивизии. Вы можете отдавать сколько угодно приказов. Только после того, как вы завершите отдачу приказов, все батальоны и полки начнут их выполнение.

Дисплей боя

Когда вы обнаруживаете полк врага, приготовьтесь к возможному столкновению. Когда ваш полк находится рядом с вражеским, битва практически неминуема. Сразу после начала битвы вам будет показан дисплей боя. Расставьте ваши полки, а потом давайте своим войскам соответствующие команды. Если вы решите не вести непосредственного управления тактическим боем, то вам будут показаны его результаты. Во время боя вы можете отдавать приказы отдельным батальонам или целому полку. Если вы решите передать командование командиру дивизии или захотите ограничиться игрой лишь на стратегическом уровне, то вы не будете принимать непосредственного участия в бою.

Начало новой игры

Когда будете играть в Operation Europe в первый раз, следуйте стандартному списку стратегий перечисленных ниже. Все они основаны на большом опыте игры и подкреплены здравым смыслом. Для новичков эта информация представляет большую ценность потому, что они смогут успешно вести бой и придумывать свои собственные стратегии в ходе операции, живя жизнью своей армии; вам не придется придумывать тонкие ходы на листе бумаги, постоянно проигрывая сражение за сражением.

Выбор сценария

Для начала возьмите сценарий Высадка в Нормандии (Storming of Normandy), игру для одного игрока, и командуйте войсками союзников.

Выбор офицеров

Установите уровень способностей каждого офицера и выберите семь офицеров для высших командирских должностей. Нажмите кнопку А, чтобы получить доклад о каждом из них.

Методы ведения боя

С врагом надо бороться, имея численное преимущество, причем желательно вводить в конфликт наибольшее количество полков. С другой стороны, если вы видите, что шансов на победу у вас нет, вам надо как можно быстрее отводить свои войска.

Стратегия боя

Постарайтесь расположить вашу тяжелую артиллерию подальше от места самой горячей схватки, так чтобы им ничто не угрожало, а гаубицы могли бы использовать свои дально-

бойные возможности. Разумеется, вы можете очень эффективно использовать ваши сильные боевые отряды против слабых отрядов противника, который легко будет разбит вашими ветеранами. Не забывайте держать подальше от поля боя ваши инженерные и транспортные отряды.

Захват городов

Защищающиеся отряды в городах становятся значительно более мощными – чего стоит одна битва за Берлин или страшное танковое побоище в Грозном – даже когда вам кажется, что у наступающих достаточно сил, чтобы уничтожить обороняющегося противника, он может подвести резервы и очень сильно вас огорчить. Так что из-за того, что нельзя отрубить одним ударом головы всем врагам, вам придется предпринимать многочисленные попытки штурма городов.

Атака на город неминуемо разрушает часть его укреплений, так что в дальнейшем обороняющиеся отряды не получают того преимущества, что было у них перед нападающими в самом начале сценария, когда все города были вполне целы. Города играют значительную роль в организации тылов и снабжения. Их можно использовать как централизованные склады воинского имущества. Расширение контроля над городами приводит к тому, что ваши способности снабжать ваши полки всем необходимым серьезно возрастают. Для того чтобы выиграть сценарий, необходимо захватывать города. Расширение зоны влияния также играет большую роль. В Высадке в Нормандии, в вашем первом сценарии, вам необходимо захватить Кайен, Байи или Сент-Ло.

Защита городов

Не распределяйте своих солдат по слишком длинным рубежам обороны. Используйте информацию спецназа для того, чтобы определять, какие ваши города собирается атаковать противник. Вам надо выбрать пункт меню OrgzCity для того, чтобы доставить все необходимое в город, подвергшийся нападению. Вам также стоит отправить в город боевые полки для того, чтобы помочь гарнизону в борьбе, и для того, чтобы заминировать подступы к городу.

МЕНЮ ОПЦИЙ

Это командное меню позволяет вам изменять начальные установки игры. Выберите эти установки, нажав кнопку Старт на экране Военной Стратегии.

Война

Это предназначено для того, чтобы включать и выключать дисплей боя. Стартовая установка (Choice) позволяет вам работать с дисплеем боя наиболее эффективно и регулировать частоту просмотра битв.

Смотреть – вы будете смотреть все битвы в игре.

Нет просмотра – вы не будете смотреть на ход битвы. Есть опция просмотреть результаты после боя – обычно после того, как посторонние увидят ваше лицо и услышат пару фраз, которые изменят все ваше мировоззрение.

Выбор – возможность отключать и продолжать просмотр боя до того момента, пока вам это не покажется разумным.

GFX (анимационная графика) – вы можете включать и выключать ее по собственному желанию.

Save – вы занимаете со своим скарбом одно из двух погребальных лож, именуемых сохранным упокоищем незабвенных душ.

Quit – конец вашей игре, пора выходить.

ADVC – совет – дело дорогостоящее, а вы будете получать бесплатные рекомендации от руководителя всех вооруженных сил вторжения – впрочем, если вы очень самостоятельны, можете отключить эти сообщения за ненадобностью.

Music – вы можете включать и отключать музыку в игре.

Load – загрузка одной из ваших сохраненных игр. Загруженная игра займет место той игры, в которую вы играли в данный момент. Как вы, разумеется, понимаете, если вы сохраняете игру в тот слот, который уже был занят вашей прежней игрой, то вы автоматически стираете последнюю.

Демонстрационный клип

Если вы захотите узнать, как же все-таки разворачивается действие в этой игре, то вы можете выбрать пункт Demo Playing во время разбирательства со въездными документами.

Условия победы в сценарии

Всего в игре шесть сценариев, каждый из которых содержит специальную битву, вызывавшую в свое время бурное волнение. Все происходит в Европе довольно немотивированно, бурно – а в Северной Африке и того агрессивнее. В каждом сценарии для того, чтобы добиться победы, необходимо выполнить условия выигрыша данной карты, то есть в соответствии с законом и вашей совестью надо захватывать чужие города и оборонять свои. Разумеется, полное уничтожение боевых отрядов означает, что противник пал. Так что радуйтесь, дело не за горами.

Дисплей военной стратегии

Каждая дивизия может получать свои собственные задачи и цели в соответствии с приказами о передвижении, подвозе продовольствия и боезапасов, а также ведении боевых действий. Полки продолжают выполнение приказов, отданных дивизии на оперативно-тактическом уровне.

Время

Время на экране военной стратегии дискретно, разделено на интервалы в один час – то есть именно с такой скоростью на нем появляются изменения. Для командира армии (игрока) за один ход проходит один час. С 22:00 до 05:00 – ночное время, так что солдаты спят. Если от них требуется действовать, то у них это хуже получается, а уровень боевого духа падает.

Погода

В игре имеется шесть различных типов погоды: Ясно, Облачно, Дождь, Ветер, Снег и Туман. Когда погода вас не устраивает (то есть не Ясно), скорость передвижения батальонов падает, ваша способность распознавать противника ухудшается, а воздушные операции либо приходится откладывать до лучших времен, либо проводить с большими потерями.

Карта ближнего обзора и Карта сценария

Как правило, у вас перед глазами находится маломасштабная карта ближнего обзора, но, нажав последовательно кнопки A и C, вы можете получить на экране и карту всего сценария. На экране она вся тоже не помещается, но вы можете прокручивать ее для того, чтобы получить представление о ситуации в целом. Нажатие кнопки B вернет вас на карту ближнего боя.

Курсор (указатель карты)

Этот курсор появляется после нажатия кнопки A. Когда вы устанавливаете его на какой-то участок рельефа, вам показывают координаты и позицию, на которой вы находитесь, также вы получаете информацию о характере местности. Если вы хотите получить дополнительную информацию о городах и батальонах, там находящихся, еще раз нажмите кнопку A.

ВЫПОЛНЕНИЕ КОМАНД

Военная стратегия

Давайте отдадим несколько оперативных приказов целой армии. Выберите пункт меню Tact – тогда вы сможете спуститься на более низкий уровень армейской иерархии и отдать приказы каждой дивизии. В принципе можно спуститься еще ниже, заняться выдачей отдельных приказов самым мелким стратегическим частям – полкам. Иногда это бывает очень полезно. На стратегическом экране с батальонами работать нельзя.

Передача командования командирам дивизий

Может быть, вам захочется отдать инициативу на одном из участков фронта своему комдиву, а уж с другими дивизиями поработать самому. Заняться тщательной выработкой стратегии будущих наступлений и победных рейдов в тыл противника.

Выберите пункт Delg, а затем ту дивизию, которую вы хотите временно предоставить самой себе. Дивизия, которая будет действовать самостоятельно, теперь будет отмечена значком DI слева. Если вы выделите дивизию, которая была до этого предоставлена самой себе, то управление снова перейдет к вам, командующему армией. Выберите Set после того, как отдадите командование тем дивизионным командирам, которые, по-вашему, заслуживают доверия. Затем выберите те дивизии, которыми вы хотите командовать лично, и отдайте каждому дивизионному командиру одно-два приказания, которые ему придется выполнить.

КОМАНДЫ ДЛЯ ПОЛКОВ

Команды в боевой обстановке

Движение (Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой.

Атака (Attack): Атаковать вражеский полк. Если вам не удастся обнаружить полк врага или же ваш отряд будет уничтожен, то действие этого приказа прекращается.

Подвоз (Sply): Помощь провиантом и боеприпасами другому полку. Когда ваш полк находится в городе, вы можете сами решить, откуда брать продовольствие, из полковых резервов или из городских запасов.

Оккупация (Ocpy): Вторгнуться и захватить чужой город.

Оборона (Dfnd): Оборона одного из ваших городов от атак противника.

Саботаж (Sbtg): Всего-навсего взрыв моста.

Следование (Prsu): Выделите дружественный вам полк и тогда данный полк окажет ему поддержку и будет следовать за ним в ходе выполнения задания.

Отдых (Rest): Выберите местечко, где будут отдыхать солдаты. Учтите, что после того, как они отдохнут, у них сильно улучшится настроение.

Команды северному-инженерному отряду

Движение (Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой. При этом боем тут уместно назвать обезвреживание мин и заграждений.

Минирование (Mine): Либо закладка, либо уничтожение мин. Вы можете укладывать мины там, где локатор показывает их отсутствие, можете также убрать мины, которые вам мешают. Сухопутные мины нельзя устанавливать в реках, на мостах или в городах.

Построить мост (Brdg): Построить в данной точке мост через реку.

Саботаж (Sbtg): Всего-навсего взрыв моста.

Следование (Prsu): Выделите дружественный вам полк и тогда данный полк окажет ему поддержку и будет следовать за ним в ходе выполнения задания.

Отдых (Rest): Выберите местечко, где будут отдыхать солдаты. Учтите, что после того, как они отдохнут, у них сильно улучшится настроение.

Команды вспомогательному тыловому отряду

Движение(Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой.

Подвоз (Sply): Помощь провиантом и боеприпасами другому полку. Когда ваш полк находится в городе, вы можете сами решить, откуда брать продовольствие, из полковых резервов или из городских запасов.

Ремонт (Fix): Вы можете починить любое оружие и технику, поврежденные в битве. Когда количество неисправного оружия уменьшится, мощь ваших солдат естественным образом возрастет. Когда полк находится в городе, вам надо выбирать – либо вы будете чинить оружие полка, либо то, что принадлежит гарнизону города.

Следование (Prsu): Выделите дружественный вам полк и тогда данный полк окажет ему поддержку и будет следовать за ним в ходе выполнения задания.

Отдых (Rest): Выберите местечко, где будут отдыхать солдаты. Учтите, что после того, как они отдохнут, у них сильно улучшится настроение.

Отдача приказов

Если вы выберите новую команду, пока полк еще не закончил выполнение предыдущего задания, отменит его выполнение и заменит новой командой. После того, как полк выполня-

ет возложенную на него задачу, он автоматически располагается на отдых до получения следующего приказа.

Информация

Информация (Info): Нажав эту кнопку, вы получаете доступ к довольно большому количеству самой разной информации, которая остается неизменной по ходу боя, так что у вас, так сказать, имеется склад вечных истин.

Офицеры (GNRL): Выдает вам досье на всех офицеров, воюющих на вашей стороне и на стороне противника.

Оружие (Arms): Информация о вооружении обеих сторон. Из summary вы можете выбрать какое-то определенное оружие и прочитать о нем более подробную статью. Также имеются изображения всех видов боевой техники, участвовавшей в войне.

Победа (Vict): Необходимые условия для победы в данном сценарии. Как правило, очень краткая, леденящая душу информация.

Отряды

Дружественные: просмотр информации об одном из ваших полков или батальонов.

Вражеские: просмотр информации о вражеском отряде.

Город

Дружественный: тогда вот вам о нем вся информация.

Вражеский: не получите ничего, кроме туристского буклета.

Из этого summary по городу, вы можете отметить город маркером DF и получить информацию о частях, которые его защищают.

Информация о полках и городах противника: Вы можете получить информацию о вражеском городе или полку, только если одному из ваших спецназовских отрядов удастся успешно проникнуть в его расположение или черту. В ходе подготовки к наступлению вы можете посылать разведчиков с инструкцией SpFc-Info. Чтобы просмотреть эту информацию, воспользуйтесь командой Info-Unit, для того чтобы получить данные по боевым частям, и Info-City для того, чтобы стать специалистом по жизни в городах врага.

Запросы (Ask)

Чтобы ваша армия постоянно пребывала в состоянии полной боевой готовности, вы можете посылать запросы и требования, в которых нужно просить подкрепления, новую технику, а также всякие разности, необходимые для цивилизованного человека. Время ожидания отсчитывается с того момента, как принят ваш заказ, а завершается тогда, когда вы получаете требуемые материалы или войска.

Подвоз: Вы можете заказать подвоз материалов. После того как ваше требование будет одобрено и принято к сведению, необходимые материалы будут отправлены в один из ближайших к вам городов. Вы сами выбираете город, в который надо перевезти заказ. Учтите, что если под вашим контролем нет городов, то заказ вы сделать не сможете.

Оружие: Вы можете заказать новое оружие. Оно будет послано в то место, которое вы выберите, то есть в один из городов, в котором есть ваши войска. При оформлении заказа необходимо выбрать город, в который этот заказ надо отправить, а потом тип оружия, которое вам требуется. Для того чтобы вооружить ваших солдат полученным оружием, отведите полк в город, куда поступил заказ, и выберите пункт Orgz-Unit. Как и следовало ожидать, если у вас нет городов под контролем, то и оружие вы получить не сумеете.

Замечание: Если город, в который вы направили свой заказ, будет окружен войсками противника, а пути сообщения будут блокированы, то выполнение заказа будет отложено до лучших времен.

Подкрепления (Xmen)

Вы можете заказать дополнительный полк для прохождения воинской службы. Как только ваше требование будет подтверждено, новый полк появится на карте ближнего обзора. В зависимости от внешних обстоятельств, некоторое время уйдет на то, чтобы новое соединение смогло бы сотрудничать с другим полком. Учтите, что когда вы будете заказывать новый полк, вам необходимо будет выбрать для него номер, а также виды вооружения и техники.

Замечание: В армии не должно быть более 123 батальонов. После того как этот максимум будет достигнут, вы не сможете вызывать подкрепления или сбрасывать парашютистов.

Операции Спецназа (SpFc)

Команды, используемые для инструкции отряда специального назначения (шпионаж и разведка), для того, чтобы организовать инфильтрацию во вражеский город или военный лагерь.

Рейд (Raid): Организация и выполнение секретного рейда в расположение частей противника. Если вам это удается, то сила врага изрядно уменьшится. Это касается и регулярных частей (полков) и гарнизонов, защищающих города.

Саботаж (Sbtg): Вы можете проводить саботажные операции против городов противника. Если вы достигнете успеха, до город станет менее боеспособным и количество запасов в нем уменьшится.

Обрыв (Cut): Вы можете перерезать коммуникационные линии вражеских городов или полков для того, чтобы помешать врагу координировать свои действия и вести последовательные боевые операции. Разорванные коммуникации восстанавливаются довольно долго, впрочем, находящиеся поблизости полки и города могут мгновенно восстановить связь.

Эффекты от разрыва коммуникаций:

1. Приказы командира дивизии полкам: приказы не будут получены. Только те команды, что были отданы до разрыва связи, будут выполняться.

2. Приказы командира армии полкам: в дополнение к первому условию, также не будет отображаться график полка.

3. Командование полком: полки, которыми вы командовали, теперь становятся для вас невидимыми, приказы вы им отдавать не сможете. Те приказы, что были отданы до разрыва связи, будут выполняться.

Уничтожение (Elim): Уничтожение командира полка, против которого проводится диверсия. В принципе, задачей спецназа является ликвидировать старшего офицера, находящегося в штабе полка, так что у вас есть шанс застать там командира дивизии, а то и всей армии. После того как гибнет командир полка, его боеспособность сильно падает, чего вы собственно и добивались (а так ничего лично против старших офицеров не имею – сам такой же старый служака). Так что постарайтесь целиться в полки, любимые начальством, авось убьете кого-нибудь полезного, а может и самых больших боссов тоже заденете. А плохие трогать не стоит – убьете бездарного командира, а его подчиненные станут сражаться лучше.

Совет: Собирайте информацию о вражеских городах и полках. Если ваши спецназовцы смогут проникнуть в расположение войск врага и пошпионить там как следует, то вы сможете просмотреть данные по вражескому городу или полку при помощи команды In1o на дисплее военной стратегии.

Подсказка: Вероятность успеха операции коммандос выглядит следующим образом – Info→Cut→Sabotage→Raid→Eliminate. Так что лучше собирайте себе информацию потихонечку, целее будете. В конце концов за шпионаж вешают – поди потом доказывай, что ты советский разведчик. Кроме того, когда будете выбирать, какую операцию провести, помните, что удача удачей, но нельзя забывать и о научном планировании – статистика показывает, что чем лучше у вас работает офицер – начальник отдела операций, тем успешнее работает и весь отдел.

Перенос позиций

Армия (AHQ): Для того чтобы перенести штаб армии и ее командира на другое место, из одного батальонного лагеря в другой.

Дивизия (DHQ): Для того чтобы перенести дивизионный штаб из одного полка в другой.

Подсказка: Если батальон или полк, который приютил у себя дивизионное командование или самого командарма, подвергается угрозе нападения, из-за того, что вокруг шляются всякие проходимцы, вам следует перенести свой штаб подальше от опасности на следующем же командном ходу. Перенос при этом требует некоторого времени, так что несколько минут вы не сможете отдавать приказы. Так что зря не пугайтесь и не бегайте попусту.

Персонал (Ofcr): Можете назначить безработных генералов на должности от командира до начальника штаба дивизии. Выберите офицера, достойного выполнять эти столь достойные обязанности. Предыдущий офицер, занимавший этот пост, будет освобожден от своих обязанностей. Если у вас есть проблемы с военной операцией или же офицер ранен, то вы можете отдохнуть перед тем, как производить перевод личного состава. Это делается при помощи команды Фай.

Организация (Orgz)

Организуйте батальоны в каждом полку. Эту команду можно производить только в полках одного и того же типа, стоящих рядом, или же между полком и прилегающим городом, если же в городе, кроме его гарнизона, есть еще и полк, то вам придется решать, кого же организовать, полк или гарнизон. В любом случае придется помучить своих солдат.

Методы организации:

1. На военно-стратегическом дисплее на карте нажмите кнопку С, указав на ту точку, на тот полк, который вас действительно интересует. Затем нажмите тот полк или город, с которым вы решили производить совместную организацию.
2. В результате вам будут показаны полные данные о численности солдат во всех батальонах выделенных полков. Выберите тип батальона, который вас интересует, и затем выберите полк, к которому вы его хотите приписать.
3. Введите число солдат, которых вы обрадуете изменением статуса.
4. Когда разберетесь со всеми аспектами боя, нажмите кнопку В для того, чтобы на деле не пришлось мучаться с организационными вопросами, а все тонкости поставок и замены выбывшего из строя оружия лучше обсуждайте потом, во внеурочное время.
5. Щелкните по новому командному посту, который строится для вашего реорганизованного отряда.

Замечание: Максимальное число солдат в пехотном батальоне – 999 и просто 99 для других батальонов. У обороняющихся, как правило, тоже имеются некоторые пределы численности, но вы же знаете, что иногда лучше снять солдат и перекинуть с одного рубежа на другой, как бы ни было потом, а резерв вам не помешает, так всегда получается.

Подсказка: Чините поврежденное оружие в полку перед тем, как начинать строевую подготовку, реорганизацию и т. д. Если вы, конечно, надеетесь с ними справиться (в смысле с жизненными принципами и свиными отбивными), вам стоит быть поаккуратнее.

Город (City)

Организуйте подвоз таких стратегических материалов, как боеприпасы, топливо и продовольствие, в ваши города. Выберите город, а потом объем всех поставок, то есть то количество этих стратегических ресурсов, которое вам кажется разумным хранить в данном городе. Дивизионные командиры спустят тот приказ в полки, где он и будет выполняться. Если поставки того вида стратегических ресурсов, которые вы хотели хранить в определенном городе, падают, то вы можете их развить при помощи транспортных отрядов. Аналогично, когда запасы в городе превышают указанное вами количество, то вы можете перераспределить эти ресурсы между полками, базирующимися поблизости.

ВВС (Air)

Бомбы: Вы можете бомбить вражеские города и полки с планеров-бомбардировщиков. Бомбовый налет производится в течение часа после отдачи такого приказа. Выберите себе цель – город или полк, а потом установите количество самолетов, которое вы хотите отправить на операцию. Эффект бомбардировки зависит от того, чья сторона имела превосходство в небе.

Вражеские самолеты и огонь зенитной артиллерии также играют значительную роль в успехе или неудаче вашей операции. В случае плохой погоды бомбовый налет может быть отложен или отменен – тогда придется отдавать новые приказы аналогичного содержания.

Парашютисты (Para)

Парашютистов можно выбрасывать над вражеской территорией, где они и творят всяческие беспорядки. Использование парашютистов добавляет еще один полк в вашу армию.

Операция десанта выполняется на следующий день после того, как вы отдадите приказ о ее проведении. Вы сами определяете время ее проведения. Парашютный десант откладывается, если стоит плохая погода. Если такая погода не улучшается за весь день, то десант автоматически отменяется. Парашютисты могут высаживаться на территорию, прилегающую к областям, контролируемым вашими войсками. В тех случаях, когда на том месте, куда вы собираетесь высаживать десант, есть мины или находится вражеский полк, вы все равно можете это сделать, только у вас будут неизбежные потери личного состава.

Вызов парашютистов

1. Выберите дивизию и назовите ее гордым именем Воздушно-Десантная.
2. Выберите десантный полк.
3. Выберите число парашютистов в каждом десантном батальоне из имеющихся в вашем распоряжении солдат.
4. Выберите батальон парашютистов, в котором будет находиться командование полка.
5. Определите цель для вашего десанта. Вы можете высаживаться на пяти типах рельефа: на дорогах, равнинах, в холмах, в пустыне и на пустошах.
6. Вам будет показано число транспортных самолетов, необходимых для проведения операции, после этого можно приступать к подготовке операции.

Десант (Crgo)

Вы можете перевозить военные грузы при помощи транспортных самолетов. Заброс выполняется военными грузовыми самолетами на следующий же день. Вы устанавливаете время начала операции. В качестве точки сброса выберите один из ваших городов или полков, чтобы добро не пропало зря. В тех случаях, когда планируемый груз оказывается слишком большим и в городе или полку его хранить негде, то излишек уничтожается. Плохая погода заставляет откладывать любые грузоперевозки до тех пор, пока погода не улучшится. Если на вашу беду плохая погода продержится дольше, чем несколько часов, то транспортная операция отменяется.

Заброс грузовых десантов:

1. Выберите то топливо, боеприпасы, а также продовольствие, которое вы хотите отправить на фронт.
2. Выберите место сброса этих грузов. Допустимо сбрасывать грузы в дружественные города, на дороги, равнины или холмы.
3. Назначьте проведение операции на следующий день.
4. Вам покажут число требуемых транспортных самолетов, а после этого начнутся приготовления к операции.

Отдых

Отдых от издания приказов. Вы можете сами определить, какое время вам необходимо для отдыха, если учесть, что оно разбито на интервалы по одному часу, максимум – 24 часа в сутки здорового сна.

Рельеф на военно-стратегическом дисплее.

Замечания

Ваш город может организовать снабжение для любого вашего полка. Вражеский город – ваша цель.

Мосты можно уничтожать при помощи боевых и саперных отрядов.

Только пехотные отряды могут передвигаться по такому рельефу. Инженерно-саперные отряды могут строить там мосты для всех остальных людей.

Необнаруженные сухопутные мины не отображаются на экране, а как известно, если на такую штуку наступить, то будет бо-бо. Саперы неплохо умеют искать мины – вражеские, разумеется, со своими вы и так знакомы.

Учтите, что из-за снега в зимние месяцы знаки рельефа выглядят немного по-другому. Это становится особенно очевидным при игре Битва за Котел.

ГОРОДА И ПОСТАВКИ

Роль городов

Город имеет значение связанное, не только со штурмами и обороной, но также и с поставками различных материалов. Когда военный отряд и защитники города – гарнизон – вместе находятся в его пределах, то приказы командира армии влияют на его участие в битве.

Хранение материалов в городе

Многие стратегические ресурсы могут храниться в городе. При помощи команды Ask, вы можете заказывать требуемые материалы, и их будут привозить в город. Запасенные материалы будут распределены между городами при помощи команды Orgz-City.

Защита гарнизона

Гарнизон, как правило, прилагает некоторые усилия к тому, чтобы защитить свой город. Он более того, всегда предпринимает попытки обороняться, когда город кто-нибудь атакует. Если вражескому полку все же удается сломить сопротивление гарнизона и ворваться в город, а самих защитников уничтожить, то город считается захваченным атаковавшим полком. Впрочем, не всегда все защитники оказываются уничтоженными, иногда приходится несколько раз брать приступом уже казалось бы не сопротивляющийся город. Солдат из гарнизона можно перевести в саму армию. Для этого нажмите кнопку Orgz-Unit и выделите прилегающий к городу батальон, в который вольются солдаты гарнизона.

Уровень выживаемости варвара

Каждый город имеет свои индивидуальные шансы выдерживать атаки противника. Когда вас атакуют, то на экране отображается уровень выживаемости/выносливости. Высокий уровень показывает, что в городе сосредоточен большой оборонительный потенциал, то есть количество регулярных частей велико, гарнизон полон оптимизма, а с провиантом все обстоит как нельзя лучше. При этом каждая атака врага понижает уровень выносливости. В те славные моменты, когда город не подвергается нападению, он может повысить свой уровень выносливости. Если вы хотите узнать о состоянии уровня выживаемости ваших городов в те моменты, когда они не подвергаются нападению, вы можете использовать команду Info-City. Кроме текущего уровня, вам также будет показан максимально возможный уровень выносливости, чтобы вы знали, к чему надо стремиться.

Активность поставок

Поставки – это те административные обязанности, которыми ни в коем случае нельзя пренебрегать. Так, например, вы можете блистать на поле боя и выигрывать битву за битвой, но неминуемо попадете в беду, если запустите ситуацию с финансами и материалами. Вам всегда стоит пытаться обеспечить себе прямой доступ к дорогам.

Типы поставок

Топливо, боеприпасы и продовольствие составляют три типа поставок. Топливо используется для заправки автомобилей. В случае его нехватки автомобили теряют подвижность и падает боевой дух личного состава.

Боеприпасы используются для ведения огня в ходе боя. В случае их нехватки ведение боя невозможно и наблюдается сильное падение боевого духа.

Продовольствие используется для питания личного состава. В случае его нехватки сильно ухудшается боевой дух.

Методы снабжения

Вы можете организовывать поставки различных ресурсов из города, полка или с военного склада. Транспортные отряды и грузовые самолеты используются для перевозки материалов. Как правило, когда поставки совершаются после запроса через команду Авй, доставка осуществляется при помощи грузовых транспортов.

Поставки из городов

Перейдите к одному из ваших городов, чтобы получить оттуда требующиеся вам материалы. Так как иногда движение требует от вас длительного времени, важно совершать разумные объемы поставок, а не перебрасывать требуемое количество материалов в десять приемов.

Поставки при помощи транспортных отрядов

Используя ваши транспортные отряды, вы сможете переправлять грузы из ваших городов прямо на позиции вашей регулярной армии. При этом ваш конвой может быть атакован в пути, так что сохраняется возможность того, что к месту назначения прибудет значительно меньше солдат и боеприпасов, нежели было отправлено. В самом начале сценария транспортные отряды уже готовы к отправке.

Воздушный грузовой транспорт

Если вы захотите использовать грузовые транспорты для переброски стратегических материалов, то они будут сброшены к месту назначения. Такой вариант очень часто используется для того, чтобы переправить груз в район, куда еще не проложены обычные дороги или для поставок окруженным частям – как в Битве за Котел. В таком варианте вы получаете довольно быструю доставку, но зато количество перевозимых материалов в этом случае ограничено. Кроме того, как вы понимаете, для летчиков немаловажную роль играет погода – в дождь они никуда не полетят.

Маршруты поставок

Способность каждой армии перевозить материалы определяется на старте каждой игры. Так, например, в четвертом сценарии Высадка в Нормандии, Союзники получали припасы морем. Вы, в принципе, можете поставлять материалы из городов в армию и обратно, но на карте такие маршруты отмечаться не будут.

Блокада путей снабжения

Если один из ваших городов, не дай бог ему попасть в такую ситуацию, окажется окруженным противником со всех сторон, то получится, что враг имеет контроль над всеми маршрутами снабжения – то есть врагу теперь достается все добро, которое вы отправляете в части, в том числе новейшее оружие, самая вкусная еда и прочие радости жизни, без которой последняя не может быть полной.

Единственный для вас шанс помочь городу извне, это в ходе тактического наступления или же организовав воздушный мост по поставкам горючего и пищи. Можно также сбросить парашютистов, которые там как следует развернутся. Когда будете воевать с серьезным противником, то можете воспользоваться этим стандартным приемом в нападении, то есть сначала отрежьте город от снабжения, а потом подержав на голодном пайке горожан, быстро разберитесь с гарнизоном. Ваши шансы на победу не маленькие, особенно если в городе голодный бунт и у противника нет возможности подвезти продовольствие.

Подсказка: время от времени увеличивайте поставки продовольствия в города, чтобы иметь достаточный запас для снабжения приближающихся полков и для увеличения боеспособности гарнизона.

БОЙ

Дисплей боя

Это тактический экран, на котором все батальоны одного из ваших полков выполняют свои приказы. Установите, будете ли вы смотреть бой или нет. Если вы решите не смотреть на дисплей боя, то бой пройдет в голове компьютера за считанные секунды, и вы лишь увидите его результаты. Кроме того, вам покажут некие статистические показатели относительно хода боя. Учтите, что посмотреть на дисплей боя очень полезно с точки зрения приобретения новых знаний о тактике ведения битв, хотя они имеют тенденцию затягиваться и продолжаться до получаса.

Система боя

Когда вы атакуете вражеский полк или город или на вас нападают, то на вашем экране происходит переход от стратегического дисплея к экрану боя. Там будет отображаться информация о состоянии личного состава и техники.

Условия боя

Вы будете отдавать приказы и вести бой лично в следующих случаях:

1. Вы командир армии, командуете частями, которые в данный момент атакуют или сдерживают атаку противника.

2. Вы выбираете опцию личного ведения боя.
3. Вы выбрали опцию экрана боя.

Если же вы решите не выбирать опцию экрана боя, то вам будут показаны только результаты битвы. При этом способности командующего армией повлияют на стратегию боя и ее эффективность. Командир дивизии будет командовать своими полками в бою, если вы передадите ему командование или же решите не принимать прямого участия в битве. При этом результаты боя будут зависеть от эффективности стратегии, которую применит комдив, если она вам не понравится, вы сможете отдавать альтернативные приказы, пользующиеся приоритетом.

Полк способный вести бой

Кроме полка, который был атакован, в бой могут вступать только его непосредственные соседи, т. к. трех полков вполне достаточно, чтобы разобраться с одним агрессором.

Выбор команды

Командующий армией (игрок) и командир атакованного полка – в принципе, это два разных человека. Но если вам хочется повозиться в грязи, вы можете взять командование на себя и управлять каждым батальоном лично. Когда вам надоест отдавать приказы, вы сможете только узнать результаты сражения.

Расположение батальонов

После того, как экран переключится на дисплей боя, атакующая сторона получит шанс расставить свои батальоны. Те участки рельефа, где могут находиться войска будут подсвечены. После того как вы выделите свой батальон, выберите участок рельефа, на который вы хотите его поставить. Обычно вы сможете выделить место для каждого батальона. При этом расположение может сделать и компьютер, для этого надо выбрать опцию Auto Position, и вся работа будет выполнена за одну секунду.

Ввод команд

Во время боя вы можете отдавать приказы каждому батальону. Битва также разделена на интервалы длиной в один час каждый, а максимальная продолжительность сражения определена в 99 часов. После того как батальоны расположены на поле боя, определите цели вашей операции. Как правило, по умолчанию вы будете отдавать приказы батальонам, но если вы захотите, то можете выбрать опцию Full Command и вводить команды сразу для всего полка.

После того как команды для обеих сторон введены, начинается выполнение приказов каждым батальоном. Но даже во время исполнения команд вы можете вводить новые приказы то есть бой ведется вполне интерактивно. Скорость исполнения приказов определяется состоянием техники, боевого духа, а также способностями офицеров. Отдавая приказы вы рано или поздно совершите то, чего хотели на данном ходу, главное, какой ценой. После того как вы захватите какой-то плацдарм, вы смените роль и из агрессора превратитесь в защитника принадлежащей вам территории. Для того чтобы выбрать новые команды, нажмите кнопку A, выберите батальон, а потом введите новую команду.

Конец боя

Бой заканчивается, когда одна из сторон выполняет необходимые для победы условия или же когда кончается лимит времени; условия победы для нападающих или защитников описаны ниже. Как правило, под нападающим или защитником подразумевается один полк.

Победа агрессора

Либо враг полностью уничтожен, либо он бежит с поля боя. Уничтожать полк необязательно. В то же время, когда вы осаждаете город, то вы должны либо уничтожить его защитников, либо довести их до столь ужасного состояния, что они, спасая свои жалкие головы, бросят мирное население на произвол судьбы (то есть вас) и в панике убегут далеко-далеко. При этом не обязательно защитники отошлют все свои войска. В такой ситуации получается пат. вечный, так сказать, шах.

Условия победы для обороняющихся

Надо уничтожить вражеский полк или заставить его бежать.

Патовая ситуация

1. Часы остановились на 0, то есть время битвы истекло.

2. Во время штурма города хотя агрессору и удалось выполнить условия победы, но у защитников в резерве остались еще какие-то части. Так, например, какой-то батальон мог находиться вне зоны видимости. Тогда вы получаете пат.

Захват городов

Город вам удается занять, если атакующая сторона выполнила необходимые и достаточные для победы условия. Также вы можете взять город, у которого нет гарнизона и в котором не расквартирован ни один из вражеских полков.

После боя

После того как атакующей стороне удается добиться победы, позиция полка на стратегической карте несколько изменяется. Естественно, что когда ваш полк врезается в глубь вражеской территории, то он движется вперед, а если счастье вам не улыбается, то приходится обороняться, отступать. Потери, утраты: так что не огорчайтесь слишком уж сильно, если ваши полки обнаружат тенденцию двигаться назад семимильными шагами.

Командир убит в бою

В том случае, если уничтожается целый батальон, то тот командир дивизии или даже командир армии, который им занимался погибает в бою. Если погибает командующий армией, то игра заканчивается. Если убит командир дивизии, то ваша задача – подыскать ему замену. Для этого надо выбрать какой-то другой батальон в качестве новой ставки командира дивизии. В результате такой замены вы потеряете не только батальон, но и опытного командира дивизии, на чье место придет практически необстрелянный поганец в генеральских погонах. Способности этого новоявленного вояки могут быть значительно слабее, чем у его покойного коллеги. Учтите, что когда уровень здоровья командующего начинает падать, то проигрыш боя становится более чем вероятным, а следовательно, и шансы на уничтожение вашего ненаглядного комдива возрастают.

БОЕВЫЕ КОМАНДЫ

Движение

Вы можете передвинуть ваш отряд на участок территории, который не занят никаким другим отрядом. Команда передвижения может быть использована перед началом боя, для выбора оптимального угла атаки и сектора обстрела. Время, за которое батальон проходит один участок земли, зависит от того, какой техникой оборудован ваш любимый батальон, а также количества денег, вложенных в вооружение ваших верных солдат. Кроме того, при совершении длительных переходов стоит рассчитывать, по какому маршруту пройти, так, чтобы не опоздать даже к шапочному разбору. Есть несколько типов невозможных по своим внешним проявлениям вещей – так, я ненавижу любителей походить по болотам без бронетранспортеров (они тонут сразу, вы убеждаетесь, что можно дальше идти уже без всякого риска и тонете не издав ни звука). Есть такие типы рельефа, по которым батальон сможет проехать только если он имеет на вооружении какую-то специальную технику. После того как часть приходит на место сбора, достигает цели, вы получаете относительную свободу до после-послезавтрашнего дня. Отряд, прибыв на место, всегда переключается в оборонительный режим, что и к лучшему – не будет нарываться на неприятности с первого же дня.

Атака

Атаковать район цели – нет ничего проще. Батальон, которому дадут такую задачку, будет двигаться к своей цели до самого конца, пока не окажется на расстоянии пушечного выстрела от своих неприятелей, которых немедленно и атакует.

С первого же обмена залпами в центре внимания оказались явно очень уязвимые цели, атака разворачивается полным ходом. Вам надо выбрать, с кем вы будете сражаться, когда штурмуете квартиру своего политического противника, с ее гарнизоном или же с отдельным

полком регулярных частей. Время, необходимое для того, чтобы атаковать, ничем не отличается от времени, необходимого для переезда из одного места в другое. Оно зависит от типа техники, которой оснащен батальон, от боевого духа солдат и их скуки (поменьше бы ее). Сражение будет продолжаться до тех пор, пока вы не уничтожите определенный батальон, так милый вашему сердцу, или же не завоюете в какой-то завалящей провинциальной деревушке пару домишек, гордо нареченных замком, и, кроме сотни полицейских, вам будет не на кого посмотреть. Ежели уровень боеспособности обороняющегося гарнизона станет нулем, то город ваш. Так что в таких условиях, каждая победа вашего батальона осложняется тем, что приходится оборонять большие, только что захваченные плацдармы земли. Главное в военном деле – не откусывать больше, чем сможешь проглотить.

Рейд

Двигайтесь по направлению к цели и, когда вы окажетесь на расстоянии выстрела от противника, ваш батальон начнет атаку. Вы можете установить в качестве цели либо вражеский батальон, либо участок земли. Если вы можете уничтожить батальон противника, то ваш батальон после того, как ограбит трупы супостатов, остановится и выполнение приказа закончится. После того как действие приказа заканчивается, батальон автоматически переходит в режим обороны.

Оборона

Если вы находитесь в этом режиме, то батальон сохраняет неподвижность и атакует только тогда, когда противник приближается на расстояние выстрела. Выполнение этого приказа продолжается до тех пор, пока вы не отдадите какой-нибудь другой приказ.

Отступление

Не очень-то приятное состояние, лучше пусть этим приказом злоупотребляет трусливый враг. Но в любом случае о подобной возможности вам знать надо. Если вы чувствуете, что ваш батальон неминуемо будет уничтожен, если вы не выведите его из боя, то лучше уступить, чем погибнуть. После того как вы выберете эту команду, у вас на экране будут отображены участки местности, куда вы можете отступить. Выберите именно тот, который отвечает вашим стратегическим планам и отойдите на новые позиции. Если вы не хотите быть атакованными, вы можете подойти вплотную к какой-то наземной цели, а потом сразу же в начале боя отдать приказ об отступлении. Батальон, который отступил, не будет отображаться на карте на этом ходу.

Батальон, приписанный к данному полку, не сможет отступить, если выполнены следующие условия:

1. Отсутствует горючее для движения техники.
2. В прилегающей области находится другой полк.
3. Вы хотите отступать через участок местности, непроходимый для ваших солдат.
4. Рядом находится вражеский город.
5. Вы хотите отступать через заминированную территорию.

Полное командование

Отдавайте всем батальонам данного полка одну и ту же команду. Для этого выберите батальон, выберите команду Full Command, выберите полк, затем одну из команд Move, Attack, Raid, Defend или Retreat для того, чтобы все батальоны данного полка выполнили эту команду. В то же время после выбора опции Полное командование вы можете отдавать индивидуальные приказы батальонам.

Операции после боя

Потом считать мы стали раны (восстановление потерь личного состава и техники).

Так как в бою вы неизбежно понесете какие-то потери, для того, чтобы ваш полк в дальнейшем смог успешно участвовать в операциях командования, вам надо воспользоваться командой Tact, чтобы организовать поставки в фронтовые полки. Вы должны запросить подкрепления, если понесли большие потери, а также улучшить вашу материальную базу – запастись топливом, боеприпасами и продовольствием. Чтобы восстановить численность

личного состава, вы можете выбрать команду Orgz, тогда к вам переведут часть солдат из других полков, более эффективная мера – при помощи команды Ask запросить дополнительные подкрепления.

Отдых войскам

Как правило, все солдаты активно участвующие в боевых действиях, довольно сильно устают и рано или поздно это начинает сказываться на их боеспособности. Используйте команду Tact-Rest для того, чтобы поднять боевой дух солдат в данном полку.

Защита захваченных городов

Успешная оккупация города приводит к довольно большим разрушениям городской инфраструктуры наряду с понижением боеспособности данного города – в ваших руках оказывается довольно ослабленный городок, который вам же и придется восстанавливать. Как новый владелец города, вы должны его отстраивать, для этого надо запросить при помощи команды Ави необходимые материалы, а потом пополнить ваши запасы боеприпасов, дабы если какой агрессор попал в окрестности этого славного города, то получил бы по заслугам – зачем передавать владения из рук в руки. Ваше – так уж ваше навсегда.

Рельеф на экране боя

Есть десять различных типов рельефа, которые влияют на способность батальона вести оборонительные действия.

Армия

Это самая большая группа военного персонала. Командир армии получает власть над всеми офицерами и солдатами в подчиненной ему группировке.

Штаб-квартира армии носит гордое название командный пункт. Штаб координирует расположение всех батальонов, а также руководит их передвижением, согласуясь с генеральным стратегическим планом. В состав штаба входят начальник операций, начальник армейской разведки и командир армии.

Штандарт командующего армией будет находиться рядом с той дивизией, где находится командный пункт армии. Когда штаб изменяет свое положение, то все отметки переносятся на новое место, разумеется, штабные офицеры следуют туда же.

Офицеры

Все командиры внутри армейской иерархии, начиная с командующего армией, начальника штаба и до командиров дивизий, полков, батальонов. Каждый офицер имеет свой личный рейтинг, который оценивает его способности вести бой: способности лидера, обаяние, знание пехотной тактики, знание артиллерийской тактики, а также танков. Эти показатели влияют на солдат, находящихся под его командованием, так что успех операции, в которой участвует данная часть, в значительной мере зависит от ее командира.

Командующий дивизией

Этот офицер отвечает за все полки в своей дивизии. Командир дивизии должен иметь выдающиеся способности в той области вооружений, которая является основной для его дивизии (так что если это танки, то неплохо бы общаться с Гудерианом).

Начальник штаба операций

Этот человек занимается выработкой военной стратегии. Способности этого офицера влияют на оперативные результаты спецназа.

Начальник армейской разведки

Этот человек отвечает за сбор информации. В результате от его способностей зависит эффективность действий ВВС.

Если вы хотите просмотреть личное дело какого-то генерала, то можете сделать это, нажав кнопки Info-Gnrl. Выберите интересующего вас генерала из предложенного списка и вы сможете увидеть некоторые факты иллюстрирующие его биографию.

Флаг: указывает страну, к которой офицер испытывает искренние симпатии, а также обозначает валюту, в которой этот офицер получает жалованье.

Фотография: как правило, принадлежит довольно молодому, превосходно одетому человеку, ничего общего не имеющего с той беспомощной развалиной, которая будет командовать вашими солдатами.

Обязанности: должность, которую этот офицер занимает.

Лидерские качества (максимум: 99): способность данного офицера исполнять обязанности командира армии или дивизии.

Обаяние (максимум: 99): убедительность приказов данного офицера, вероятность их выполнения.

Опыт (максимум: 99): боевой опыт, за участие в каждой битве он увеличивается на 1.

Пехота, Артиллерия, Танки (у всех максимум: 99): способность офицера командовать батальоном соответствующего профиля.

Биография: происхождение и привычки данного офицера.

Замечание: Опыт офицера делится на пять и прибавляется к остальным уровням способностей для того, чтобы получить реальные данные по способностям этого вояки – довольно естественно, что со временем даже самый тупой болван становится ветераном и его способность принимать верные решения хотя бы на интуитивном уровне значительно увеличивается. Так, если лидерские качества офицера оценивались в 70 пунктов, а опыт его был равен 10, то в результате получалось 70+(10/5)=72. При этом учтите, что используя эту систему расчета, даже если уровень превышает 99, на экране все равно останется это число.

Дивизия

Армия разделена на четыре дивизии. Командир дивизии получает в свое подчинение дивизию по приказу командующего армией. Каждый командир дивизии отдает приказы полкам, находящимся у него в подчинении. При этом командующий армией в любой момент может изменить приказ, ранее отданный дивизии.

Полк

Это подразделение дивизии. На военно-стратегическом дисплее эти боевые единицы – самые мелкие. Как правило, полкам отдает приказы командир дивизии, но иногда и командующий армией выдает свои прямые директивы, когда проводит какой-то тонкий маневр. Существует четыре типа полков: штурмовой полк, боевой полк, инженерный полк и транспортный полк. В каждом полку может быть четыре штурмовых отряда, два боевых отряда, один инженерный отряд, а также один транспортный отряд – всего восемь единиц, которые и составляют предельную численность полка. Полк получает номер в соответствии с номером дивизии, в которую он входит, так что довольно естественно 41-й полк находится в составе 4-й дивизии.

Штурмовые и боевые отряды

Это пушечное мясо, на которое вы и должны полагаться во время боя. Эти отряды, как правило, состоят из пехоты, артиллерии и бронетехники. Каждый полк состоит из шести батальонов, в которых может быть до четырех боевых отрядов. Штурмовые отряды отличаются от боевых тем, что у них оружие значительно мощнее, а также большое преимущество в скорости.

Инженерный отряд

Этот отряд пригодится вам при постройке мостов, укладке мин, а также во всех остальных случаях, когда от вас требуется заниматься каким-то строительством, а не только уничтожать противника. В инженерном отряде может быть до четырех батальонов.

Информация

Вы можете получить информацию об отдельных полках, введя команду Info Unit, а затем выбрав интересующую вас часть. Текущее положение (Now), Задание (Duty), Цель (Goal) – эти три пункта составляют основную характеристику состояния полка на данный момент. Также вы получаете данные о состоянии материальной части, где в процентах от максимально возможного имеется информация о наличных запасах топлива, снарядов и продовольствия. Для того, чтобы выяснить, насколько боеспособен ваш полк, не хватает чисто

технической информации, нужно также поинтересоваться о ветеранском статусе солдат, их опытности и готовности воевать. Для оценки подобных качеств создана шкала, по которой оцениваются:

Мораль (максимум: 99): уровень морали среди солдат. Боевой дух, так сказать. Высокий моральный уровень заметно поможет вам в бою – так, солдаты не будут часами решать, кому достанется роль Александра Матросова, а пойдут и все спокойно, по очереди лягут на амбразуру. Как известно, победы усиливают боевой дух, а поражения на солдат действуют удручающе. Если в вашем полку плохо со стратегическими ресурсами, то не ждите подъема морального уровня.

Тренированность (максимум: 99): уровень тренированности солдат этого полка. Тренированность возрастает с каждой битвой. Как вы, наверное, уже догадались, опытные люди гораздо ценнее в бою, чем необстрелянные юнцы.

Скука (максимум: 99): уровень усталости и скуки для солдат. Высокий уровень тоски говорит о том, что вам вряд ли следует ожидать от своих солдат необыкновенных подвигов на поле брани. Чем больше вы движетесь и сражаетесь, тем больше солдаты устают. Особенно им противно воевать по ночам, с десяти вечера до пяти утра. От подобных мучений они совсем озверевают. Надо сказать, что ничто так не увеличивает недовольство солдат, как нерегулярное питание. Лучше всего бороться с тоской, мгновенно хватая врагов, а потом отдыхать и отдыхать. Причем чем больше, тем лучше.

Учтите, что данные по последним трем показателям получены как среднее для каждого батальона вашего полка.

Батальон	***Атака***	***Защита***	***Скорость***
Танки/Самоходные орудия	1	1	2
Пехота	3	4	3
Мотопехота	3	3	1
Бронепехота	2	2	2
Тяжелая артиллерия / Противотанковые орудия	1	4	4
Инженерно-саперные войска	4	4	2
Транспорт	4	4	1
Ремонтные отряды	4	4	1

Батальон

Батальон является подразделением полка. Эти отряды можно увидеть на экране боя, а также во время настоящих сражений; каждый из них может самостоятельно выполнять свое индивидуальное задание и готовиться к страшным битвам грядущего. Оружие, которым в основном вооружен данный батальон и определяет его название и специализацию.

Для того чтобы получить данные по батальонам, следуйте указаниям для просмотра данных по полкам, а затем выберите конкретный полк и получите список его батальонов с полной информацией.

Как показано в данной таблице, способности к атаке, обороне, скорость – описаны при помощи численных данных, чем больше число, тем хуже данная способность.

Как видно из таблицы, эти способности зависят от того, какой тип вооружения преобладает в данном батальоне. Что касается способностей к поиску, то есть обнаружению батальонов противника, то это показатель, измеряемый в тех же единицах, то есть, чем больше дистанция обнаружения, тем лучше.

Тип батальона и флаг страны: Тип основного вооружения батальона, а также флаг страны, на службе которой данный батальон находится.

Мощность: Сила батальона в бою. На самом деле это синтез сразу нескольких показателей, в том числе количества отрядов в батальоне, а также его выносливость. Когда количество солдат в батальоне равно нулю, то он считается уничтоженным.

Повреждения: Поврежденные орудия и другая техника. Поврежденными считаются небоеспособные на данный момент орудия. Количество поврежденных орудий уменьшится после того, как вы прикажете механикам из ремонтного отряда исправить повреждения.

Мораль (максимум: 99): Уровень морали ваших солдат. Высокий уровень морали поможет вам в битве. Мораль улучшается после каждой победы, а после поражения ее уровень падает. Если в вашем полку не хватает патронов или жратвы, то не ждите от него больших подвигов.

Тренированность (максимум: 99): Уровень тренированности ваших солдат. Тренированность увеличивается после каждого боя. Высокий уровень тренированности поможет вам увеличить силу батальонов в бою.

Тоска/Скука (максимум: 99): Уровень замученности солдат, которым до смерти надоело воевать, копаться по колено в грязи и ходить в атаку на танки. Высокий уровень тоски приводит к значительному уменьшению боеспособности батальонов. Чем больше вы сражаетесь и двигаетесь, тем больше уровень тоски, то есть вы сами себе роете яму. Когда вы ведете боевые действия ночью (с десяти вечера до пяти утра), это приводит солдат в бешенство и они доходят до полного неповиновения. Если же им приходится голодать – пощады не ждите – сначала съедят батальонного командира, а потом примутся и за остальных высших чинов. Бороться с такими бедами можно только одним способом – как можно чаще давать солдатам передышку.

Специальные данные	***Поиск***
Очень мощный отряд. Самодвижущаяся артиллерия имеет очень большой радиус стрельбы.	4
Такой батальон обладает самой большой проходимостью, так как не обладает техникой. Батальон состоит из многих солдат.	1
Грузовики для перевозки солдат.	2
Бронетранспортеры с солдатами.	3
Замечательные данные для уничтожения бронетехники. Большая дальность стрельбы.	4
Специальная техника, приписанная к саперным отрядам, необходимая для строительства мостов, установки и разрядки мин.	2
Приписанная к транспортным отрядам техника, необходимая для перевозки материалов.	2
Техника, предназначенная для починки поврежденных орудий и боевой техники.	2

Вооружение

Способности и мощность каждого батальона. Эту информацию вы можете получить при помощи команды InfoArms. Выберите специальное оружие, чтобы получить по нему конкретные данные. Можно также получить данные по батальонам, выбрав интересующий вас полк и из списка составляющих его отрядов – нужный вам батальон.

Флаг страны: страна, которая использует это вооружение.

AP/AT (противопехотные/противотанковые) качества: способность оружия атаковать.

AP – способность уничтожать пехоту и батальоны без брони.

AT – способность атаковать танки, самоходную артиллерию и бронетранспортеры.

Броня (01): защита техники от атаки врага.

Скорость (Яр): скорость, с которой техника движется по равнине.

Дальность стрельбы (ОЩ) дальность стрельбы данного оружия, которая указывается на экране боя, когда данное оружие вступает в битву. Так, например, техника с дальностью боя в единицу может уничтожать противника только в прилегающих квадратах.

Дальность движения без заправок (СЩ) способность техники двигаться без заправки. Так, например, пехотный батальон, даже если у него кончится горючее, все еще сможет двигаться. Когда же у танка полные баки, он сможет проехать довольно значительное расстояние, а потом остановится, если ему не удастся заправиться. Данный показатель высвечивается, когда данная техника вступает в бой.

Замечание: Батальоны, которые используют технику, лишаются подвижности, когда у них кончается горючее. Все солдаты и все оружие на машинах выходят из строя.

Города

Информацию о состоянии городов и количестве запасов в них вы можете получить, вызвав команду InfoCity.

Выносливость

Способность города выдерживать осаду. Текущий уровень показан рядом с максимально возможным уровнем. Высокий уровень боеспособности означает наличие сильного гарнизона. Артобстрелы и бомбежки уменьшают боеспособность города и подрывают боевой дух защищающих его частей. В то же время, если враг отступит, вы сможете поднять боеспособность до максимального уровня.

Боеприпасы, топливо, продовольствие

В этом пункте показаны текущие запасы этих стратегических ресурсов. Эти запасы материалов могут быть использованы либо для снабжения города, либо для поставок близлежащим армейским частям. Используя команду OrgzCity, вы можете перераспределять запасы между городами. Стратегические ресурсы с ваших складов можно также отправлять в полки. В тех случаях, когда в городе ощущается нехватка материалов, их можно поставить в город из внешних источников. Чтобы организовать снабжение города из армейских резервов, вы можете использовать команду Ask-Splay. Защищающие город отряды, разумеется, будут использовать подручные материалы без зазрения совести.

Защитники города

Информация, касающаяся состояния города и мощности защищающих его сил, может быть получена, если вы выберете город со значком OE, слева, так чтобы получить данные о гарнизоне и армейских частях, расквартированных в черте города.

Тип отрядов

Вооружение, имеющееся у защитников города.

Мощность

Сила защищающихся отрядов. Этот показатель состоит из многих факторов, в том числе включает в себя число отрядов в батальоне, а также их боеспособность.

Ущерб

Количество поврежденной техники.

СЛОВАРЬ ИГРЫ

Командир армии

Этот офицер предназначен для вас. Вы играете его роль и командуете всеми офицерами и солдатами его армии. Командир армии может отдавать приказы всем четырем дивизиям, или же передавать командование на тактическом уровне другим офицерам.

Командный пункт армии

Это батальон, в котором находится ставка главнокомандующего, а также весь генеральный штаб. Именно там и создается военная стратегия для вашей стороны. Этот командный пост можно перебрасывать с места на место на военно-стратегическом дисплее, но учтите, что перенос займет некоторое время, в течение которого вы не сможете отдавать приказы.

Батальон

Самый маленький отряд в армии. Тип батальона определяется техникой, состоящей в нем на вооружении.

Мощность батальона

Число, характеризующее силу батальона в бою. Уровень мощности определяется техникой, имеющейся на вооружении, числом отрядов или солдат, а также выносливостью.

Боевые часы

Они фиксируют моменты времени и продолжительность боя. Часы начинают обратный отсчет с 99 часов и потихоньку тикают, каждый щелчок соответствует одному часу. Если часы показывают ноль часов, а никто еще не победил, то получается боевая ничья.

Генеральный штаб

Это такие высшие офицеры армии, как начальник армейской разведки, начальник операций и командующий армией. Все эти командиры находятся на командном пункте армии.

Обороняющиеся силы

Специальные отряды, которые помещаются в города, для того, чтобы защищать их от атак противника. Чтобы захватить город, вам необходимо победить всех его защитников.

Дивизия

Большая группировка войск, уровнем ниже армии. Четыре дивизии составляют армию. При этом каждая дивизия имеет примерно ту же инфраструктуру и командира дивизии.

Командир дивизии

Предводитель всех полков, находящихся в его дивизии. Способности командира дивизии влияют на успех его действий, а также на исполняемость его приказов.

Полк

Войсковая группа уровнем ниже дивизии. В каждой дивизии может находиться максимум десять полков. Номер полка – двузначный, первая цифра – это номер дивизии, а вторая, собственно номер полка внутри нее. Полки разделяются на три основные группы: боевые отряды, инженерные отряды, а также ремонтно-снабженческие отряды (транспорт).

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Вы окружены минными полями

Если ваши полки окружены минными полями, а ваша цель находится за ними, то ваши полки попробуют через мины перебраться и, естественно, понесут потери. Чтобы избежать ущерба, вам надо сначала разминировать проходы в минах, перед тем как пускать туда полки. Найдите один из ваших инженерных отрядов, а затем отправьте его разминировать проход для войск командой Mine. В зависимости от расстояния между целью и уровнем тоски в отряде саперов, рано или поздно данный участок будет разминирован. После того как мины будут уничтожены, вы сможете продолжить движение.

Поврежденное оружие

После боя у вас, как правило, обнаруживаются потери техники и личного состава. Если вы потом снова вступите в бой, то ваш боевой потенциал заметно снизится, так как орудия есть орудия, без должного ремонта стрелять не начнут.

Чтобы набрать полную силу, вам надо послать ремонтную бригаду в батальоны, чтобы они починили вышедшую из строя технику. Ремонт поврежденных орудий очень важно произвести прежде, чем вы реорганизуете все батальоны с поврежденной техникой. Если же вы реорганизацию проведете до ремонта, то все вышедшие из строя орудия будут отправлены на свалку. Так что сначала ремонт, потом реорганизация.

Отсутствие стратегических ресурсов

В такой ситуации вы должны отправить ваших снабженцев в ближайший город или полк за требуемыми ресурсами. Если же у вас возникли проблемы прямо на поле боя и требуется немедленная доставка, то вы можете забросить груз по воздуху, чтобы его сбросили над позициями ваших войск. Доставка по воздуху осуществляется довольно быстро, но в этом случае объемы поставок ограничены. Когда груз сброшен на землю, вы можете распределить материалы на земле при помощи ваших снабженческих отрядов.

Защита вашего командного пункта

Уничтожение генерального штаба означает смерть командира армии – вас, то есть, а следовательно, и поражение в игре. Таким образом, вам необходимо организовать защиту персонажа, за которого вы играете. Вы должны прикомандировать к вашему штабу очень сильный батальон. В бою батальон, который занимается вашей охраной, может вступать в схватку только если вы уверены, что победа будет на вашей стороне. Если по какой-то причине армейский командный пункт становится слабым, вы можете использовать команду Move-

AHQ для того, чтобы переправить его к другому батальону, на военно-стратегическом дисплее.

Сценарии

В игре имеется шесть сценариев, которые организованы в хронологическом порядке, следуя исторической последовательности развития военных действий в Европе и Северной Африке. Каждый сценарий фокусируется на конкретной битве второй мировой войны, в каждой из них для достижения победы надо выполнить определенные условия. В каждом сценарии у игрока есть несколько основных целей, таких как защита или захват определенных городов, уничтожение отдельных группировок противника, достижение территориального превосходства. Вам надо держаться за означенные города до тех пор, пока вы не добьетесь окончательной победы. Если у вас есть два условия победы, то вы можете выполнить любое из них. Как только одна из сторон, Союзники или держава Оси достигает успеха в сценарии, игра заканчивается. После этого у вас появляется возможность попробовать свои силы в другом сценарии. В добавление к специальным условиям для победы в каждом сценарии вы можете выполнить некие глобальные сверхзадачи, которые настолько серьезны, что их хватает для успеха в любой ситуации. Если вы уничтожите все вражеские войска, то вы – несомненный победитель. Если ваш командир армии погибнет в бою, вы в любом случае проиграете битву.

Сценарий 1: Оккупация Франции; 10 мая – 22 июня, 1940 год

Победа для Союзников:

1. Защитить Седан
2. Защитить Сан-Мишель и Ретель

Победа для нацистов:

1. Захватить Седан и Сан-Мишель
2. Захватить Седан и Ретель

В сентябре 1939 года вторая мировая война началась в результате небывалого напряжения, возникшего из-за постоянных территориальных претензий третьего рейха к своим политическим противникам. В ответ на вторжение немецких войск в Польшу Англия и Франция объявили ей войну. При этом некоторое время никаких боевых действий между союзниками и Германией не велось, этот период получил название "странной войны". В апреле 1940 года немецкие войска вторглись в Норвегию и Швецию. Британо-французская армия в ожидании неминуемого конфликта сосредоточила свои силы в северной Бельгии. Но войскам вермахта удалось обойти их и начать операцию в южной Бельгии – в Арденнах. Так как Арденны были довольно холмистой, поросшей лесом местностью, по которой немецкие танки пройти не могли, союзники и не собирались организовывать там сколько-нибудь серьезную оборону. Десятого мая немцы начали вторжение в Голландию и Бельгию, но это был всего лишь отвлекающий маневр. На самом деле основная часть танковых дивизий, на которых держалась вся мощь вермахта, продвигалась в северную Францию, туда, где союзники никак не могли ожидать столь сильного удара.

Сценарий 2: Война в Северной Африке; 26 мая – 5 июля, 1942 год

Условия победы для Союзников:

1. Защитить Тобрук и Сиди Резеж
2. Защитить Тобрук и Беламед

Условия победы для Оси:

1. Захватить Тобрук
2. Захватить Сиди Редеж и Беламед

В июне 1940 года Италия, с завистью поглядывая на победоносное продвижение немецкой армии, решила присоединиться к войне на стороне Германии. В сентябре того же года Италия вторглась на территорию оккупированного Британией Египта со своих ливийских территорий. Британцы моментально разгромили итальянцев (вспомнили парочку сражений с римлянами, тряхнули древними британскими топорами и задали их выродившимся и измельчавшим потомкам жару), а затем контратаковали и загнали итальянцев обратно в их ливийские владения. В сентябре 1941 года выдающийся вермахтовский генерал Эрвин Ром-

мель повел африканский корпус на северо-африканский фронт. Изобразив ошеломляющее численное превосходство, Роммель начал теснить англичан к городу Тобрук рядом с египетской границей. Британцы быстро укрепили город, который смог выдержать яростную атаку немцев. В результате конфронтация между двумя сторонами перешла в состояние позиционной войны. 26 мая 1942 года немецкая армия снова начала наступление и, сделав круг вокруг британских позиций, атаковала Тобрук с флангов. Германия захватила Тобрук и начала наступать на Египет. Задачей Роммеля было вытеснить англичан с континента.

Сценарий 3: Яростная битва под Курском; 5 июля – 5 сентября, 1943 год
Условия победы для Союзников:
1. Защитить Белгород
2. Защитить Обоян и Прохоровку

Условия победы для Оси:
1. Захватить Белгород и Обоян
2. Захватить Белгород и Прохоровку

В июне 1941 года Германия нарушила германо-советский пакт о ненападении и начала серию вторжений в Россию. Германия полагала, что сможет овладеть территорией России за несколько недель, но встретила неожиданно ожесточенное сопротивление и война приняла затяжной характер. В августе 1942 года немецкая армия начала наступление под Сталинградом, но после нескольких месяцев ожесточенной борьбы потерпела поражение. Немецкие войска понесли огромные потери. В течение зимы этого года Красная Армия перехватила инициативу и предприняла ряд наступлений. В мае следующего года немцы попытались отвоевать свое преимущество и организовали неожиданную атаку в районе Курска. Впрочем, операция была отложена Гитлером из-за реорганизации танковых войск и введения в строй новых моделей танков типа "Тигр". 5 июля 1943 года новые танки отправились завоевывать новые трофеи для Германии под Курском. Но к этому времени Красная Армия создала мощный укрепрайон вокруг Курска. Прекрасно продуманная оборона и выгодные позиции советских танковых дивизий явились для немцев сюрпризом. Так началась самая грандиозная танковая битва в мировой истории.

Сценарий 4: Высадка в Нормандии; 6 июня – 19 августа, 1944 год
Условия победы для Союзников:
1. Защитить или оккупировать один из городов: Каен, Байи или Сан-Ло.
2. Защитить два города из четырех: Виервиль, Арроманш, Керсели или Рива Балла.

Условия победы для Оси:
1. Защитить Каен, Байи и Сан-Ло, а также занять три из четырех городов: Виервиль, Арроманш, Керсели или Рива Балла.

В 1944 году, после успешной высадки в Италии, союзники планировали продолжить кампанию высадкой в Нормандии на севере Франции. Они назвали эту кампанию "Операция Оверлорд". Вермахт предвидел возможность подобного наступления и создал эшелонированную систему береговой обороны. Основные защитные сооружения были построены в районе Па-де-Кале, ближайшем к британскому берегу участке, где и ожидалась высадка союзников. Защитная полоса, известная под названием "Атлантическая Стена", была построена вдоль побережья, лицом к Ла-Маншу – в качестве другой меры предосторожности. Ранним утром шестого июня союзники начали высадку в различных пунктах на побережье Нормандии. На некоторых участках немцы оказали ожесточенное сопротивление, но в целом операция была удачной и наступление продолжилось в глубину Франции.

Сценарий 5: Битва за Хотел; 16 декабря 1944 года – 21 января, 1945 год
Условия победы для Союзников:
1. Защитить Бастонь

Условия победы для Оси:
1. Захватить Бастонь

После успешной высадки в Нормандии союзники освободили Париж и начали двигаться в глубь германской территории. Зажатые между мощными наступающими с востока частями Красной Армии, жаждущей расквитаться за миллионы жертв войны и англо-американс-

кой группировкой, атакующей с запада, немцы оказались в самом критичном положении с начала войны. Вермахт предпринял последнюю серьезную попытку для того, чтобы спасти положение и вновь овладеть инициативой. Эта операция должна была оказаться близнецом вторжения во Францию летом 1940 года. План состоял в том, чтобы прорваться через Арденны, уничтожить базы союзников, а затем рассечь растянутый фронт противника. Шестнадцатого декабря 1944 года германская армия начала наступление, бросив в него все свои резервы.

Сценарий 6: Битва за Берлин; 16 апреля – 16 мая, 1945 год
Условия победы для Союзников:
1. Захватить Франкфурт и Страсбург
Условия победы для Оси:
1. Защитить Франкфурт
2. Защитить Страсбург

После того как союзники разобрались с немецким контрнаступлением в Арденнах, началось медленное продвижение в глубь германской территории. В то же время Красная Армия стремительно двигалась с востока к самому сердцу третьего рейха. В начале 1945 года она находилась в 65 километрах от Берлина. Война приближалась к концу и не было никаких сомнений в том, что Германия эту войну, как и любую войну, которую она вела на два фронта, проиграла. Ранним утром 16 апреля 1945 года полностью подготовившаяся Красная Армия начала массированное наступление на Берлин. Советы собрали массированный ударный кулак из 150 дивизий, в то время как у Германии было всего тридцать дивизий для того, чтобы защитить свою столицу. Ситуация для Германии была совершенно безнадежной. В Берлине была проведена тотальная мобилизация. На крышах с фаустпатронами засели чуть ли не младенцы – стариков-то точно было предостаточно. Началась кровавая бойня, которая для Германии двадцатого века стала последней битвой, кое-чему ее научившей.

Ottifantes (The)

Управление
A – прыжок;
B – притягивание предметов или плевок;
A+↑ – прыжок, отталкиваясь от пружин.

Смешной человечек борется с врагами, передвигаясь от уровня к уровню. Ему нужно пройти дом, замок, джунгли. Нос-хобот позволяет ему притягивать разные предметы. Чтобы достать конфету, он может перетаскивать кубики, подставляя их под ноги, чтобы прыгнуть повыше. Достав три жёлтые конфеты на палочке, человечек может летать 15 секунд. За это время нужно собрать все оставшиеся конфеты и подлететь к папе-бегемоту. Количество оставшихся конфет высвечиваются в верхней части игрового экрана в процентах. На первом этапе нужно собрать 25% всех конфет, на втором – 50% , на третьем – 75 %. После необходимого сбора появляется рука с поднятым большим пальцем – можно переходить на следующий этап. Дотронувшись до клоуна, выскочившего из коробки, продолжайте игру, если герой погибнет. На каждом этапе есть бонусовский уровень – за 20 секунд надо собрать всё, что есть. После каждых 3 сцен вас ждёт "босс" – стреляйте по корпусу, количество поражений высвечивается в левом верхнем углу.

Пароли этапов игры: 2 – JHRE, 3 – GFDE, 4 – XYAP, 5 – HMXT, 6 – WTYU.

Out Lander

Наёмный солдат должен освободить учёного, похищенного бандой "пустынников". Наёмный солдат – это вы. В вашем распоряжении – мощный автомобиль и короткоствольный пулемёт. Во время выполнения этой миссии вы получаете дополнительные предметы для себя и своей машины в населённых пунктах, которые вам встречаются.

При вождении машины не развивайте максимальную скорость, она должна совпадать со скоростью атакующих вас велосипедов и машин. За быструю езду нет премиальных оч-

ков, а за умение водить машину – есть, и враги вас не подстрелят. Смотрите в зеркало заднего вида за движением автомобилей сзади вас (они не должны вас таранить). Пока велосипедисты впереди бросают бомбы – не стреляйте в них. Держитесь левой стороны, чтобы не быть задетым мотоциклистом, атакующим с правого края экрана. После атаки с зажигательными бомбами все мотоциклисты размахивают цепями. Пригибайтесь и бейте их кулаками. Смотрите под ноги, там могут быть мины. Перепрыгнуть её можно, подойдя к ней очень близко. Если "пустынники" находятся близко к минам – не бросайтесь на них. Атаковать противника лучше пригнувшись, и, пока враг находится близко, бить его кулаком. Между выстрелами вооружённых врагов резко вскакивайте и бегите им навстречу. У лысых "пустынников" еда хорошая, а у "пустынников" со стрелами – радиоактивная. Чем дальше, тем больше требуется ударов для взламывания замков на упаковочных клетях, а лучше – стрелять. Города №№ 24 и 25 заминированы, осторожней. После города №28 вы увидите грузовик. Держите дистанцию и расстреливайте его, пока он не взорвётся. Машина остановится и вы – на финальном этапе игры. Стреляйте в Дастера из оружия всех видов, затем пригнитесь и бейте кулаком. Требуется двадцать пуль или ударов.

Out of This World (Another World)

Запустив ускоритель элементарных частиц, профессор оказался перенесенным в другую вселенную. Здесь вам придется тщательно обследовать местность, работать с переключателями, стрелять по движущимся целям.

Пароли этапов:

1 – LDKD
2 – HTDC
3 – CLLD
4 – LBKG
5 – XDDJ
6 – FXLC
7 – KRFK
8 – KLFB (BFLX)
9 – DDRX (TFBB)
10 – BRTD (TXHF)
11 – HRTB (CKJL)
12 – TFBB (BRTD,LFCK)
13 – TXHF (TFBB)
14 – CKJL (TXHF)
15 – LFCK (CKJL)

Out Run (Out Runner)

Игра – имитатор автогонок по красивейшим автотрассам мира. В игре предусмотрено два режима: режим аркадной игры и режим соревнований с машиной противника. У вас есть выбор из восьми автомобилей с различными характеристиками. В режиме настройки можно выбрать уровень сложности игры, время на прохождение одного этапа, произвести настройку управления гоночным автомобилем. Не забудьте, что время ограничено, и финиш должен быть пройден, пока время не истекло. Иначе вы проиграли.

Управление:

A – выбор музыкального сопровождения;
B – скорость;
C – тормоз;
START – режим паузы;
↑, ↓ – переключение передач в режиме ручной коробки передач.

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula – на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, B, C, A. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 – позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 – отменяет лимит времени, 3 – объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

Out Run (Out Runner) 2019

Игра – имитатор гонок на суперавтомобилях 2019 года для одного игрока.

Управление:

A, C – тормоз;

B – разгон.

Скорость Вашего автомобиля высвечивается на приборной панели справа вверху зеленым цветом, ниже высвечено оставшееся время. Если индикатор скорости становится белым, значит включен турбоускоритель.

Выбор уровня: на экране заставки нажми одновременно A+B+C, затем нажми START.

Выбор музыкального сопровождения: на экране выбора этапа нажми C и START, выбери нужную музыку.

Outrunners ?

Out Run (Out Runner)

P.T.O. II

(см. Pacific Theatre of Operation)

Pac Attack

Игра в стиле обычного тетриса для одного игрока. Есть три режима игры: Normal, Puzzle, Versus. Режим Puzzle позволяет увеличивать сложность игры. Режим Versus позволяет играть вдвоем.

Pac Man 2: the New Adventures

Пароли (# – символ Pac – man'a):

Оригинальный Pac – Man:	PCMNORG
Pac – Man Jr.:	PCJRDPW
Тест звука:	SO#NDTR
Тест цвета:	P#TT#RN
Время:	TR##LMP
"MineCart" и "HangGlider"	TR##LMP

Пароли уровней:

Sewer	– 18NSZXP	Industrial Area	– HHNR1VR
Warehouse	– HR4S	Dept.Store	– 98NSGD6
Plant	– J85S1VP	End of Mine (1 часть)	– 9M57ZDP
Lab	– HRM91XR	End of Mine (2 часть)	– 9437ZBM
Locked Door	– J0M9ZVP	Out of Mine	– 5RKPZBK

Pacific Theater of Operation

"Тихоокеанский театр боевых действий" – это стратегическая игра, превращающая вас в участника морских сражений между Японией и США 1941 – 1945 годов. Вы командуете флотом одной из сторон. Вам предложены девять сценариев. В каждом – свои задачи.

Общий обзор

В качестве командующего Тихоокеанским Флотом США в игре P.T.O. вам придется отдавать приказы шестнадцати группировкам боевых кораблей США при помощи развитой сис-

темы управления, приказы же вы будете отдавать, основываясь на данных разведки, которая также будет находиться в вашем ведении.

Стратегические разработки являются необходимым ключом к победе, именно стратегии вы и должны отдать самое пристальное внимание, без нее рассчитывать на удачу в противостоянии столь опасным врагам бессмысленно. Поставки, дипломатия, разведка и индустриально-технологические возможности вашей страны настолько же важны для вас в этой игре, как и тактическое мастерство ведения боя – согласитесь, что кроме того, как вы ведете бой, очень важно кто конкретно стоит на палубе вашего корабля – сытый, отлично обученный моряк или же полуголодное, мечтающее о побеге отродье, попавшее на корабль после мобилизационной облавы. Вам необходимо организовывать вашу морскую политику, рассматривая столь важные факторы, как ваши возможности оперативного получения информации, тактические способности отдельных командиров и дипломатические отношения с вашими союзниками. То, как вы распорядитесь бюджетными средствами, определит поддержку, оказываемую вам вашей страной и ее индустрией, а также количество и качество ваших разведывательных и боевых аппаратов, кораблей и прочей техники. Ваше тактическое мастерство определит исход войны на тихоокеанском фронте, а значит, во многом подчеркнет, кто станет естественным лидером в этом регионе после войны.

Командные меню

В P.T.O. имеется разветвленная иерархия командно-информационных структур (см. пример №1). Основное командное меню располагается в верхней части главного экрана. Команды, которые вы выбираете на этом меню, открывают подменю, стоящие ниже в дереве иерархии, и содержат конкретные команды и информацию, касающуюся ваших флотов и баз. Информационная часть главного меню команд покажет вам статус и текущее состояние того флота, осмотр которого вы сейчас производите, или же данные о базе, если флот стоит в доке. Основное командное меню флота №1 всегда будет находиться на экране, чтобы вы ни делали с субкомандами.

Процесс игры

Команды, которые вы отдаете своим войскам во время боя, являются штабными командами, так как вы занимаете высочайший пост во всем флоте. При этом у вас нет права непосредственно отдавать приказы вашим самолетам или кораблям, если они не принадлежат к Флоту №1. Вы отдаете приказы, командующие флотом вскоре их получают и пытаются их исполнить по мере своих способностей. Битвы, в которых участвует Флот №1, также можно передать под управление его командующему. Впрочем, когда вы чуть-чуть освоитесь, вам уже захочется взять на себя непосредственное управление всеми наступательными и оборонительными операциями ваших флотов.

Способности офицеров являются критическими для эффективности выполнения приказов верховного командующего вашими флотами, так что когда будете устанавливать на старте, где кому находиться, за распределением обязанностей согласно способностям игроков стоит посмотреть внимательно. Ведь этим и будет определяться исход боев за овладение акваторией Тихого океана. Когда будете набирать офицеров для следующей операции, постарайтесь найти одного из них, лучше всех остальных подходящего для данных задач. Все это понятно, набирайте офицеров, которым не страшна морская болезнь и нравится вести яхту. Также не забудьте, что этот мир очень разнообразен и помните, что вам необходимо также найти человека, сведущего в электронике, любящего конференции и загар с авианосца. Кроме того, вам нужны крепкие желудки, которые позволят вашим офицерам подолгу ждать начала этих конференций, да и вообще, патриотичность бы нам не помешала, только вот не ненависть, а любовь к Родине. Учтите, что те офицеры, которые не чувствуют большой уверенности в своих способностях, то есть имеют низкий уровень развития и не очень-то храброе сердце, меня совсем не интересуют.

Офицеры с высокими показателями личной храбрости предпочтительны для использования в наиболее рискованных операциях, так как они повышают вероятность их успешного завершения. Также определяйте офицеров с хорошими способностями к мореходству и храбростью в диапазоне между 20 – 25 пунктами на корабли, чтобы использовать их замечатель-

ные качества в морских сражениях, артиллерийских обстрелах прибрежной полосы, а также переброски флотов (это, кстати, почти все серьезные операции). Офицеров с хорошими летными навыками отправляйте на авианосцы, чтобы они руководили массированными воздушными налетами на установки противника. Обычно одного высококлассного офицера хватает для того, чтобы постоянно поддерживать в боевой готовности ударную группу из нескольких авианосцев. Учтите, что в ходе войны ваши офицеры улучшают свои способности, так как им дается способ применить все свои силы и ум для достижения победы, а кроме того, вовсю глядеть по сторонам и воспринимать все самое лучшее. Хотя вы и не увидите изменения пунктов в характеристиках офицеров, они, несомненно, будут происходить – разница между выпускником военного училища и ветераном двух войн получается колоссальная.

Тактические приемы

Существует несколько полезных приемов, которые вам имеет смысл освоить для игры в P.T.O., так как тогда для новичков вхождение в структуру языка оказалось не слишком легким; для начинающих весьма разумно, что они имеют возможность покопаться в спецхране.

Отображение противников на карте

1. Ваш противник может быть прослежен, его путь можно найти где-нибудь в канаве или на дне Тихого океана. Так что вы можете подыскать себе местечко поудобнее, расположиться там с комфортом, а потом принести победу своей стране стоимостью в несколько тысяч здоровых парней, посланных на бойню. Когда вы находитесь в главном меню, выберите меню опций и тогда уже хватайте интересующий вас объект.
2. Выберите пункт "Участие", а потом на ход поменяйтесь сторонами.
3. Выберите !по из главного командного меню, затем выберите команду "Покажите Флот" (Show Fleet), которая находится в меню ниже по иерархической лестнице.
4. Тут же появится полный список всех вражеских флотов.
5. Выберите каждый флот и измените статус каждого из них. Раньше они все были красного цвета.
6. Вернитесь к главному командному меню или к кому-нибудь выше рангом (всегда помните, что верховный главнокомандующий – это вы).
7. Снова выберите меню опций.
8. Выберите команду "Участие", дабы вернуться обратно не в виде предателя, а как преданный тихий американец, ничего, что пришлось полгода трубить на урановых рудниках, зато теперь заработал авторитет.
9. Флоты противника теперь будут отражаться на широкой тихоокеанской карте в течение всей игры. Новые флоты, созданные вашим противником после вышеописанного процесса, не так уж сразу автоматически окажутся на карте Тихого океана. Вам придется несколько раз повторить процесс, до тех пор пока не удастся разобраться с новыми флотами врага.

Возвращение поврежденных кораблей на базу для ремонта

В ходе обычной игры у вас нет никаких шансов, так как ты больше любишь попкорн, чем философию, друг мой, даже поднять лебедкой шлюпку и отремонтировать и то оказывается безмерно трудно. Впрочем, существует некоторый способ послать кое-что за границу или на отдых.

1. Выберите меню опций из главного командного меню.
2. Выберите Participation, пункт, необходимый для того, чтобы поменяться ролями.
3. Сыграйте один ход за противника, а затем перейдите обратно на сторону своих друзей, выбрав меню опций, а потом команду Участие. Можете вздохнуть свободно, вы опять дома. Тогда флот, в котором есть поврежденные нынче корабли, тащит обратно домой, кроме того, кое-кому придется рассчитаться со мной. В общем, рэкет жив! Вы сможете пришвартоваться в порту и отлично провести время.

Поставки для ваших Флотов

Флоты можно снабжать при помощи порта с Горючим и Войсками, пока они стоят в гавани. Планеры и ракеты могут находиться и в другом месте. Планируйте задолго то, как вы

будете снабжать ваши части всем необходимым, только тогда вы будете успевать им обеспечить абсолютный минимум внимания и ощущать себя рабочим человеком, а не мультипликационным уродцем. Всегда не забывайте убедиться, что все основные базы ваши как следует обеспечены горючим, да так, чтобы хватило на множество флотов, которые, кстати, не стоит забывать заправлять.

1. Выберите пункт PORT в главном меню управления, затем пункт SUPPLY из подменю. Список флотов появится перед вашим благосклонным взором, из которого вы сможете выбрать те флоты, которые требуют вашего немедленного внимания.

2. Выберите тот флот, который вы хотите снабдить.

3. Тогда перед вами раскроется новое окно со списком кораблей в вашем флоте, количеством и типом оборудования, имеющимся на каждом корабле, и числом войск, приписанных к каждому кораблю.

4. Переведите выделенный квадратик к тому предмету на корабле, который вы хотите включить в список снабжения (вы сможете передвигать квадратик только по тем предметам, снабжение которыми можно осуществить в данный момент).

5. Выберите нужный предмет при помощи контрольной панели. Тогда, если вы, например, выберете солдат "SLDR", появится сообщение "Furnish with how many battallions (0-10)? 00", то есть вопрос, сколько батальонов солдат вам необходимо для ведения боя.

6. Затем, если данный вид ресурсов имеется в наличии, вы можете снабдить свой флот этим ресурсом. Каждый корабль вашего флота может быть обеспечен по такой же схеме.

7. Теперь вы сможете заправить свои флоты, используя следующий экран. Количество топлива показано вместе с процентом общей вместимости резервуаров горючего. Сообщение "Set Sufficiency To What (0-100)?000", то есть на сколько процентов вы хотите заполнить топливные резервуары, появится в нижнем углу информационного окна. Затем вы сможете заполнить баки горючим на нужный вам процент.

Замечание: Учтите, что количество горючего, которое вы можете потратить на заправку, ограничено запасами той базы, на которой находится ваш флот.

Поставки из Национального Резерва

Вы можете снабжать ваши базы и корабли только теми ресурсами, которые имеются в Национальном Резерве. Вы можете заказать требуемые ресурсы используя команды типа ORD, BASE, SUPPLY в соответствующих секциях меню.

1. Выберите команду ORD из главного меню, а потом подкоманду BASE.

2. Выберите базу, с которой вы хотите взять материалы и ресурсы, а также войска для выполнения своих тактических задач.

3. Тогда перед вашим снисходительным взором появится экран, показывающий состояние ресурсов данной базы. Выберите пункт SUPPLY из меню в верхней части этого экрана.

4. Ресурсы базы будут приведены с численными показателями в три колонки, характеризующими: количество данного материала на данный момент имеющегося на базе, те изменения, которые вы хотите сделать, и резервы, которые вы можете поставить напрямую из Национального Резерва.

5. Затем выберите тот материал, с которым вы хотите поработать.

6. В ответ на это появится сообщение "Укажите требуемый объем" (Set the Amount) в нижней части экрана. Введите тот объем, который вы хотите получить на складе этой базы (либо больше, либо меньше того, который указан в графе Goal).

7. Если вы укажете меньший объем конкретного ресурса, чем его имеется на базе, то излишек пойдет в Национальный Резерв при помощи команды SPLY, исполняемой автоматически. Эти резервы вы затем сможете использовать на других базах и кораблях. Вы также можете использовать вышеописанную последовательность команд для того, чтобы перераспределять между базами материалы, людей и оборудование – весьма совершенный способ со вполне реалистичными временными затратами.

Назначение командующих флотами

Перед тем как проводить какую-либо операцию со своим флотом, предварительно назначьте ему командующего. Ваши флоты не имеют своих командующих в самом начале игры, так что займитесь, пожалуйста, определением наиболее эффективных сторон дей-

ствия ваших офицеров, устройте свободные выборы, а после этого утвердите свою кандидатуру. У вас есть 20 офицеров на всю игру, так что учтите, что их никто не собирается менять, если они погибнут вместе со флотом.

1. Выберите команду ORD из главного командного меню.
2. Выберите подкоманду ARRANGE.
3. Затем выберите команду FORMATION AT PORT или FORMATION AT SEA (в зависимости от того, где сейчас находятся ваши корабли, в порту или в море).
4. Выберите команду SPLIT из выбора команд в нижней части экрана.
5. Выберите флот, с которым вы будете проводить данную операцию (в данном случае разделять его на части).
6. Затем выберите номер пустого флота, в который вы будете переправлять часть кораблей из того флота, который вы решили разделить.
7. Теперь перед вами появится графический экран, показывающий корабли во флоте, который вы собираетесь делить, а также новый (пока пустой) флот, в который вы собираетесь перебрасывать корабли.
8. Не проводите никаких изменений в своем флоте. Нажимайте необходимые кнопки для того, чтобы та приставка, с которой вы работаете, завершила необходимые преобразования флота, подтверждайте свой успех нажатием Y каждые несколько секунд.
9. Затем появится список командиров, которым вы можете предложить должность.
10. Выберите на вакантную должность одного из ваших самых лучших офицеров, благословите его на подвиг и начинайте молиться за свою веру. Это будет нелегко – выдержать все ужасы морского сражения и не струсить.
11. Затем появится список кораблей в новом флоте, так что вам придется его внимательно просмотреть.
12. Выберите флагманский корабль для вашего флота.
13. Теперь вы сможете попасть обратно, к главному меню.

Ресурсные базы

Осознайте, пожалуйста, важность каждой вашей базы и постарайтесь пересмотреть свою стратегию таким образом, чтобы уцелеть в любой ситуации, учитывая что вообще-то вам пока даже никто никогда всерьез не угрожал. Важные базы могут оказаться незаменимой находкой, где вы можете заправиться и починить свою лодку. На некоторых базах так много стали и патронов, что им даже лень в вас бросить гранату. Так что излишки приходится отнимать и передавать в Национальный Резерв.

1. Выберите пункт ORD из главного меню.
2. Затем используйте вспомогательную команду BASE.
3. В ответ на это вы получите такой вариант – список всех ваших баз со статистикой, указывающей, что на данной базе было очень много стали и нефтепродуктов, индустрии и поставок на флот. Остальная статистика касается менее значительных вопросов, вроде дружелюбности базы, ее выживаемости в автономном режиме и т. д.
4. Перечисленные базы могут быть снабжены горючим, оборудованием и солдатами, а корабли этих баз могут снабжать ваш Национальный Резерв, если у них имеются дополнительные резервы каких-то ресурсов.
5. Окно статуса базы открывается при помощи маленькой командной панели в верхней части экрана.
6. Выберите команду SUPPLY из списка команд.
7. Перед вами появится новое окно, показывающее несколько предметов, которые вообще непонятно как использовать. В каждой строчке имеется название предмета, но вы можете объясняться лишь обсуждая насущные тактические вопросы. Такие, например, как сколько единиц данного ресурса осталось на главной базе, пограбить которую собрались ваши приятели, или же сколько и чего осталось у вас. Во второй колонке, где надо делать изменения психики, то есть имеется хоть какая-то чушь, напоминающая истину, показан объем материалов при уходе с базы. А в третьей колонке, озаглавленной SPLY, показано, сколько единиц данного ресурса имеется в Национальном Резерве.
8. Используйте панель направлений для того, чтобы передвинуть выделение, а затем вы колонке 6оа! выбрать необходимый предмет.

9. Выберите тот тип ресурса, с которым вы будете производить какие-то манипуляции, в ответ на это вам будет задан вопрос "Какое количество вы хотите добавить/убрать?" Введите в ответ либо большее число, чем там было, для того, чтобы добавить запасов, либо меньшее, чтобы увеличить запасы в Национальном Резерве, а с базы, естественно, часть их убрать.

10. Нажмите "Y" для того, чтобы подтвердить свой выбор.

Первое сражение флотов

Вы можете либо держать свой Флот №1 в родном порту для того, чтобы иметь доступ для конференции, или же присоединиться к Флоту №1 для того, чтобы первыми смять врага. Учтите, что Флот №1 – это единственный флот, который как раз и должен был принимать команды для конференции, хотя несколько внутренних помещений можно будет оформить сходным образом. Учтите, что возможность отдавать команды на конференции прямо из гущи бо́я – это очень серьезное преимущество. На конференции вы можете перераспределять между своими друзьями бюджетные средства, инвестировать в мастерство и технологии, отправлять спецназ на задание, а также тратить массу денег на пропаганду, спасать самое любимое и глупое существо от утопления, которого, надо сказать мы все заслуживаем. Так что приходится беречь свою голову, значительно меньше ползать на четвереньках, а вместо этого заниматься оформлением заявок на дополнительные бюджетные фонды, гранты и т.п.

Команды Флотам отдаются как будто вы находитесь у себя дома, на базе первого флота. Все флоты были вызваны и обслужены при помощи команды ORD, FLEET, DUTY, пока большая часть боев происходит не здесь. Приказы передаются флоту напрямую, если вы связываетесь с той схемой передачи информации типа конференции "порт-порт".

1. Выберите пункт ORD в командном меню первого флота и подкоманду FLEET. Тогда вы получите список флотов.

2. Выберите тот флот, который вы хотели направить на другую цель или же переформировать. Статистика для этого выделенного предмета свелась к простейшую задаче.

3. Выберите пункт DUTY. Текущая миссия вашего корабля будет показана при помощи вопроса Mission Change (Y/N)?

4. Выберите ответ "Yes", тогда вам откроется полный список всех командных опций.

5. Выберите команду для флота из перечисленного в списке; Атакуйте Вражескую Базу, Собирайте Информацию, Атакуйте Флот, Заходите в Порт.

6. Тогда вам покажут, что вы просто сумасшедший от суматохи нынешней жизни. Вы увидите карту Тихоокеанского региона. Передвиньте курсор поближе к координатам вашей новой цели, а затем выделите их. Маленькая тактическая карта откроется и позволит вам выделить интересующие вас цели и выбрать их. Вы сумеете выбрать координаты приглянувшейся вам цели.

7. Тогда вы вернетесь в подэкран командного экрана флота.

8. Теперь вы сможете выбрать новый флот, которому необходимо отдавать приказы, для этого надо вернуться к списку флотов или же отступить назад через всю череду несчастий и меню, к главному командному меню.

Перемещения Флота №1

Команда TACT появится на экране основного меню, как только Флот №1 покинет порт приписки. Передвижения первого флота США регламентируются следующими шагами:

1. Выберите команду TACT, которая из основного командного меню поможет вам связаться со столь уверенным джентльменом, затем выйдите из подменю.

2. Новое окно теперь придется осваивать, так что готовьтесь к непростому учебному процессу. Вы получите небольшую тактическую карту, на который отражен весь район Тихого океана. Появится сообщение "Определите скорость корабля (1-20)? 00". Введите скорость, с которой вы бы разрешили двигаться вашим кораблям первого флота.

3. Курсор появится на тактической карте, как только вы установите новый курс и скорость флота. Используйте курсор для того, чтобы определить расстояние и направление, в котором вы хотите увидеть первый флот движущимся. Установите скорость вашего флота;

ваша самая высокая скорость ограничивается тем, что вы не можете двигаться быстрее ваших самых медленных кораблей – транспортов.

Замечание: Так как Флот №1, в отличие от большинства других флотов, способен на высокие помыслы, вам надо как следует поплавать перед завтраком вокруг этих живописных склонов; сообщение "По курсу – земля!" может оказаться перед вами как только вы захотите драться, но будет уже поздно.

4. Ответьте "Да", для того, чтобы подтвердить изменения курса, витаминное питание и прочие мелкие радости.

5. Выберите команду REST из основного командного пункта, а как только вы попадете внутрь, тогда команда ARRIVAL поможет вам разобраться со сложной иерархией меню и прочих командных наборов.

Элементы стратегии

Вот вам несколько намеков, которые немного помогут вам обживаться в мире P.T.O.

У Японии на старте игры имеется преимущество и в наступлении и в уровне технологического роста, но зато значительно меньше ресурсов и сырьевых материалов, для того чтобы поддерживать жизнь и торговлю на этой планете. А значит и войну также. У союзников на этом этапе не хватает опытности солдат и огневой мощи на отдельных участках фронта, так что они будут сидеть здесь очень долго, зато у них есть очень много ресурсов и сырья, которое им обязательно пригодится, когда придет им черед наступать – то есть после смерти последних уродов.

Технология – это очень критичный вопрос. Топливо – приоритет № 1. В Тихом океане есть несколько очень важных островов с базами; их владелец получает огромное тактическое преимущество, вроде лишней ладьи. Эти острова: Мидуэй, Уэйк, Трук, а также Маршалловы острова – на них расположены крайне важные базы Тихоокеанского региона. Грузовые корабли и танкеры, приписанные к флоту, повышают его автономность, так как с большим запасом горючего можно плавать, не заходя в порты, сколь угодно долго. Войска, топливо, строительные материалы, а также авиация очень важны для защиты базы.

Не стоит устанавливать ракеты на базах, они не используются. Базы не могут лично участвовать в сражениях, но они высылают сообщение о вступлении в бой и присылают своих боевых петухов. Базы, на которых дислоцируются бомбардировщики увеличенной дальности, смогут проводить бомбовые рейды на территории противника, если у них будет достаточно топлива. Бомбардировщики большого радиуса действия очень эффективны для уничтожения наземных баз – против них и используйте это мощное оружие.

Для того чтобы снабжать базу, находящуюся в глубине континента или острова, вам необходимо получить контроль над какой-нибудь близлежащей прибрежной базой.

Некоторые базы на самом деле производят топливо и материалы, которые можно отсылать в ваш Национальный Резерв, а затем использовать для нужд вашей индустрии или перераспределять между другими базами.

Базы, которые производят топливо и другие материалы, являются приоритетными целями. Атаковать и захватывать производящие базы противника означает сокращать его ресурсы и увеличивать свои, то есть улучшать положение своей индустрии и приводить его индустрию в плачевное состояние. Рано или поздно получится так, что у врага уже не будет достаточно топлива и техники, чтобы сдерживать ваше наступление.

Грузовые корабли и корабли для перевозки войск, приписанные к базам, переправляют запасы из родного порта в Национальный Резерв и обратно, а также на другие базы. Эти корабли организуют грузовые конвои, которые враг может атаковать, ухудшая снабжение товарами, топливом и людьми.

Развивайте свою индустрию и технологии, пока вы находитесь в родном порту. Постарайтесь заключить несколько выгодных союзов и запросить новые технологии у более успешных в науке союзников, когда они чего-нибудь изобретут. Все время держитесь на переднем крае технологического прогресса.

Авианосцы вы можете снабжать только самолетами и ракетами в родном порту.

Поврежденные группы авианосцев ремонтируйте в родном порту, а в это время создавайте новые ударные авианесущие группы – таким образом, вам удастся постоянно поддерживать свой флот в хорошей форме.

Сценарии

Чтобы одержать победу, необходимо справиться с одной из задач сценария:

Negotiation Breakdown – 1 ноября 1941 г.

Оккупировать 45 баз противника. Потопить все вражеские корабли.

Attack on Pearl Harbor – 7 декабря 1941 г.

Потопить четыре корабля типа "CV". Потопить три корабля типа "BB" и четыре – типа "C".

Battle of the Coral Sea – 5 мая 1942 г.

Потопить два корабля типа "CV".

Battle at Midway – 4 июня 1942 г.

Потопить три корабля типа "CV". Потопить один корабль типа "CV" и три – типа "BB". Потопить три корабля типа "BB" и четыре – типа "C".

Battle in the South Pacific – 25 октября 1942 г.

Потопить два корабля типа "CV". Потопить один корабль типа "CV" или "CVL" и два - типа "BB".

Assault on the Marianas – 19 июня 1944 г.

Потопить шесть кораблей типа "CV" или "CVL". Потопить три корабля типа "BB" и шесть кораблей типа "C".

Battle for the Philippines – 23 октября 1944 г.

Потопить четыре корабля типа "CV" или "CVL". Потопить пять кораблей типа "BB" и восемь – типа "C".

Okinawa Offensive (за Японию) – 7 апреля 1945 г.

Потопить четыре корабля типа "CV" или шесть кораблей типа "BB".

Okinawa Offensive (за США) – 7 апреля 1945 г.

Потопить корабль типа "DBB" ("Yamato").

Передвижение

К вашей базе:

"Port", "Depart", "Port Call", выбор базы.

К вражеской базе:

"Port", "Depart", "Attack enemy base", выбор базы.

При перемещении первого флота вы указываете: "Port", "Depart", "#1 fllet", переход в походный режим, "Tact", "Move", выбор скорости, выбор места (передвижение может происходить только в пределах квадрата). Первый флот может осуществлять воздушную разведку ("Int", "Scout") или воздушную поддержку ("Int". "Escort").

Высадка на базу достигается командами "Tact", "Landing".

Во время ближнего боя передвижение корабля, помеченного квадратиком, осуществляется при помощи "Move", а атака – при помощи "Att". Атаковать можно территорию, мерцающую на карте красным цветом.

Вооружение кораблей

Задавая вооружение, выберите "Att" и нажмите A. Корабли "C" и "D" имеют вооружение трех типов: gun (орудие), tor (торпеды) и dep (глубоководные бомбы). Корабли типа "BB" оснащены только дальнобойными средствами. "Troop transport" (транспорт) и "Freighter" (грузовое судно) вообще оружия не имеют.

Главное меню (Start)

Change name – изменение имени офицера;

Wait – скорость вывода информации;

Hex (fleet view) – показ сражений флота;

Hex (base view) – показ сражений на базах;

Battle animation – режим анимации;

Participation – смена стороны;

Save game – запись игры.

Меню порта (Port)

Supply – снабжение;

Shore leave – отдых на побережье;
Red alert – боевая готовность;
Depart – отправление (attack enemy base – атака вражеской базы;
Gather intelegence – сбор разведданных;
Attack fleet – атака флота; port call – заход в порт;
Lay mines – минирование; Remove mines – разминирование;
Show mines – показ мин.

Меню отдыха (Rest)
One day – в течение одного дня;
Resupply – до завершения снабжения;
Repair – до завершения ремонта;
Set days – в течение указанного количества дней;
End – завершение отдыха.

Меню ремонта (Fix)
Urgent repair – только неотложный ремонт;
Total rapair – полный ремонт;
Modify warship – переоборудование боевого корабля;
Modify fighter – переоборудование истребителя;
Modify rocket – замена ракет.

Меню приказов (Ord)
Для флотов (Fleet):
Place – месторасположение;
Rept – сообщения;
Ships – корабли в составе флота;
Trans – типы кораблей;
Duty – полученный приказ;
Mark – метка на карте.
Для баз (Base) (снабжение):
Fuel – топливо;
Materials – материалы;
Troops – войска;
Rockets – ракеты.
Можно организовать (Arrange) формирование в порту (formation at port) или в море (formation at sea). Далее можно объединиться (join) или разделиться (split).
Scuttle warship – это приказ на потопление боевого корабля.

Информационное меню (Info)
Radio ban – запрет на радиопереговоры;
Enemy info – информация о флоте врага;
Special forces – о спецвойсках;
Results – о результатах (friendly ships – по кораблям союзников,
friendly ships destroyed – по уничтоженным кораблям союзников, enemy ships – по вражеским кораблям, enemy ships destroyed – по уничтоженным вражеским кораблям);
Report – сообщения;
Show fleet – просмотр флота.

Меню данных (Data)
Nation – полная информация о флоте;
Officers – об офицерах;
Allies – о союзниках;
Base – базы;
Ships – о кораблях (Under repair – находящихся в ремонте,
Being built – строящихся,
In reserve – находящихся в резерве);

Key battle – выбранная стратегия;
Victory goal – путь к победе.

Руководство военными действиями (Conf)
Set goals – выбор тактики;
Produce arms – производство оружия;
Internal – внутренняя политика (Industry – промышленность,
Propaganda – пропаганда);
Diplomacy – дипломатические ноты;
Base polisy – размещение на базе полиции;
Raise skill – повышение уровня;
Special forces – спецоперации.

В режиме боевой готовности
Tact:
Move – перемещение;
Air attack – воздушная атака;
Gun attack – орудийный обстрел;
Landing – высадка;
Rocket attack – ракетный обстрел.
Rest:
4 hours – в течение четырех часов;
Arrival – до прибытия;
Tomorrow– до завтра;
Cancel – прекратить отдых.
Int:
Scout – воздушная разведка;
Escort – воздушное сопровождение;
Report – сообщения.
Misk:
Training – тренировочный режим;
Banquet – сбор офицеров на совещание.

В ближнем бою
Move – перемещение;
Att – атака;
Inf – информация о флоте;
Lnd – высадка;
Ext – тушение пожара на корабле;
Snr – поиск подводных лодок;
Fie – отступление;
Del – делегирование командования подчиненным.

Pac-Mania

Игра – приключения колобка Пака с большим ртом. Не собирайте без надобности энергокапсулы, перепрыгивайте их. Берите их, когда вам надо пополнить энергию.

Pac-Panic

Логическая головоломка из 100 этапов и трёх различных режимов, в т.ч. и турнир.

Pagemaster (The)

Вместе с мальчиком, заснувшим над книжкой в библиотеке, вы пройдёте сорок четыре уровня в трёх литературных мирах: Ужасы, Приключения и Фантастика.

Управление:
A и C – прыжок;
B – бросок предмета;
↑ – лезть вверх по канату;
↑+←(→) – идти по канату.

Попасть в первый мир – нажать START. Вы – на развороте книги, на страницах которой есть картинки – отдельные уровни игры. Картинки соединены дорожками и если дорожка прервана – нужно сначала пройти предыдущий уровень. Попасть на тот или иной уровень – нажать Start. Внимательно осматривай окрестности, здесь могут быть спрятаны дополнительные возможности: это волшебные синие башмачки для быстрого бега и высоких прыжков (если он удирает – быстрее ловите его); это мешочек с камнями, которым можно бить врагов (книги). Через двигающиеся книги перепрыгивайте или прыгайте на них; это способность передвигаться по скользкому потолку и летать. Можно залезать на стены, цепляясь за крюки и выступы (A и C), отталкиваться от них (←/→+A, →/← +A). Иногда встречаются таблички с надписями – они вам пригодятся. Собирайте ключи, монетки, плоды, красные шары с крылышками – это "жизни". На первом уровне на выступе стены есть белый продолговатый предмет со звёздочками вокруг. Потоптавшись по нему в случае проигрыша, вы начнёте игру оттуда – это пункт сохранения.

Неподвижная открытая книга – конец уровня. Призовой этап возможен, если вы собрали все предметы. В бонусовом уровне вы летите на книге мимо колонн, собирая все возможные предметы. Если колонны стоят тесно, нажмите B и книжка, на которой вы летите, закроется.

Выбор уровня:
Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←,↑,←,↑, Start, B, →, A. Затем нажмите START, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите A, стоя на любой картинке страницы.

Paperboy

Приключения разносчика газет.

Paperboy 2

Продолжение приключений раззносчика газет

Pat Riley Basketball

Игра – имитатор баскетбола.

Дополнительный свободный бросок: встаньте прямо перед соперником, не переседая черты трехочкового броска. При любом движении соперника он получит фол. Чтобы перепрыгнуть уровень, нужно в начале нажать ←, ↑, ←, ↑, Start, B, →, A.

Patlabor

Payne Syewart Gonl

Имитатор гольфа.

Pebble Beach Golf Links

Спортивная игра – имитатор гольфа.
Quick Start – сразу включиться в игру
Select Game – выбор игры
Create Data – создание сохранений, их уничтожение
Chock Records – просмотр рекордов
Options – изменение назначения кнопок, прослушивание мелодий

Если ваш мяч далеко от лунки, используйте клюшку "IW", вблизи – " PT". Кнопка C – выбор лунки, регулирование траектории полёта мяча, наращивание силы удара, определение стороны, с которой вы бьёте по мячу. Кнопка B – можно поменять лунку, площадку, посмотреть запись, выйти из игры или начать уровень. Кнопка A – проверить местонахождение лунки. Табличка в верхнем углу показывает направление полёта мяча. Нажмите на C, выбрав направление. Ещё раз на C – отрегулируете траекторию полёта мяча. Ещё раз на C – нарастите силу удара и определите, с какой стороны вы бьёте по мячу.

Pele Soccer

Имитатор футбола с легендарным именем футболиста в заглавии игры.

Pete Sampras Tennis

Спортивный имитатор тенниса. Удобное управление, возможность играть одновременно несколькими игроками. Если играть на бонусовском уровне, то нужно выбрать "World Cup" в два или более туров с этим кодом. При режиме "World Tour" введите "Zeppelin" и появятся два новых тура – "Crazy" и "Huge Tour". В режиме "Crazy" в нижней части панели высвечивается, сколько очков вам нужно набрать. Если такое количество очков игроки наберут до того, как таймер обнулится, то игра начнётся снова. Кто первым не наберёт установленного количества очков – проигрывает.

Pete Sampras Tennis'96

Спортивный имитатор тенниса.

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras – PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PGA European Tour (Tour Golf 2)

Добро пожаловать в увлекательный мир гольфа. Вы имеете возможность провести несколько захватывающих игр на лучших полях Европы, проверяя свою доблесть в соперничестве с лучшими игроками мира. В данную версию игры включены новые режимы: Match Play (матч), Canon Shoot Out. Вы также обнаружите некоторые изменения в графике, благодаря которым игра стала более реалистичной.

Управление.

В профессиональном магазине:

A – выбор пункта основного меню, подтверждение выбора;

B – включение/выключение опции в меню установки (setup);

C – отмена выбора пункта в меню;

D-pad: ←, → – перемещение по разным меню; ↑,↓ – выделение пунктов меню.

В ходе игры:

A – выбор или подтверждение выбора в меню, на метке для мяча, активирует вид сверху, на дерновой лужайке или на песке показывает расположение мячика. Кроме того, на дерновой лужайке включает контурную сетку;

B – включение/выключение опции в меню установки (если вы хотите ударить мяч нажмите B три раза);

C – вызов Draw/Fade Meter (регулятора смещения мячика от лунки), отмена выбора в меню;
START – включает/выключает панель меню, отменяет выбор в меню, очищает окно расположения мячика и вид сверху;
D-pad – перемещение курсора (←, →) и выбор клюшки (↑, ↓).
Существуют дополнительные команды, управляющие контурной сеткой и Hole Browser.

Начало игры.

Нажмите START, чтобы вызвать игровое меню. Практический раунд автоматически выделяется. Нажмите A для подтверждения. На экране в появившемся окне выберите желаемое количество игроков и нажмите A. Новый игрок автоматически выделяется, после чего нажмите A. Теперь вам предстоит дать имя вашему игроку. Используйте D-pad для выбора (↑, ↓) и ввода (←, →) букв, а также для передвижения курсора. После того, как вы ввели имя, нажмите START. Теперь вам предстоит выбрать метки для мяча, после чего подтвердите свой выбор, нажав A. Появится окно для выбора клюшек. Если вы хотите заменить одну или более клюшек, следуйте инструкциям, которые будут на экране, после чего нажмите A. Вам необходимо повторить действия для каждого игрока. И последнее, что вам предстоит сделать, – это выбрать игровое поле. Нажимайте ↑,↓, чтобы выделить поле, и A, чтобы загрузить его. Через мгновение вы начнете игру с первой метки.

Настройка игры.

Если вы хотите играть вдвоем, втроем или вчетвером, вам необходимо установить систему для двух или более контроллеров. В профессиональном магазине нажмите START, чтобы вызвать панель управления. Войдите в меню опций (Options). Выделите SETUP и нажмите A. Появится окно установки. Когда опция включена, она выделяется ярким цветом. При помощи D-pad выделите два или более контроллера и нажмите B, чтобы включить/выключить их. Нажмите A, чтобы подтвердить ваш выбор и вернуться на игровой экран.

Шестикнопочный контроллер необходимо перевести в трехкнопочный режим. Для этого выключите вашу приставку и нажмите кнопку MODE на каждом шестикнопочном контроллере, которыми вы будете играть. После этого включите вашу приставку.

Описание игрового поля на экране.

На экране высвечиваются: курсор, направление и скорость ветра, регулятор удара, тип удара, который вы будете выполнять, информационное окно. В информационном окне вы увидите: имя текущего игрока, его очки, используемую вами клюшку, расстояние до лунки.

На протяжении всей игры различные меню будут помогать вам играть. Основные правила игры остаются неизменными. Чтобы вызвать панель управления вверху игрового экрана, нажмите START. Используйте D-pad (←, →) для того, чтобы выбрать меню, и (↑, ↓), чтобы выделить различные опции в меню. Для подтверждения выбора в меню нажмите A. Чтобы пропустить или покинуть основной экран или экран предварительного просмотра, нажмите START.

Удар по мячу.

Регулятор удара.

На регуляторе удара вы увидите максимальное расстояние, на которое может бить данная клюшка, область сильного размаха, шкалу силы удара, указатель точности удара. Регулятор удара – это инструмент для установки силы и направления вашего удара. Указатель точности удара – это точка на шкале регулятора удара для определения направления, в котором полетит ваш мяч. Вам необходимо потренироваться в остановке свинга строго на указателе точности. Если вам удастся сделать это, то мячик полетит точно в лунку (без учета рельефа местности, направления и скорости ветра). Если вы проскочите указатель точности, мячик сместится в сторону от лунки. Причем, чем сильнее вы проскочите указатель, тем дальше мячик отклонится от цели. Нажмите B, чтобы начать размах. Нажмите B снова, чтобы остановить размах и начать свинг. Нажмите B в третий раз, чтобы ударить мяч (в точке, указанной на указателе точности).

Сильный удар.

Область, находящаяся слева от метки 100% на регуляторе удара, называется областью сильного размаха. Если вы рискнете зайти в эту область, то можете увеличить свой потенци-

ал, и мячик полетит дальше, чем показано на регуляторе удара. Но будьте осторожны: если вы проскочите указатель точности, результаты могут быть плачевными. Все отклонения мяча в этом случае увеличиваются. Таким образом, сильный удар снижает надежность попадания.

Draw/Fade Meter (регулятор смещения мячика от лунки).

Иногда вы захотите умышленно отклонить мячик от цели, чтобы избежать препятствий. Лучшим способом для этого является включение Draw/Fade Meter. Но его нельзя использовать при толкании мяча. Нажмите и удерживайте C, чтобы вызвать Draw/Fade Meter. При помощи D-pad (←, →) установите маркер желаемого смещения.

Выбор клюшки.

Программа автоматически выбирает клюшку для каждого удара, однако вы не обязаны починяться ее выбору. Множество факторов, таких, как ветер и расположение мяча, могут повлиять на ваш выбор. Для выбора клюшки используйте D-pad (↑, ↓). Название клюшки появляется на экране в информационном окне. У каждой клюшки есть максимальное расстояние, на которое она бьет. Максимальное расстояние, на которое бьет данная клюшка, показывается слева на регуляторе удара.

Расчет силы удара.

В ходе игры вам придется не только наводить курсор на цель и бить по мячику, но и рассчитывать силу удара. Например, максимальное расстояние, на которое бьет клюшка – 270 ярдов, а вы остановили размах на 50%. Тогда мячик полетит не на 270 ярдов, а на 135.

Учет параметров ветра.

Вращающаяся стрелка в нижнем левом углу игрового экрана показывает направление и скорость ветра. Следите за случающимися время от времени порывами ветра и обратите внимание на прогноз погоды, который дается перед каждым раундом. При ударе короткой металлической клюшкой мяч летит по более высокой траектории, чем при ударе длинными металлическими и деревянными клюшками. Поэтому ветер может больше повлиять на полет мяча.

Тренировка.

Чтобы подготовиться к предстоящему турниру, вы можете попрактиковаться во всех ударах в режиме тренировки. Выделите в игровом меню пункт "Тренировка" (Driving Range) и нажмите A. Чтобы перейти на новое поле в ходе тренировки, войдите в пункт меню "New Course" (новое поле) и нажмите A. Появится окно выбора поля. Выберите желаемое поле и нажмите A. Чтобы покинуть режим тренировки, выделите в меню пункт "Pro Shop" (профессиональный магазин) и нажмите A.

Толкание мяча.

При выборе типа удара "толкание мяча" на экране вы увидите изображение лунки, регулятор удара, информационное окно. В ходе игры вы можете попрактиковаться в толкании мяча на любой лужайке. От того, как вы толкнете мяч, зависит результат игры. Перед началом турнира вы можете потренироваться в толкании мяча. Для этого в профессиональном магазине выделите пункт "Putting Green" (лужайка перед лункой) и нажмите A.

Выбор полей или лунок.

Программа автоматически помещает вас на первой лужайке какого-либо поля. Чтобы перейти к другой лунке, вызовите "Go To Menu" (меню перемещений) и выберите пункт "Hole" (лунка) и нажмите A. Появится окно выбора лунки. Выделите желаемую лунку и нажмите A.

Чтобы перейти к новому полю, вызовите "Go To Menu" (меню перемещений) и выберите пункт "New Course" (новое поле) и нажмите A. Выберите новое поле и нажмите A.

Регулятор удара действует на лужайке так же, как и везде. Чтобы толкнуть мяч, нажмите B три раза. Вы можете менять максимальное расстояние, на которое будет толкать мяч клюшка, от 5 до 120 футов. Для этого используйте D-pad. Программа автоматически выбирает расположение мяча. После того как вы решите толкать мяч, его расположение изменится. Если вы желаете изменить его снова, выберите пункт Pick up Ball (взять мяч) в меню

Shot Menu и нажмите A. Чтобы потренироваться в толкании мяча, выберите пункт "Take a Mulligan" (переигровка).

Контурная сетка.

После того как вы приняли решение толкать мяч, появляется контурная сетка, показывающая рельеф поверхности вокруг лунки. Вверху экрана будет расположена надпись, сообщающая высоту мяча относительно лунки и точное расстояние до лунки. Вы можете вращать контурную сетку, чтобы более тщательно изучить рельеф. Нажмите START, чтобы вернуться к игровому экрану. Доступ к контурной сетке появляется тогда, когда вы находитесь в 40 ярдах от лунки. Чтобы вызвать контурную сетку, нажмите A.

Контурная сетка предоставляет вам важную информацию: высоту мяча относительно лунки и рельеф поверхности вокруг нее. Вам будет необходимо предусмотреть все неровности почвы вокруг лунки перед ударом. Углубления в почве существенно влияют на движение мяча. Поэтому лучше делать так, чтобы мячик не скатывался во впадины. Иногда при ударах на короткое расстояние более полезно ударить мяч сильнее, чем нужно, а не слабее. Чтобы выйти из экрана "Толкание мяча", выберите пункт "Pro Shop" (профессиональный магазин) в меню.

Наблюдение за ходом игры.

Вы можете по-разному наблюдать за ходом игры. Альтернативные способы наблюдения помогут лучше учесть различные помехи на пути движения мяча и хорошо сыграть раунд.

Вид сверху используется, когда вы собираетесь послать мяч на очень большую дистанцию, особенно если на пути его движения могут встретиться препятствия или деревья. Чтобы включить вид сверху, когда вы находитесь на метке для мяча, нажмите A. Чтобы включить вид сверху, когда вы находитесь между лужайкой и меткой, нажмите START. С помощью D-pad выделите пункт "Overhead" (вид сверху) в меню просмотра "Vew Menu". Нажмите A. Когда включен вид сверху, вы имеете возможность передвигать курсор, чтобы оценить расстояние между мячом и лункой. Вид сверху также показывает расположение мяча вашего партнера. Если вы вносите изменения на контурной сетке, когда включен вид сверху, эти изменения не отражаются на игровом экране.

Окно расположения мяча. В этом окне вам будет дана информация о поверхности, на которой лежит мяч. Чтобы вызвать это окно "Ball Lie Window", нажмите A (при условии, что вы находитесь не на дерновой лужайке).

Вид на лунку в перспективе появляется перед тем, как ты начинаешь одолевать новую лунку. На экране появляется профессионал и советует тебе, как лучше закатить мяч в эту лунку. Чтобы вернуться к игре, нажми START.

Всесторонний осмотр лунки дает больше информации о лунке, чем все предыдущие. Выберите пункт "Hole Browser" меню "Vew Menu".Используя D-pad (←,→,↑,↓), осмотрите лунку. Для изменения видов на лунку нажимайте B. Чтобы вернуться к игре, нажмите C. Чтобы получить помощь, нажмите START.

Повтор хорошего удара.

Программа автоматически повторяет особо выдающиеся удары, но вы по желанию можете просмотреть свой удар или удар, сделанный профессионалом. Выберите пункт "Instant Replay" в Vew Menu. Нажмите A, после чего на экране вам будет показан последний удар. Для отмены нажмите START.

Автоматическое включение видов на лунку.

Вы можете сделать так, чтобы некоторые виды включались автоматически. Выберите пункт "Setup" (установка) в меню опций. Появится установочное окно. В нем вы можете выбрать те виды, которые будут включаться автоматически. Вид сверху будет появляться перед каждым ударом, если мяч находится более чем в 100 ярдах от лунки. Окно расположения мяча будет появляться перед ударом тогда, когда мячик лежит между меткой и дерновой лужайкой. Вид лужайки будет появляться перед каждым толканием, если мяч расположен на лужайке или не более чем в 39 ярдах от лунки. Вид на лунку в перспективе будет появляться перед тем, как вы начнете закатывать мяч в очередную лунку.

Stats (сведения, которые можно получать в ходе игры).

Текущие игроки.

Здесь вам предоставят сведения об игроках, которые играют с вами. Доступ к этой информации вы получаете только в ходе игры. Выберите пункт "Current Players" (текущие игроки) в меню "Stats" и нажмите A. Тогда вы сможете получить информацию о партнерах.

Чтобы стереть информацию об игроке, необходимо выполнить следующие действия. Нажмите START. Появится диалоговое окно со списком текущих игроков. Вы получите запрос о том, сведения о каком игроке вы желаете стереть. При помощи D-pad (↑, ↓) выберите игрока и нажмите A для подтверждения. Появится следующее диалоговое окно. Вас попросят подтвердить решение об уничтожении данных об игроке. Нажмите A для подтверждения, C – для отмены. Информация о "живом" игроке полностью уничтожится, а если вы играете с профессионалом, его данные приобретут начальный вид. Нажмите C, чтобы вернуться к игре.

Сведения о самом сильном и точном ударе, лучшем результате игры, о лучших 18 лунках и др. не требуют комментариев. Точным считается тот удар, после которого мяч останавливается на ровной (Fairway) или дерновой (Green) лужайке.

Greens in Regulation – эта информация показывает количество случаев достижения лужайки при выполнении определенного числа ударов в игре с фиксированным количеством ударов до лужайки. В частности, принимая во внимание установленное количество ударов, на третьем "паре" вы должны загнать мяч на дерновую лужайку одним сильным ударом, на четвертом "паре" мячик должен очутиться на дерновой лужайке после второго удара, а на пятом – после четвертого. Par – установленное в гольфе количество ударов, необходимое хорошему игроку для загона мяча в лунку.

Putting/ Greens in Regulation – это среднее количество толканий, необходимых для того, чтобы загнать мяч в лунку, после того, как вы достигли дерновой лужайки (количество толканий установлено). Лучшим вариантом является тот, при котором игрок достиг дерновой лужайки за установленное число ударов, после чего толкнул мяч два раза, загнав его в лунку. Эта информация показывает среднее количество толканий, которое необходимо сделать игроку, чтобы закатить мяч в лунку после того, как он попал на дерновую лужайку.

Записанные игроки.

Здесь содержится информация обо всех записанных игроках. Так же, как и у текущих игроков, вы можете стирать сведения о них (смотри пункт "Current Players").

Турнир.

Информация о турнире начинается со списка игроков, имеющих лучшие результаты, после чего показывается наибольшее количество очков для 18 лунок. Чтобы вернуться к игре или в профессиональный магазин, нажмите START.

Таблица результатов.

Эта таблица появляется после того, как вы закатите мячик в очередную лунку, если вы не находитесь в режиме тренировки или на лужайке перед лункой. Вы также имеете возможность вызвать для просмотра эту таблицу из меню данных. Очки выполненного "пара" подсвечиваются синим цветом, "пара" с большим, чем установлено, количеством ударов – красным цветом, а с меньшим – черным цветом. Чтобы вернуться к игре или в профессиональный магазин, нажмите START.

Табло лидерства.

Табло лидерства показывает всех игроков проходящего турнира в порядке, соответствующем завоеванным ими очкам. Напротив имени каждого игрока показывается его текущий счет, текущая лунка, в которую он стремится сейчас загнать мяч (двойная черточка на этом месте показывает то, что игрок уже закончил раунд).

Результаты турнира.

Здесь вам покажут список тех игроков, которые уже закончили турнир, и очки, набранные ими.

Практический раунд.

В практическом раунде вы можете спокойно поиграть в гольф без давления на вас денег.

Выберите пункт "Practice Round" в игровом меню и нажмите A. Появится окно для выбора количества игроков. Используя D-pad (←, →), выберите желаемое количество игроков и нажмите A, чтобы подтвердить ваш выбор. Вы можете играть вчетвером.

Выбор игрока.

После того как вы выбрали количество игроков, появится окно для выбора первого игрока. Им может быть кто-нибудь из ваших товарищей, один из десяти профессионалов или кто-нибудь другой из имеющихся в списке игры. При помощи D-pad (↑, ↓) выберите желаемого игрока и нажмите A для подтверждения. Чтобы выбрать профессионала, выделите пункт "Mega Drive" в меню выбора и нажмите A. Появится список десяти профессиональных игроков в гольф. Выберите одного из них, используя D-pad, и нажмите A. Вы можете записывать не более 16-ти новых игроков в память приставки. Если список переполнен, программа показывает, что места больше нет. Во время практического раунда вы можете играть игроком №1, но он не сохранится в памяти по окончании раунда. Если вы не желаете играть с анонимным игроком, нажмите A для подтверждения, а затем C для отмены.

Присвоение имени новому игроку.

Если вы выберете пункт "New Player" (новый игрок), и для него хватает места в списке, появится окно ввода имени. Используйте D-pad (↑, ↓), чтобы выбрать букву на очередной позиции в имени нового игрока. Используйте D-pad (←, →), чтобы выбрать следующую позицию для введения очередной буквы имени нового игрока. После ввода имени нажмите START. Если у вас возникнет желание поиграть с анонимным игроком и не записывать его достижения, нажмите C на карточке игрока (при вводе имени). Тогда вы будете играть с игроками №1, №2, ... , так же, как описано выше. Такое возможно только в практическом раунде.

Выбор метки для мяча.

После того, как вы осуществили выбор игрока, программа попросит вас выбрать расположение меток. Любительские метки находятся ближе к дерновой лужайке, чем профессиональные. Вы можете использовать любительские метки только в практическом раунде. Используйте D-pad (←, →) для выбора тех меток, которые вам нравятся. Нажмите A для подтверждения выбора.

Выбор клюшек.

После выбора меток вам предстоит выбрать клюшки, которые вы возьмете с собой. Всего вам разрешается из 16 возможных брать 14 клюшек, включая паттер (короткая клюшка-толкатель), который вы всегда имеете при себе. Те клюшки, которые у вас имеются в сумке, подсвечиваются. Перед тем как добавить новую клюшку в сумку, вы должны одну клюшку изъять. Используйте D-pad (←, →, ↑, ↓) для выбора клюшки, которую вы хотите изъять из сумки, и нажмите B. Используйте D-pad (←, →, ↑, ↓) для выбора клюшки, которую вы желаете добавить в сумку, после чего нажмите B. Повторяйте эти действия до тех пор, пока не заберете с собой те клюшки, которые вам необходимы. Затем нажмите A. Появится окно выбора поля.

Выбор поля.

Используйте D-pad (↑, ↓), чтобы выбрать поле. Нажмите A, чтобы подтвердить ваш выбор. Имеется возможность оглядеть сверху поле, на котором вам предстоит играть. Комментатор объявит прогноз погоды на день. Игра начинается с метки №1. В практическом раунде можно играть в последовательном или произвольном порядке.

Два или более игроков.

Процесс выбора игрока, ввода имени, выбора клюшек и полей немного изменяется, когда вы играете вдвоем, втроем или вчетвером. Партнер №1, использующий контроллер №1, всегда выбирает количество игроков, игрока для себя и поле. Другие партнеры самостоятельно вводят имена их игроков, выбирают клюшки и метки (в практическом раунде), ис-

пользуя для этого свой контроллер. Пусть несколько друзей решили поиграть в гольф в практическом раунде. Тогда партнер №1 включает пункт "Два или более контроллеров" (Two or More Controllers) в меню установки и выбирает пункт практический раунд в игровом меню. Затем партнер №1 выбирает количество игроков. Далее партнер №1 выбирает "своего" игрока (нового, профессионала или кого-либо другого) и вводит всю информацию о своих клюшках и метках. Появляется окно выбора для партнера №2. Игрок №1 должен выбрать своим контроллером игрока партнеру и нажать А. Игрок №2 при помощи своего контроллера вводит информацию, касающуюся своих клюшек и меток, а также вводит свое имя. После того как все игроки произведут свой выбор, игрок №1 выбирает поле. Вам будет необходимо выполнить все выше описанные действия (кроме выбора метки) в практическом раунде, турнире, матче, в соревнованиях и в "Canon Shoot-Out".

Выбор лунки.

Чтобы перейти к другой лунке в практическом раунде, необходимо выполнить следующие действия. Нажмите START, чтобы вызвать панель управления. Нажмите А, чтобы войти в меню. Появится окно выбора лунки. Используйте D-pad, чтобы выделить желаемую лунку, и нажмите А, чтобы подтвердить ваш выбор. Тем самым вы перейдете к другой лунке.

Переход на другое поле.

Чтобы перейти на другое поле в практическом раунде, необходимо выполнить следующие действия. Нажмите START, чтобы вызвать панель управления. Выделите пункт в меню "Новое поле" (New Course) и нажмите А для подтверждения выбора. Появится окно выбора поля. Используйте D-pad, чтобы выделить поле, на котором вы хотите играть, и нажмите А, чтобы подтвердить ваш выбор. После того как вы сделаете ваш выбор, программа покажет вам вид сверху поля, и вы начнете игру с первой метки. Чтобы покинуть практический раунд, выделите пункт меню "Профессиональный магазин" (Pro Shop) и нажмите А.

Переигрывание.

В практическом раунде вы имеете возможность повторять удар до тех пор, пока не достигнете желаемой цели. Чтобы повторить удар, выберите пункт "Take a Mulligan" (переигровка) в меню ударов (Shot Menu) и нажмите А. Вам будет предоставлена возможность повторить удар. Программа не записывает информацию о повторных ударах, кроме самого сильного и точного удара (Longest Drive).

Если вам игра не удается и разочарование все растет, то вы можете подобрать мяч и закончить игру. Тогда вы получите 12 очков. Для этого выделите пункт "Pick up Ball" (подобрать мяч) в меню ударов и нажмите А.

Турнир.

Теперь, когда вы освоили основы игры и приобрели определенные навыки, пришло время участия в турнире. Турнир включает в себя четыре полных раунда (72 лунки) на одном и том же поле. 60 профессиональных игроков и вы со своими друзьями соревнуетесь за приз в тысячи долларов. Вам придется играть на профессиональных метках, а повторные удары не разрешаются.

Попрощайтесь со всем, что вы могли устанавливать самостоятельно в профессиональном магазине и выберите пункт Tournament (турнир) в игровом меню (Play Menu). Затем программа попросит вас ввести ту же информацию, что и перед практическим раундом. После того как вы выбрали поле, вы увидите его сверху. Затем турнирная коллегия объявит об открытии турнира и призовом фонде. На экране появится таблица, в которой показаны все сведения об игроках (имя, очки, лунка).

Отсев проигравших.

Если вы будете играть наравне или лучше других, то пройдете отбор. В конце первого раунда лучшие 48 игроков плюс те, кто сыграл вничью, переходят в следующий раунд. В конце второго раунда остаются лучшие 32 игрока и те, кто сыграл вничью и т.д. до финального четвертого раунда. В ходе игры вы имеете возможность заходить не в профессиональный магазин, а в игровую палатку.

Соревнования.

Несколько игроков соревнуются, чтобы выиграть денежный приз. Игра проходит на поле с 18-ю лунками. Причем за каждую лунку назначена премия. Ее размер зависит от количества игроков и хода игры.

Чтобы заработать деньги, вы должны выиграть приз за каждую лунку, а чтобы сделать это, вы должны набрать меньше очков, чем все остальные игроки. Если два игрока набрали меньше всех (но поровну) очков, то приз разыгрывается на следующей лунке. Теоретически все призы могут собраться на последней восемнадцатой лунке. Если никто из игроков не выиграл 18-ю лунку, то игра продолжается с первой лунки до тех пор, пока не выявится победитель.

Если общий счет раунда уже не зависит от того, кто победитель (т.е. кто-то уже взял приз за данную лунку), остальные игроки просто забирают свой мяч и переходят дальше к следующей лунке. Это отражается в таблице очков. Если игрок закатил мяч в лунку с трех ударов (набрал три очка), то у других игроков в таблице будет показано "3+". Это означает то, что им необходимо было сделать более трех ударов, чтобы выиграть лунку, но борьба за данную лунку уже закончилась, и они перешли к следующей.

Матч.

Один или два игрока сражаются друг с другом или против какого-либо профессионала в течение трех раундов. Последняя игра состоит из трех раундов с четырьмя парами игроков. Каждый раунд представляет собой борьбу с выбыванием, поэтому обстановка сильно накалена. Вы должны выиграть каждую лунку, но, в отличие от предыдущей игры, призом за каждую лунку являются не деньги, а очки. Если вы сыграли с кем-то вничью, то есть разделили лунку "пополам", счет остается прежним.

В конце раунда тот, кто набрал больше всего очков, побеждает и переходит в следующий раунд соревнований. Раунд завершается тогда, когда не остается сомнений в результате. Например, если вы сыграли 16 лунок и 3 из них вне игры, у вас не остается шанса сыграть вничью или выиграть, и раунд заканчивается. Если два игрока сыграли вничью, они возвращаются на первую лунку для повторной игры. Победитель продолжает игру в следующем раунде. Победитель матча получает весь денежный приз, за второе и третье места награды нет.

Canon Shoot-Out.

Четыре игрока должны сыграть на небольшом поле с тремя лунками. На каждой лунке тот, кто набрал больше всего очков, выбывает. Оставшиеся игроки продолжают борьбу. Так продолжается до последней лунки, за которую будут бороться два последних игрока. Победители получают приз. Деньги дают за первое и второе место.

После того как вы выбрали поле, программа автоматически помещает вас перед первой лункой. Вам необходимо сыграть все три лунки последовательно. В том случае, когда несколько игроков набрало много очков, проводится короткая повторная игра. Судья бросает мяч где-нибудь недалеко от дерновой лужайки. Вы можете толкать или бить мяч, но оба игрока должны использовать одинаковый удар. Тот игрок, мячик которого будет находиться дальше от лунки, выбывает. После каждого переигрывания появляется окно, в котором указано расстояние от мячика до лунки (в дюймах). Если после первого переигрывания игроки вновь сыграли вничью, проводится второе переигрывание и т.д., пока кто-нибудь не победит.

Штрафные санкции.

Расположение мяча.

Мяч может находиться на различных поверхностях. Это могут быть дерновая лужайка (Green), ровная лужайка (Fairway – пространство между меткой и лужайкой перед лункой), метка для мяча (Tee), опушка (Fringe), бурьян (Rough – неровная, часто поросшая высокой травой часть поля около ровной лужайки), песок и т.д. Чтобы узнать, на какой поверхности лежит мяч, если вы находитесь не на дерновой лужайке или метке, нажмите A.

Метка для мяча – с нее вы начинаете игру. Определите расстояние до лунки, учтите направление и скорость ветра, расположение возможных препятствий.

Ровная лужайка – это наилучшее место для игры после дерновой лужайки и опушки. Ваш мячик часто будет скатываться в низины на этой лужайке. Когда мяч находится в низине, максимальное расстояние, на которое бьет клюшка, немного уменьшается, а возможность "дикого" (неконтролируемого) удара увеличивается.

Дерновая лужайка – это поверхность, на которой вы можете использовать только "паттер", а ветер не влияет на движение мяча. Чтобы набрать как можно меньше очков, вам придется учитывать все неровности дерновой лужайки.

Опушка – темное зеленое пространство вокруг дерновой лужайки. Здесь вы можете использовать как "паттер", так и другие клюшки. При использовании паттера убедитесь в том, что силы вашего удара достаточно, чтобы протолкнуть мяч по опушке. Для выполнения дальних ударов вы можете использовать прием "подсечка" (Chip Shot – кистевой удар клюшкой).

Бурьян – это поверхность, где максимальное расстояние, на которое бьет клюшка, уменьшается, и увеличивается отклонение мяча от цели. Если мяч наполовину скрыт в бурьяне, то вышеуказанные эффекты возрастают.

Густой бурьян. Как вы уже поняли, густой бурьян еще более неудобен, чем обычный бурьян. Здесь у вас больше всего шансов промахнуться, чем на какой-либо другой поверхности. Остерегайтесь использовать Draw/Fade Meter.

Песок – предохраняет ваш мяч от попадания во впадины, особенно в те, которые расположены вдоль опушки. Однако с песчаной поверхности очень сложно произвести сильный и точный удар. Если мяч наполовину увяз в песке, то при нанесении удара по нему вы можете клюшкой зачерпнуть песок. Использование длинных клюшек (1-я или 2-я металлические) может привести к печальным последствиям: вероятность промаха возрастает с увеличением длины клюшки.

Специальные удары.

Вам предоставляется возможность использовать не только обычные удары, но и специальные, такие, как подсечка, драйв (сильный удар), толчок мяча и несколько других. В данной игре предусмотрены три специальных удара, которые вы можете использовать, находясь вне пределов дерновой лужайки. Нажмите START, чтобы вызвать панель управления. Используйте D-pad (➔), чтобы войти в меню ударов. Используйте D-pad (🡻), чтобы выделить желаемый специальный удар. Нажмите A для подтверждения выбора.

Подсечка.

Подсечку лучше всего использовать тогда, когда вы находитесь вблизи от дерновой лужайки или на опушке. При этом мяч полетит не очень далеко. Смысл заключается в том, чтобы забросить мяч на дерновую лужайку и надеяться на то, что он докатится до лунки. Если вы используете подсечку, внимательно изучите рельеф местности при помощи контурной сетки. Очень важно учесть все особенности рельефа, так как они существенно влияют на движение мяча после его приземления.

Punch Shot.

Этот специальный удар следует применять в том случае, когда мяч наполовину скрыт в песке или в бурьяне. Используя его, вам удастся вернуть мяч на ровную лужайку.

Толкание мяча на опушке (The Fringe Putt).

Когда мяч находится на опушке, вы не обязаны использовать паттер, причем программа самостоятельно выбирает тип удара – толкание. Вы также можете использовать обычный или какой-либо специальный удар. Однако, если вы выберете другой тип удара (а не толкание), а затем пожелаете снова вернуться к толканию, то это можно сделать, выбрав соответствующий пункт (The Fringe Putt) в меню ударов.

Качение и вращение мяча.

Когда вам необходимо послать мяч на дерновую лужайку, вы должны учесть вероятность того, что мяч может катиться или вращаться. Мяч может вращаться только на дерновой лужайке, только при ударе короткой металлической клюшкой и только, если вы выполняете удар с опушки или с метки. Вращение начинает влиять на движение мяча после прикосновения его к земле: вращающийся мяч падает на лужайку, прыгает вперед, а затем

внезапно катится назад. Если вы послали мяч деревянной клюшкой издалека от дерновой лужайки, то он может просто вылететь с нее после приземления. Если вы ударите мяч длинной или средней металлической клюшкой, то появляется возможность того, что он останется на лужайке после приземления, если она достаточно велика.

Phantasy Soldier 3

Приключенческая авантюра с потрясающими игровыми действиями.

Phantasy Star 2

В этой игре Вы вместе с киборгом Неи отправляетесь в опасное путешествие, во время которого встретите чудовищных монстров.

Непобедимость: во время игры при движении (когда держите нажатым D-pad) дважды нажмите C, потом B.

Медленное движение: во время игры сделайте паузу и нажмите B. Пока нажато B, все вокруг замедляется, а вы движетесь нормально.

Phantasy Star 3: Generations of Doom

В этой игре-бродилке для одного игрока вы – принц Райс, сражаетесь с силами тьмы.

Основное меню

Item – имеющиеся предметы;
Techniq – использование технических приемов;
Stats – текущее состояние;
Equip – оборудование.

Phantasy Star 4: End of the Millenium

Основные трудности в игре связаны с подбором сочетаний заклинаний. Как правило, в заклинании можно применять более сильное Nafoi вместо Foi.

Сочетание заклинаний:

Fire Storm:	Zan + Foi, Foi + Hewn, Flaeli + Zan, Flaeli + Hewn
Blizzard	Wat + Zan, Wat + Hewn
Silent Wave	Phonon + Airslash
Triblaster	Wat + Foi + Tsu
Grand Cross	Crosscut + Efess
Shooting Star	Burstroc + Nafoi
Paradin Blow	Rayblade + Astral
Lethal Image	Death + Illusion
Black Hole	Negatis + Nagra
Circuit Breaker	Hijammer + Tandle
Holocaust	Savol + Diem
Destruction	Deban + Megid + Legeon + Posibolt
Purify Light	Holyword + Efess
Conduct Thunder	Nawat + Tandle

Phantasy Star 5

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Ролевая игра - продолжение знаменитых Phantasy Star, 2, 3, 4.

Вы - потомок принца Риса, должные завершить благородное дело борьбы с драконом.

Эта игра значительно длиннее предыдущих. Также в ней большее количество новых персонажей, в том числе и врагов.

Phantom 2040

Эта игра сделана по мультсериалу с тем же названием. В ней нужно победить биороботов, которые хотят завоевать наш мир.

Пароли :

2 этап	3 этап	4 этап	5 этап	6 этап	7 этап
ЖЮЮЖДТ	СЖЮЖДТ	СЖЮЖХТ	СЖЮЖ6Y	СЖFЖ6Z	DFFЖ6Z
ЖВЖЮЖТ	ЖVВЖFQ	BZZ9FQ	B?Z?7P	G???7P	G?Z?7P
ЖЖ7ЖЮЖ	ЖL7K7Ж	ЖL74BЖ	PL8B1C	JQ9DHC	FQ919C
YHDTHS	9M1ЖВК	YVWЖЖ?	YY5ЖЖJ	985TQT	?Ж?TSY

В зависимости от врагов, которых вы побеждаете, от маршрутов следования и от принимаемых вами решений существует четыре Золотых окончания и ещё 16 других попыток закончить игру. *Вот условия Золотых окончаний:* 1 – на этапе 6 уничтожьте триады под максимумом после движения по лучу в Hellevator; 2 – на этапе 6 уничтожьте Sean One's Cannon после второй сцены Traffik; 3 – на этапе 6 уничтожьте Sean компьютер, размещённый внутри платформы Орбитала; 4 – на этапе 7 нанесите поражение сэру Максвеллу после продвижения по Tube Train и битвы с армией других боссов.

Phelios

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки C, A, B, A, C, A, B, A. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвёртом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя тебя не заденет. Быстро стреляй по рукам, вылетающим из огня . Этим ты заработаешь много очков и по одной дополнительной жизни за каждую минуту. Если ты наберёшь 200000 очков, то увидишь картинку Артемиды.

Pica – Pau

Управление:
A – телепортация;
B – добивание клювом;
C – прыжок;
A+B – использование предмета;
↓+B или ↑+B – долбить клювом.

Дятлу нужно спасти своих друзей, которых украл босс Feriason. 6 уровней : 1 – Вуди спасает друга панду на лесопилке ; 2 – нужно найти зайку в доме; 3 – Вуди идёт в поход на Северный полюс за пингвинёнком ; 4 – Вуди летит на болото за своей женой; 5 – Вуди спасает детей в горах; 6 – необходимо найти злодея в его доме и спасти своих друзей. Во дворе за домом находится Последний босс. Используй в борьбе с ним пушки, стоящие неподалёку.

Pigskin Footbrawl

Футбольная игра. В самом начале можно прослушать все её звуки. Для этого нужно одновременно нажать A, B и C, а затем START в режиме Options.

Pink Panther in "Pink Goes to Hollywood"

Вы – Розовая пантера.
При включении первого и второго уровней держи нажатыми A+B на первом пульте и B – на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав Start.

Pinocchio

Игра по сюжету сказки "Приключения Буратино". В игре 9 уровней для проявления ловкости и смекалки. Три уровня сложности.

Управление:
C – топнуть левой ногой;
A – топнуть правой ногой;
B – оборот вокруг себя;
Z – левая нога на пятку;
X – правая нога на пятку;
↓ + C – вприсядку.

Pirates 2

(см. Captain Land)

Pirates Gold

В этой игре тебя ждут приключения, кровавые схватки, предательство тех, кому ты безоговорочно доверяешь. Перед тобой лежат бесконечные равнины смерти – но там же тебя ждет слава и сокровища. Главное оказаться достойным – смелым и расчетливым, чтобы оказаться победителем. Золото пиратов – это игра, посвященная сражениям в Карибском море в XVI-XVII веках. Ты – пиратский капитан, решивший составить себе состояние при помощи одной из самых опасных профессий в мире. Начинать свою опасную приключенческую деятельность тебе надлежит командиром маленького корабля, на котором есть небольшая, но сильная духом команда морских волков. Твоя цель – вернуться из этого плавания богатым, влиятельным и знаменитым. Хотя ты можешь закончить свою жизнь уважаемым и достойным человеком, но есть и шанс, что тебя заживо закопают твои же матросы. Тем не менее счастливого пути тебе и твоему первому помощнику в этих опасных плаваниях.

Главное меню (main menu). Оно появляется после того, как ты нажмешь кнопку START на стартовом экране. У тебя есть сразу различные варианты действий:

Start a new Career (Начать новую карьеру\игру);
Continue a saved game (Продолжить старую карьеру);
Command a famous expedition (Командовать знаменитой экспедицией).

Начало новой карьеры не только дает тебе возможность как следует изучить свою профессию, не только устраивать дуэли со своим начальником, но и усвоить некоторые полезные утверждения. Однако, чтобы начать игру, тебе придется прикончить капитана твоего будущего судна своею верной шпагой. В ходе твоих странствий тебе представится возможность выбрать себе в союзники одну из серьезных морских держав тех времен, под защитой которой ты и будешь находиться (с точки зрения страны-покровителя, ты занимаешься вполне законной деятельностью – каперством, воюешь с вражеским флотом, дабы преумножить славу "отечества"). В их числе такие страны, как Англия, Испания, Голландия, Франция и т.д. Разумеется, что, в принципе, ты можешь не связывать себя ни с какой страной и продолжать грабить все корабли вне зависимости от их принадлежности. Однако следует помнить, что иметь союзников не так уж плохо. Могущественные покровители вознаградят тебя за удачные операции, приносящие тебе сокровища, а правительству – огромные политические дивиденды. К тому же у этих покровителей есть дочки, которых надо выдавать замуж, а ты представляешь для этого хорошую партию.

Управление.
START – ставит игру на паузу.
A – предназначена для выбора меню игры, а также используется как кнопка атаки.
B – это кнопка повторного выбора.
C – ставит игру на паузу и отправляет тебя в капитанскую каюту.

Панель направлений (DIRECTION PED) – позволяет тебе управлять твоими передвижениями. Она также может использоваться для передвижения по меню. Учти, что если подует хоть какой ветерок, то ты можешь создать для себя некоторое ускорение, нажав кнопку Б, которая поднимает и опускает паруса. Однако в полный штиль эти действия будут бесполезны. Эту кнопку используют для временного ускорения.

Фехтование на мечах случается нечасто: в самом начале игры, когда ты будешь брать на абордаж вражеский корабль, а также при преследовании противника. Во время игры необходимо помнить, что удары в спину наиболее эффективны, а раны наиболее опасны.

Тактика

Во время ведения боевых действий используй кнопку А – для атаки (простой выпад или рубящий удар), В – кнопка для отражения ударов вражеского клинка. При нажатии кнопки С ты отступишь. При ведении боя блокируй атаки врага, не допуская своего ранения в самом начале дуэли. Если же ты уверен в своих силах, то наноси удар первым. При этом постарайся бить в середину туловища, используя для этого кнопку направления и кнопку А.

Комбинация один на один (One-to-One combo). В данной дуэли рекомендуется нажать кнопку направления в сторону врага и наверх, затем нажать то же самое направление и кнопку А. В итоге тебе удастся провести комбинацию, в которой первый выпад поразит противника в голову, а второй – в корпус. При этом ты можешь атаковать таким образом, постепенно загоняя его в угол, и противник вскоре будет вынужден признать себя побежденным. Необходимо учесть, что противник может перехватить инициативу и добиться победы. Поэтому важно перед боем сохраняться, чтобы, переосмыслив результаты поединка, провести его повторно, с более успешным для себя итогом. Это необходимо учесть и перед другими сражениями.

Проникнуть в нужный тебе город возможно по суше или морем. Для высадки команды с корабля необходимо просто подплыть к берегу. При этом будет автоматически опущен трап и твоя команда окажется на суше. Если город находится рядом с морем, то просто плыви к нему и ты окажешься в порту.

Портовые города

При посещении порта есть возможность починить свой корабль за определенную плату (для этого надо отправиться в правую часть экрана, где будут ждать мастеровые). Если у тебя тяжело с деньгами, можешь продать свои пушки, чтобы разжиться наличными (конечно, это последний шанс, когда нет иного выбора). Кроме того, можно продать один из тех кораблей, которые удалось ранее захватить. Наиболее целесообразно продавать те корабли, которые имеют серьезные повреждения и которые трудно, да и не за что ремонтировать. Учти, что перед тем, как продавать корабль, необходимо его как следует ограбить, забрать все необходимое и отдать купцам лишь остов.

Города на суше

В этих городах нет портов и добраться до них можно только пешком. Однако наличие в этих городах банка, таверны, особняка губернатора и, конечно же, Лавки делает это посещение не столь уж утомительным и бесполезным. Посетив банк, ты можешь решить свои проблемы: оплатить чеки для команды, отложить себе денег на черный день или перейти на более сложный уровень (в самом начале тебя устроит низкая сложность, затем переходи к стандартной, и лишь потом – к более сложному варианту). Учти, что пока твои моряки у тебя числятся в списках живых, им надо платить. А это не всегда нравится капитану и от части своих матросов, конечно не самой лучшей, он всегда рад избавиться. И для этого, как ничто другое подходит кабак. Как известно, легче всего матросу бежать с корабля в порту, где он сможет отправиться в кабак, а не плыть пару сотен миль по волнистому морю. Учти, что когда ты проводишь подобный эксперимент, его результаты могут оказаться самыми неожиданными, вдруг уйдут не десять бунтовщиков, которые тебе надоели, а пятьдесят корсаров, которые устали от отсутствия старых добрых схваток и кровавых побед. Вот побеждать тебе надо, тогда от тебя будут уходить только непринципиальные матросы, у которых не в порядке с головой. Если же ты выходишь из боя, твой экипаж относится к этому решению с некоторым презрением, то есть – ты теряешь очки.

Когда ты идешь в лавку, то там ты можешь продавать и покупать всяческое добро. Используй при этом те же принципы, что и при торговле пушками. В таверне ты можешь приобрести некоторое количество информации, которая иногда оказывается истинной. Необходимо также поддерживать хорошие отношения с находящимся в особняке губернатором. Это поможет тебе получить дельный совет, хорошее вознаграждение и продвижение по службе.

Сражение кораблей

В начале игры тебе выдавался небольшой корабль, типа барки или шлюпа, не слишком, кстати, внушительных боевых качеств, как, впрочем, и экипаж. У этих кораблей есть одно немаловажное достоинство – они невероятно маневренны, так что в некоторых случаях, когда вступает в бой тяжелая артиллерия, их можно эффективно использовать, для проникновения в зону огня. Учти, что в игре есть еще три типа кораблей – галеон, выпускаемый в трех разновидностях (быстрый, боевой и стандартный), фрегат, купеческие корабли, а также грузовые корабли. В обороне все эти корабли достаточно крепки, хотя у больших не хватает маневренности. Маленькие корабли все же лучше. Когда проводишь атаку, лучше ее делать с поворотом на 180 градусов, чтобы производить максимальный ущерб и отстреляться побыстрее – тогда твоя скорострельность повышается. Когда плывешь вокруг врага, постарайся не попасть под его бортовой залп. Если твой корабль сильно поврежден, то не сдавайся сразу, а вместо этого отплыви немного назад и начинай стрелять с почтенного расстояния, дабы своими более дальнобойными орудиями отомстить врагу. Практикуйся в этой снайперской стрельбе. Она поможет тебе, даже если у врага окажется больше пушек и людей.

Конец битвы

Подобный результат фиксируется в том случае, если твой или вражеский корабль сдается, тонет или же заходит солнце и тебе приходится продолжать бой в полной темноте. Если тебе удастся нанести врагу достаточно большие повреждения (это означает, что у него останется не больше сотни людей и 20 пушек), врежься в его корабль и возьми его на абордаж в рукопашном бою. Учти, что чем больше у тебя людей, тем больше у тебя шансов на успех, то есть сила прямо пропорциональна количеству бойцов. Используй вышеописанную тактику для того, чтобы все бои завершались твоей победой.

Путешествия через моря и океаны

Для начала ты должен убедиться в том, что у тебя имеется достаточно продовольствия (постарайся купить столько, сколько твой корабль может вместить или чуть меньше, если ты надеешься на богатую добычу). Затем набери экипаж (смотри, чтобы у тебя на борту было не меньше ста человек). По большей части они будут довольны своим положением до тех пор, пока не увидят возможности включиться в какое-нибудь действие, не найдут золота или не почувствуют, что у них есть шанс получить свою долю сокровищ. В остальное время борозди воды океанов и морей, атакуй вражеские колонии, ищи сокровища подлых пиратов.

Исторические кампании

Джон Хоукинс и Битва Святого Сан Хуана де Улла (1569). Твои силы: 1 галеон,1 купеческий корабль, 4 шлюпа и 308 человек.

Твои перспективы: У тебя довольно мощные абордажные отряды, состоящие из отчаянных корсаров, которым нет равных в рукопашном бою, но твой флагманский корабль движется очень медленно и им трудно управлять. Ты должен выбрать, чем тебе заняться, мирной торговлей или нападением на торговые суда, стать проклятым рейдером. В случае, если ты изберешь мирный путь, то ты сможешь заходить в небольшие испанские порты для того, чтобы пополнить свои запасы продовольствия и пресной воды, но тогда тебе вряд ли удастся заработать особенно много денег. Военные рейды обещают более значительные заработки, но тебе каждый раз придется искать дружественный город, в котором ты мог бы набрать себе экипаж и продать добычу.

Френсис Дрэйк и Засада Серебряного Конвоя (1573)

Твои силы: 1 купеческий корабль, 1 шлюп и 73 человека. Политическая ситуация: Испания находится в состоянии войны с Англией. Твои перспективы: Только такой отчаянно храбрый человек, как Дрейк, мог осмелиться напасть на могущественную испанскую империю - на пике ее расцвета, имея всего 73 человека на двух небольших кораблях. Более осторожный человек избрал бы стратегию торговли для того, чтобы составить себе некоторое состояние и хороший экипаж, прежде чем как следует заняться пиратством.

Пит Хейн и Флот Сокровищ . Твои силы: 4 быстрых галеона, 2 шлюпа и 700 человек

Политическая ситуация: Голландия воюет с Испанией и находится в союзе с Англией. Франция и Англия находятся в состоянии войны с Испанией.

Ваши перспективы: Ты командуешь мощным, хотя и несколько громоздким отрядом. Флот Сокровищ – это замечательная цель, сулящая тебе массу доходов. Ты начинаешь игру в конце сезона, когда флот собрал всю свою добычу и собирается перевезти ее из Гаваны через Флоридский пролив – именно там лучше всего начать охоту за сокровищами. Если ты не захочешь атаковать эту цель, то можешь заняться какими-нибудь средними или крупными испанскими городами.

Л Оллонэ и захват Маракайбо (1666) . Твои силы: 1 шлюп, 4 малых корабля и 400 человек. Политическая ситуация: Франция воюет с Англией и Испанией и находится в союзе с Голландией. Англия и Голландия находятся в состоянии войны.

Твои перспективы: Твои силы хороши в рукопашном бою. У тебя много людей, которые прошли через огонь и воду. Вот только непонятно, что тебе делать с совершенно неудовлетворительным состоянием твоих кораблей. Так что твои перспективы – атаковать прибрежные города. На море тебе драться не стоит. Твое дело – каботажное плавание от одного золотого/серебряного рудника к другому.

Генри Морган, Королевский Пират (1671)

Твои силы: 1 фрегат, 2 торговых корабля, 1 барка, 2 шлюпа, 1 малый корабль и 600 человек.

Политическая ситуация: Англия и Франция воюют с Испанией.

Твои перспективы: У тебя есть мощные силы для наземных и морских сражений. Единственная трудность для тебя – это обеспечить твоих корсаров продовольствием.

Барон де Пуантис и Последняя Экспедиция (1697)

Твои силы: 5 фрегатов, 1 шлюп и 1200 человек.

Политическая ситуация: Франция воюет с Англией и Испанией.

Твои перспективы: Твои силы значительно мощнее, чем чьи-либо, побывавшие в районе Испанского Мэйна. Ты можешь свободно выбирать свою цель, не особенно задумываясь о стратегии – побеждать. Единственный серьезный вопрос, который стоит себе задать – а сколько сокровищ ты сможешь утащить с собой? В целом эта экспедиция – что-то вроде развлекательного круиза.

Pirates of Dark Water (The)

Пираты Рен, Йоз и Тула ищут талисман, с помощью которого можно спасти планету Мер, которая стала жертвой глобальной катастрофы.

Прохождение:

Собирайте монеты, дыни, зелье для магических заклятий, ключи («J»), дополнительные возможности. Приз «W» обращает противников в камень, а «Ф» в несколько раз увеличивает дальность прыжка. «D» - это защитная магия. Окорок увеличивает вашу энергию на треть, а сердце восстанавливает её полностью.

Встречные в обмен на золотые монеты могут рассказать вам много интересного.

Магия героев активизируется нажатием A + B. Применение магии, во-первых уменьшает ваш энергетический уровень, а во-вторых, требует сбора фиолетовых предметов.

В игре много секретов. Прыгайте и приседайте во всех подозрительных местах. Иногда это позволяет пройти сквозь стену или найти сердце, восстанавливающее вашу жизненную энергию.

Сначала нужно добыть магический компас, указывающий направление дальнейших поисков.

Получеловек-полуобезьяна Мидлер очень любит дыни. За десяток дынь Мидлер охотно поможет вам, например, отнесёт на корабль, где можно поменять героя для продолжения игры или пополнит вашу энергию. Вызывайте Мидлера во время паузы. Здесь же можно выбрать предмет, увидеть количество собранных камней, монет, магических предметов.

На шестом этаже есть тайный проход, в котором спрятан обломок меча: нужно нажать кнопку и вернуться назад.

На последнем этаже бесполезно нападать на колдунью. Чтобы убить её, вставьте шесть камней в предназначенные для них ниши.

Пароли:
IITBIA (IIJBDIA)
NCOOKIE
RITAZIM (RIJAZIM)
JESSICA
ALEXISK
SCOOBYL (SCOOBYD)
STOYODA
SNIBBOR
ZEROTKS
TADSHIM
ALARTUS
DARRINS
RADARAL
MALCOLM
Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

Pit Fighter

Игра – поединки мастеров боевых единоборств для двух игроков.

Секретное меню: на экране заставки нажмите A+B+C. Нажимать нужно быстрее противника, тогда он упадёт и получит нокдаун.

Pitfall : the Mayan Adventure

Увлекательная игра о приключениях мальчика Хари, который отправляется на поиски своего отца, похищенного злым духом Закеулой. Дорога будет трудной и опасной, но увлекательной. Джунгли, водопады, храмы, таинственные подземелья – все будет встречаться на его пути. На всем пути Харри должен собирать драгоценные вещи.

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений – C, C, C, C, ←, A, ↑, ↓;
Получение дополнительных " кредитов" – C, →, ↓, C, →, ↓, →, ↓;
Имена разработчиков – C, →, ↓, C, →, ↓;
Подземелье (спасение из гробницы) – B, A, ↓, C, →, A, B;
Получение суперскорости – B, A, →, C, →, ↑, ↓;
Получение девяти жизней – →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;
Получение девяти жизней и
99 единиц любого оружия – A, B, ↑, C, A, C, A.
Получить дополнительный этап "Западня – 1": набери ↓, 26 раз A, ↓.
Выбрать любой из 10 этапов : B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, ↑, →, A, B, →. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

Управление:
A – применить оружие

B – прыжок
C – удар хлыстом.
Если ты нажмешь кнопку A и подержишь 3 секунды, сработает скорострельное оружие.

Виды оружия:
камень – появится у тебя на пути, если ты возьмешь мешочек;
бумеранг – взрывающийся камень – появится у тебя, если ты возьмешь камень, мигающий красным светом.

Смена оружия: **легко нажми кнопку старт.**
Предметы , которые необходимо собирать во время игры:
песочные часы – твои враги застынут на 10 секунд
перец – придаст прыгучесть
сердце – пополняет энергией
золотой мальчик – дает тебе дополнительную жизнь
блестящее сердце – восстанавливает всю потерянную энергию.
Для прохождения игры твоему герою дается четыре жизни (их количество можно увидеть в правом углу экрана), 20 камней, 1 бумеранг, 1 взрывающийся камень. Удары хлыстом бесконечны.

Этап 1 – ДЖУНГЛИ.
Тебе придется пробираться через дикие заросли, лазать по лианам, драться с обезьянами и леопардом. В начале этапа иди вперед, когда увидишь вверху мешочек – подпрыгни и нажми кнопку C, мешочек упадет, и ты получишь 10 камней. Впереди перед тобой болото. Оно то уменьшается, то увеличивается, как только болото станет маленьким – беги через него. Будь осторожен: тебя подстерегает дикий кабан. Убить его можно, бросив три камня. Если тебе это не удалось – перепрыгни его и отойди на безопасное расстояние. Пройди вперед и возьми сердце. В шалаше слева находится блестящее сердце. Выйди из шалаша и прыгай по веткам в левую сторону. На тебя нападут злые обезьяны. Их можно убить ударом кнута. Не забудь взять сердце вверху. Теперь двигайся вправо, прыгни на лиану, по ней ты заберешься наверх. На всем пути тебе будут встречаться столбики-указатели, если к ним подойти – они укажут тебе путь. Увидев раскачивающуюся лиану, прыгай на нее, спускайся по ней вниз, возьми две монеты.

Выбраться наверх можно по этой же лиане. Как только окажешься на ветке, прыгай на лиану с левой стороны. Взбирайся наверх. И снова прыгай на лиану, двигаясь влево. Спрыгнув с ветки увидишь столбик-указатель. Двигайся влево и опять прыгай на лиану, ищи мешочек. Попасть наверх ты сможешь, прыгнув на паутину, которая тебя подбросит. Зацепившись за край красной лианы нажми ↑ и кнопку B. Она тебя подбросит к следующей красной лиане. Повтори прыжок. Когда окажешься на ветке, возьми мешочек и сердце. Спустись к первой лиане и повтори свое восхождение, нажимая курсор вправо. Опасайся ядовитого цветка, висящего вверху, который стреляет иглами. Уничтожь его тремя ударами кнута. Как только ты это сделал, прыгай на раскачивающуюся лиану справа. Действуй осторожно – внизу шипы. На ветке справа находится столбик-указатель. Попасть на следующую лиану тебе поможет упругая паутина. Взбирайся наверх. Увидев дупло, войди в него.

Скатившись вниз, прыгай на паутину, которая подбросит тебя к красной лиане. Она доставит тебя к сухим веткам. Будь осторожен. Они легко обламываются. Передвигаться по ним следует очень быстро. Если не успеешь подняться или промедлишь – окажешься внизу и придется снова взбираться наверх. Взобравшись по веткам, залезай в дупло с правой стороны. По нему ты скатишься в жилище ЗЛОГО ДУХА этого этапа, который принял облик леопарда. Внизу ты увидишь знак 100 процентов – это уровень жизненной энергии ЗЛОГО ДУХА .

Этап 2 – ВОДОПАД.
Из джунглей ты попадешь в мир водопадов. Увлекательный этап среди низвергающейся воды и скользких каменных уступов. Вначале прыгай вверх по выступам, как только окажешься на большом камне – прыгай вправо. Для того чтобы получить дополни-

тельную жизнь – спустись вниз. Золотой мальчик находится справа. Спускайся вниз по лиане и прыгай вправо. По красным лианам подымайся наверх, возьми серебряный слиток и спускайся по лиане вниз. Увидев столбик-указатель, двигайся вправо. Со второго выступа прыгни вверх и ухватись за горизонтальную лиану, по ней переберись на следующий выступ. Подпрыгни влево наискось к столбику-указателю. Зацепись за красную лиану над твоей головой, она тебя подбросит к следующему выступу. Впереди тебя ждут обваливающиеся выступы, по ним взбирайся очень быстро. Как только тебе это удалось, двигайся вправо. Обнаружив столбик-указатель, иди влево до упора, затем, прыгнув на лиану, ползи вверх. Двигайся вправо к выступам. Остерегайся первого выступа. Как только окажешься наверху – прыгай на красную лиану, она подбросит тебя на выступ, где находится сердце. Возьми его и спрыгни вниз на выступ. Зацепись за красную лиану, которая подбросит тебя на следующий выступ. Двигайся по мосту вправо. Перейдя мост, войди в ущелье. Так ты попадешь на следующий этап.

Этап 3 – ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА.

Заброшенная шахта полна тайн и загадок. Кругом потайные ходы и лабиринты. Опасности подстерегают тебя на каждом шагу. Двигайся влево до каната, по которому спускайся вниз. Спрыгнув на пружинящую паутину, зацепись за веревку и прыгни вправо. Будь осторожен. Впереди тебя поджидают летучие мыши. Уничтожить их можно ударами кнута. Иди все время вправо до упора. Нажми кольцо и сердце. Ступай обратно. По веревке поднимись вверх и иди вправо. Увидев вагонетку, толкай ее до обрыва, залезай на нее и прыгни на веревку, а с нее на другой конец обрыва. Иди вправо до бочки с порохом. Отойдя на безопасное расстояние, взорви ее, кинув камень. Тем самым ты освободил проход в комнату. В ней ты увидишь квадратики с буквами A, B, C. Как только квадратики начнут мигать, продублируй их нажатием аналогичных кнопок на своем джойстике в строгой последовательности. Если ты справился с заданием – то получи слиток и дополнительную жизнь.

Выйдя из комнаты, ползи вверх по веревке, спрыгнув с нее, возьми песочные часы. Затем иди влево, запрыгни на веревку – и тут же спрыгни с нее, двигаясь влево. Возьми монетку, иди вправо и перейди на рельсовый путь. По веревке поднимись наверх, возьми сердце. Теперь двигайся влево. Подойдя к обрыву, прыгни с него влево к столбику – указателю. Иди в том же направлении. Перед тобой появится дверь, затянутая паутиной. Уничтожь ее ударами кнута. Войдя в комнату, пройди до края обрыва и перепрыгни через него. Возьми сердце. Пройдя немного, обнаружишь тупик. Нажми ↓ и B. Ползи вперед. В комнате возьми кольцо, камень и сердце, вернись к обрыву и по веревке ползи вверх. Двигайся влево. Увидев вагонетку – прыгай в нее и передвигайся в левую сторону. Берегись нападения летучих мышей. Их можно уничтожить любым видом оружия. Проехав немного на вагонетке, ты ударишься в стенку. Двигайся вправо и по свисающей веревке поднимись наверх. Перед тобой – несколько веревок. Крысы попробуют помешать тебе взобраться по ним. Уничтожь их взрывающимися камнями. По веревкам перебирайся вправо. Ты обнаружишь золотого мальчика. Взяв его, двигайся обратно и все время двигайся влево. Дойдя до рычага, нажми на курсоре ↑. Двигаясь вправо, прыгни на рельсы. Берегись едущих на тебя вагонеток. Перепрыгивай двигающиеся вагонетки, передвигайся влево до места, откуда они выезжают, до уступа. Запрыгнув на него, пройди в левую сторону – ты попадешь на следующий этап.

Этап 4 – ДРЕВНИЙ ЗАМОК.

Пройдя заброшенную шахту, ты попадешь в древний замок. Здесь каждый камень дышит тайной. Тебя поджидают ядовитые змеи, скелеты, а в конце этапа – ЗЛОЙ ДУХ в обличии двух пантер. Ступай вправо и как только увидишь, что каменный идол высунул язык – сразу же прыгай на него. Прыгая с одного языка на другой, перемещайся все время вправо. Увидев плиту слева от себя, прыгай на нее. Запрыгнув на верхние плиты, убей змею и мумию. Если тебе это удалось – возьми мешочек.

Двигайся вправо и прыгни на камень, а затем на плиту и на длинную доску. Перед тобой появится скелет. Чтобы его убить, кинь в него камень, он рассыплется, кости исчезнут, а череп останется. Если его вовремя не уничтожить, скелет появится снова. Разбей череп

камнем из сидячего положения. Двигайся влево до того места , где висит глиняный кувшин. Для того чтобы разбить кувшин, подпрыгни и ударь кнутом. Если кувшин разобьешь – получишь сердце. После того как получишь сердце, иди вправо, а затем прыгай вверх и спускайся вниз, двигаясь вправо. Перед тобой будут спускающиеся и поднимающиеся плиты. Прыгай по ним осторожно, не задерживаясь на плите. Лезь по веревке вверх и как только увидишь скелет – убей его, затем войди в дверь. Но будь осторожен – впереди мумия. Зацепившись кнутом за крюки, двигайся влево и прыгай вниз. Убей змею и перепрыгни яму. Увидев веревки, прыгай на них и лезь вверх до потолка. Двигайся вправо, затем спускайся вниз и вправо. Нажми на ↓ и B. После этого тебе придется ползти вправо. Как только преодолеешь этот участок – встань и иди в том же направлении, затем спускайся вниз. Аккуратно прыгай по выступающим плитам. Оказавшись на последней плите, запрыгни на язык каменного идола. Как только окажешься на языке третьего идола, прыгай на лиану и спускайся по ней. Возьми часы и двигайся вправо, а затем влево и прыгай вниз. Подойди к стене слева от тебя и ударь кнутом по двери. Как только она откроется, зайди в нее и иди по коридору. Убив скелета, продолжай идти вправо. Прыгнув на язык идола , перебирайся по лианам наверх. Убей змею и залезай по ней наверх, затем иди влево. Ты окажешься в логове ЗЛОГО ДУХА. Он принял облик двух пантер.

От тебя потребуется особое умение для того, чтобы их уничтожить. Победить его можно только применив взрывающиеся камни. Следи за его жизненной энергией, которая будет медленно убывать, по мере попадания в него камней. Во время битвы старайся перепрыгивать через леопардов. Как только их жизненная энергия кончится – они взорвутся, и ЗЛОЙ ДУХ исчезнет. Сверху появится веревка, по которой ползи вверх, а затем прыгай влево и иди.

Этап 5 – ПИРАМИДА.

Этот этап один из самых сложных. На пути тебя будут подстерегать различные опасности в виде летучих мышей, пауков, крыс и метко стреляющих индейцев.

Как только спустишься с лестницы, возьми мешок и иди вперед. Перед тобой появятся два кувшина. Разбей ближайший, там окажется сердце. Во втором кувшине находится крыса, а за кувшином прячется индеец, которого лучше уничтожить бумерангом. Двигайся вправо, остерегаясь вспыхивающих огней. Вблизи они обожгут тебя столбом огня. Прыгай вверх по выступам и не забудь забрать бумеранг. Будь осторожен – последний выступ может обвалиться.

Обнаружив паутину, прыгай на нее и нажми ←. Двигаясь вправо, подойди к рычагу и нажми ↑. А теперь ступай влево к яме. Прыгай на паутину и ты окажешься возле двери. Войди в нее и убей индейца бумерангом. За ним обнаружишь сердце, слиток серебра и кольцо. Теперь двигайся вправо и опять на паутину. Подпрыгнув вверх, иди вправо. Обнаруженные кувшины разбивай кнутом. Подойдя к стене, нажми ↑ и ты окажешься в другой комнате. Остерегайся черной жидкости. Двигайся вправо. Подойдя к плитам, прыгай по ним влево. Увидев кувшин, разбей его и ты получишь золотого мальчика. Лезь по веревке вправо, увидев плиту, прыгай на нее и нажми ↑, ты окажешься в другой комнате. Спускайся вниз по веревке. Как только ты долезешь до столба, прыгай влево. Найди рычаг и опусти его вниз. Двигайся влево и возьми слиток серебра, сердце и перстень. С правой стороны тебе откроется дверь, войди в нее и прыгай на паутину, которая подбросит тебя на большой выступ. Быстро прыгай влево. Увидев паутину, бей по ней кнутом и тебе откроется дверь. Войдя в нее, увидишь 4 кувшина. Разбей только кувшин с левой стороны, стоящий внизу – в нем находится сердце. Выйди из помещения, и, зацепившись за веревку, лезь вправо. Спрыгнув на выступ, войди в дверь. Слезать лучше по веревке, внизу опасная жидкость. Иди вправо и, прыгнув, по веревке лезь вниз. Иди влево. Войдя в дверь, спускайся вниз и иди вправо. Как только ты упрешься в стену – попытайся пролезть под ней. Если это удалось – прыгай на паутину и, выбравшись, иди вправо. Поднявшись по веревке, прыгай на паутину. Она подбросит тебя к веревке с которой можно достать монету. Спрыгивай на площадку справа от тебя после исчезновения шипа. Прыгай вниз и беги вправо. Берегись рыцаря с копьем. Спускайся вниз через провал и прыгай по выступам вниз. Увидев пещеру, зайди в нее. Там ты увидишь рычаг – нажми на него и прыгни вправо. Ты упадешь в открыв-

шийся проход. Внизу постарайся убить воина и, перепрыгнув через лаву, спускайся вниз через люк. Уничтожь змею и иди влево к пещере. Зайдя в нее, ты увидишь рычаг. Нажми на него и прыгай влево. Упав на выступ, спускайся вниз и нажми рычаг. Войди в дверь слева от тебя. Ты окажешься в комнате с качающимся из стороны в сторону камнем. Как только камень покатится влево, встань на край ступеньки. Когда камень будет возвращаться, перепрыгни через него и беги влево в пещеру.

Этап 6 – ДОЖДЛИВЫЙ ЛЕС.

Этот этап не легче предыдущего. Он потребует от тебя смекалки и хорошей реакции. Крысы, дикие кабаны, летучие мыши и змеи на каждом шагу. Прыгни на канат и осмотрись. Недалеко от тебя будет виден пень, под которым находится мощная пружина. Если ты прыгнешь на него и нажмешь ↓ – тебя подбросит. Во время полета нажми ←. Как только окажешься на ветке, прыгай вправо и ты окажешься на лиане. С лианы на лиану прыгай в правую сторону, а затем вниз. На тебя нападет кабан. Убив кабана, беги вправо. Теперь предстоит расправиться со змеей. Как только она замрет – лезь по ней вверх. Оказавшись наверху, иди влево. Перед тобой будет паутина – прыгай на нее и окажешься вверху. Сразись с напавшей на тебя обезьяной. Затем беги вправо до двух горящих глаз в темноте и спускайся на пень. Как только ты окажешься наверху, жди нападения кабанов. Иди вправо до лиан и прыгай по ним вправо. Приземлившись, будь осторожен – на тебя нападут кабан и змея. После сражения лезь по змее вверх. Иди вправо до ямы. Перепрыгнув через нее, сражайся с кабаном. И опять вправо до лианы, с нее на веревку и вверх. Оказавшись на краю ветки, убей змею и лезь по ней. С нее прыгай на лиану, а с лианы прыгни вниз. Как только окажешься внизу, 6 этап пройден.

Этап 7 – ВОДОПАД-2.

Этот этап будет посложнее предыдущего. Главные твои враги – крокодилы и ядовитые стрекозы. Будь все время готов к неожиданностям и быстрым решениям.

По лиане ты съезжаешь на панцирь черепахи. С панциря прыгай на скалистый выступ слева. С выступа прыгай на канат, а с него на еще один панцирь черепахи. Не забудь взять сердечко. Вернись. Прыгни на канат и поднимись по канату вверх. Как только ты окажешься наверху, на тебя нападут две стрекозы. Убей их, разбегись и прыгни влево на куст. Возьми часы. Вернись на выступ и по скалистым выступам поднимись наверх. Оказавшись наверху, прыгай вправо. Увидев дерево, прыгай на него и ищи золотого мальчика, который лежит справа от тебя. Найди слиток серебра. По веревке, которая находится справа от тебя, поднимись вверх и прыгни на наклонную лиану и по ней спустись вниз. Как только ты окажешься внизу, увидишь голову крокодила, прыгни на нее, и она довезет тебя до каната. Быстро взберись по нему и спрыгни на выступ, там обнаружишь мешочек и сердечко. Подними эти предметы и прыгай на тот же канат, а с него на выступ справа от тебя. Обнаружив следующий канат, спустись к воде. Чтобы преодолеть водную преграду, по горизонтальной лиане переберись на правую сторону. Будь осторожен, из воды постоянно выскакивают крокодилы с раскрытой пастью. Как только тебе удалось перебраться – прыгай на панцирь черепахи, а с него на выступ. Обнаружив красную лиану, зацепись за нее. Она тебя вынесет наверх. Во время полета нажми → и зацепись за наклонную лиану. Как только спустишься по ней, запрыгни на ветку. Там ты обнаружишь ЗОЛОТОГО МАЛЬЧИКА. Внизу на выступе под тобой находятся две монетки. По выступам спустись к воде. Из воды будут торчать две головы крокодилов. Пасти у них то открываются, то закрываются. Как только пасть закроется, быстро прыгай на голову. С головы прыгни на плавающего крокодила, на нем ты доберешься до панциря черепахи, с него прыгни на выступ скалы.

Увидев панцири слева от себя, прыгай по ним, пока не доберешься до крокодила, который довезет тебя до следующего панциря. По панцирям и крокодилам доберешься до следующих выступов. По ним поднимись вверх и войди в черную дверь.

Этап 8 – ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА-2.

На этом этапе тебе придется поездить на рельсах и заняться сбором монет. Как и в предыдущих этапах, для этого нужна быстрая реакция. Как только окажешься на рельсах,

двигайся только по тому пути, где горит зеленый свет. Как только на твоем пути загорится красный свет, быстро перемещайся на рельсовый путь, где горит зеленый свет.

этап 9 – ОБЛОМКИ ТРИАНА.

Этот этап похож на четвертый, но сложнее и длиннее. Пройдя его, получишь большое удовольствие от игры. В начале этапа иди вправо до каменного идола и, как только он высунет язык, прыгай на него. Увидев веревку, залезай по ней наверх и иди вправо до обрыва. Спрыгни вниз и иди вправо. Но будь осторожен, впереди сыпучие пески. Для того чтобы их пройти, постоянно прыгай через них. Дойдя до обрыва, прыгай вниз и иди влево до следующего обрыва. Спрыгни с него и иди вправо, пока не увидишь плиты. Прыгай с плиты на плиту, с камня на камень. Увидев змею убей ее и прыгни на место, где она находилась. Найди веревку и спустись по ней вниз. Будь осторожен – внизу шипы. Как только окажешься внизу – ищи выходы. Если ты ударишь по нему кнутом – откроется дверь напротив тебя. Войдя в нее, увидишь каменных идолов с высунутыми языками. Прыгай по ним, собирай монеты. Перебираясь по языкам вправо, ты увидишь выступ, на котором находится дверь. Твоя задача войти в нее. Будь осторожен: за дверью расплавленная смола. Для того чтобы ее преодолеть, прыгай по поднимающимся и опускающимся плитам вправо. Найди выступ, на котором находится еще одна дверь. За ней находится Золотой мальчик и сердце. Как только взял эти предметы – выйди из нее и иди вправо до обрыва. Прыгай как можно дальше – внизу под тобой шипы. Увидев перед собой кувшины, разбей их. Получишь Золотого мальчика и качающиеся камни.

Подойдя к обрыву, увидишь плиты. Поднимись по ним вверх. Забери сердце и прыгай по лианам все выше и выше. Наверху тебя ждет встреча со ЗЛЫМ ДУХОМ, который принимает облик то леопарда, то великана. Уничтожить его можно взрывающимися камнями. Как только его убьешь, поднимайся по языкам каменных идолов вверх. Оказавшись наверху, иди вправо. Обнаружив дверь, войди в нее. Так закончится 9 этап.

Этап 10.

Последний этап. Тебе придется нелегко. Но если пройдешь его – одержишь победу. Двигайся в правую сторону. Как только зайдешь за стенку, нажми кнопку B и ты окажешься наверху. Иди влево к рычагу и поверни его, нажав ↑. С правой стороны откроется дверь, за ней находится еще один рычаг. Поверни его и иди в открывшуюся дверь. Спустись вниз и иди вправо. Как только увидишь люк, прыгай в него. На полу обнаружишь мешочек. Увидев следующий люк, прыгай в него. Оказавшись внизу, иди вправо. Найди рычаг и поверни его. Ступай влево и ищи люк. Постарайся его обойти и иди в дверь, через которую окажешься этажом ниже. Увидев ленту, прыгай на нее. По свисающей веревке заберись наверх. Перед тобой будет дверь – войди в нее. По каменным выступам за дверью прыгай вправо, а затем влево. Найди пещеру и войди в нее. Будь осторожен: в ней находится огромный камень, качающийся взад-вперед. Убегай от него вправо. Оказавшись перед обрывом, перепрыгни через него по выступам и поднимись вверх. Наверху войди в дверь. За дверью перед тобой окажется расплавленная смола, по поверхности которой перемещаются плиты. Прыгай по ним влево до выступа. С этого выступа прыгай на следующий выступ вверх и влево. Будь осторожен: на тебя будут нападать летучие мыши. Летучих мышей лучше всего уничтожить кнутом. На большом выступе находится дверь, войди в нее.

Здесь ты будешь сражаться с самим ЗЛЫМ ДУХОМ в образе великана. Он попытается убить тебя, кидая камни. Как только он подпрыгнет, прыгни и ты, иначе при его приземлении твои силы будут убывать. При уничтожении ЗЛОГО ДУХА прояви все свои умения. При последнем твоем ударе он рассыплется на куски.

Pocahontas

Игра – бродилка для одного игрока.

Пароли этапов игры: 2: рыба- MXFCP; 2: волк – XR4X9; 2: олень- OK4OP ; 3: волк- PPNM8; 4: сова- QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк – BCB4V; выдра –

Z84TM; рыба – FGFCR; утконос – C1V86; орёл – 4FV1R; медведь – CH1PV; волк – GLRSN (финал).

Polterguy (Haunting Starring Poltergey)

Необычная мистическая игра. В дом одной американской семьи вселяется привидение и начинает пугать и выживать их из собственного жилища. Вы играете на стороне привидения и вам необходимо заставить членов семьи покинуть старинный особняк. Нужно довести их до истерики, до того, чтобы у них застучали зубы, повысился пульс или просто упали штаны и юбки – за это вам начисляются баллы.

A – вселение, B – бешеный танец.

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав A. Внутри нажмите B, C, C, B и нажмите A, чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в "джакузи" (Jakussi room) и нажмите C, C, C, B и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже и нажмите B, C, B, B и выйдите из гаража – вы в последнем доме с 45000 очков.

Populous

Десять различных миров . Вам нужно строить и развивать свою цивилизацию. Пароли уровней:

мир 100 –CALEOLD
мир 200 –EOAMPMET
мир 300 –BILQAZOUT
мир 400 –BADMEILL
мир 494(финал)- WEAVUSPERT

Populous 2: Two Tribes

Здесь нужно создать свой мир, свою атмосферу, выровнять почву, создать свою популяцию людей. Уровень энергии уменьшается, если вы что-нибудь создаёте, и увеличивается с ростом населения. Для того чтобы враг медленнее развивался, можно на его территории поместить болото или вулкан, вызвать цунами, устроить землетрясение, объявить конец света.

Можно выбрать уровень сложности "Easy", если "Ranger X" труден. Для этого трижды войдите в экран опций и трижды очень быстро нажмите A, B, C.

Пароли дополнительных возможностей: Humanoid – тонны маны; Wibble – все звуковые эффекты; Experiment – максимум опыта; Not Half – игра 999.

Пропустить этап игры: нужно поставить на паузу, нажать ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, C, B, A, →, ←. Нажмите B, услышав музыку.

Power Ball

Если вы выберете своей командой Китай (China), то нужно перейти в режим "League Continue Mode", ввести пароль KWGEN и нажать Start.

Пароли (за китайскую команду):

Япония PVDCR
Германия CMOPE
Канада BFOOE

Франция OADBR
Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите B, B, C, B, B, C, ↓.

Power Drive

Игра – имитатор спортивных автогонок.
Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5PV32D6ZH2

Power Instinct

Каждые 500 лет клан Gogetsu проводит турнир по боевым искусствам за звание предводителя клана. В настоящее время кланом руководит его старейшина Oume, который правит уже 60 лет. Любой честный, достойный человек может принять участие в этом турнире.

Power Monger

Цель игры – завоевание планеты. В игре 195 этапов. На каждом этапе нужно завоевать определенный участок местности.
Пароль финала : TJ3D P2TJW7T15PJ3DJ4PJL1KPHAKJEKOGQ.
Выбор этапа: HYNAMBERG или 2MNOA2WSD.

10	L26ZTDJPB4PBX	16	ZNLPZTDJP4BPHAHZTGLEZSG
11	ZTA23AKJZTJKOB6	17	ZNFLAGZATDATILC7JIPHAK5AQ
12	ZNLA23AKJZTJKPXTD7	18	TZPZTDJPB4PHAKJEKP27GLQQQQ
13	ZMKZTDJPB4PHALGEBO	19	UPZTDJPB4PHAKJEKP27GLE6QQQ
14	ZNLYZTDJPB4PHAGM7GLZQ	20	UUVJZOTDATILCOWPTDJIPHYTFQQQ
15	ZNLFDP27L36LEZO6OWP72J		

Power Rangers: the Movie

Игра-бродилка для двух игроков.
Увеличение мощности: кнопку выстрела удерживайте пять секунд.

Predator 2

Игра по сюжету фильма "Хищник-2". Цель игры – найти и спасти людей до того, как их обнаружит хищник.

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

Premier Manager

В этой игре вы – менеджер футбольного клуба. Сначала у вас лишь команда третьего дивизиона и ваша цель – вывести ее в высшую лигу. Для этого вы можете покупать и продавать игроков, задавать стратегию и тактику игры команды, вкладывать деньги в улучшение полей и стадионов.

Primal Rage

Вам предстоит стать одним из семи динозавров и принять участие в серии поединков, выявляющих самого сильного динозавра. В тренировочном бою отрабатывайте удары и спецдвижения выбранного вами гиганта. Бой продолжается один раунд. Упадок сил одного противника означает усиление другого. После победы в раунде "Domination" можно добить противника. Если нажать A - это низкий быстрый удар, B – низкий сильный, X – высокий быстрый удар, Y – высокий сильный. Если нажать на экране Start/Options ←, ↑, →,→,↑,←,→,→,←,←,↑, появится меню "Extra Option", позволяющее отключить таймер и сыграть в боулинг. Ваш герой может поменять цвет, если на экране выбора персонажа удерживать A+B+C и нажать START, указав бойца. В боулинг можно сыграть и так: выберите двух Ардамонов, разойдитесь в разные стороны и обоими динозаврами выполните вертушку (X+B: ←,→,↓), чтобы они столкнулись на середине экрана. Трижды повторите это действие и вызовите на экран таблицу результатов.

Vertige
Удерживая Y+A: нажмите →,→ – укус скорпиона,
Y+A: ←,← – гипнотические кольца (проклятие "вуду"),
Y+B: ↓, ↓ – телепортация,
Y+B: ←,←,← – превращение врага в камень,
X+A: →,→ – стремительный плевок ядом,
Y+A: →,→ – медленный плевок ядом,
X+A: ←,← – скользящая атака (захват хвостом),
Y+X+A+B:↓,↓, →,↑,↓ или Y+X+A+B: ←,←,←, затем нажмите и удерживайте X+A, после чего нажмите ↓,↓ – добивание (засушить врага и съесть),
X+A: →,→ – добивание (превратить врага в камень).

Talon
Удерживая X+A: →(←) – бег назад (вперёд),
Y+B: (→) , ↓,→ – прыжок на врага с нанесением удара по морде,
(с высоты) Y+A: ←, →,→ или Y+A: ←, ↑,→ – прыжок с кувырком,
X+B: ←,↓,→ – молниеносная ярость,
Y+A: →,↓,→ (или ↓+→) – молниеносная воздушная атака,
X+B: →,↓,←,↑,→ – безумное вращение когтями,
X+A+B: ↓,→ – серия ударов в одном выпаде (рядом с врагом в сочетании с ударами),
Y+B: ←,→ – впиться зубами в шею противника,
X+A+Y+B: →, ↓,←,↑,↓ – добивание (съесть сердце противника),
X+B: →,↓,←,↑,→ – добивание- "мясорубка".

Armadon
Удерживая X+A: ←,↓,→ – мощный удар рогом,
X+B: ←,→,↓ – смертельная "вертушка",
Y+B: ←,→ – выстрел шипами,
Y+A: ↑,↓ – смертоносные шипы, блок,
Y+A: ←,↑,→ – раздавить врага своей массой,
X+Y+A: →,←,→ – "потрошитель",
X+Y+A: →,→,→+↑ – мощная атака,
X+Y+A+B: →,↑+→,→,→,↓ или X+Y+A+B: ↑,↓,→ – пожирание,
X+Y+A: ↓,↓,↓,↓,↑ – добивание (вырывание внутренностей).

Blitzerd
Удерживая X+И: →,↓,←,↑ – боксерская "груша",
Быстро с разворота X+A: ↓,↑ – мощный удар кулаком,
X+Y+B: ←,→ – заморозка,
X+Y+B: ↓,↑ – ледяная колонна,
X+Ф: ←,→ – молниеносный мегаудар кулаком на средней дистанции,
X+Ф: ←,↑ – обманный мегаудар,
Y+B: ←,→ – медленный мегаудар,

X+Y+A+BN: ←,→ – быстрый мегаудар,
В воздухе Y+A: бросок,
Y+A+B+X: ←,↑,→,↓ – пожирание,
X+Y+B: ↓,↓,←, ↑,→ – добивание "мозгов набекрень",
X+Y+A+B: ↓,↓,↓,↓,↑ – добивание.

Chaos
Удерживая X+A: →,→ – наскок,
X+И: ↑,→ – зелёный плевок,
Y+B: ↑,→ – медленная отрыжка,
X+A: ↑,→ – быстрая отрыжка,
Y+A: ←,↑ – землетрясение,
Y+B: ↓,→,↑,→ – раздавить врага, прыгнув на него,
Y+B: →,← – захват и бросок врага через экран,
Y+A: ↓,→,↑,← – выпустить ядовитые газы,
X+Y+A+B: ↓,→,↑,↓+→ (если сзади вода) – "пушечное ядро" в воду,
X+Y+A+B: →,↓,←,↑ – пожирание,
X+Y+A+B: ↓,→,↑,↓,→ – добивание "ярость гориллы",
X+A: ↓ – затем нажмите и удерживайте
Y+B: ←,→,←,→ – добивание "золотой душ".

Diablo
Удерживая X+A: ↓,→ – быстрый огненный шар,
Y+B: В, ↑+←,↓+→ – испепеляющий огонь,
Y+B: ↑ – телепортация в огне,
X+Y+A+B: ↑+←,↓,↓+→ – отойти назад и опалить противника огнём,
X+B: ↓,↑ – удар головой с разбега,
X+B: ↑,→,↓ – прыжок и растаптывание противника,
X+B: ←,↑,→ – "факел",
X+Y+A+B: ↓,↑,↓ – пожирание,
Y+A+B: →,→,→,→,→ – добивание (гигантская шаровая молния),
Y+A+B: ↑,↓,↑,↓,↓ – добивание (отправить соперника в ад).

Sauron
Удерживая X+A: ↓,↑ – смертоносное рычание,
X+A: ←,→ – леденящее душу рычание (с гипнозом),
X+Y: ↓,↑,↓ – "костяной удар",
Y+A: ↓,↑,↓ – растерзание прижатого к земле противника,
Y+A: →,← – бросок,
Y+B (в воздухе) – бросок,
X+Y: В,↑,↓ – землетрясение,
X+B: ↓,↓ – удар головой снизу,
X+B: ↓,↑ – проламывание черепа,
X+A+B+Y: ↓,↓,↑ – пожирание,
X+Y+A+B: ←,→,←,→,←,←,А – добивая, встряхнуть противника,
B+Y: ↑,↑ – добивание (пожирание сражённого врага).

Prime Time Football

Американский футбол. Совет: используйте спецдвижение, чтобы заблокировать удар противника.

Prince of Persia

"Персидский принц" – игра-ходилка. Вы – возлюбленный принцессы, заключённый в подземелье визирем Джафаром. У вас один час для того, чтобы освободиться.

Пароли этапов:

2 – XDFBYW
3 – PTUDCP
4 – AEFRTH
5 – NJKYBS
6 – MEFKYR
7 – NJKYBS
8 – FZZDQC
9 – MEFXTC
10 – WJKUXC
11 – WYZAHD
12 – ZYZDET
13 – VTUMXI
14 – QYZUUO

Последние три пароля срабатывают не на всех картриджах. Чтобы открыть все решётки, нужно нажать B, A, C, A, A, C. Чтобы не разбиться, когда падаешь, – C, A, B, B, B, B. Чтобы увидеть финальное сообщение – A, A, A, A, A.

Pro Moves Soccer

Имитатор футбола. Можно создать свой собственный футбольный мир.

Pro Striker (J League PRO Striker) 2

Спортивная игра, японская лига футбола, четыре игрока.

Заставку победителя вы увидите, когда на экране появится Соник и вы нажмёте любые две кнопки контроллера и любое направление на D-pad'е (всё одновременно).

Probotector

Вам предстоит очистить город от роботов-врагов.

На третьей стадии есть дополнительный уровень – фаза Junkyard.

Убив босса Junk, спуститесь вниз по холму и, прежде чем взорвать дверь, поднимитесь на стену и увидите мужчину. Он попросит вас вступить в схватку с боссами. Ответьте "да" и вы – на дополнительном уровне, где нужно разделаться с тремя врагами.

Первый – человек с гитарой (Man With Guitar). Прыгните на него, уклонившись от рыбы, которую он швырнёт в вас. Следите за его хлыстом. В его тело стреляйте после того, как отстрелите ему голову.

Второй – человек со столиком на колёсах (Man With Trolley). Нужно стрелять по диагонали, уничтожая ракеты и что-то в троллее. После этого отстрелите голову человеку со столиком.

Третий – что-то странное (Strange Orb). Будет две атаки. Первая – в вас полетят копья. Уклоняйтесь от них или расстреливайте. Вторая – эта штука бросится на вас. Стреляйте, пока не убьёте её.

Здесь есть полезный код – на титульном экране нажмите ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C.

PS 2

(см. Phantasy Star 2)

PS 4

(см. Phantasy Star 2)

Psycho Pinball

Имитатор бильярда, четыре красивых поля, прекрасное звуковое сопровождение.

Если вы попали в рот рожице в верхней части игрового поля – игра продолжается с несколькими шарами или предоставляется игра с компьютером в напёрстки.

Скрытый уровень: B, A, B, B, A, C, A+C (для каждого стола своя игра).

Puggsy

Инопланетянин Пагси отправляется на увлекательные поиски чего-то непонятного. Каждый этап – это решение логической задачи, в которой нужно найти предметы, собрать их и правильно расположить.

Чтобы сбросить игру, нужно во время игры нажать Start, а затем A+B+C.

Ошибёшься – и нет "жизни".

Прохождение страны Bunny: заберитесь на дерево с гнездом на первом уровне (красный лес после первого босса). В гнезде найдите нож, спуститесь вниз и отрежьте верёвку. Затем спрыгните вниз и идите направо. Пройдя уровень, найдёте сюрприз.

Все четыре уровня (с lighthouse): 040 277 404 304 304 567 073 717 514
Finish (без lighthouse) : 340 652 100 204 317 563 261 217 114

Pulse Man

Punisher (The)

Это боевик, в котором герой-одиночка (морской пехотинец) карает преступность.

Чтобы получить дополнительные жизни нужно, начав игру, поставить в режим паузы и нажать ↑+ A (турбо) + B (турбо) + C (турбо). Игра сама выйдет из режима паузы и у вас появится ещё одна жизнь. Повторяйте это, пока на экране не появится надпись "Punisher x 4". Если на джойстике отсутствуют турбо-кнопки, нужно, нажав ↑, быстро и многократно нажать A+ B +C, пока игра не сбросится с паузы. Этот приём срабатывает в начале уровня, на шестом перестаёт работать на подходе к боссу игры.

Putt & Putter

Пароли этапов игры:

Начинающий	Мастер
3 - SANAT	4 - WBNAU
7 - DKGKL	7 - KWOAT
10 - OATBK	10 - PLJKF
13 - BKMLD	
16 - LKPKO	

Putty Squad

Маленький пластилиновый шарик Putti и кошка Dweezil действуют вместе против армий колдуна Scatterfish, которые состоят из чертенят-демонов и агрессивных растений. Putti и Dweezil должны спрыгнуть на парашюте и разрушить командный пункт, освободить военнопленных, убить множество врагов. В этой игре много головоломок, красочных уровней, секретных дверей, эксцентричных персонажей. Putti скачет, трансформируется, дерётся, избегает опасностей. Он действует вместе с Dweezil, что не всегда приносит пользу.

Qix

(см. Ultimate Qix)

Quack Shot Starring Donald Duck

Необыкновенные и удивительные приключения Дональда Дака.

Секреты

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит – какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделай паузу в игре, нажимай ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою ты можешь несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится – дополнительная жизнь и остальные предметы, ты снова ими сможешь воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захочешь, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделай следующее. В Уткограде получи жвачкобластер и отправляйся в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда – там находится дополнительная жизнь и ты можешь ею воспользоваться. Выходи из замка и снова возвращайся – как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того чтобы стать еще более неуязвимым, тебе надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъёмника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступай следующим образом: когда подъёмник остановится, спрыгивай и двигайся влево, затем спускайся по верёвке – найдёшь дополнительную жизнь. После этого возвращайся назад и повторяй все вышеописанное – ты снова найдёшь жизнь.

Падающая стена:

Если хочешь, ты можешь спасти Дональда от падающей стены, если поступишь следующим образом: когда он до нее доберётся, отведи его в правую часть экрана и заставь прыгать по камням с картинками в определенном порядке ("Солнце", "Луна", "Звезда").

Бонус "Bubble Gum":

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то ты получишь жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будешь продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если тебе здесь надоело и ты хочешь удрать с этого уровня, проделай следующее: добравшись до первой лестницы, взберись по ней до самого верха, после чего продолжай движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивай направо – здесь окончание уровня.

Quad Challenge

Пароли:

Заезд 1: EASY	Заезд 2: ECGT	Заезд 3: M4SR	Заезд 4: DTXG
Заезд 5: 9F2J	Заезд 6: 13RB	Заезд 7: RNF5	Заезд 8: CR11
Заезд 9: 5JE8	Заезд 10: 8SWG	Заезд 11: HGLY	Заезд 12: Q44E
Заезд 13: WHCM	Заезд 14: TVGS	Заезд 15: SNDN	Заезд 16: B16A

Quarter Club'96

Имитатор американского футбола со всеми его прелестями. Игра снабжена различными установками и настройками, позволяющими адаптировать игровую среду под самую взыскательную натуру.

Queen of the Road

Бессмертие: пауза, B, ↓,C,↓,↑,↓,←,↓.

Скорость: пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.
Больше зажимов: пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.

Quest for Shaven Yak: Starring Ren Hoek&Stimpy

Приключения Рена и Стимпи – полные опасностей и неожиданностей.

Quest of the Avatar

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)
Ролевая игра о герое, судьба которого - защитить землю Британии от сил Зла.

Race Drivin

Гоночный имитатор аркадного типа. Эта версия продолжает серию подобных имитаторов, отличается наличием новых трасс. Имеется возможность создания собственной трассы.

Radical Rex

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажми A, C, ↓, →, ↑, B. Появится экран уровней.

Ragnacent

Raiden Trad

Как восстановить усиленное вооружение:
Если твой корабль был полностью вооружён, когда его взорвали, появится фея. Выстрели в неё, и к тебе вернётся усиленное вооружение. Если фея выпустит букву "P", то сначала схвати усиление ракет, а затем и "P", чтобы многократно увеличить их мощность.

Rainbow Island

Стандартный платформер. Чего- то необычного в этой игре нет, бегай и стреляй, не забывая собирать бонусы. Графическое и музыкальное оформление игры незамысловатое.

Rambo 3

Бегство с уровня:
Удрать со второго уровня можно, если проделать в стене дыру. Для этого нужно освободить двух заключённых слева и затем пойти в правый верхний угол, чтобы освободить еще одного. Когда ты сделаешь это доброе дело, размести бомбы в линию вдоль левой стены камеры. Когда они взорвутся, в стене останется дыра и ты сможешь юркнуть в нее, чтобы досрочно закончить этот уровень.

Неуязвимость:
Ограниченную неуязвимость можно получить во второй миссии игры. Для этого в начале миссии двигайся вверх, в

дальний левый угол и ищи коробку. Во время затишья, когда тебя не атакуют, выстрели в неё стрелой и, когда коробка разрушится, мчись влево как можно дальше, чтобы дым оставался позади (имей в виду, что разрушение еще одной коробки приведет к потере неуязвимости). Твой герой станет неистребимым, но только до тех пор, пока он не доберётся до миссий, где в игре участвует тяжелая боевая техника (танки, вертолеты, бомбы).

Rampart

Игра аркадного типа. Необходимо защитить замок от атакующих кораблей. Нужна хорошая реакция и сообразительность.

Ranger-X (Ex Ranza)

Главный герой игры – робот-тинэйджер, он борется за справедливость с помощью грозного оружия: ракет, плазменной пушки и многого другого (всего в твоем распоряжении шесть видов оружия, опробуй все, но для этого надо это оружие поискать). В игре шесть уровней. В помощь тебе выделяется транспортное средство Ex-Up, воспользуйся им, когда будешь биться со страшными боссами и вооруженными до зубов врагами.

Выбор уровней:

Для попадания на нужный уровень проделай следующий трюк: останови игру нажатием на START, после чего нажимай ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, C, B, A, →, ←. Заиграет музыка, нажми B, погаснет экран, а ты окажешься на следующем уровне. Проделав описанную выше последовательность действий еще раз, попадешь на еще более высокий уровень и т.д.

Неограниченный боезапас: ALTI-AA6C.

Начало игры с полным вооружением: AKYA-AA6C.

Rastan Saga 2

Выбор уровней:

В игре 28 уровней. Чтобы выбрать нужный, нажми во время заставки C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. После этого появится надпись Zone Select, и ты сможешь выбрать нужный тебе уровень.

Неограниченное продолжение:

Во время заставки нажми B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C. На экране в нижней его части появится надпись Free Play. После этого игра будет продолжаться, пока тебе не надоест.

Звуковой тест:

Чтобы попасть в специальный режим звукового теста, нужно заработать побольше очков, это позволит тебе записаться в список лучших. Нужно присвоить себе имя ZZT – тест будет доступен.

RBI Baseball 3

Игра в бейсбол. Можно играть вдвоем.

Звуковой тест:

На экране с главным меню выбери опцию режима, нажми START. Продолжи игру и снова нажми START. Теперь выбери режим звукового сопровождения, нажимая ↑ и ↓. Прослушать выбранное звуковое сопровождение можно, нажимая A, отключить – B или C. Выход из режима звукового теста – START.

Пароли:

Tengen Team против Boston GFUQ37G2W
Tengen Team против Toronto RJ2Q37G2WP

RBI Baseball 4

Игра в бейсбол. Можно играть вдвоем.

Пароли:
Пароль сверхскоростной команды вводится в режиме "LEAGUE MODE": D333K 4KDKMEK
Пароль вечного бессмертия: RBIBASEBALL4

Тестирование звуков:
В главном меню выбери режим опций, нажми START. Продолжи игру и снова нажми START. Нажимая ↑ или ↓, выбери звуковое сопровождение. Его можно прослушать, нажимая A, остановка – B или C. Выход из режима – START.

RBI Baseball'93

Игра в бейсбол. Можно играть вдвоем.

Пароли:
Имеется возможность сыграть с любой командой 1992 года, если использовать пароль DxWWD2CHCCSY, где x- буква или цифра, определяющая команду:

A – Los Angeles	H – Boston	Q – San- Diego	Y – Kansas City
B – Florida	I – Michigan	R – New York(NL)	Z – Oklahoma
C – Missouri	J – Cincinnati	S – Cleveland	9 – Atlanta
D – Baltimore	K – Chicago(AL)	T – Seattle	8 – Pittsburg
E – Colorado	L – All-Stars	U – San Francisco	7 – Houston
F – Chicago(NL)	O – Milwaukee	W – California	6 – Toronto
G – New York(AL)	P – St. Louis	X – Texas	4 – Detroit

RBI Baseball'94

Игра в бейсбол. Можно играть вдвоем.

Пароли:
Пароль THECHALLENGE позволяет сыграть с командой разработчиков программы. Победив в этой встрече, ты сможешь померяться силами с командой мечты "Dream Team".

Ready, Aim, Tomatoes!

Игра-стрелялка, в которой помидоры вдруг настолько преобразуются, что становятся кровожадными убийцами, целью которых является уничтожение людей.

Real Monsters (Aaahn!!! Real Monsters)

Твоя задача состоит в том, чтобы помочь трем монстрам – Толстяку, Ушастику и Длинному поступить в академию. Героям предстоят сложные экзамены, но с твоей помощью они их успешно сдадут. В каждой миссии монстры получают задание от учителя (искать Ушастика, ботинки и т.д.). В ходе выполнения задания монстрам нужно преодолеть многочисленные препятствия, а в конце миссии – победить босса. Для пополнения жизненной энергии нужно собирать не очень аппетитные объедки и мелких жучков, для чего придется нагибаться. Предусмотрена возможность пополнения боезапаса и многое другое.

Оружие у монстров весьма своеобразное: каждый из них может пугнуть противника или бросить в него мусором. Запасы "пугалок" и "мусороброcков" отображаются в верхней строке основного меню игры.

Управление:
↓, A – выбор монстра,

B – бросить в противника мусором,
A – напугать противника,
C - совершить прыжок,
↑, A - особая возможность каждого монстра.

Каждый монстр обладает своими особыми возможностями: Толстяк – просматривает карту в любом направлении, Ушастый – перепрыгивает через препятствия, Длинный – осматривает карту в верхней ее части, а в сочетании с прыжком вверх – доставет высоко расположенные необходимые предметы, или взбирается на высокое препятствие, на которое прыгнуть не может ни один другой монстр.

Rebel Assault

Игра в стиле звездных войн.

Пароли:

	EASY	***NORMAL***	***HARD***		***EASY***	***NORMAL***	***HARD***
2–	BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10–	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3–	ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11–	OSWAFL	RASKAR	RISHI
4–	BALRRA	LEENI	DEFEL	12–	KLAATU	JHOFF	IZRINA
5–	FRIJA	THRRAWN	JEDGAR	13–	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6–	LARFRA	LWYLL	MADINE	14–	LIANNA	UMWAK	VONZEL
7–	DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15–	PAKKA	ORLOK	OSSUS
8–	MOLTOK	JUPLA	MOTHMA	16–	NORVAL	NULLON	MALANI
9–	MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)	

Red Zone

Игра – боевик с военным сюжетом. Тебе нужно пройти несколько этапов, которые состоят из двух частей – воздушного боя на вертолете и ожесточенной схватки на суше.

Твой вертолет хорошо вооружен и защищен броней. Она, в общем-то неплохо ограждает тебя от вражеских огневых ударов, но имей в виду, что ее возможности ограниченны. Ты подвергаешься атакам со всех сторон: с воздуха, с земли, с воды. По мере прохождения по этапам интенсивность атак нарастает. С каждым попаданием вертолет всё более теряет управление, поэтому тебе нужно постараться уничтожить противника до того, как он уничтожит тебя. Избегай столкновений с преградами и не трать боеприпасы попусту, обстреливая все, что попадется на пути, сохраняй их для решающей схватки. Пополняй боезапас, нужно вовремя успеть найти боеприпасы и забрать их. Обнаружить военные объекты противника тебе поможет карта. Кстати, в ее нижней части есть указатель топлива в баках.

Вторую часть этапа предстоит пройти по суше. У тебя есть три шанса выполнить задание. Каждое задание выполняет другой персонаж, обладающий только ему присущими способностями. На пути твоих героев масса препятствий – мины, волчьи ямы – забрасывай их гранатами.

Управление:
Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.

Коды уровней:
3 – A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 – A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 – A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 – A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 – B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 – A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

Ren & Stimpy Show (Stimpy's Invention (The))

Заяц и пес изобрели супераппарат, превращающий обычные вещи в продукты питания, но аппарат взорвался и наши герои отправились на сборы его составных частей.

Управление:

REN

A – прыжки на STYPTY
B – удар мухобойкой
C – прыжок
A+↓ – долбить землю
B+↓ – катать STYPTY
A+↑ – ударить STYPTY
B+↑ – кинуть вверх

STYPTY

A – прыжок с REN
B – кинуть бумеранг
C – прыжок
A+↓ – копать
B+↓ – катать REN
A+↑ – прыжок в REN
B+↑ – бросить REN вверх
C+↑ – вертолет

Пароли:

Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

Revenge of Shinobi (The)

Дополнительные жизни:

Увеличить запас жизней на уровнях 2-3 можешь так. Доберись до самолета, войди в лифт и поднимись на верхний этаж. Там иди направо и ищи второй лифт, спускайся на нем и стреляй в последнюю на уровне коробку – там находятся две дополнительные жизни. Если ты их возьмешь и позволишь Шиноби умереть, то потеряешь одну жизнь, но у тебя останется еще одна дополнительная жизнь. Если ты будешь повторять эти действия, то накопишь 9 жизней.

Получить еще больше жизней на уровнях 2-4 можно, если, добравшись до миссии 4, подойти к краю первого выступа, прыгнуть и выполнить прыжок Радуги. Под конвейером появится коробка с двумя дополнительными жизнями, нужно прыгнуть и схватить их. При этом Шиноби погибнет, но в прыжке получит одну дополнительную жизнь. Если эти действия повторить многократно, то можно пополнить запас жизней.

Неограниченный запас сюрикенов:

В режиме опций можно установить бесконечный запас сюрикенов. Для этого вначале выбери количество сюрикенов 00, выжди 15 секунд и ты получишь, чего хотел (комбинация 00 заменится символом бесконечности).

Самое мощное оружие:

В игре самое мощное оружие – удар радугой. В комбинации с бесконечным запасом сюрикенов этот прием делает Шиноби практически неуязвимым. Для выполнения удара нажми JUMP на пульте, затем быстро нажми ↑ и снова JUMP. Шиноби исполнит кульбит, во время которого нажми B – Шиноби метнет сразу 8 сюрикенов, это и есть удар радугой.

Получение бонуса:

Если в конце уровня у тебя останется сюрикенов ровно в одиннадцать раз больше, чем жизней, то ты получишь бонус.

Сохранение жизни Наоко:

Ты спасешь Наоко, если выведешь из строя шестереночный механизм бетонной плиты. Делается это так: стоя возле правой стены, используй прыжок Радуги. Некоторые из твоих сюрикенов попадут в Зедо, а некоторые выведут из строя этот механизм. Повреждение страшной машины сопровождается соответствующим скрежетанием. Но она остановится только на две-три секунды, после чего вновь придет в движение.

Легкий способ победить Зедо:

Уничтожить Зедо тебе поможет магия, которую ты соберешь на восьмом уровне (прибереги ее для этого случая). Очутившись в зале, где ты будешь с ним биться, сразу воспользуйся магией Иказучи. Действуй следующим образом: как только Зедо окажется на полу, приготовившись к схватке, присядь рядом с ним и стреляй. Действие магии длится около 10 секунд. Как только они истекут, повтори те же самые действия.

Побег из лабиринта в финале:

На уровнях 8 – 2 можно быстро покинуть лабиринт. Для этого, войдя в него, двигайся направо, перепрыгнув через первую круглую дверь. Проходи вниз и направо, в маленькую комнату вниз. Войди в следующую круглую дверь, затем в круглую дверь справа. Проходя через нее, держи нажатой кнопку →, чтобы не упасть в колодец, который расположен сразу за дверью. Двигайся направо и перепрыгни первую круглую дверь. Дойдя до тупика, поверни налево, пригнись и прыгни в небольшое отверстие. Там собери все полезные предметы, через маленькое отверстие покинь тайную комнату и иди наверх, прыгая с одной деревянной платформы на другую. Добравшись до самого верха, снова иди налево, пока не упрешься в тупик. Теперь двигайся наверх и направо, войди в самую дальнюю с правой стороны круглую дверь. Продолжай двигаться вправо, пока не доберешься до стены. Прыгни на нее и проберись через маленький лаз. На другой стороне стены спрыгни вниз, но так, чтобы, спрыгивая, не попасть в дверь, расположенную внизу. Перепрыгни через дверь, расположенную справа, – и приземлишься между двумя ящиками. Иди налево, не забудь под стенами пригнуться. Войди в первую круглую дверь, встретившуюся тебе после снайперов. Теперь иди налево и уничтожь летающих ниндзя. Войди в крайнюю левую нижнюю дверь – таким образом ты выйдешь из лабиринта.

Revenge of the Ninja

По названию ты уже понял, что в этой игре тебе предстоит продемонстрировать свои боевые искусства.

Управление:

Ты можешь заранее просмотреть все сцены игры, для этого в опциях нажми →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑.

Revolution X

Игра в стиле "стрелялки". Сюжет прост – группа отрицательных героев задумала осуществить грандиозную диверсию – искоренить во всем мире какие-либо развлечения. Какая наглость – они подняли руку на группу "Аэросмит"! Твоя задача – спасти мир от этой напасти. Можно играть вдвоем.

Стратегия:

На первом этапе (в Лос-Анжелесе) уничтожь десант на вертолете. В клубе ликвидируй бандитов. За кулисами в концертном зале получишь ключи от машины.

На втором этапе, после того как разберешься с роллерами, запасись дисками.

На третьем этапе имеется несколько вариантов игры.

В амазонских джунглях пройди стражников с копьями, окажешься у стены. Засыпь в ней все дыры. В музее ликвидируй бандитов. В лаборатории ты должен поработать с боссом – черепом.

На Среднем Востоке тебе нужно ликвидировать автобус с оружием.

На складе в Риме нужно победить в поединке с ниндзя и освободить плененных поклонниц группы "Аэросмит".

На стадионе "Уэмбли" разрушь всю аппаратуру. Попадешь к боссу-мутанту на машине. Его можно поразить в голову или конечности.

Увидеть секретную картинку можно, если собрать вместе всех пятерых музыкантов группы. Первый сидит в клубном туалете. Тебе нужно расстрелять главаря банды и попасть в знак "туалет". Второй – в зале с зеркалом и чучелами рыб. Метнув в них диск, ты попадешь

в секретную комнату. Третий музыкант находится в вентиляционном отверстии комнаты с плененными девушками: в амазонских джунглях разбей автомат газированной воды и проберись на третий этаж. Четвертого найдешь на Среднем Востоке. Разбей носы четырем сфинксам и уничтожь автобус, увидишь, кого искал. Пятого найдешь в Риме. От двери 1 иди к двери 9, разбей ящики. Вернись, от двери 2 пройди к двери 6 и далее к двери 8. Разбей ящики слева. Увидишь пятого члена группы. Ликвидируй последнего босса.

Rex

(см. Radikal Rex)

Ring Side Angel

Rings of Power

Большая ролевая игра. Требует настойчивости.

Пароли:

При выключенной приставке нажми и удерживай на втором пульте A+B+C+START+→. Включи приставку – увидишь новый логотип.

Rise of The Dragon

Стратегия:

Внимательно исследуй квартиру Chen Lu. Обрати внимание на то, что все обнаруживаемые номера заканчиваются четырьмя одинаковыми цифрами.

Попробуй прикоснуться к искрящимся глазам дракона.

Rise of the Dragon

Попоробуйте пркоснуться к искрящимся глазам дракона.

Rise of the Robots

Единоборства.

На заводе по производству промышленных роботов, выпустившем разумного робота с функциями самоконтроля, вдруг начали происходить непонятные события. Были уволены почти все рабочие и связь с заводом прервалась. То самое чудо техники робот Супервизор решил взять власть в свои руки. Аэрофотосъемки показали, что на заводе основная работа направлена на военные изыскания, необходимо вмешательство извне. Единственное существо, способное противостоять,– робот ЭКО 35-2.

Итак, вы играете роль ЭКО 35-2, прилетевшего в Мегаполис с целью спасти человечество от опасности, исходящей от робота-монстра. Оказывается все очень не просто, чтобы сразиться с самим Супервизором, надо одолеть нескольких других его соратников:

1 – Погрузчик (Loader);
2 – Строитель (Builder);
3 – Разрушитель (Crasher);
4 – Военный дроид(Military Droid);
5 – Охранник (Sentry)/

Приемы и суперудары:

Киборг: ЭКО 35-2: ↓, ↑+ A;←,→+A; Loader: →,→+A;
Bilder: ↓,↖, ↓, ↗;
Crasher: ↓, ←+A;
Military: ↓, ↑+A; ←, →+A;
Centuri ↓, ↓+A.

Risk

Стратегия: вы должны захватить всю планету.

Risky Woods

Игра-шоу для любителей этого жанра.

Ristar

Пароли:
Super – суперсложный уровень;
Maguro – сумасшедший супертест;
Iloveu – переключение уровней;
Dofeel – тренировочная игра в бонусах;
Museum – сражение со всеми боссами по очереди;
XXXXXX – отмена всех паролей.

Road Avenger

Игра-гонки, ты – дорожный мститель. Тебе предстоит пройти девять этапов, избегая столкновений, падающих камней, других неприятностей. Можно не стесняться и при случае сбросить в кювет вражескую машину.

Стратегия:
В любой момент будь готов воспользоваться режимом "турбо" несколько раз подряд, чтобы столкнуть вражескую машину.

Пароли:
Когда на экране появится название игры, нажми START . Появится меню "Game Start-Options Mode". Нажми ↑, курсор переместится на "Options Mode". Нажми START, установи курсор на "Players".

Нажми A, A, A, A, A, C, выходи из режима опций и начинай игру. Нажав в игре A+B+C, попадешь в режим отладки. На экране появятся различные данные.

Нажав A, A, A, A, A, C и выйдя из режима опций, ты попадешь в демонстрационный режим.

Нажав A, A, A, A, B, A, получишь возможность включения в процессе игры паузы нажатием START.

Введи код паузы, войди в "Options Mode" и выбери "Players". Нажми A, A, A, A, B, C. Теперь, нажав в паузе C, сможешь сбросить этап. Если наберешь код A, A, A, A, A, A, то, выйдя из "Options Mode" и начав игру, увидишь таблицу выбора этапа. Выбери этап (←, →), нажми START и играй.

Road Blasters

Игра в стиле боевых гонок. Ты управляешь боевой машиной с крупнокалиберным пулеметом.

Управление:
A – огонь; B – ускорение; ←,→ – уровень сложности (новичок, ветеран, эксперт).

Стратегия:
Имеет смысл подбирать зеленые шары. Подбирай также все, что будут сбрасывать с самолета,– ускоритель, более мощное оружие, защиту и т. д. Сиреневые машины непобедимы, уклоняйся от встречи с ними. С желтыми ты справишься без проблем. При пересечении полосы-зебры в бак будет залито дополнительное горючее. Красный шар даст резервное топливо. Если перед стартом появится сигнал "Mine", остерегайся мин в виде голубых полос на дороге. Можешь объезжать их или расстреливать. Остерегайся орудий по обочинам дороги.

Road Rash

Первая часть знаменитой серии. Сумасшедшие гонки на мотоциклах по обычным дорогам сопровождаются драками, ударами палками, цепями, стычками с полицией и другими прелестями, свойственными буйным психам, неожиданно получившим возможность проявить себя.

Пароли выбора мотоцикла:

"Сюрикен 400" (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
"Панда 600" (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
"Панда 600" (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
"Панда 600" (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
"Панда 600" (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
"Базай 750" (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
"Базай 750" (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
"Базай 750" (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
"Камикадзе 750" (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
"Камикадзе 750" (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
"Сюрикен 1000" (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
"Сюрикен 1000" (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
"Ферруччи 850" (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
"Ферруччи 850" (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
"Ферруччи 850" (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
"Панда 750" (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
"Панда 750" (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
"Панда 750" (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
"Диабло 1000" (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
"Диабло 1000" (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
"Диабло 1000" (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
"Диабло 1000" (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

Road Rash 2

"Road Rash 2" – усовершенствованная версия "Road Rash ". В новой версии появились новые трассы, новые мотоциклы, новое оружие, усовершенствована графика и звук, появился режим для двух игроков. Цель игры – обогнать всех и выиграть призовые деньги. На выигранные деньги можно купить мотоцикл получше, чтобы на нем заработать еще больше денег. Завершив уровень 5, ты станешь непревзойденным Гонщиком!

Стратегия

После каждой пройденной квалификации нужно запомнить получаемые ПАРОЛИ, а еще лучше их записывать. Последний из известных тебе паролей поможет вернуться в игру, если во время гонки ты разобьешься или тебя остановят полицейские. Так ты сохранишь свои деньги. Не стоит без крайней необходимости пользоваться ТОРМОЗАМИ, трассу можно пройти, умело используя кнопку акселератора. На поворотах нужно отпускать кнопку акселератора, а когда ее жмешь – не делай резких поворотов, иначе тебя занесет и ты вылетишь на обочину, особенно если у тебя мощный мотоцикл.

Если таранить других гонщиков, то при этом ты теряешь много времени. Если уж очень нужно сбросить с трассы конкурента, бей его кулаком или ногой, но аккуратно, чтобы не вылететь из седла. Некоторые Гонщики (Роз и Наташа) старательно не замечают тебя, пока ты не атакуешь их, так что, может, и не стоит на них покушаться.

NITRO лучше использовать, когда ты оказываешься позади группы гонщиков, борющихся за выгодную позицию: сворачивай на край дороги и применяй NITRO, чтобы обогнать их. На прямых участках использовать NITRO рискованно, поскольку они, как правило, оканчиваются резкими поворотами, и ты многим рискуешь.

Любую трассу, на которую ты получил доступ, можно проходить столько раз, сколько хочешь, чтобы заработать побольше денег. Перейти на следующий уровень не удастся, пока не выполнишь квалификацию на каждой из пяти дистанций.

ОБЪЕКТЫ НА ТРАССЕ, за исключением машин, не меняют своего положения. Имеет смысл обратить внимание на показания счетчика миль, когда с тобой случится неприятность (вылетишь на резком повороте или врежешься куда-нибудь). При следующем прохождении трассы ты будешь знать, в каком месте тебя поджидают неожиданности, и будешь в полной готовности к ним.

Для покупки мотоцикла получше тебе понадобятся деньги, копи их. Если наберешь необходимую сумму, то сможешь купить Мотоцикл Суперкласса, лучше выбирать "Shuriken 1000", а потом даже "Diablo 1000N".

Секреты

Игру можно начинать с любым мотоциклом. Для выбора мотоцикла вызови на экран меню ("Game Options"), выбери игру "Mano a Mano". Чтобы выбрать оружие для второго игрока, воспользуйся пультом 2. Мотоцикл ты сможешь выбрать в магазине мотоциклов, иди туда и выбирай ту модель, которая тебе нравится. Затем вернись в меню "Game Options" и выбери игру "Take Turns", затем выбери игру "Solo". Игру надо начинать на Уровне 1, в гонке ты будешь участвовать на выбранном в Магазине мотоцикле.

В игре есть один секретный мотоцикл, который развивает скорость до 200 миль/ час, на нем ты не будешь вылетать на обочину, не попадешь в аварию. Этот мотоцикл – "Wild Thing – 2000". Но чтобы получить этот мотоцикл, надо выиграть на Уровне 5, что непросто. Если тебе удалось это – отправляйся в автомагазин и выбирай "Wild Thing – 2000".

Финал: Пройдя последний уровень, ты увидишь свое анимационное изображение. Ты "будешь забираться в вертолет". Это означает, что игра начинается снова. Нужно идти в магазин, покупать супермотоцикл "Wild Thing – 2000" и стартовать на любой трассе. Теперь твоими соперниками будут полицейские. Как бы ни завершилась гонка, игра прекратится и тебе придется перезапускаться.

Пароли к уровням:

1: 0890 1SF9
2: 0FTO 2STE
3: 07VP 31S8
4: 06VM 4R0Q
5: 04SN 510E
Последняя трасса 5 уровня: 0L7J 51SR.

Пароли некоторых уровней:

Уровень 3: Shuriken TT250,$20410 0FUI 34TR
Уровень 3: Banzai 7.11, $19410 0FiA 39TA
Уровень 4: Diablo 1000, $30810 0P1I 4SKO
Уровень 4: Diablo 1000N, $17730 0CQT 4JAG
Уровень 5: Diablo 1000, $20930 0H4R 550H.

Road Rash 3

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

Road Riot 4WD

Гонки по пересеченной местности на полноприводных машинах. Для начала постарайся удержаться на трассе.

Road Runner (Desert Demolition)

Цель игры – поймать Road Runner'a. На пути к этой цели тебя ожидают опасности, которых нужно избежать. Это призмы с шипами, колючая проволока, гигантские катапульты, огромные пушки, пылающие канаты и другие страшные вещи. Если мельком увидишь Road Runner'a, лучше не обращать на него внимания и дойти до конца уровня в целости и сохранности. Не забывай о времени, его очень мало. Подбирай Power-Up, чтобы продлить время. Есть Power-Up'ы, дающие дополнительные энергию и очки, а также кое-что еще. В ящиках Acme можно найти необыкновенные вещи, которые помогут в преодолении опасностей.

Советы:

Когда у тебя сильно упадет энергия, постарайся найти бутылочку. Собирая флажки, ты набираешь очки. Маленькая икона с цветным узором позволяет набрать невероятную скорость.

Roar of the Beast (Beauty & the Beast)

Выбор уровня игры:

Войди на второй TITLE SCREEN. Нажми на первом пульте ↑, →, A, B,, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A. Теперь, когда ты начнешь игру, перед тобой появится экран выбора уровней.

Robocop 3

Игра-боевик, в которой ты должен уничтожить робота ED-209 и все последующие разработки фирмы OCP. В твоем распоряжении лазерная пушка, огнемет, пусковая ракетная установка. Игра довольно-таки посредственная.

Robocop vs. Terminator

В этой игре тебе нужно обнаружить некую секретную сеть Skynet и обезвредить ее босса. Твой путь будет пролегать через офис корпорации OCP в Детройте, логово терминаторов и, наконец, сеть секретных подземных бункеров. Если ты все это пройдешь, то окажешься у цели. Нужно пройти десять уровней и в конце каждого из них победить босса.

Управление:

Режим "Турбо":

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. После этого нажимай A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, B, C, A, B, C, B, в конце ты должен услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделай паузу нажатием START, нажимай последовательно B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B. Если все сделано правильно, ты услышишь треск автоматной очереди. Продолжи игру и нажми одновременно ↓ и A, B, C – в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока ты удерживаешь кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Останови игру и нажми A, B, C, C, C, B, A, – услышишь звуковой сигнал. Выйди из режима паузы и нажми ↓, A, B, C.

Переход к главному боссу уровня:

Сделай в игре паузу и последовательно нажимай B, B, C, C, C, B, A, A, B. Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжи игру и после чего нажми ↓, ↑.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

Robot Wreckage 2

Драки роботов.

Rock'n Roll Racing

Неожиданно инопланетяне приняли участие в автомобильных гонках. Но это не обычные гонки, а со стрельбой – машины напичканы минами, ракетами, и бластерами. По ходу гонки можно значительно усилиться , если собирать дополнительное вооружение. Можно подобрать также броню и медикаменты.

Обязательно нужно занимать призовые места, только в этом случае трасса считается пройденной. После успешного прохождения тебе выплачивается денежное вознаграждение до 10 тыс. $, эти денежки пригодятся, чтобы приобрести в магазине машину получше (помощнее и с лучшим вооружением). Ты можешь также менять отдельные части своей машины.

Управление:

Действия:

A – смена оружия;
B,B– ускорение;
B – прыжок;
C – стрельба.

Коды уровней:

Новобранец

NG3O	PK5H	Q9WV	RHW3
RS6M	QN6P	YH70	L!70
QSY3	QQWS	QQ6M	8S6M

Ветеран

XCKW	XKMW6FXW	
T8HV	SSH3	Q!KL
OS6N	RS!Y	8JY7
XJMW	4X8W	Y9DW
R5HV	GZKB	HPH
RS6N	RS!Y	8JXK
6BCW	XZ7W	8RNW
S9K3	RZHB	7IJV
RS6N	8IWP	8JXK

Пароли заездов:

PLANET INFERNO (DEVISION B): PRV8 MQ14 5TR6
PLANET INFERNO (DEVISION A): SQV8 8QZ4 5TJ!

Rocket Knight Adventures

Увлекательные приключения космического рыцаря Спаркстера, у которого есть доспехи, меч и турбоускоритель.

На экране нажмите ↑ и ← десять раз. После звона установите игру и нажмите C, B, B, A, C, B. После фирменной заставки нажмите:

↓ шесть раз, ↑, ↑, ↓, ↓ (очень сложно)
← четыре раза, → четыре раза
← семь раз, потом →, ← (безумно сложно)

Rocket Knight Adventures 1,2 (Sparkster 1,2)

Возможность играть на уровнях повышенной сложности:

Подожди, пока на экране появится фирменная заставка "KONAMI". Нажми ↓ 6 раз, ↑ 2 раза, ↓ 2 раза, и ты получишь возможность играть на уровне сложности "VERY HARD". Для игры на уровне "CRAZY HARD" нажми ← 4 раза, → 4 раза, ← 7 раз, → 1 раз, ← 1 раз.

Rocket Knight Adventures 2: Sparkster

Встретив носатого босса, дождитесь, пока он не презрительно улыбнётся и опустит руки. Проскочите через его нос, пока он не начал ругаться.

На втором этапе загасите огонь, используя меч. Будьте осторожны в темноте: можно натолкнуться на врагов.

В битве с роботами держитесь, пока противник не метнёт в вас снаряд. Блокируйте его, а затем переместитесь по прямой на расстояние удара рукой. Хорошенько ударьте противника в живот и отойдите назад. Эти действия нужно повторить несколько раз.

Как изменить уровень сложности во время игры

Умрите и на вопрос о продолжении («Continue?») ответьте отрицательно («No»). Запишите пароль. Затем используйте этот пароль, изменив цвет четвёртого или восьмого героя на один пункт выше.

Пароль финала

Green Rocket Pack, Green Rocket Pack, Red Sparkster, Red Gems, Yellow Rocket Pack, Green Gems, Red Sword, Yellow Rocket Pack.

Roger Clemens' MVP Baseball

У тебя есть прекрасная возможность стать первоклассным питчером, отыграв несколько сезонов в Американском или Национальном дивизионах.

Rocky&Bullwinkle&Friends (The Adventures)

Игра-платформер, в которой ты будешь участвовать в приключениях лосенка и бурундука в мире людей. Хорошая графика.

Rolling Thunder

Твоя задача – спасти Землю от нападения пришельцев. Нужно уничтожать бронированные летающие машины, боевых роботов и другие необыкновенные штуковины.

Коды для первого и второго "квестов" в этой игре:

	первый	второй
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

Rolling Thunder 2

Пароли:

Уровень сложности "EASY"

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности "HARD"

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future
3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron

Rolling Thunder 3

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выбери опцию PASSWORD. Введи код "GREED". Вернись на заставочный экран и начинай играть.

Rolo to the Rescue

Главный герой игры Роло спасает свою похищенную маму, а по ходу оказывается в разных переделках. Игра платформенного типа, довольно-таки симпатичная.

Неуязвимость, бесконечное количество жизней и кое-что еще:

После того как на экране появится название игры, нажимай ↑ и ← на пульте , A и C. Продолжай удерживать эти кнопки и нажми Reset на приставке. После появления названия игры отпусти все кнопки и нажми B. На экране появится заставка с установками и даст тебе возможность выбрать бесконечное количество жизней, неуязвимость и кое-что еще.

Дополнительные жизни:

Уже на самом первом уровне ты можешь получить дополнительные жизни. Для этого иди к человеку с ключами от клеток, прыгай ему на голову и освободи кролика, который находится в клетке. Нажми START, переведи управление на кролика и вернись к началу уровня, прыгни вверх, чтобы подобрать 1- Up. Нажми START и иди к карте, затем снова начинай первый уровень. Продолжай делать описанное как можно больше, чтобы собрать побольше 1-Up'сов и получить дополнительные жизни.

Romance of the Three Kingdoms 2

Новая версия известной стратегической игры. Имеет улучшенную графику, обновленный сценарий.

Второй Хан Китайской династии стал разрушителем – твоя задача , как могущественного генерала, – победить всех врагов, обогатить княжество, привлечь на свою сторону и сплотить подданных.

Romance of the Three Kingdoms 3, Dragon of Destiny

Стратегическая игра на сюжет из времен XIV века по одноименному роману китайского писателя Lo Kuan – Chung'a. Идет борьба за власть и богатства между воинственными удельными правителями, раздирающая Китай на части и ослабляющая государство. Ты становишься правителем раздробленной страны, твоя задача – мудростью, хитростью, силой преодолеть сопротивление алчных корыстолюбцев и создать могущественнейшее государство.

Прохождение:

Прежде чем создавать правителя и полководцев, освойся в игре. Это можно сделать так: выбери сценарий 1, сильного правителя типа Cao Cao, уровень "Новичок", исторический режим, освойся в игровой среде с выбранными персонажами.

Чтобы развивались и процветали города, вложи деньги в земледелие. Чиновников назначай на срок 6 месяцев.

Хорошо вооружи свою армию, для этого закупи оружие у торговцев.

Вноси раздоры в стан своих врагов, для этого используй команду PLOT RVL (конкурент).

Осторожно подходи к созданию союзов: заключай только полезные стратегические соглашения и остерегайся обременительных для тебя.

Хорошо продумывай назначения управляющих городами – вассалами, ставь на эти должности людей с достаточным уровнем способностей, в противном случае в кризисных ситуациях ты потеряешь эти города.

Royal Rumble (WWF Royal Rumble)

Hulk Hogan – встать над соперником Z.

Crush, Shaivn Michaels – подойти сзади шатающегося противника → – Z.

The Model, Bret Hit – встать со спины лежащего бойца → – Z.

The Undertaker, Papa Shango, Rasor Ramon – во время схватки turbo Z.

The Harcissist – то же самое, только перед захватом нажимать ↑, ↓.

Randy Savage – при лежащем в верхней части экрана противнике следует залезть в канаты (угол ринга) и нажать Z.

Rugby World Cup 1995

Игра в регби.

Пароли:

Финал кубка (Австралия – Новая Зеландия): K8KY VJNF NQ1T HFNN WF6.

Runark

Боевая игра на тему борьбы за сохранение природы, правда несколько странным способом – силой с помощью оружия.

S.S. Lucifer: Man Overboard (Lucifer)

Игра в стиле "платформенной" головоломки.

Пароли:

Для выбора этапов игры используй пароли:

2- JUMPED	27- PLURAL	52- PEOPLE	77- FLUFFY
3- JIGSAW	28- RUNNER	53- AROUND	78- SOCCER
4- WARSAW	29- STRIPE	54- HAMLET	79- QUARTZ
5- BANANA	30- GUITAR	55- FARMER	80- VALLEY
6- OISTER	31- COYOTE	56- BEAGLE	81- HELMET
7- TENNIS	32- LONDON	57- CASTLE	82- JAGUAR

8- ISLAND
9- CRATER
10- DENNIS
11- PADDLE
12- FATMAN
13- SUMMER
14- CLOUDS
15- KEBABS
16- LIZARD
17- SILVER
18- BRIDGE
19- RECORD
20- MOTHER
21- SUNHAT
22- NICKEL
23- LITTLE
24- TREATY
25- LISTER
26- SHARKS
33- FOREST
34- APOLLO
35- BORDER
36- CARPET
37- ENERGY
38- ENGINE
39- DOCTOR
40- ACROSS
41- FLOWER
42- SYSTEM
43- INSIDE
44- CINEMA
45- KEYPAD
46- SISTER
47- CAMERA
48- SPIDER
49- ORCHID
50- SATURN
51- AMAZON
58- TONGUE
59- LUXURY
60- SECOND
61- ACCEPT
62- TYPING
63- UNITED
64- CANDLE
65- JUGGLE
66- CHANGE
67- PLAYER
68- MEDUSA
69- RABBIT
70- FADING
71- BUTTON
72- DISCUSS
73- ROMANS
74- RUBBER
75- LIVELY
76- MIDDLE
83- SUNDAY
84- PUBLIC
85- LEADER
86- MARKET
87- TWENTY
88- JUMJUR
89- NATURE
90- FURROW
91- BUBBLE
92- SEESAW
93- PEANUT
94- FRENCH
95- SPRITE
96- CATTLE
97- FROZEN
98- IGNITE
99- PUMICE
100- BOTTOM

Sagaia

Неограниченные продолжения:
Во время заставки нажми B три раза, затем C и A три раза, B два раза и C три раза. Внизу экрана появятся слова: "Free Play".

Выбор уровней:
Во время заставки нажми клавиши C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. Если всё сделано правильно, в нижней части экрана появятся слова "Zone Select".

Звуковой тест:
Чтобы прослушать все звуки игры, вначале тебе надо заработать много очков. Сделав это, запишись в экране рекордов под именем ZZT. После этого ты сможешь попасть в режим звукового теста.

Уровень суперэксперта:
Если ты считаешь, что эта игра для тебя проста, то можешь выбрать уровень суперэксперта. Когда появится заставка, просто нажми B 12 раз.

Saint Sword

Игра-ходилка.

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	JO2ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
		Стадия 7-2:	X02CYH

Samurai

Суперудары:
Gen – an: ↓,↘,→+Z; →,↓,↘,→+Z
Calford: ↓,↘,→+X,(Y,Z); ↓,↙,←; ↓,↙,←+X; →,↘,↓,↙,←+A

Haomaru: →,↓,↘,→+Z; ↓,↓,↘,→+Z
Ukyo: ↓,↙,←+X(Y,Z)
Charlote: ↓,↙,←+Z или turbo A
Tam – Tam: подержать ←,→+Z; ↓,↙,←+C; ↓,↘,→+Z; →,↘,↓,↙,←+X(Y,Z)
Hakoruru: ↓,↘,→+Z; ↓,↙,←+A; →,↘,↓,↙,←+Z; →,↘,↓+C
Wan-fu: →,↘,↓,↙,←+Z; →,↘,↓,↙,←+Y; →,↓,↘,→+Z
Jubey: →,↓,↘,→+Z; ↓,↘,→+Z
Hanso: ↓,↘,→+Z; →; ↘,↓,↙,←+A; подержать ←,→+Z
Kyoguru: ↓,↓,↙+C; ↓,↙,←+Z
Amakusa: ↓,↘,→+Z; ↓,↙,←+Z

Samurai Spirits (Samurai Showdown)

Игра в стиле самурайских боев. Можно играть вдвоем.

Воины:

Ван Фу – толстяк с огромным тесаком.

Ханзо – очень опытный ниндзя с хорошей реакцией. Броски его мощны и неотразимы.

Там-Там – опытный боец, особенно силен в рукопашном бою. Обладает магическими способностями.

Джубей – одноглазый самурай, владеющий двумя катанами. В рукопашном бою не очень силен.

Шарлотта – обладает молниеносным ударом, хорошо владеет шпагой.

Хакоруру – хороший боец, умело пользуется охотничьим кинжалом. Ей помогает сокол, атакующий противника с воздуха.

Киогуро – умеет выпускать изо рта огонь, мастерски владеет алебардой.

Генан – зеленый мутант, поражающий врагов ядовитым дыханием.

Юкио – боец школы Кансай, обладает колоссальной силой. Поражает врагов смертоносными лучами.

Галфорд – американский боец. Ему помогает ученая собака.

Хаомару – начинающий ниндзя, но уже очень силен.

Амакуса – силу этого бойца должен продемонстрировать ты.

Стратегия:

Когда у противника почти не остается жизненной энергии, разбегись и нанеси удар (нажми Z). Амакуса наносит удар без разбега, нажми Y.

Управление:

Ван ФУ

→,↓+→,↓,↓+←+B(Z/Y) – метнуть меч
→,↓+→,→+C(Z) – метнуть меч и прыгнуть за ним

Ханзо

↓,↓+→,→+C(Z) – сюрикен
↓,↓+←,←+A+B –падение мечом вниз
↓+←(задержать),→+C –прыгающий мяч
→,→+↓,↓,↓+←,←+A –специальный прием

Там – Там

↓,↓+→+C(Z) – бросок черепом
←(задержать),→+C(Z) – крутить мечом
↓,↓+←,←+B+C – крутить пятками
↓,↓+←,←+C – выпустить огонь
→,↓+→,↓,↓+←,←+X/Y/Z – специальный прием

Джубей

→,↓,→+↓+C(Z) – удар с разбега

↓,↓,→+C(Z) – смертоносный луч

Шарлотта

↑,←,←+↓,↓,→+↓,→+C – полет мечом вверх

↓,↓+←,←+Z/turboA – специальный прием

Хакоруру

↓,↓+←,←+C – пустить сокола

↓,↓+←,←+A+B – полет на соколе

←,↓+←,↓,↓+→,→+C – летать в нижней части экрана

↓,↓+→,→+C(Z) – летать в верхней части экрана

↓,↓+←,←+A – специальный прием

Киогуро

↓,↓,↓+←,←+C(Z) – применить боевой веер

↓,↓+→,→+C – выпустить огонь

↓,↓+←,←+B+C – огненная вертушка

Генан

↓,↓+→,→+C(Z) – дыхнуть ядовитым газом

→,↓,→+↓+C – огненное сальто

Юкио-

→,→+↓,↓,↓+←,←+C – разрезать яблоко

↓,↓+←,←+X/Y/Z – специальный прием

Галфорд

↓,↓+→,→+C – огненные мечи

↓,↓+←,←+C – пустить собаку

↓,↓+←,←+A+B – падение мечом вниз

→,→+↓,↓,↓+←+A+B – натравить собаку

↓,↓+→,→+X/Y/Z – специальный прием

↓+↓+←,←+A,B – специальный прием

Хаомару

↓,↓+→,→+C(Z) – смерч

→,↓,↓,→+C – полет мечом вверх

↓,↓,↓+→,→+Z – специальный прием

Амакуса

↓,↓+→,→+Z – специальный прием

↓,↓+←,←+Z – специальный прием

Samurai the Second

(см. Second Samurai)

Saturday Night Slam Masters

Ты будешь иметь дело с психопатами рестлерами. Сюжет предельно прост. Вся необходимая информация по игре имеется на экране.

Scoby Doo Adventures

В этой логической ролевой игре тебя ожидают удивительные приключения мальчика Шагги и его собачки Скуби. В игре два сценария: по одному надо освободить дядюшку Блека и победить призрака, а по второму – поймать клоуна, который мешает проводить карнавал.

Стратегия для "Biace's Hotel":

Оказавшись в вестибюле, войди в дверь слева от картины. В офисе возьми электронагреватель, открой ящик стола, возьми ножницы. Вернись в вестибюль, поднимись по лестнице.

Окажешься в коридоре с семью дверями. Открывай все двери, седьмая окажется незапертой, войдешь через нее в спальню садовника. В ящике с разбитым зеркалом возьми бутылочку с антрацитом, в тумбочке справа – книгу.

Вернись в коридор, на лифте спустись на кухню. Возьми кастрюлю, отодвинь муку и загляни в отверстия. Увидишь двоих, беседующих о дяде Блеке. Один из них бросит в камин бумажку. Наполни кастрюлю водой.

Зайди в кафе и поговори с поваром. Съешь антрацит, тебя раздует, повар подумает, что ты сыт, и отстанет. Возьми ключ, что висит за спиной повара. Открой дверцу шкафчика, возьми открывалку для консервных банок. Поверни радиоприемник, сними крышку и вынь батарейки. Вернись в вестибюль, потуши камин водой из кастрюли, возьми бумажку.

Выйди через дверь слева на улицу. У снеговика забери лопату, открой ключом дверь будки, возьми перчатки, опрыскиватель и гвоздодер. Лопатой раскидай снеговика, обнаружишь замороженный колокольчик. У дома расчисти вход в подвал. Гвоздодером удали защелку, открой дверь, спустись в подвал. Открой шкафчик, возьми удлинитель и отвертку, она лежит в нижнем левом углу.

Поднимись по лестнице, окажешься в офисе. Пройди через вестибюль, поднимись по лестнице, зайди в комнату садовника. Возьми перчатки, горшок с цветами, освежитель воздуха и кроватную пружину.

Выйди, спустись на кухню. Положи замороженный колокольчик в микроволновую печь, включи ее. Вынь колокольчик, подними с пола бусинки, возьми с полки банку консервов. Открой ее открывалкой, дай собаке. Отодвинь холодильник, возьми пакетик соды. Пройди в правый угол, отверткой включи свет в каморке справа. Собери термитов в пустую банку, выходи в вестибюль через кафе. Позвони в колокольчик, поговори с подошедшим, дай ему бусы.

Выйди на улицу, положи подогреватель к медведю, удлинитель подключи к нагревателю. Когда медведь проснется, дай ему листья растения. Медведь сломает дерево. По нему перейди на противоположный берег. Отрежь ножницами веревку. Удочкой вылови игрушку, отнеси ее Belhopy, он даст кубок. Выйдя на улицу, надень кроватные пружины и выкрути лампочки из гирлянды.

Спустись в подвал. Бумажкой в стеллаже отыщешь ход в шахту, там спрятаны три колеса от вагонетки. Поставь их и поезжай. Иди вправо, используй освежитель воздуха. Когда станет темно, подключи лампочку к батарейке, соедини с батарейкой пакетик соды. Найди выход. В помещении "Tomb" двигайся вдоль стены. В зарослях используй распылитель, появится проход в следующую комнату. Привяжи веревку к цепи слева и спустись в колодец. Для освобождения закованного там дяди Блека используй термитов. Выбравшись из колодца, зайди в "Tomb" и дай дяде книгу.

Вручи кубок статуе, скажи ей "Xyzzy", откроется ниша с медальоном. Забери его, и иди налево к машинам. Используй "House" и "Engine", затем "House" и "Gas". Включи двигатель красным рубильником. Сядь в вагонетку, выходи в подвальном помещении, где призрак преследует Скуби. Чтобы избавиться от привидения, используй медальон и крюк, висящий посередине.

Управление:

A – режим движения; B – режим курсора; C – выбор предметов ("take" - взять; "give" - отдать; "look" - посмотреть; "tall" - поговорить; "open" - открыть; "shut" - закрыть; "push" - нажать; "pull" - тянуть; "eat" - есть; "use" - использовать).

Sea Quest

2018 год. UEOO (организация объединённых океанов Земли) назначает наиболее крупную и манёвренную лодку в качестве наблюдателя за состоянием океанов Земли. Этот проект получил название "SeaQuest" и вас назначают координатором проекта и командиром подводной лодки с аналогичным названием.

Как главному исполнителю вам придётся участвовать в регулярных океанических дежурствах "SeaQuest" и выполнять различные задания: спасать попавших в беду исследователей океана, искать и поднимать затонувшее оборудование и ценности, ремонтировать подводные купола, защищать их от атак террористов и обеспечивать мирный труд подводников.

Код второго уровня: M9TM4HQ7CPK

Sea Quest DSV

Игра – морское приключение, стратегия – боевик на подводной лодке с несколькими миссиями. Твоя подводная лодка выстроена в 2018 году, оснащена самонаводящимися торпедами, лазерами, минами, торпедными ловушками. Используются также подводные суда "Стингер", "Спидер", "Краб". В твоем распоряжении робот, дельфин Дарвин, морской грузовик.

Пароли:

2 – M9TM4HQ7QCPK W6747YRDYJWY
3 – LPPQM-S68CN3
4 – 9Y7XGWY6QB69
Финал – 2LNVN4MQF5GH

Дополнительные пароли:

SCV – Sea Cave;
TNCR – Oil Tanker;
PRSN – Prison;
SPDPCHS – Speeder Chase;
DRGLB – Drug Lab;
DRWNCHS – Darwin Chase;
RTBS – Pirate Base;
MM70 – MM74 – Ancient City.
PLN – WWII Plane;
RVNG – Sea Cave II;
PCTR – Nuclear Reactor;
CTYSCRTY – City Security;
CTYSHLD – Shield;
BTTLSHP – Battleship Bomb;
MM80-MM93 – Mining Mission;

Second Samurai (Samuray The Second)

Самурай разыскивает и спасает своих друзей – без этого не будет заключительного сражения и победы над главным злодеем.

Пароли:

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

Separation Anxiety (Spider Man 2)

Дополнительные уровни:

На уровне 1 идите влево до конца, подойдите к стене и нажмите ↑+A. Вы окажетесь в секретной комнате, там вы получите жизнь, после этого стойте там 1 мин, и появятся ещё 4 жизни. Начать игру одним игроком; когда все жизни будут на исходе, на втором джойстике нажмите START – появится второй игрок и заменит первого.

Коды этапов:

1	MRRYPN	4	STSPPC
2	DCCPHM	5	QPMJCV
3	MDRKJP		

Seven Up 2

Приключения нарисованного и оживающего героя Фидо, который во время сна создавшей его художницы отправляется в увлекательное путешествие – мир посмотреть и себя показать. В игре семь уровней, последний из них – секретный. Старт этапа дается на столе художницы с многочисленными предметами ее творческого труда, они обозначают уровни. Дополнительные возможности для развлечений предоставляет призовая игра из трех этапов: участия в родео, стрельбы по воздушным шарикам, развлечений в казино. Во время родео можно собирать картофелины и деньги, удачная стрельба по воздушным шарам вознаграждается денежной премией и, наконец, в казино можно поразвлечься и спустить всю заработанную сумму, играя в "Двадцать одно очко".

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR
3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPICK
5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM
7 YIPPEEAYEAY

Sewer Shark

Ты – гонщик-ас. Вторым пилотом у тебя Гоус, толку от него немного. Ты мчишься по туннелям, тебя преследует комиссар Стенчлер, вдобавок на тебя нападают обитатели туннелей, пытаясь попить твоей кровушки. Держись, и тебя ждет хороший отдых на пляжах Солнечного Города.

Стратегия:

Используй короткие очереди, сохраняй энергию. На поворотах будь внимательней – неожиданно могут появиться твари, которых ты должен быть готов уничтожить. Не трать энергию на летучих мышей, они не опасны. Не пропускай заправок, пополняй энергию. Прислушивайся к позывным канализационной акулы.

Гоуст извещает о начале очередного этапа с новыми особенностями:

DOGMEAT – с ретигатором и летучими мышами;

RATBREATH – со скорпионом, уничтожай его всегда в первую очередь (убить его можно двумя попаданиями);

EXTERMINATOR – тебя больше не будут оповещать об обстановке в туннеле; уровни водоворота начинают повышаться: следи за индикатором и стреляй при необходимости осветительными снарядами;

BEACHBUM – скоро будет заправка, после чего Стенчлер выпустит зерков, каждый из них способен забрать 1000 единиц энергии; они попадаются на прямых участках по центру, будь готов к атаке.

Shadow Blasters

В твоем распоряжении четыре персонажа и возможность развернуться на шести этапах: в городе, на корабле, в горах, лугах, в лесу, в будущем. Этапы можно выбирать в произвольном порядке по желанию.

Неуязвимость:

После появления заставки выбери режим игроков. Подбери себе персонажа по вкусу, начинай игру и действуй так, чтобы жизненная энергия первого игрока опустилась до последнего квадратика. После этого, быстро нажимая START на втором пульте, добейся того, чтобы в первого героя попали ещё один раз. Он перелетит в центр экрана и станет неуязвимым. То же самое ты можешь повторить и для второго игрока. В режиме неуязвимости ты не можешь увеличивать свою энергию, да в этом и нет необходимости, как ты понимаешь. В то же время ты сохраняешь возможность подбирать все остальные предметы.

Shadow Dancer

События разворачиваются в наше время. Враги оккупировали Нью-Йорк, посягнули на святыню Америки – статую Свободы. Кажется, нет спасения бедным горожанам, но вот тут-то твой герой со своим четвероногим другом и приходит на помощь...

Управление:

A – включить действие магии;
B – атака (сюрикенами на расстоянии и мечом вблизи);
C – прыжок;
C+↑ – высокий прыжок;
C+↓ – спрыгнуть вниз;
↓ – пригнуться.
B(удерживать, отпустить) – собака обезвредит противника.

Ознакомление с игрой:

Ты имеешь возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имей в виду, что тебе будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажми клавиши A, B и C, а затем START, и ты увидишь, что на экране опций появился новый пункт "Stage Practice" – это и есть стадия практики.

Дополнительные жизни:

Самое простое – пройти через бонус-раунд, не используя ни одного сюрикена и не убивая ни одного ниндзя. Ты получишь дополнительную жизнь, не особенно утруждая себя.

Три дополнительные жизни можно заработать в любом бонус-раунде, но для этого нужно победить 50 ниндзя. Действуй так: остановившись в дальнем левом углу экрана, стреляй в них с максимально возможной интенсивностью.

Имеются еще некоторые возможности получения дополнительных жизней, на разных стадиях они могут быть получены по-разному. На стадии 1-2 дополнительные жизни находятся у того места, где сверху сыплется мусор и сидит Роли-Поли. На стадии 2-1 две дополнительные жизни расположены в верхнем правом углу моста. На стадии 2-2 одна дополнительная жизнь находится над правой частью последнего вагона. На стадии 3-1 для получения двух дополнительных жизней нужно победить одинокого вращающегося воина в дальнем правом конце первого этажа. На стадии 4-1 дополнительная жизнь висит над колодцем. На стадии 5-1 дополнительная жизнь находится в комнате 3. На стадии 5-1 две дополнительные жизни спрятаны над дверью выхода из стадии в комнате 5, за ними нужно подпрыгнуть.

Очень много очков:

Для того чтобы заработать бонус в 50 000 очков, нужно поучаствовать в рукопашном бою и продемонстрировать свое мастерство Уровень нужно пройти, не прибегая к помощи сюрикенов.

Еще больше можно заработать, убивая боссов. Непрерывно атакуя их, добейся того, чтобы их защита иссякла. Теперь уклоняйся от атак босса. Часы начнут десятиминутный обратный отсчёт. На последней секунде используй магию ниндзя – так ты получишь 200 000 очков. Этот трюк срабатывает со всеми боссами, кроме последнего.

Shadow of the Beast

Сюжет игры необычен – чудовища-мутанты уволокли в лес ребенка, но не съели его, а принялись усердно воспитывать на свой лад. Выкормили, выходили, обучили, как могли. Подрос парень. И вот однажды увидел своих сородичей да и сбежал к ним. Ему и поведали, где он пребывал и с кем дружбу водил. Ну и решил он, что пора разобраться со своими обидчиками, по вине коих он столько лет маялся. Все остальное – в твоих руках.

Управление:
Появится логотип на экране – нажми A+B+C+Start.

Shadow of the Beast 2

Введение
В игре "Зверь 2" нужно уметь разгадывать головоломки, хотя есть в этой игре обычные забавные вещи: беготня, прыжки и стрельба. Здесь три уровня сложности: легкий, средний и очень легкий. Для тех, кто хочет немного подумать, а не только бегать и стрелять, "Зверь 2" – подходящий выбор.

Стратегия
Игра не дает расслабиться – в "Звере 2" много ситуаций, когда ошибки недопустимы, поскольку после их совершения нельзя продолжать игру, нужно все начинать сначала. Избежать ошибок непросто, будь готов начинать игру снова и снова. Продолжительность игры около 20 минут, запасись терпением и настойчивостью, чтобы пройти ее от начала до конца. Чтобы избежать ошибок, воспользуйся нашими советами, которые мы дадим.

Если тебе не доставляет удовольствия после каждой ошибки начинать все сначала, выбери легкий уровень сложности. Неприятели на других уровнях нанесут тебе урон гораздо больший, а концовка для всех уровней одна и та же.

Истребление Ишрама
Игру надо начинать с того, что надо двигаться влево в сторону к роще. Чтобы избежать бомб, падающих на тебя при прохождении через рощу, останавливайся у ствола каждого дерева, прежде чем бежать к следующему. Продолжай бежать влево, пока не доберешься до МОСТА. Из воды выпрыгивает РЫБА, причем делает это, когда ей заблагорассудится, поэтому нет никакого способа безопасно перейти мост. Нужно сломя голову бежать и прыгать через мост, другого выбора нет.

Продолжая бежать влево, ты увидишь человека, на которого нападает демон. Сделай доброе дело, спаси человека – прыгни и ударь демона (смотри, не убей самого человека). Когда демон умрет, человек упадет на землю. Он отблагодарит тебя – раскроет секрет переключателей, тебе это понадобится в дальнейшем. Запомни то, что скажет человек.

Двигайся налево и вниз по веткам как можно быстрее. Бесполезно уничтожать летающих чудовищ – это ничего тебе не даст. Увидишь веревку – спустись по ней и прыгни в проход, который встретится тебе на полпути вниз. Когда ты пойдешь налево, на тебя бросится демон – пригнись, пройди направо и убей демона прежде, чем он перережет веревку.

Следующий твой враг – огромный монстр, толкающий по проходу плиту с острыми шипами. Дождись, когда монстр доберется до выхода, и ударь его своей булавой. После этого иди налево по коридору к ловушкам на потолке. Прорваться через ловушки можно с помощью булавы. Проделав это, иди налево, поднимаясь на высокий холм.

Разбей плиты, которые скользят по склону холма, булавой и взбирайся вверх, пока не увидишь парящего над тобой демона. Его нужно убить и бежать обратно к подножию холма, чтобы поднять ключ. Иногда ключ удается подобрать, когда прыгаешь вверх, чтобы ударить демона. Двигайся влево к вершине холма, у тебя на пути окажется еще одна плита с пиками. Нужно пробежать мимо плиты или нырнуть под нее. Бояться не нужно – большой потери не будет. Затем беги налево, соскакивай в яму и прыгай влево через демона, когда он пролетает рядом.

Увидишь веревку – взбирайся по ней и прыгай к двери. Воспользуйся ключом, чтобы открыть дверь, и медленно иди направо, пока перед тобой не упадет плита с пиками. Разбей ее, затем иди направо, пока не увидишь два переключателя. Вспомни, что говорил тебе спасенный от демона тобою человек. Ошибиться нельзя; если ты нажмешь не тот переключатель, подъемник не будет работать и закончить игру не удастся. Включив подъемник, вставай на него и поднимайся, а затем беги направо в проход.

Продолжая двигаться вправо, перепрыгни через яму и цепь. Постарайся не падать в яму, ничего хорошего от этого не будет. Продолжай идти вправо, минуй две двери и спустись на несколько ступенек ниже. Там ты найдешь ключ. Возьми его и, поднявшись на две сту-

пеньки, прыгай на цепь. Поднимайся наверх и прыгай вправо в небольшую нишу. Обнаружив сундук, ударом булавы открой его – найдешь там шесть золотых монет и целительное снадобье. Монеты и снадобье забери. Снадобье поможет тебе восстановить энергию; если у тебя ее осталось мало, можешь сразу его выпить.

Двигайся влево, спустись по ступенькам и беги налево к яме с цепью. Быстро спустись до середины цепи, чтобы не потревожить демона; прыгни влево к клетке, в которой находится зверь. Отопри ключом клетку и выпусти зверя. Зверь побежит направо и разбудит демона. Ты тоже беги направо и нажми нижний переключатель, затем выбирайся из ямы. Когда тебе это удастся, беги влево к подъемнику, прыгай на него и отправляйся вниз к двум переключателям.

Двигайся влево, спустись вниз по лозе, продолжай идти влево, пока не найдешь валун, клешню и три переключателя, с помощью которых можно управлять клешней и перемещать камни. Средним переключателем, толкнув его, перемести клешню влево. Толкни несколько раз нижний переключатель так, чтобы клешня коснулась верхушки камня. С помощью верхнего переключателя закрой клешню, после чего нижним подними валун. Толкни средний переключатель дважды, чтобы передвинуть камень вправо, и толкни верхний переключатель, чтобы уронить булыжник, который, ударившись о пику, расколется на несколько частей; осколки, кроме одного, исчезнут, но он-то тебе и нужен.

Этот оставшийся осколок брось на качели, после чего поднимайся по веревке, пока не окажешься около подъемника, затем прыгай вправо на правую половину качелей, чтобы забросить камень на подъемник наверху. Беги налево к подъемнику, чтобы подняться на нем к уступу, до которого другим путем не добраться. Иди налево, твоя задача – убить Ишрама. Бей по мешку, в котором находится человек, пока мешок не упадет на землю. Человек в мешке скажет, что тебе надо навестить Барлума и получить у него награду.

Послушайся и возвращайся к проходу с пиками на потолке, беги к веревке. Спустись по ней и увидишь уступы слева и справа. Прыгай на правый уступ и беги направо, пока не увидишь яму. Спустись на самое дно ямы и беги направо ко входу в замок Барлума. Ворота замка откроет Барлум, смело входи.

Войдя в замок, иди направо, пока не увидишь сундук. Открой его, возьми монеты и целительное снадобье, затем возвращайся. Выбирайся из ямы и двигайся вправо. Возьми у Барлума свиток и уходи из замка.

Поиск Старого чародея

Иди к лозе, обвивающей уступы, и запрыгни на левый. Продолжай идти налево, вскоре увидишь большого человека с булавой в руке. Маленькими прыжками продолжай двигаться влево и, размахивая своей булавой, старайся сбросить его в кислоту. Дальше на тебя нападет еще один человек с булавой. За ним ты увидишь сундук. Взломай на нем замок и забери содержимое. После этого толкай нападающего в кислоту слева. Перепрыгни кислоту и входи в трактир.

Беги по ступенькам, забирай бутылку эля, после этого спустись обратно и уходи. Теперь тебе предстоит проделать весь обратный путь к тому месту, где ты вступил в игру. Но не стоит впадать в панику: на пути обратно врагов не будет (бомбы в рощице, надеюсь, тебя не испугают!).

Вернувшись в начало своего пути, дальше двигайся направо к пигмею, который предупредит тебя о том, что идти через лес нельзя. На его слова можно не обращать внимания. Ударь пигмея булавой и беги по лесу, на бегу уничтожая прыгающих с деревьев пигмеев. Продолжай двигаться вправо, пока не окажешься у моста, под которым кружит в воздухе некое существо. Прыгай и бей это чудо, затем шагай направо. Трое оставшихся в лесу пигмеев будут кидать в тебя копья – перепрыгивай через них, потом можешь заняться с агрессорами.

Как только выбежишь из леса, двигайся направо. Найдешь веревку и несколько уступов, которые ведут вверх и влево. Прыгай по уступам до моста и убей чудовище. Подними топор, он тебе пригодится. Увидишь сундук – открой его и забери монеты. Далее двигайся направо, забирайся на верёвку, потом прыгай на левый уступ и беги направо – в нишу. Проломи булавой стену и беги направо, где найдёшь ещё один сундук, а в нём – шесть монет и целительное снадобье. Забери все это.

Отправляйся обратно вниз по уступам, беги влево. Там найдёшь замаскированную дыру (она прикрыта так, что выдерживает твой вес, если будешь стоять). Тебе надо проломить перекрытие – встань на неё и подпрыгни как можно выше. Если ты достаточно высоко подпрыгнул, то, приземлившись, пробьёшь покрытие дыры и провалишься вниз.

Иди по ступенькам вниз и прыгай через воду налево. Увидишь кристаллы, торчащие из воды,– разбивай их булавой сразу после прыжка, получишь целительное снадобье и сундук, в котором шесть монет. Двигайся влево, обнаружишь дремлющего стражника. Разбуди его и гони к разводному мосту. Возьми топоры, бросай их в гоблинов, в первую очередь в того, который слева, так как он пытается поднять мост. Когда оба гоблина будут убиты, возьми булаву и убей двух гоблинов на уступе вверху. Булавой разбей препятствие слева.

Иди налево и вверх к знаку, на котором написано "SPIKES" ("ПИКИ"). Подпрыгни и нажми переключатель, затем беги влево. Когда доберёшься до края уступа, пригнись и нажми переключатель, затем беги назад, пока пики неподвижны.

Отправляйся вниз и влево, спускайся в комнату стражников. Сражайся, перемещаясь сначала вправо, чтобы взять ключ, затем – влево, пока не окажешься в клетке. Стражники эскортируют тебя в камеру, где находится твой собрат по несчастью. Предложи эль стражнику, затем понаблюдай за тем, как он пьянеет. Разбей дверь темницы, беги направо и быстро карабкайся вверх по верёвке. Убей стражника наверху, прежде чем тот убьёт другого пленника, поднимающегося за тобой по верёвке. Постарайся защитить этого пленника, он тебе понадобится в дальнейшем как прикрытие в твоем путешествии. Если он всё-таки убьёт пленника, у тебя будет меньше возможностией пройти до конца игры. В любом случае наберись мужества и продолжай борьбу. Тебя еще ожидают трудности.

Защитив пленника и убив стражника, спускайся обратно вниз по верёвке и передвинь пьяного стражника, чтобы найти ключ. Прыгай обратно на верёвку, поднимайся на самый верх и прыгай налево в проход. Беги налево и убей двух стражников. Возьми кольцо и двигайся обратно к верёвке. Спустись по ней до середины. Прыгай влево и воспользуйся одним из ключей, чтобы открыть дверь темницы и освободить узника. Следуй за узником вправо и вверх к двери. Если первый узник был убит, то здесь будет только один человек; если остался жив, то двое. Открой дверь оставшимся ключом и беги направо, так чтобы узники были впереди тебя. Они будут убиты пиками-ловушками, но это спасет тебя, ты останешься в живых. Если пленник только один, тебе уцелеть будет трудно, но шанс проскочить есть, хотя и небольшой.

Если проскочил, двигайся направо, перейди воду и беги вверх по ступенькам к замаскированной дыре. Оттуда беги вправо к веревке. Спустись по веревке вниз и спрыгни на камни, затем прыгай вправо на следующий камень. Появится морское существо, его надо убить. Будь внимательным, осмотри следующую груду камней – она таит опасность. Камень слева от тебя – на самом деле чудовище. Прыгай на камень справа, чудовище тут же улетит.

Вскарабкайся по веревке вверх, двигайся направо, спустись по веревке вниз и опять иди направо. Увидишь мост, перейди его и иди направо, пока не встретишь громадное чудовище с мечом. Опасаться нечего, замани чудовище на мост, который обвалится под его весом . Перепрыгни через образовавшуюся дыру и иди направо, где и встретишь старого чародея. Предложи ему кольцо и пергамент. Взамен он даст тебе заклинание против Зелика. Тебе нужно воспользоваться им немедленно, потому что это мощнейшее оружие.

Убийство Зелика

Можешь возвращаться к мосту, где ты должен прыгнуть в дыру. Течение понесёт тебя вправо, затем ты перенесешься в странное новое для тебя место. Беги направо, прыгай с утёса, затем двигайся налево. Подбери целительное снадобье и выпей его, после чего беги направо, к верёвке. Прыгай на уступ справа и подними рог, затем хватайся опять за верёвку и поднимайся до её середины. Прыгай вправо и беги в том же направлении, пока не встретишь гигантскую улитку, которая предложит доставить тебя обратно в Карамун за 16 золотых монет. Нажми кнопку А, чтобы принять её предложение, и ты окажешься рядом со старым чародеем.

Возьми булаву и беги направо. Тебе предстоит самая тяжёлая битва игры с двумя гигантами, которые кидаются топорами. Справиться с гигантами можно – прыгай и размахивай

булавой, оттесняя их вправо. Тебе удастся сдержать их натиск, и они в конце концов, остановятся. Теперь перепрыгивай через летящие топоры и, опускаясь, бей неприятелей булавой. Тебе придется постараться, чтобы убить гигантов, но деваться некуда.

Одержав верх, используй заклинание и иди направо. Используй заклинание, когда пробираешься по болоту, чтобы убить атакующих тебя лягушек. Когда ты доберёшься до края болота, воспользуйся рогом – появится огромный зверь. Он тебе поможет – запрыгни на него, чтобы перебраться на другой берег реки, затем беги направо к замку Зелика.

В замке иди направо и вниз по ступеням, потом поднимись по лестнице, чтобы взять последнее снадобье в этой игре. Выпей его, затем иди вниз и направо. Там тебя поджидает Зелик. Используй и здесь заклинание. Старайся держаться от него подальше, чтобы уклониться от его атак. Победив Зелика, ты увидишь великолепную концовку.

Shadowgate

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Приключенческая игра о борьбе последнего в роду королей со злым Повелителем Колдунов.

Shadowrun

Вы в 2059 году. Оживлённые и превращённые в киборгов бывшие три боевика из спецподразделения борются с преступностью. Передвигаясь по улицам Сиэтла, вы уничтожаете врагов, за что получаете необходимые для купли оружия и информации nuen'ы. Как правило, за одного даётся 10 nuen; заработать больше можно, если выполнять поручения, полученные в баре в левом верхнем углу карты. В оружейном магазине вы можете усовершенствовать своё оружие. После гибели вас вылечат, и вы начнёте свои поиски от госпиталя; кстати говоря, это не просто место восстановления киборгов, но и магазин, где можно купить дополнительные возможности для киборгов. В Barner Hiuse вы можете нанять себе помощника за 155 nuen, но, если вы потеряете его второй раз, он согласится помочь только за удвоенную сумму. Если вы вдвоём в меню два портрета и некоторые предметы можно передавать напарнику. Свои поиски вы можете вести не только в данном квартале, но и в других районах. Для этого, подойдя к компьютеру, которых на улице 4 штуки, вызываете такси Call Taxi.

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введте следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадёте на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в неё, вы сможете использовать многие секреты игры.

Shanghai
Shanghai 2

Логические китайские игры типа «шанхай».

Shaq Fu

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓,→, B, ↓, ←, →, B, →, ↓, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel:↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo:→, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu:↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast:←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B

Disel:←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis:↓, →, B, ↓,←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

Sherlock Holmes: Consulting Detective

Увлекательная игра, в которой ты будешь проводить расследования преступлений почти как Шерлок Холмс.

Стратегии:
Дело о мумии:
Посети Генри Эллиса в лондонском университете, Джардина в "Матесон и Ко", Эндрю Визерби.
Сходи в суд и давай такие ответы: Филипп Трэвис, C, Филипп Трэвис, D, Филипп Трэвис, B.
Дело о мистическом убийце:
Посети сэра Фрэнсиса Кларедона и Эдварда Холла. Зайди в отель "Холидей". Посети С. Гоффа (под S), Порки Шинвелла, д-ра Перси Тревелиана. Затем иди в суд и давай ответы: Лорета Лоран, C, B, Гай Гларендон, B.
Дело о деревянном солдатике:
Посети генерала Фарксворта Армстеда, побывай во французском посольстве, в театре принцесс и в "Гранд-отеле". Иди в суд и давай ответы: Филипп Арно, B, C, C.

Shield And Sword

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Стратегическая игра.
В этой игре вы управляете армией средневековых воинов, включая конницу, лучников, пехотинцев и магов.
Вам необходимо завоевать пять священных земель, некогда принадлежавших вашим предкам.
Кроме боевых действий ведите переговоры, нанимайте воинов, следите за количеством продовольствия и постоянно пополняйте армию новым оружием.

Shining Force

Введение
Эта игра – сиквел игры "Shihing in the Darkness" ("Сияние во тьме"). Но ничего общего между этими играми нет. В "Сиянии во тьме" нужно было исследовать подземную тюрьму, а в этой игре тебя ждут воздушные бои. У тебя будут сподвижники, которые будут присоединяться к тебе во время игры, но будет и немало врагов. Каждое сражение займет немало времени. Верный путь к победе – продумывание стратегии на несколько шагов вперед. Это одна из тех ролевых игр, которые стоит опробовать.

Стратегия
Стратегия сражений: игра построена на сражениях. Исследования, которые ты будешь проводить, нужны будут для того, чтобы найти того, кто приведет тебя к очередной схватке. Силу противника можно узнавать, если помещать на них светящийся квадрат и нажимать A. Тебе это понадобится, чтобы выпустить на врага достойного сподвижника из своей команды. Игру ты начнешь в одиночестве. Но не унывай, вскоре у тебя будет команда, набранная из жителей первого города. Во время сражений ты должен располагать свое войско в определенном порядке – бойцов вперед, стрелков с копьями и луками за ними, колдунов и лекарей держи в арьергарде. Войско должно быть сплоченным, не распыляй бойцов по всему полю, они должны помогать друг другу. В начале ты выберешь своего главного сподвижника, он должен оставаться в живых на протяжении всего сражения. Если есть опасность его гибе-

ли, вмешайся, воспользовавшись заклинанием Ухода, чтобы вернуться в последний городок. Ты сможешь отдохнуть и перегруппировать силы. В случае гибели других членов команды битва не прекратится и будет продолжаться без них.

Двойные удары: Они представляют для тебя наибольшую опасность. Двойной удар может нанести любой персонаж игры, но случается это неожиданно и является просто удачей, умение и старание тут не помогут. Это мощное оружие, в руках твоих соратников это путь к победе, но в руках врагов – смертельная опасность. Получив его, любой из твоих людей может погибнуть. Играй в надежде, что не получишь двойного удара. Если он нанесен твоему главному соратнику, скорее всего, ты окажешься в городе с половиной твоего золотого запаса и сражение придется начинать сначала. Тебе придется участвовать в некоторых сражениях неоднократно.

Наша команда: В конце игры она состояла из следующих героев (номер в скобках указывает уровень персонажа во время последней схватки): главный персонаж (21), Алеф (5), Мусаши (14), Дао (19), Мас (16), Торацу (3), Кен (21), Хэнзоу (12), Мюк (32), Доминго (17), Лов (9), Эрнест (13). Это персонажи, которые, по нашему мнению, обладают наилучшим сочетанием всех необходимых качеств, но ты можешь опробовать и другие варианты. Скорее всего, будет хуже, ты это почувствуешь в сражениях.

Повышения: Жрец будет предлагать тебе повысить рейтинг персонажей, которые достигли 10 уровня или выше. Если воспользоваться этой возможностью, то твои соратники станут слабее, но смогут значительно быстрее восстанавливать свои силы и использовать более мощное оружие. Имеет смысл повышать рейтинг не более чем двум соратникам за один раз. Если это сделать сразу более чем двум человекам, то воевать будет трудно.

Члены команды

Основной персонаж – обязательный член команды, хочешь – не хочешь, ты обязан его включить. Он прекрасный боец, к тому же владеет заклинанием Ухода, которым можно воспользоваться в трудную минуту. Его зовут Макс, но ты можешь дать и другое имя, если уж очень захочешь.

Люк – он присоединится к тебе в первом же городе и всегда будет с тобой. Ты не пожалеешь об этом, Люк замечательно сражается, на него можно положиться.

Кен – тоже из первого города. Прекрасно владеет копьем, быстро восстанавливает силы. Когда враг далеко, он очень полезен способностями копьеметателя.

Дао – владеет заклинаниями Огня, это мощное оружие. Присоединится к тебе в первом городе и не покинет команду до конца игры, ты об этом не пожалеешь.

Ханс – его место за первой линией. Отлично владеет луком, его стрелы достают врага на приличном расстоянии, причем дальность стрельбы возрастает при повышении его уровня. Должен быть в команде на протяжении всей игры.

Лов – очень слабый боец, держи его позади основных бойцов, которым может понадобиться лечение. Чтобы Лов стал опытнее, его можно использовать при атаке, когда требуется не более двух единиц удара.

Адам – это робот, он присоединится к тебе перед последними двумя сражениями. Он хороший боец, имеет 35 единиц удара. Ты сам проверишь, стоит ли его брать с собой.

Алеффе – колдунья, она появится вместе с Торре. Ее оружие – три сильных заклинания и 18 магических единиц. Ее место в арьергарде для защиты воинов.

Амон – она умеет летать, это пригодится, чтобы поражать врагов на большом расстоянии, а также чтобы собирать драгоценности. Она придет в команду со своим супругом Белбарой.

Анри – принесет с собой заклинание Огня 1 и быстро выучится заклинанию Замораживания, это единственное ее оружие. Некоторое время она может быть полезной, но в последних сражениях ее лучше не использовать слишком она для этого слаба. Присоединится к команде в Макарайне.

Артур – рыцарь, боец он неважный, обучается медленно. Присоединится к тебе в замке Макарайна.

Белбарой – хороший боец, пригодится в команде, пока не попадется кто-нибудь получше. Собственное его оружие не очень эффективно, лучше замени его, если у тебя есть

золото. Его способность летать может пригодиться. Ради него тебе придется выдержать бой в Аббатстве теней (Сражение 8).

Бэриу – дракон. Он умен, но не очень полезен. Ты повстречаешь его в Драконии к северу от Рудо.

Чип – она хороший целитель, всегда оставляй ее в арьергарде. Ты встретишься с ней во втором городе (Алтерои), она поможет тебе бежать из тюрьмы.

Диана – королева Бустока. Вместе с ней ты будешь искать в городе мужчин. Она хороший стрелок, ее надо использовать, когда Ханс пойдет на повышение.

Доминго – вылупится из яйца, которое ты найдешь в замке Макарайна и отнесешь пареньку в Пао, у которого есть инкубатор. Великим воином он не станет.

Эрнест – достойный рыцарь, полезен в бою. Его ты встретишь в таверне Пао.

Гантц – рыцарь, в бою слабоват, несмотря на хорошие доспехи. Он присоединится к тебе после сражения 12 (Пао).

Гонг – обладает целительными силами. Можно сделать так, чтобы он был с тобой уже перед первой битвой. Для этого, когда покинешь Гуардиану, отправляйся в город, который находится справа, и ищи Гонга.

Горд – один из лучших воинов в игре. Чаще используй его в сражениях, чтобы число его уровней возросло. Его можно найти в таверне Гуардианы.

Хэнзоу – сильный ниндзя, отличный боец. У него есть заклинания Сна 1, Рассеяния 1 и Бездушия 1. Но его очень легко пропустить. Прежде чем войти в Рунефаст, осмотри деревья, ты найдешь среди них одно дерево с цветком. Во время этих поисков к тебе и присоединится Хэнзоу.

Лиль – боец, вооруженный чем-то вроде базуки, он может использовать это оружие, находясь позади других бойцов.

Мае – она быстро станет одним из лучших твоих бойцов. С ней можно пройти всю игру до конца. Присоединится к тебе в конце Сражения 2.

Мусаши – самурай, у которого сильнейший уровень атаки (60) и хорошая защита. Его можно найти в Промпте. Осмотри место между двумя дверьми самого широкого здания в Промпте.

Пелле – рыцарь, может быть полезен в нескольких битвах. Но может тебе и не понравиться. Ты встретишься с ним после Сражения 11.

Торре – жрец, держи его в арьергарде до конца игры. Когда он присоединится к тебе, у него будет четыре заклинания – Лечебное 2, Противоядия 1, Щита 1, Ауры 1. Заклинание Ауры сможет излечить нескольких бойцов, находящихся друг возле друга.

Вэнн – еще один рыцарь, не особенно сильный, но после повышения он будет быстро набирать уровни, если ты его оставишь.

Йогурт – маленький лесной сурок, имеет уровень 1 и одну единицу удара. Он бесполезен.

Заппа – прекрасный боец с большим радиусом действия. Тебе нужно найти Лунные капли, чтобы лечить его.

Особые и спрятанные предметы

Черное кольцо – обладает эффектом заклинания Огня, когда используется в битве. Оно проклято, поэтому с любого, кто им воспользуется, нужно будет снять проклятие.

Хлеб жизни – используется всего один раз, чтобы увеличить силу удара какого-либо бойца на 1 или 2 единицы. Примени его для одного из сильных бойцов, которого ты намерен сохранить до конца игры.

Яйцо Доминго – возьми его и отдай в правильные руки, из него появится Доминго.

Кольцо зла способно увеличить на 8 единиц атаку бойца, которого ты им вооружишь. Оно также обладает эффектом Искры 3, если ты используешь его в битве.

Кенджи – этот предмет может пригодиться только для того, чтобы его продать за 150 единиц золота. Во время Сражения 13 обыщи деревья между серыми стенами к востоку от лестницы – найдешь спрятанный сундук.

Китуи Хуку – почти то же самое, что Сукои Мизуги (см. далее). Это экипировка для Анри. Она классно смотрится в ней, но не похоже, чтобы эта штука хоть как-то влияла на её спо-

собности. Во время Сражения 11 обыщи левую сторону утёса слева от снайперов и найдёшь спрятанный сундук.

Быстрые ноги – используется только один раз, чтобы поддерживать быстроту одного персонажа на одну или две единицы. Отдай это одному из твоих самых сильных персонажей, которого хочешь сохранить до конца игры.

Кольцо подвижности – вооружи им одного персонажа, чтобы повысить его Подвижность на две единицы.

Снадобье силы – используется только один раз, чтобы постоянно поддерживать Защиту у одного персонажа выше на 1 или 2 единицы. Отдай его одному из сильных персонажей, с которым не собираешься расставаться.

Целительный дождь – используется только один раз во время сражения, чтобы восстановить у всех персонажей силу Удара.

Кольцо скорости – вооружи им одного персонажа, чтобы повысить его Быстроту на 4 единицы. Также его можно использовать во время битвы как заклинание Ухода, чтобы вернуться в последний город. Пользуйся им столько, сколько захочешь.

Сукои Мизуги – когда мы в первый раз нашли это, мы думали, что это дурацкая шутка одного из программистов. Это штука выглядит, как расчленённое тело женщины, но, на самом деле, это боевая экипировка. Отдай это Дао, и она будет сражаться, одетая в бикини. Похоже, что на её способностях это никак не отражается, но внешний вид явно улучшается. Где это найти? Только после Сражения 9 – в пещере, где ты нашёл Лунный Камень, на полу в тени.

Турбоперец – используется только один раз, чтобы постоянно поддерживать Мобильность одного персонажа на 1-2 единицы выше. Отдай его одному из своих самых ценных персонажей.

Белое кольцо – вооружи им своего основного персонажа, чтобы повысить его Защиту на 6 единиц. В сражении можешь им пользоваться, когда нужен эффект Ауры 2 (лечение нескольких человек, находящихся рядом). Самопроизвольно взорвётся после нескольких раз использования.

Глава 1: Набег на Рунефауст

Поговори с Вариосом у часовни. Войди туда и побеседуй с Ловом. Выйди и продолжи разговор с Вариосом. Вернись и опять поговори с Ловом. Поговори с людьми в городе, затем иди к замку Гуардина, где тебя ждёт разговор с Вариосом и королём. Согласись на их предложение защищать Рунефауст. Отправляйся обратно в город, где надо найти четырёх людей, которые присоединятся к тебе (Люк, Кен, Дао и Ханс). Подойдёт Лов и тоже встанет в их ряд. Возвращайся к королю и поговори с ним. Купи лекарственные травы в магазине за Единицы Удара, затем отправляйся в штаб и поговори с Нова. Уходи из города.

Ты окажешься у врат Древних. Когда землетрясение стихнет, спускайся к выходу из зоны (отступление). Иди к зданию справа – там ты найдёшь Гонга. Возьми его с собой (он хороший лекарь). Ты можешь вернуться к жрецу и сохранить игру сейчас или вступить в своё первое сражение.

Сражение 1 (Врата Древних): Делай всё от тебя зависящее, чтобы основной персонаж остался в живых. Если он умрёт, ты потеряешь половину своего золота и вернёшься в последний город. Если ты знаешь, что битва будет проиграна, воспользуйся заклинанием Ухода. Тогда ты вернёшься в город, сохранив при этом всё своё золото. Но тогда, даже если в живых у неприятеля оставался лишь один боец, тебе придётся начать битву с самого начала. Всегда держи целителя (Лова или Гонга) рядом с основным персонажем, чтобы они смогли вылечить его в любой момент. Всегда атакуй одного врага с помощью нескольких бойцов, таким образом ликвидируя в первую очередь слабейших. Чем меньше врагов, тем меньше атак они будут предпринимать против тебя. Враг даже с одной единицей удара может атаковать твой отряд и нанести значимый ущерб. Занимайся каждым врагом отдельно.

Когда первое сражение будет завершено, путь к Рунефаусту тебе преградит гигантская трещина, появившаяся после землетрясения. Поднимайся наверх и переходи через горы – там тебя ждёт очередное сражение.

Сражение 2 (Возвращение к Гуардиану): Первые гоблины, которых ты увидишь, не станут приближаться к тебе и атаковать. Расположи Кена, Ханса и Дао впереди остальной команды, затем атакуй гоблинов с дистанции. Выстави своих сильнейших бойцов впереди, когда, пройдя горы, столкнёшься со вторым отрядом врагов. Перед мостом воспользуйся стрелками (лучники, метатели копий), чтобы убить врагов на той стороне моста и перейти его. Вернувшись к Гуардиану, ты увидишь почти полностью разрушенный город. Сходи в замок, чтобы повидаться с Вариосом и обменяться мнениями с королём. К твоей команде присоединится Мае. Сходи в бар "Зелёный Дракон" и найдёшь там Горда. Отправляйся на север к Алтерону.

Сражение 3 (Дорога на Алтерон): На пути к Алтерону тебе ещё раз придётся сразиться с врагами. Двигайся вперёд неторопливо и не рассредоточивай силы, чтобы не быть атакованным несколькими противниками сразу. Всегда старайся нападать первым, чтобы не дать врагу времени напасть на тебя. Когда направляешься на север, держись западной стороны, чтобы сначала сразиться с летучими мышами, затем отправляйся на северо-восток – там сразишься с последними врагами и обнаружишь Алтерон.

Алтерон: Поговори с королём. Последуй за ним, и тебя посадят в тюрьму (так надо). Повернись лицом к решётке и ищи Крис. Она поможет тебе бежать и присоединиться к команде. Возвращайся в город: тебя ждёт очередное сражение.

Сражение 4 (Город Алтерон): Двигайся направо в направлении моста, вытянув бойцов в колонну по одному, мимо стены здания. Достигнув моста, жди, когда неприятель – гномы и летучие мыши – подойдёт поближе, а затем атакуй. Потом иди на север, чтобы атаковать Чёрного Мага и его друзей. Приближайся к ним осторожно, и пусть твоя команда рассредоточится, чтобы заклинание Огня 2, которым владеет Чёрный Маг, не смогло поразить более одного из твоих бойцов.

Алтерон: Отправляйся к королю и даруй ему прощение. Иди к голове дракона и ищи цепь, потом потяни за неё, и перед тобой откроется потайной ход.

Глава 2: Дух святой весны

Риндо: Поговори с людьми, чтобы получить у них информацию. Король пока не даст тебе свой корабль. Когда горожане посоветуют тебе встретиться с Отрантом в Макарайне, уходи из города на северо-запад.

Сражение 5 (Дорога на Макарайну): Бросайся к мосту и вступай в бой. Если ты отступишь от моста, то враги перестанут атаковать. Пусть слабейшие бойцы твоей команды нападут на слабых летучих мышей и таким образом приобретут боевой опыт. Когда ты доберёшься до Чёрного Мага, старайся, чтобы твои люди рассредоточились так, чтобы его заклинания не могли поразить сразу нескольких из них.

Макарайна: Поговори с Анри. Поговори с людьми в городе. Найди учёного в юго-восточной части города: пусть он обратит тебя в курицу. Теперь, когда ты будешь осматривать городскую башню, то сможешь пробраться мимо стражи и открыть сундук (он любит привлекательных существ). Приди обратно к учёному, который вернёт тебе нормальный облик. Поговори с Анри, и она присоединится к команде. Найди горожанина со странной машиной и дай ему яйцо, чтобы тот вывел из него Доминго. Найди Отранта и войди в заднюю дверь его комнаты, за которой будет происходить очередная битва.

Сражение 6 (Пещера тьмы): Поставь самого сильного бойца между первыми двумя зомби и подведи к нему Анри. Пусть Анри произнесёт заклинание огня, а твой боец защищает себя. Кена и Ханса пошли через мост для атаки Чёрного Мага. Остальную команду отправь против летучих мышей и зомби. Двигайся очень медленно вверх к правому верхнему углу вместе со всеми. Они не сойдут с места, пока ты не окажешься на расстоянии нескольких шагов от них. Введи в игру Дао и пусть она произнесёт заклинание Огня 2, чтобы уничтожить всех четырёх чудовищ сразу. В сундуке находятся: жезл силы, деревянный жезл, кольцо силы и Око света.

Макарайна: Принеси Око Отрантул, и он приведёт тебя к озеру за потайной дверью. Дойди до конца прохода и используй око, чтобы услышать Духа. Возвращайся к Отранту. Найди Артура, который должен присоединиться к команде. Вернись в Риндо и сохрани игру.

Риндо: Поговори с мэром и отправляйся в юго-восточную часть Риндо. Найди там цирковой шатёр, внутри его тебя ждёт битва.

Сражение 7 (Цирковой шатёр Риндо): Это одна из самых тяжёлых битв из-за множества врагов и кукол, которые произносят заклинания Замораживания 1. Последняя марионетка произносит заклинание Замораживания 3 и автоматически каждый раз восстанавливает часть своих единиц удара. Ты наверняка потеряешь часть людей из своей команды, но продолжай сражаться до тех пор, пока твой основной персонаж находится в хорошей форме. Пусть сильнейшие бойцы идут налево и сражаются с куклами. Пошли слабейших направо сражаться с летучими мышами. Враги, находящиеся на поле боя, не будут атаковать тебя, пока ты не заберёшься к ним по ступенькам. Перегруппируй команду, когда надо будет подниматься на сцену. Вперёд продвигайся медленно, чтобы вступать в сражение с одним врагом. Когда ты будешь готов сразиться с Дьявольской Куклой, находящейся наверху в центре сцены, рассредоточь своих людей. Пусть лекари находятся вблизи бойцов. Когда уничтожишь Дьявольскую Куклу, ты найдёшь ребёнка. Осмотри сундуки и забери 50 монет, Стальную Стрелу и Снадобье Сопротивляемости.

Ринда: Вернись к мэру. Иди к кораблю и поднимайся на борт. Иди обратно к мэру. Отправляйся на север к Аббатству Теней. Поговори с Амоном перед тем, как войти внутрь. Потом входи.

Сражение 8 (Часовня в Церкви Теней): Расположи своих сильнейших бойцов впереди, слабых – за ними. Двигайтесь вперед медленно и атакуйте только одного врага (если сможете). Гоул безобиден, пока его не трогаешь. Поэтому оставь его напоследок. К команде присоединится Белбарой. Уходи из Аббатства, и к тебе придёт Амон. Вы отправитесь в Басток.

Церковь Теней: Теперь у тебя более 12 человек. Прежде чем ввязаться в очередную схватку, отправь донесение в штаб и реши, кого ты хочешь оставить в команде. Осмотри комнаты наверху – там ты найдёшь ещё несколько кандидатов в команду, поговори с ними.

Глава 3: Секретное оружие Рунефауста

Басток: Поговори с горожанами и королевой. Диана, дочь королевы, присоединится к команде и приведет тебя к каменоломне, где произойдет следующая битва.

Сражение 9(Каменоломня Бастока): Те члены команды, которые летают, будут как нельзя кстати. Им надо отдать приказ атаковать летучих мышей на верхних уступах, прежде чем выдвинуть туда бойцов. В первую очередь займись Черными Жрецами, а то они смогут вылечить и себя, и поверженных тобой врагов. Главный Маг и два его соратника не станут ничего предпринимать, пока ты их не атакуешь. Пусть твои бойцы спустятся к ним по лестнице, затем пусти в дело заклинание Огня 2, чтобы сжечь их с безопасного расстояния. Пусть лекари держатся на расстоянии одного-двух шагов от бойцов.

После Сражения 9 отправляйся в пещеру за Лунным Камнем. Обыщи затемненное место в левом нижнем углу и найдешь спрятанный сундук с Сугои Мизуги. Верни Лунный Камень Алхимику в Бастоке. Возьми Лунную Росу, отнеси ее Зуло и заставь его выпить. Зуло присоединится к команде. Ищи в подвале Кокичи и его машину, потом поговори с ним. Воспользуйся южным выходом из подвала, чтобы посмотреть на то, что он покажет. Поговори с горожанами и ты наконец услышишь слово "мост". Купи некоторые из лекарственных трав для своих людей, затем уходи из города. Тебя ждут два сражения.

Сражение 10 (На пути к мосту): Тебе придется вести оба эти сражения бе передышки. Первое из них не представляет особых сложностей. Впереди поставь сильных бойцов, а слабых и лекарей – позади. Продвигайся вперед медленно, чтобы сражаться только с одной группой врагов.

Сражение 11 (Бревенчатый мост): Лазерный Глаз находится в правом верхнем углу. Он будет отсчитывать "9...8...", по две цифры за раз, пока не дойдет до нуля, после чего выстрелит влево лазерным лучом. Любой из членов твоей команды или враг, находящиеся в зоне его действия, будут поражены им. Надо, чтобы у каждого из твоих людей на этот случай был один или два вида лекарственных трав. Самых сильных бойцов (с травами) пошли вправо к Лазерному Глазу. На полпути спустись на более низкий уступ, когда Лазерный Глаз досчитает до нуля. Таким образом ты избежишь его воздействия. После того, как луч выстрелит, продолжай передвигать бойцов в сторону Глаза, одновременно направляя

слабейших к безопасному уступу, с которого ушли бойцы. Ты должен уничтожить Глаз, прежде чем он выстрелит второй раз, но будь готов спрятаться, если не успеешь этого сделать. Когда доберешься до уединенного уступа в самом низу, ищи на его левом краю Китуи Хуку. К команде присоединится Пелле.

Глава 4: Великая крепость Балбазака

Пао: Отправляйся к храму, чтобы "сохраниться", затем иди налево и вверх к вершине, где найдешь Йогурта. Поговори с горожанами. Отправляйся к правой площадке внизу, чтобы поговорить с Эллиотом, затем с Эрнестом, который находится во втором фургоне слева. Поговори с королевой. Еще раз поговори с горожанами, потом опять с королевой. Когда она спросит, не пора ли уходить, скажи "да", и все население Пао уйдет из города. К тебе присоединится Кокичи. Иди между колеями, оставленными колесами фургонов, найдешь Вэнкара, который пойдет с тобой. Иди направо в прерии.

Сражение 12 (Прерии Пао): Враги образуют две группы в центре поля. Построй людей в две шеренги (впереди бойцы, за ними остальные) и веди их. После того как твое войско пройдет вторые кусты, враг двинется вперед. Эллиот – последний из врагов в этой битве, у него 60 единиц удара, каждый раз он восстанавливает утраченное ранее. Постарайся сначала уничтожить других врагов, используя лучников или метателей копья, затем окружай Эллиота.

Пао: Иди на юго-восток в сторону Пао. Поговори с горожанами. Ты узнаешь, где найти человека с инкубатором. Отдай ему яйцо Доминго, он присоединится к тебе. Иди направо, чтобы встретиться с Гантцем и взять его с собой. "Сохранись", затем отправляйся на север к крепости.

Сражение 13 (Уранбатол): Пошли своих летающих бойцов уничтожать врагов, спрятавшихся за стенами, потом отправь самых сильных вверх по лестницам. Когда битва будет закончена, войди в открывшуюся слева дверь.

Уранбатол: Когда Эрнест закончит битву с собакой, он присоединится к тебе. Спустись по проходу и найдешь Уранбатол. Купи те предметы, которые тебе нужны, затем поговори с горожанами. "Сохранись", после чего отправляйся в гавань.

Битва 14 (Гавань): Стая летучих мышей – основная угроза. Пусть сильные бойцы выходят вперед, а слабые борются с летучими мышами. Используй заклинание Огня 2, чтобы уничтожить адских Гончих Псов и Адский Танк. Ты можешь даже пожертвовать одним из своих магов , чтобы остальные колдуны могли подойти достаточно близко и использовать заклинания. Остатки неприятельского войска будут терпеливо дожидаться твоей атаки, так что не торопись и подлечи раны бойцов. Балбазак может восстанавливать силу удара, так что будь осторожен, если вдруг пошлешь своего главного бойца для схватки с ним. Пожалей Балбазака, когда он попросит пощады (скажи "да").

Глава 5: Врата в потайной храм

На корабле: Ты будешь спокойно плыть, пока тебя внезапно не атакуют.

Сражение 15 (На корабле): Тебя атакуют Пекасы и Морские летучие мыши, так что будь настороже и расставь бойцов в боевом порядке. В атаку на рака пошли сильных бойцов направо, а слабых – налево.

Вэрал: Поговори с горожанами. Ты узнаешь, что Дракония и Кольцевой риф находятся на юге. "Сохрани" игру, потом направляйся на лодке на юг через проход между бакенами. Когда русалка спросит, хочешь ли ты войти, дважды повтори "да". Поговори со жрецом, затем отправляйся на север к лестнице. Спускайся вниз и шагни в голубой свет. Следуй за скелетом, который приведет тебя туда, где разыграется следующее сражение.

Сражение 16 (Кольцевой риф): Жди, а потом атакуй двух морских летучих мышей, которые набросятся на тебя. Пошли одного или двух сильнейших персонажей влево и вправо, чтобы очистить узкие боковые тропы, ведущие наверх. Пусть сильный маг, владеющий заклинанием Огня 2, очистит от врагов центр. Теперь тебе осталось лишь сразиться со знакомыми уже врагами.

Вэрал: поговори с королём, затем немедленно отправляйся организовывать плавание в Промпт.

Сражение 17 (на корабле): Морские летучие гады – это первый противник, который будет атаковать тебя. Не двигайся вперёд, пока не расправился с ними, затем медленно продвигай группу, выставив впереди сильнейших. Раздели команду пополам и пошли равное количество своих бойцов по каждой из лестниц; они встретятся в самом низу. Продолжай битву, не забывая о том, что сильнейшие должны быть впереди.

Глава 6: Нисхождение белых драконов

Рудо: Это город, которым управляют дети. Поговори с Карин. Выяснится многое, что тебе будет необходимо в Драконии. Иди налево и поговори с Лилем; он присоединится к тебе. Говори с горожанами, пока блокада у выхода из города не будет снята. Уходи из города.

Сражение 18 (Путешествие в Драконию): Бросайся к адским Танкам и атакуй их, потом подожди, пока не подтянутся все остальные, и уничтожь их. Прежде чем атаковать последних противников, которые находятся в правом верхнем углу, залечи раны, затем атакуй магов перед Дураханом.

Дракония: "Сохранись" и иди к храму. Ищи Блю. После схватки Блю присоединится к команде. Когда ты выйдешь, то окажешься в гуще следующей битвы.

Сражение 19 (Кейн в Драконии): У Кейна 70 единиц удара и Меч Тьмы, с помощью которого можно насылать заклинание Бездушия. Сначала пусть твои летающие бойцы атакуют гаргулий, потом пошли сильнейших воинов против големов и используй заклинание Огня 2 или 3. С лестницы, ведущей к Чёрному Магу и Кейну, начинай обстрел стрелами и копьями, а когда Чёрный Маг будет убит, атакуй Кейна.

Дракония: "Сохранись", а потом иди к храму. Ты будешь наблюдать там за короткой схваткой. Вернись в Рудо и поговори с Карин. Иди направо и входи в первую же дверь, затем опять поговори с Карин. Иди из Рудо на юг.

Сражение 20 (Путешествие к замку Мишаелы): Когда ты будешь переходить через горы, то будешь подвергнут действиям заклинания Огня 3 и Молнии 1. Рассредоточь своих бойцов так, чтобы заклинание могло поразить только одного из них. Каждый из твоих бойцов должен иметь Лечебное Зерно или Медицинскую Траву, чтобы иметь возможность вылечить себя. Ты можешь сразу же вступать в следующую битву, а можешь отступить и вернуться в город, чтобы "сохраниться" и отдохнуть перед следующим сражением.

Сражение 21 (Замок Мишаелы): У Мишаелы – 65 единиц удара, неограниченное количество единиц магии, сильная защита, возможность восстанавливать силу удара и заклинание Молнии 2 (чрезвычайно мощное). Что ещё можно пожелать врагу? Уничтожь всех остальных противников, затем собери сильнейших бойцов и атакуй её. Только один из твоей команды сможет выстоять против неё. Пусть твой основной персонаж возьмёт Меч Света из сундука рядом с Мишаелой и пустит его в дело. За основным персонажем поставь кого-нибудь из сильнейших бойцов, и пусть они используют Кольцо Силы, чтобы вызвать Заклинание Поддержки для основного персонажа. Пусть твои маги произнесут свои самые сильные заклинания. Пусть тот, кто умеет летать, атакует её сзади.

Глава 7 : Потерянная цивилизация

Промпт: Большинство жителей этого города сошли с ума. Они всё время говорят о еде. Поговори с королём. Оказавшись в тюрьме, повернись к решётке. Возвращайся к королю. Воспользуйся выходом, который находится за королевским троном, и спускайся вниз. Поговори с Кейном. Теперь ты должен пойти к Башне Древних. Выйди из замка и иди в дом с двумя дверьми и запиской между ними. Прочти её, и появится Мусаши. Иди обратно в штаб и возьми Мусаши в свою команду, затем "сохранись" и отправляйся в башню.

Сражение 22 (Путешествие к башне): Лазерные лучи, которые испускают Светящиеся Глаза, – это основная угроза. Всё остальное тебе уже знакомо. Если несколько врагов стоят плечом к плечу, воспользуйся заклинанием Огня 2 или 3, чтобы поразить их, а если нет, то придерживайся обычной тактики и побереги магию до следующего раза.

Башня Древних: Поднимись на башню. Возьми Копьё Дьявола из сундука. Копьё Дьявола проклято, так что вооружаться им не надо. Спускайся по ступенькам, затем иди вниз и в дверь.

Сражение 23 (Башня Древних): Пусть все твои бойцы держатся вместе. Те, кто могут летать, пусть держатся в тылу (в процессе боя они могут взлететь и напасть на противника сзади). Когда доберёшься до дверей, пусть твой лучник попробует расправиться со Светящимся Глазом, а остальные останутся позади. Здесь много узких проходов, где только один боец (основной персонаж) может пролезть. Пусть ему помогают те, кто может летать. Не продвигайся вперёд слишком быстро, а то будешь атакован несколькими врагами сразу. Ищи во время этой битвы сундук с Копьём Валькирии. После следующей короткой битвы между Дарксолом и Кейном, отправляйся обратно в Промпт. Команду пополнят Алеф и Торацу.

Промпт: Поговори с королём. Отправляйся на первый этаж Замка Промпт, и найди символ-глаз. На указателе должно быть написано: "Сияющая Тропа" ("Shining Path"). Воспользуйся Оком Света. Иди к телепортеру и перенесись к Сияющей Тропе.

Сияющая Тропа: Следуй за Адамом, пока не увидишь Робота Хаоса. Когда Адама атакует Хаос, он присоединится к тебе.

Сражение 24 (Сияющая Тропа): Сразись с Летучими Гадами. Сохрани магические заклинания для Робота Хаоса. Всё остальное, что будет происходить, тебе уже знакомо.

Сияющая Тропа: Следуй по зелёной тропе. Прочитай, что написано на четырёх камнях, затем положи Меч Света слева, а Меч Тьмы справа. Возьми Разрушитель Хаоса с центрального алтаря. Выйди в открытую дверь и поговори с Духом Воды. Иди направо и воспользуйся транспортёром.

Промпт: Поговори с королём. Поговори с Отрантом. Поговори с горожанами. Когда ты направишься в Рунефауст, обойди гору слева, чтобы избежать целого скопища врагов.

Сражение 25 (Путешествие к Рунефаусту): Когда будешь сражаться с Повелителями Дьявола, рассредоточь людей, чтобы избежать многочисленных жертв от заклинания Замораживания, а затем опять собери их вместе, когда продолжишь путь на вершину. После обеда над Скелетом в Доспехах ты войдёшь в Рунефауст.

Глава 8: Взлёт Замка Древних

Рунефауст: Прежде чем войти в Рунефауст, найди дерево с цветком (оно одно). Стоя рядом с ним, осмотрись и увидишь Хэнзоу. Это ниндзя, который пойдёт с тобой. Поговори с горожанами. В замке поговори с Махато. "Сохранись", а потом отправляйся на запад по серой тропе к замку Рэмраду.

Сражение 26 (Замок Рунефауст): Химеры – твои самые опасные враги в этой битве. Чтобы их уничтожить, пользуйся магией, затем направляйся налево и вверх, чтобы сразиться с Селберусом и Первосвященником. Продвигайся вправо, расправляясь с каждым из врагов. Когда это сражение кончится, ты тут же вступишь в следующее.

Сражение 27 (Рэмраду): Это очень стремительная баталия, где в основном сражаться приходится со Светящимися Глазами (6) и стальными когтями (6). Рэмраду ждёт тебя наверху. Атакуй его всеми своими силами, которые у тебя есть.

Замок Рунефауст: После сражения 27 иди вниз и налево к ступенькам. Спустись по ним. Иди к западной оконечности острова и используй Разрушитель Хаоса там, где нет гор. Войди в маленькое строение, стоящее около Замка Древних.

Сражение 28 (Замок Древних): Собери своё войско в единый кулак, когда будешь сражаться с Химерой и Голубыми Драконами (Химера сильнее, поэтому сначала атакуй Драконов). После того как покончишь со знакомыми врагами, подходи к Колоссам. Тебе надо одержать победу над Колоссом, что стоит на статуе, но, чтобы до него добраться, необходимо расправиться с двумя другими. Они все владеют заклинанием Молнии 3 и в запасе у каждого по 65 единиц удара. Когда появится лестница, отправляйся в замок Рунефауст, чтобы "сохраниться" и отдохнуть, затем возвращайся и поднимись по ней.

Сражение 29 (Дарксол): Последние два сражения по сути является единой продолжительной битвой, поэтому, если ты произнесёшь заклинание Ухода, то вернёшься потом к началу 29 Сражения. В первой битве участвуют 8 светящихся глаз, 5 стальных когтей, 2 первосвященника, 2 голубых дракона и Дарксол. У Дарксола 150 единиц удара и он владеет заклинанием Демонического Огня, которое чуть сильнее Заклинания Замораживания 3. Ког-

да ты доберёшься до Дарксола, не приближайся к нему, пока он не начнёт поворачиваться в твою сторону, затем быстро окружай его и атакуй его своими самыми сильными воинами. Если тебе улыбнётся удача, ты покончишь с ним, прежде чем он успеет развернуться.

Сражение 30 (Чёрный Дракон): Перед этой битвой все твои оставшиеся в живых воины восстановят все свои единицы магии и удара. Скелеты в Доспехах появятся на освещенных квадратах слева и справа от Чёрного Дракона. Уничтожь того, который появился первым, затем поставь одного из своих людей (менее значимого) на светящийся квадрат, чтобы блокировать его. У головы в центре – 300 единиц удара, а у остальных – по 240. Голова в центре владеет заклинанием Демонического Огня, поэтому сначала брось сильнейших членов команды на её уничтожение. Левая голова насылает заклинания Замораживания 2 и Огня 3, а правая – Молнии и Огня 3. Когда ты уничтожишь все три головы, наградой тебе будет неплохая концовка. Обязательно досмотри ее до слов "The End" ("Конец").

Секреты

Редактор имён

Начни новую игру. При появлении слов "Name your character" ("Дай имя своему персонажу") нажми и держи Start, A, B и C на пульте 2, одновременно нажимая Start, A и C на пульте 1. Ты выбираешь любых персонажей и называешь их, как тебе хочется.

Тест для битв и сообщений

Начни игру и нажми B, когда Симона говорит: "Come by and tell me about it, OK?". Если хочешь протестировать битвы, нажми и держи Вверх и Start на пульте 2, затем нажми Reset. Когда появится значок "Sega", отпусти все кнопки, которые ты удерживал, и нажми A и C на пульте 2. Продолжай их удерживать, пока выбираешь "Continue" и просматриваешь сообщение Симоны. Увидев "OK", продолжай нажимать кнопки на пульте 2, а также нажми A на пульте 1. Если хочешь посмотреть конец игры, нажми C на пульте 1 вместо A в конечной части трюка.

Shining Force 2

Прохождение

Конец школьных занятий. В школе ты знакомишься с кентавром Честером (Chester, a Centaur) и юной жрицей Сарой (Srah). Поднявшись наверх и увидев там учителя – сэра Астраля (Astral), снова спустись вниз и займи место для занятий. Но перед занятием пробегающий охранник попросит Астраля последовать за ним в замок; Сара идёт с ними. Перед тем как уйти из школы, обследуй все шкафы и вазы и собери лекарственные травы: они потом пригодятся, чтобы залечить раны.

В замке поднимись в королевскую спальню, где лежит (видимо, без сознания) Король. Астраль подозревает, что его болезнь как-то связана с открытой дверью.

Башня Ужаса

Следуй за Астралем в башню, где над колдовской звездой, высеченной на каменном полу, материализуется Механический Дьявол (Gizmo devil). Астраль не даёт ему пройти к королю, но дьявол вдруг размножается, произведя несколько таких же дьяволов. Начинается твоя (с друзьями) первая битва. Дьяволы не сильны, но и ты пока что тоже. Давай травы тем, кто получил раны. Если даже ты и победишь, главный дьявол всё же ускользнёт из башни и направится в замок.

Король-дьявол

Беги обратно в королевскую спальню. Дьявол вселился в Короля, который стал буйным. Астраль произносит заклинание, и пылающий шар поражает Короля в грудь. Тот падает, из него исходит дьявол и вылетает сквозь стену замка, но королевским солдатам удаётся настичь и убить его.

Астраль обнаруживает в башне злое предзнаменование и понимает, что нужно изучить историю острова Гранзил (Granseal Island). Тебе как отличившемуся в первой битве поручается отправиться в Йил (Yeel) и вернуть оттуда Гаваля (Hawak) – большого знатока острова.

В поисках прошлого

Направляйся из замка на запад за границу королевства. На границе Гранзила твоим союзником становится воин Яха (Jaha) – здоровенный парень с боевым топором. Здесь, в открытом поле, ты должен быть готов к битвам. Старайся окружать врагов более сильными своими союзниками и не забывай залечивать раны травами, семенами, заранее купленными в магазине, или волшебством Сары. Среди твоих врагов – гигантские крысы и летящие комки грязи. Направившись к северо-западу в горную деревню, ты встретишь ученика Гаваля – Казина (Kazin), который проводит тебя до дома учителя. Гаваля осаждают солдаты Галама, но, увидев тебя, они исчезнут. Ты объясняешь, что обнаружен Большой Тюлень (Ground Seal) и произошла катастрофа. Гаваль умирает, успев проговорить: "Остров Гранзил потерян... Башня – это священный тюлень, в котором живёт ужасный дьявол. Два драгоценных камня довершали тюленя..."

Канун войны

Маг Казин присоединяется к тебе и уговаривает пойти к древней святыне. В доме Гаваля ты находишь противоядие и Целебный Леденец (Captain Lemon). Даже если ты победишь, тебя всё равно похитят, доставят в замок Галам и бросят в тюрьму.

Здесь ты узнаешь, что кто-то разрушил Большого Тюленя, украв два драгоценных камня, и решаешься на побег. Слейд (Slade), вор из соседней камеры, делает длинную проволоку и отпирает двери. Он стремится как-то исправить дело, потому что именно он украл камни.

Ты хочешь выйти через главную дверь, однако Слейд возвращается в твою камеру и отодвигает доску пола: это секретный ход в кухню замка. Кухарка сообщает тебе, что король совещается с Лимоном. Поднимись наверх и подслушай, как Король и капитан Лимон договариваются напасть на Гранзил.

Спускаясь по широкой лестнице, ты вступаешь в бой с охранниками-лучниками, которые могут стрелять в тебя с двойного расстояния. Они особенно опасны, когда прячутся за стойками с копьями.

Потом ты встречаешься со страшным Рыцарем Галама (Galam Knight), который швыряется огненными шарами. У него один из разыскиваемых тобой драгоценных камней. Ему подарил его Король Галам, у которого второй камень. Слейд забирает Камень Света и отдаёт тебе; как ни странно, камень прилипает к твоей шее.

Разговаривая с обитателями замка, ты понимаешь, что Король не в своём уме. На выходе из замка ты натыкаешься ещё на нескольких солдат. Не выступай против Рыцаря Галама с менее сильными союзниками; почаще используй Яху. Кроме солдат, тебе противостоит ещё и Тёмный Поп (Dark Cleric), который исцеляет поражённых тобой противников.

Направляйся в деревню перед замком Гранзил. В закрытом зоопарке девушка расскажет о том, что охранники сломали все клетки и выпустили на волю страшных зверей. Обыщи деревню и найди одного зверька – Торта (Tort), дрожащего в углу комнаты. Он присоединится к тебе и впоследствии окажется хорошим бойцом.

В чьей власти король?

Вернувшись в замок, ты обнаруживаешь множество убитых охранников. Сэр Астраль пытается договориться с Лимоном, который, оказывается, вовсе не хочет никого убивать, но считает себя обязанным это делать из-за любви к Королю. Астраль подтверждает, что Королём овладел дьявол. Вдруг где-то слышен крик о помощи – это Принцесса Элис (Elis). Астраль убеждает Лимона пойти к ним в башню посмотреть, в чём дело. Ты идёшь с ними; теперь за Лимоном и двумя его охранниками даже и не угнаться. Ты обнаруживаешь Лимона уже у двери башни: он лежит при смерти; в своих последних словах он умоляет спасти Принцессу. Войдя в башню, ты видишь схватку между Королём Галамом и Астралем. Астраль падает, но успевает парализовать Короля и крикнуть Принцессе, чтобы та убегала. Но Принцессу останавливает небольшое войско зверей, собранное злым Королём.

Ты вступаешь в бой с этой нечистью. Остерегайся тёмного дымчатого негодяя – очень сильного и способного поражать одним ударом.

Проигравший Король всё же не хочет отпустить Принцессу. Своими чарами он насылает взрыв на короля Гранзила и министра. Это не смертельно, но служит грозным предупреждением.

Отъезд

Король Галам демонстрирует пропавший Драгоценный камень зла, с помощью которого раскрывает двери в страшный подземный мир. В земле раскрывается дыра; оттуда появляются две прозрачные трубы и окутывают Принцессу и злого Короля. Тебе удаётся вырвать камень из рук Короля, несмотря на его протесты, и камень прилипает к твоей шее рядом с первым. Потом оба камня сливаются в один.

Король Галам с Принцессой скрываются под землёй, после чего происходит ещё одно землетрясение. Выскочив из рушащейся башни и из замка, ты обнаруживаешь справа корабль, входишь на него и отплываешь в Пармецию (Parmecia) – на материк этого странного мира.

Странные люди в странной стране

Корабль терпит крушение у самого берега, но все остаются целы и начинают разбирать обломки корабля по досочкам. Тут возвращается с материка какой-то моряк и просит о помощи: его друг попал в беду у Северных скал (North Gliff). По дороге туда ты вступаешь в бой с кровожадными лесными жителями. Пройдя к северу, найди у скал раненого человека. Он говорит, что на него упал большой камень, однако, как ни странно, вокруг нет никаких больших камней, зато справа есть тоннель, заблокированный обвалом. Ты возвращаешься к кораблю, рядом с которым из его досок уже построена деревушка.

Бог Вулкан

Прошёл год. Город успешно развивается, но ему нужны торговые отношения с другими городами. Король всё ещё не в себе, но верит в то, что Принцесса Элис жива, и хочет вернуться в Гранзил, чтобы найти её. Он просит тебя достать ему корабль, но ты пока можешь его просьбу игнорировать.

Выйди из нового Дворца и иди в город. Там дети забавляются с какой-то странной птицей: она разговаривает и даже проявляет некоторое раздражение. В дело вмешивается министр и приглашает птицу в замок в качестве почтенного гостя. Иди за ними.

Птица представляется Фениксом Питером (Peter the Phoenix), служителем Бога по имени Вулкан (Volcanon). Твоё войско Сияющая Сила (Shining Force) должно прийти к горе Вулкан (на востоке) и встретиться с этим Богом.

На пути к Вулкану тебя ждёт много опасностей. Помимо обычных врагов ты подвергаешься огненным атакам страшных летучих мышей-вампиров (каждая атака наносит ущерб в 15 очков. Ведьмы вооружены морозными чарами. Пусть твои более слабые союзники залечивают раны более сильных (заботься о том, чтобы у них не кончались целебные травы и леденцы).

Секреты и подсказки

Конфигурация

После появления эмблемы "Sega" быстро нажми Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Вверх, Вправо, Вниз, Влево, Вверх, В. Если всё было сделано корректно – ты услышишь короткий звук. После этого нажми Start и проскочи через начальное меню. Продолжай жать на Start и выбери опцию начала или продолжения игры. Ты должен войти в режим конфигурации игры. После этого ты сможешь включить турбоскорость, автоматическое введение сражений, управлять своими противниками и даже закончить игру!

Тестирование звука

Примени код конфигурации для завершения игры, после этого выполни Reset и начни нормальную игру. Выбери файл для продолжения и сразу же нажми Start, Вверх и С. Ведьма предложит тебе тест звука.

Выбор уровня сложности

Для получения более трудной игры примени код конфигурации для завершения игры, потом выполни Reset и начни новую игру. После того как ты дашь своему персонажу имя, тебе будет предложена опция для изменения уровня сложности игры. Ты сможешь выбрать следующие уровни: Normal, Hard, Super, Ouch.

Имя для каждого персонажа

Примени код конфигурации для завершения игры. Выполни Reset и начни новую игру. После ввода имени персонажа подсвети Exit на экране ввода имени и зажми кнопку A, нажимая на Start. На экране должен появиться другой персонаж. Теперь ты сможешь присвоить имена всей группе.

Советы по прохождению

После того как возвратишься в Granseal к королю King Galam, пройди в небольшой домик, который находится в справа от дома со странными животными. Здесь ты обнаружишь странное небольшое существо по имени Tort. Этот товарищ очень силен, но беззащитен перед магическими атаками. Ты можешь использовать его для провокации атак, но держи его подальше от волшебников.

Продвигай Peter и Slade как можно скорее.

После того как Kazlin достигнет 20 уровня, разыщи тайную книгу (Secret Book) и ты сможешь сделать из него колдуна (Socere).

Когда победишь демона в Mitula Sanctuary, пройди в дверь слева и, подойдя к небольшой статуе, нажми кнопку C. Статуя оживет, а ты получишь еще одного помощника в твоих подвигах.

В North Parmecia, в небольшой деревушке, которая была закрыта, чтобы в нее не проникли демоны, иногда возле западных ворот будет появляться странный движущийся объект. Если ты приблизишься и нажмешь кнопку поиска, то обнаружишь руку Голема (Gollem arm). Прибереги ее для возможной будущей встречи с Големом.

После того как получишь Sky Orb и будешь готов покинуть Parmecia, нанеси второй визит Creed. Здесь ты обнаружишь еще трех персонажей, которые отказали тебе ранее в общении.

Чтобы выйти из Parmecia, просто войди в глаз огромной птицы в северо-западной части Parmecia.

Во время второго посещения острова Grans Island пробирайся вниз и влево, пока не обнаружишь небольшой монастырь. Поговори с монахом для сохранения игры и уходи, но не выходи из экрана. Пройди влево и при первой возможности – вверх. Ты обнаружишь небольшой фонтан, а в нем – могущественного Master Monk.

Чтобы вынуть святой меч (Holy Sword), просто нажми кнопку поиска. Чтобы зайти в башню (Tower), поднеси святой меч ко рту статуи головы дъявола (Davil's Head) справа от башни.

Если тебе удалось пройти игру до конца, дай титрам пройти до конца и посиди около 3 минут на экране с драгоценным камнем. Появится окошко с надписью "And more..." Нажми кнопку C, ты попадешь в сражение с 12 большими волосатыми боссами.

Shining in the Darkness

Колдун по имени Dark Sol хочет захватить твое королевство. Для начала он похитил принцессу, и тебе, единственному потомку рода Рыцарей Света, нужно ее спасти. Это можно сделать единственным способом – уничтожить могущественного колдуна. Тебе нужно отдать еще один долг – узнать тайну исчезновения отца. Обо всем этом ты в подробностях узнаешь во дворце, а в городской таверне люди расскажут обо всем в красках. Первое время придётся странствовать в одиночестве, но потом тебе нужно подобрать себе соратников. Начинать надо с поисков обруча принцессы (Royal Taira), после этого начнётся обучение премудростям Рыцаря Света. Тебе предстоит пройти подземелья Правды, Мужества, Мудрости и Силы. После этого, поднявшись на пять этажей вверх, ты встретишься с Dark Sol'ом. Но до этого тебе нужно спасти принцессу, найти отца и сделать еще много разных дел.

В игре ты можешь посещать три места – Замок, Деревню и Лабиринт. В Замке можно получить полезный совет , а у придворного мага выпросить какой-нибудь полезный предмет. В Деревне тебе понравится больше всего. Здесь много магазинчиков, в которых можно пополнить запасы провизии, усилить свое вооружение и броню, прикупить магических предметов. Очень полезен местный священник, у него надо "сохраняться", оживляться, избавляться от проклятий, исцеляться от отравлений ядом или паралича. За все услуги придется платить, но плата весьма умеренная. Через какое-то время откроется мастерская, где можно самому изготовить некоторые очень полезные вещи – "Мифриловый доспех" и "Огненный меч". Для изготовления нужных тебе вещей вначале подбери материал, это может быть не только мифрил. Оружие и защита из "Dark Blok" получаются даже сильнее мифриловых, но тут тебя ждёт сюрприз. Одень его, и ты будешь проклят. Однако, от этого воевать становится ещё интереснее: представь, что в самый ответственный момент ты вдруг восстанавливаешь врагу все его жизни.

В Лабиринте придётся воевать, набираться опыта, умений и силы. Хорошую службу сослужит тебе магия, но колдовством ты сам не владеешь, этим будут заниматься твои спутники – монах Milo и эльфийская чародейка Руга, они в совершенстве владеют всеми премудростями этого непростого ремесла. Магия бывает боевая и мирная, каждая из них используется по своему назначению. Боевую магию можно использовать только в сражении, а мирную – в других делах. У твоих спутников, владеющих магией, имеются индикаторы уровня их волшебной силы, это помогает ориентироваться и не расходовать ее попусту. Со временем, по мере накопления опыта, мастерства и силы магия твоих спутников усиливается (заклинаний становится больше, усиливается ее воздействие). На каждого врага магическая сила действует индивидуально, в соответствии с его характером и психическими особенностями.

Возможности боевой магии различны, ею надо действовать умело, ориентируясь по обстановке. По мере накопления игрового опыта ты сможешь использовать ее очень хорошо. Боевая магия бывает индивидуального действия – она применяется для поражения одного существа, группового действия – применяется для борьбы с целой группой недругов, глобального действия – воздействует на всех, кто оказывается в данный момент на экране. Стоит вначале разобраться в силе каждой магии. Подскажем, что самая сильная боевая магия – это Bolt, а вот магия, порождаемая с помощью Kristall Ooze, не прибавит тебе особенной силы.

Основные виды мирной магии и ее характеристика:

HEAL - обладает способностью восстановления, прибавляется по мере повышения уровня;

VISION- дает владельцу способность узнавать предназначение различных предметов;

EGRESS-обладает схожим эффектом с "Angel Feather";

EVIVE - дает возможность возрождать убитого соратника;

DETOX - дает исцеление от отравления ядами и от паралича;

PEACE - дает своему владельцу возможность стать невидимым, но обладает ограниченными возможностями, потому что очень сильные враги все равно увидят то, что им надо;

VIEW - дает возможность взглянуть на карту подземелья, возможности схожи с "Wisdom Seed".

В игре много различных предметов, их надо использовать и делать это умело. Предметы ты будешь либо покупать в деревенских магазинчиках, либо находить в подземельях (покупать придется чаще). Относиться к предметам надо бережно, они изнашиваются и ломаются, может оказаться, что в нужный момент у тебя не будет подходящего предмета. Со всеми предметами ты разберешься сам, мы расскажем только о некоторых из них.

Приобретать полезные вещи, которые помогут тебе восстанавливать хитпойнты, дадут тебе возможность видеть карту подземелья, можно в магазине алхимика. Его найти несложно: если идти против часовой стрелки, то он следующий после храма.

Очень полезен и обладает хорошей восстанавливающей способностью HERB, в начале игры он сослужит тебе хорошую службу, но самая восстанавливающая штуковина – HEALER FRUIT; восстанавливает очень много хитпойнтов.

Некоторую пользу принесет DEPOISON, но не особенно большую.

Очень хороша ANGEL FEATHER, с помощью этой штуки можно перенестись из опасной и враждебной обстановки в более благоприятную среду. Неплохо, правда? Но нужно иметь в виду, что сила этой диковинки не бесконечна, если уж ты вступил в бой, то она тебе ничем не поможет, биться придется до конца (а кто же бежит с поля боя?).

В магазине Арсенал можно приобрести оружие и доспехи, то есть то, что нужно настоящему рыцарю в ратном деле. Доспехи бывают четырех видов: нательная броня, кольчуги, шлемы и щиты. Оружие весьма разнообразно, можешь выбирать по своему вкусу и умению владеть им. На заключительном этапе приключений ты попадешь в Traider, здесь продаётся значительно более мощное оружие, но и цена его существенно выше.

В Таверне ты сможешь хорошо отдохнуть, перекусить и отоспаться.

Испорченный предмет ты сможешь починить в мастерской. При желании можешь заказать новый, тебе его изготовят.

В каждой лавочке ты сможешь кое-что дефицитное приобрести из-под прилавка.

Оружие различается по силе, да к тому же каждый его вид приспособлен для борьбы с конкретным врагом: ты можешь посинеть от натуги, нажимая на кнопки, но ни за что не заставишь колдуна взять двуручный меч. То же самое и с доспехами. Многие виды оружия имеют магические способности.

Shinobi

Shinobi 2 (Super Shinobi)

Продолжение сериала "Shinobi", в котором ты имеешь возможность продемонстрировать свои боевые искусства. На арене легендарный ниндзя Джо Мусаши. Он выполняет благородную миссию – спасает Землю от атакующих инопланетных киборгов. Игра состоит из восьми этапов.

Управление:

Нажми паузу, A, B и C – выбор этапа.

Стратегия:

Потеряв много энергии, полезно сделать себе харакири. Твой противник начнет следующий раунд с невосстановленной энергией.

Shinobi 3: Return of the Ninja Master

Введение

Это очередная (четвертая) серия знаменитого сериала, посвященного боевым искусствам. Многое здесь улучшено и наверняка тебе понравится. Например, "улучшены" боссы, Нинзютсу очень даже хороши. В игре 25 этапов и 7 туров. По предыдущим сериям ты, скорее всего, уже овладел приемами воинов-невидимок ниндзя, замысловатым искусством метания сюрикенов и молниеносными уходами из-под ударов противника. Все это тебе пригодится в новых схватках.

Управление:

Начальная установка:

A – произнесение заклинаний НинзютсУ;

B – метание сюрикенов;

C – прыжки.

Установку можно изменить в меню "Опции" по своему усмотрению.

Особые приёмы:

Выполнение приема "Вихрь Шиноби" – прыгнуть, а затем, когда Мусаши будет находиться в наивысшей точке прыжка, снова нажать кнопку прыжка. Нужно почувствовать момент, когда надо вторично нажать кнопку, это достигается многократным повторением приема. Этим приемом нужно овладеть в совершенстве, иначе не удастся пройти через последние туры , так что на протяжении всей игры старайся практиковаться и отрабатывать прием. Кстати, это, пожалуй, единственный способ, чтобы получать дополнительные жизни.

Выполнение броска пачки сюрикенов – нажать кнопку метания сюрикенов, находясь в воздухе. В этом случае ты бросишь веером сразу 8 штук. Такой прием гарантирует тебе уничтожение врага, лишь бы он находился не далее, чем на расстоянии броска.

Чтобы схватиться за потолок, уступ или трубу, удерживай ↑. Спрыгнуть на трубу ниже можно, если, удерживая ↓, нажать кнопку прыжка, затем тут же нажать ↑, чтобы успеть схватиться за трубу, предотвращая падение.

Сюрикены без ограничений:

Выбери в меню опций звуковой эффект "Shuriken", музыку "Shinobi", голосовые эффекты "Shuriken Hits", установи количество сюрикенов 00. Подожди немного и "00" сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войди в меню опций и прослушай мелодии "He Runs", "Japanesque", "Shinobi Walk", "Sakura", "Getufu" (используй кнопку B). Начав после этого игру, ты будешь неуязвимым.

Стратегия

Старайся вести бой одновременно только с одним врагом. Приберегай свои Нинзютсу для схватки с боссами. Каждый раз, погибнув, ты будешь получать другие Нинзютсу; так что, если ты уверен, что вот – вот умрешь, используй Джутсу Миджина. Эти Нинзютсу умертвят тебя, но при этом ты взорвешься, поражая врагов вокруг. Новую жизнь ты начнешь с полным запасом энергии. Если с энергией все нормально, то можно выбирать Джутсу Кариу, которые посылают огненный смерч на врагов.

Если тебе удастся найти Power-Up, то это обстоятельство очень даже поможет – с его помощью одним сюрикеном ты сможешь уничтожать врагов, на которых обычно нужно истратить три или четыре сюрикена. Так что воспользуйся этой возможностью. Даже трудных боссов можно будет уничтожать достаточно быстро. Эта сверхсила будет сохраняться у тебя до того мгновения, пока тебя не коснется враг.

Совершенствуй свое владение мечом на протяжении всей игры. Именно меч сослужит тебе хорошую службу, когда у тебя кончатся сюрикены в схватке с последним боссом. Имей в виду, что за прохождение тура без использования сюрикенов начисляются призовые очки. Ты также получишь приз за каждое из имеющихся у тебя Нинзютсу (по 5000 очков).

Тур 1: Восстановление Зида

В этом туре можно действовать незамысловато, знай себе пригибайся и бросай сюрикен в любого врага, который появится на экране. Врага, который находится на дереве, поражай бросками сюрикенов в прыжке, стараясь уклониться от его бросков или выстрелов. Важна твоя реакция, от нее во многом зависит исход схваток.

Например, тебе встретится воин с большим мечом. Он будет первым, чем-то похож на босса и мастерски владеет мечом, так что, когда он им взмахивает, по земле проходит волна и то надо успевать перепрыгивать через эту волну, чтобы приземлиться сразу после того, как она пройдёт, а потом успеть бросить несколько сюрикенов. Этот маневр гарантирует успех, ты уложишь этого мастера-фехтовальщика. Когда ты встретишь третьего воина, дверь за тобой закроется. Прыгай на маленькую платформу на самом верху. Теперь волна пройдёт по полу к стене, затем обратно к мечу воина. Перепрыгнуть через неё сложно, но можно спастись на уступе, затем упасть вниз в тот момент, когда она проходит под тобой, и бросить несколько сюрикенов. Если ты бросишь их достаточно быстро, то сможешь одолеть врага с первого раза.

Указатель "Go" подскажет тебе, что подняться вверх можно, прыгая от стены к стене.

В конце тура тебе попадется босс, победить его будет легко, но времени на это ты потратишь порядочно. Отойди к самому краю экрана и жди, пока он не подойдёт. Когда он приблизится, то прежде, чем атаковать, опустит свой меч. В этот момент брось в него сюрикен. Он сделает несколько шагов назад, затем атакует тебя. Иди в его сторону, а потом перепрыгивай через него. После чего иди к другому краю экрана и жди, пока всё это не повторится. Ну и так далее.

Тур 2: Потайной вход

В этом туре тебе предстоит действовать верхом. Тебе поможет небольшая хитрость. Люди, которые прыгают с воздушных змеев и бегут направо, мгновением позже уже появляются на переднем плане. Когда они исчезают с заднего плана, сделай буквально секундную паузу и метни сюрикены, они поразят этих людей, как только они появятся с правой стороны экрана.

На этот раз тебе придется иметь дело с боссом-ниндзя, который также скачет на лошади. Нужно выбрать удобный момент, чтобы его поразить: прыгай и кидай сюрикены, как только он появляется, чтобы поразить его еще в воздухе. Тебе нужно успеть сразу же после приземления прыгнуть опять так, чтобы увернуться от вкопанных в землю деревянных шестов.

В закрытом помещении действуй очень осмотрительно. Ты сможешь вовремя среагировать на выстрелы зелёных стрелков, они стреляют не очень быстро. Прогибайся, метни сюрикен и быстро перепрыгивай через их пулю. С метателями бумерангов справиться легко, несмотря на то, что они прикрываются от твоих ударов щитами. Тебе нужно прыгнуть и приземлиться прямо перед ними, затем быстро атаковать 2-3 раза. Следи за потолком, чтобы заметить платформы, которые вне поля зрения. На первой – 5 сюрикенов. Находясь на ней, ты можешь воспользоваться Джутсу Фушина (сила прыжка), чтобы добраться до следующей платформы слева, на которой лежит 20 сюрикенов. Чтобы сделать это, надо встать на видимую платформу наверху, воспользоваться Джутсу Фушина, затем разбежаться (дважды нажми ←) и прыгнуть туда. Когда поднимаешься на подъёмнике, прыгай и бросай сюрикены в те места, где может проползти человек: там находятся солдаты. Они должны появляться тогда, когда ты достигаешь вышины моста, но твои прыжки заставляют их вылезать раньше. Продолжай прыгать и бросать сюрикены в солдат, которые находятся на платформах; потом прыгай на платформу и собирай там предметы.

Движущийся мозг – это основной босс. Он вооружен довольно неплохо, у него в запасе есть несколько типов атак. Надо уследить за первыми признаками атаки, затем контратаковать. Всё время отступай от него. Когда он летит достаточно низко, прыгай или кидай сюрикен или бей его мечом. Если в какой-то момент твоя энергия чересчур уменьшилась, воспользуйся Джутсу Кариу, чтобы быстро лишить босса сил. Если тебе удастся справиться, не воспользовавшись этим, то тебя ждут премиальные очки.

Ты столкнешься с тем, что в какой-то момент функции твоих систем управления меняются на противоположные, признаком этого является то, что задний план начинает идти волнами. Когда это происходит, надо нажимать пульт в направлении, противоположном нужному. Когда ты находишься, наконец, на безопасном расстоянии от босса, сделай Вихрь Шиноби и бросай сюрикены веером. Если над боссом появилось сверкающее белое облако, значит, он будет двигаться прямо через весь экран и выстрелит вниз молнией. Он сделает это четыре раза, прежде чем остановится (в это время он неуязвим). Сосчитай молнии, и после четвёртой прыгай и бросай сюрикен.

В последней атаке он летит очень низко и выбрасывает четыре контейнера, которые зависают в воздухе на некоторое время, а потом взрываются, образуя шквал разлетающихся в разные стороны пуль. Постарайся уйти от него подальше и пригнуться. Контейнеры можно сбить еще до их взрыва, это облегчает твое положение, огневой налет пережить будет легче. Еще один маневр, полезный для тебя в этой ситуации, – когда босс выставляет контейнеры, брось в него сюрикены веером.

Тур 3: Оружие тела

В этом туре ты будешь атакован летающими мозгами. Когда увидишь первого из атакующих, прыгай и кидай сюрикен. Если промахнешься, он будет летать кругами над тобой, пока ты, наконец, не попадешь в него. Существам из зеленого ила достаточно двух попаданий (если у тебя нет Пауэр-Апа). Когда ты доберешься до мозгов контейнера, подойди к ним и взмахни мечом в тот момент, когда они выпрыгнут. Когда дойдешь до первой стены, вернись налево на одну экранную картинку и поднимись наверх, где найдешь Пауэр-Ап и сюрикены. Пауэр-Ап находится справа, но не бери его, пока не расправишься с летающим мозгом. Если он ударит тебя после того, как ты возьмешь Пауэр-Ап, ты потеряешь его. Когда ты

доберешься до лент транспортера, иди в правый нижний угол , где найдешь корзины с сюрикенами, затем взбирайся к левому верхнему углу. Там тоже есть сюрикены. Проберись вдоль потолка как можно дальше вправо, затем падай вдоль левой стены и приземляйся на корзину с дополнительным Нинзютсу. Открой ее ударом, а потом быстро прыгай на стену и поднимайся до уступа справа (там тебя ждет не очень крутой босс).

Пока ты сражаешься с натяжением транспортной ленты, на тебя сверху будут валиться мозги в банках. Чтобы учесть движение конвейера, прыгни влево, а затем быстро пригнись и брось сюрикен вправо, чтобы уничтожить мозги. Будь готов воспользоваться Джутсу Кариу.

Попав в зону зыбучих песков на полу, не теряй мужества и продолжай прыгать, быстро продвигаясь вправо. Предупреждаем, что основной босс этого уровня находится на заднем плане и целится в тебя из ружья. Продолжай движение, стараясь оставаться вне перекрестия его прицела. Выполни двойной прыжок, чтобы миновать членистые, как у краба, конечности – если ты приземлишься рядом с ними, то они схватят тебя. Если уж тебе не повезло и ты оказался в горячих объятиях, тут же прыгай и кидай в них сюрикены. Можно также упасть на землю прямо перед ними и быстро выстрелить.

Очередной босс не главный, но пусть тебя не обманывает первое впечатление – он достаточно силен и тебе придется попотеть, чтобы свалить этого противника. Он очень настойчив, его атаки повторяются. Сначала он появится справа. Кидай в него сюрикен, но будь готов отпрыгнуть вправо, когда его рука вылезает из-под земли, чтобы схватить тебя каждый раз, когда ты в него попадаешь. Когда у него на лбу появятся три шишки, бросай в них сюрикены. В заключительной фазе своей атаки он начинает втягивать воздух. Когда ты увидишь, что у его рта образуются пузыри, пригнись к земле и нажми Влево на пульте, а когда он вспыхнет, удерживай Вниз, чтобы пригнуться. Когда он закончит, быстро прыгай влево и атакуй его, когда он опускается под землю (берегись руки!). Он поднимется и повторит свои действия. Ты можешь попасть в него несколько раз, пока он поднимается и опускается, но следи за тем, чтобы у тебя оставалось место для маневра, если вдруг появится рука. Наиболее эффективным Нинзютсу является Джутсу Кариу, но если ты будешь следовать нашим советам, то справишься и без него.

Тур 4: Разрушение

В этом туре твое положение будет облегчено, если тебе удастся взять первый Пауэр- Ап (POW) и сохранить его. Когда окажешься на самой вершине склона, чтобы вдохнуть свежего воздуха, нажимай кнопку прыжка. Как и в эпизоде с лошадьми, враги на заднем плане полетят вправо, затем они снова появятся, но окажутся уже гораздо ближе. После того как они исчезнут с заднего плана, подожди секунду, прыгай и брось несколько раз сюрикены. Если у тебя есть Пауэр-Ап, тебе будет нужен только один бросок, чтобы сбить их со скутеров. Если Пауэр-Апа у тебя нет, то на это тебе потребуется три точных броска. После прыжка и броска будь готов перепрыгнуть через мину, если у них хватило времени поставить ее. Если ты увидишь, что враг добрался до центра экрана и устремился назад, то знай: он должен появиться у тебя за спиной. Передвинься к правому краю экрана. Затем перепрыгивай влево через него и сразу бросай сюрикен. Старайся, чтобы тебя не зацепило.

В запасе первого босса всего лишь два способа атаковать – мины и пули. В первой атаке он будет бросать маленькие красные мины, которые взрываются при прикосновении. Перепрыгивай через мины, когда будешь в них кидать сюрикены. Если они оказались слишком близко друг к другу, прыгай вправо, чтобы миновать их. Ты также легко можешь атаковать этого босса с помощью меча, прыгнув прямо к нему, ударив мечом и отпрыгнув. Во второй атаке он будет поливать тебя дождем из пуль. От пуль можно уйти, сместившись вправо как можно ближе к боссу. Если у тебя еще сохранился Пауэр-Ап, ты можешь расправиться с этим боссом еще во время его первой атаки.

На этом этапе большое значение будет иметь твоя способность прыгать, в зависимости от этого ты будешь преодолевать трубы либо играючи, либо в неимоверных мучениях. На нескольких первых башнях всегда осматривай самый верх, нет ли там ящиков, а на балконах могут находиться ниндзя, как, впрочем, и в других местах.

Летящего ниндзя справа убивай сразу же сюрикеном. Он летает очень хитрым способом и уклониться от него сложно, особенно если находишься на узких платформах, так что не

спеши уходить, пока не убил его. Помни, нажав и удерживая перед прыжком направление Вверх или Вниз, можно узнать, что тебя ждет наверху или внизу. Когда ты доберешься до зоны, где находятся три выхлопные трубы, иди вправо по воде и забирайся налево, чтобы найти дополнительную жизнь. Спрыгивай вниз слева из выхлопных труб. Ты можешь подбирать дополнительную жизнь каждый раз, когда проходишь здесь (в случае, если ты потеряешь жизнь). Спускайся вниз к небольшому мосту, чтобы взять сюрикены. Когда ты прыгаешь по бочкам, бросай сюрикены в крылатого ниндзя. Под следующим мостиком, через который ты переходишь, находится Нинзютсу. Падай вниз, чтобы приземлиться прямо на него, затем ударом открой его и в то же время удерживай направление вверх, чтобы схватиться за трубу. Прежде чем последовать указателю "Go", прыгни вверх и влево и схвати ещё несколько сюрикенов – тебе они понадобятся!

Когда появляется босс, летящий над водой и стреляющий пламенем, пригнись, чтобы увернуться от первых трёх выстрелов, затем прыгай вправо и ты избежишь следующих трёх. Бывает, что этот босс старается наброситься на тебя, но это случается редко. В случае такого нападения быстро прыгай вправо и жди, пока он не взлетит вверх и не освободит тебе дорогу. После метания огня босс появляется снова, взяв с собой кое-какое дополнительное оружие. У него есть несколько видов опасных для тебя атак, какая будет следующей – предугадать невозможно, они выбираются совершенно случайно. Первым делом тебе нужно уничтожить орудие на носу его "корабля". Метай в нее сюрикены или между выстрелами наноси удары мечом. Затем тебе надо постараться разрушить пушку, после этого довершить дело окончательного уничтожения "корабля". Каждый раз, когда впереди корабля появляется зелёная вспышка, будь готов к взрыву (перепрыгивай через него). Ты также можешь удерживать кнопку B, чтобы блокировать некоторые пули и ракеты.

Когда босс начнет передвижение в левый нижний угол, где обычно находишься ты, прыгай вправо. Следи за его действиями, и когда он два раза выстрелит тремя ракетами, а затем полетит вверх и влево, находясь у правого края экрана, подожди, пока первые две ракеты будут уже запущены, затем прыгай и удерживай направление ← во время пуска третьей ракеты. Тебе нужно успеть приземлиться между взрывами второй и третьей ракет. Во время подъема босса двигайся налево, обращая внимание на бомбы, которыми он тебя одаривает.

В борьбе с этим боссом используй Нинзютсу, но делать это надо следующим образом. Во время первой половины битвы этого может и не потребоваться, у тебя здесь не будет особенных проблем, а вот во второй половине без этого скорее всего не обойтись. Ты должен разрушить одну из частей "корабля". Если ты воспользуешься Нинзютсу, то ты лишь воздействуешь на ту часть, которую предстоит уничтожить следующей. Если "корабль" и так уже почти полностью разрушен, ты зря потратишь это мощнейшее оружие. Воспользуйся им с умом. Если ты действительно в отчаянном положении и у тебя есть дополнительная жизнь, ты можешь воспользоваться Джутсу Миджина, чтобы взорвать своё тело, но при этом лучше всего, если вся твоя энергия иссякла. Тогда воспользуйся энергией, которую тебе предоставила новая жизнь.

Тур 5: Электрический демон

На протяжении всего этого тура тебе следует особенно опасаться взрывов. Прыгай через наземные мины и беги мимо танков. Зелёные стрелки продолжают стрелять низко, поэтому пригибайся и бросай сюрикены, потом прыгай, чтобы увернуться от пуль. Воспользуйся "Вихрем Шиноби", чтобы забросать их сюрикенами.

Первый же босс окажет тебе серьезное сопротивление. Этот воин перемещается по экрану из стороны в сторону, останавливается с правой стороны экрана и направляется к тебе. Ты начинай двигаться ему навстречу, выполни двойной прыжок, а после приземления смещайся к противоположной стороне экрана. Брось несколько сюрикенов, затем иди в его сторону и прыгай опять. Этот маневр повторяй до тех пор, пока он не остановится. Когда он остановится, брось несколько сюрикенов и удерживай кнопку броска, чтобы блокировать его лучи. Как только он перестанет стрелять, брось еще несколько сюрикенов. Чтобы достичь победы, придется повторить описанные маневры несколько раз. Если у тебя значительная нехватка энергии, воспользуйся Джутсу Кариу.

В зоне, которая находится примерно под местом старта, ты должен привести в действие несколько бомб, чтобы взорвать стальные балки, преграждающие тебе путь. Чтобы бомбы срабатывали быстрее, можно прыгать на них, как бы толкая ногами, но при этом важно успеть отпрыгивать назад. Левее от первых нескольких бомб находится зона, по которой можно передвигаться только ползком, а в полу находится отверстие. Если ты туда упадешь, то выбраться вряд ли удастся. В коробках лежат несколько сюрикенов и дополнительная жизнь. Перемещаться по высоким уступам этой зоны можно только с помощью Джутсу Фушина.

Дальше ты попадаешь в новую зону и здесь тебе надо пройти направо приблизительно половину уровня, затем взобраться наверх и идти налево к вершине. В районе вершины нужно отыскать две расположенные рядом трубы и прыгнуть к той, что торчит слева от парных труб. Приземляйся с правой стороны платформы и удерживай направление ←. Ты окажешься на уступе, на котором стоит коробка с Нинзютсу. Справа находится выход, заблокированный стальной балкой. В коробке за левой стеной лежит бомба, которую необходимо взорвать. Возвращайся налево и вверх, чтобы найти проход в зону с бомбой.

Третья зона полна неожиданностей. Пробеги мимо первого подъемника и поднимись на втором, чтобы взорвать бомбу, затем возвращайся к первому и поднимайся на нем. Этот уровень представляет из себя долгое восхождение наверх.

В темной комнате тебя поджидает босс, в темноте его не видно, но, когда зажигаются огни, ты различишь его глаза, а потом и тело. Он будет пытаться преследовать тебя, куда бы ты ни пошел, поэтому введи его в заблуждение следующим образом. Пройди подальше вправо, потом резко прыгай и кидай сюрикен ему в голову. Если бросок будет удачным и ты поразишь противника, он вспыхнет. Но это еще не конец; как только он приблизится, быстро прыгай к его руке, затем делай двойной прыжок влево и повтори предыдущую атаку: прыжки и броски. Смещайся из стороны в сторону, уклоняясь от падающего с потолка мусора. Во время своих перемещений следи за огненным дыханием босса, не попади в зону огня в момент, когда он извергает его. Удерживая нажатой кнопку броска, ты сможешь блокировать зеленые огненные шары. Нужно нанести боссу десятка два хороших ударов, и он лишится головы, но и безголовый не прекратит атаковать. В этот момент ты можешь воспользоваться Нинзютсу. Если ты добыл дополнительную жизнь на последнем уровне, ты можешь использовать сразу два Нинзютсу. Ты должен выстрелить зеленым светом боссу в шею. Легче всего это сделать, если стоишь на его руке.

Тур 6: Ловушки

В этом туре тебе предстоит продемонстрировать свое искусство прыгать по камням. Пусть тебя не вводит в заблуждение кажущаяся простота этого дела в самом начале; чем выше ты будешь взбираться, тем чаще тебе придется делать двойные прыжки. Будь в готовности быстро пустить в ход свое оружие: летающие ниндзя не оставят тебя в покое. Бросай в них сюрикены, как только они появляются на экране, на всякий случай всегда держи наготове Джутсу Кариу. Дополнительную жизнь можно найти у вершины на камне слева, ее можешь подбирать всякий раз при подъеме.

Крылатый демон с большим мечом – первый босс тура. Несмотря на его грозное обличье, справиться с ним легко. Прыгай на камень справа, потом прыгай и бросай сюрикены в перья или в самого босса как можно быстрее. Всегда оставайся с левой стороны камня, в этом случае, если в тебя попадут, ты будешь лишь отброшен к правому краю камня.

На следующем уровне ты попадаешь в лабиринт с дверьми. Разобраться с обстановкой в первой комнате легко, там вариантов выбора у тебя не будет. Во второй комнате две двери, но твоя только одна, она в правом верхнем углу. Добирайся до нее, совершая двойные прыжки и отталкиваясь от отдельно лежащих коробок. Старайся не задевать коробки мечом и не бросай в них сюрикены. Не перепутай двери; если ты войдёшь в дверь, которая находится сразу за кучей коробок, то тебе придётся пробиваться через полчища недругов. В конечном итоге ты попадешь в нужную тебе комнату, поэтому при наличии уверенности в собственных силах имеет смысл опробовать и этот вариант. В третьей комнате ты должен будешь добраться до двери в правом верхнем углу. В левом верхнем углу находится Пауэр-Ап и сюрикены. Чтобы добраться до центрального этажа, ты должен встать под центральным из трёх проходов, идущих вверх, и прыгнуть на стену, чтобы, проскочив её, оказаться в

правом проходе. Когда ты прыгнул в правый проход, падай приблизительно половину пути вниз, затем прыгай на правую стену, чтобы отскочить от неё к левой, затем – направо и на левый этаж. Берегись летающих ниндзя. Продолжай подниматься к двери, находящейся в правом верхнем углу.

Чтобы найти нужную тебе дверь в четвёртой комнате, ты должен идти к правой стене длинного зала. Дорогу тебе преградят колонны с шипами, которые при твоём приближении будут сходиться друг с другом; пики находятся также на полу между ними. Во избежание неприятных столкновений с агрессивными колоннами совершай двойные прыжки. Иной раз ты, может быть, приземлишься на торчащие из пола шипы – ничего страшного, главное при этом -постарайся, чтобы тебя не отбросило на колонны.

Ты с легкостью обнаружишь интересующую тебя дверь в пятой комнате, она украшена головой какого-то чудища. В качестве босса здесь выступает парочка длинноволосых воинов Кабуки. У них своеобразное оружие, они крутят головами и разметавшиеся волосы описывают круги, повергая противника в ужас, а кроме того, у них на вооружении пики, которые они довольно ловко мечут в противника. Каждый раз, когда они появляются, ты должен определить, который из них – настоящий Кабуки, чтобы успеть бросить в него один или два сюрикена, прежде чем он исчезнет. Ты можешь также попробовать блокировать пики, которые они мечут, если будешь удерживать нажатой кнопку броска. Если боец появляется в полной боевой окраске, значит, ты попал в настоящего После дюжины твоих попаданий экран померкнет, и появится настоящий босс. Он исчезнет за одной дверью, потом появится из другой. Выбор двери случаен, поэтому будь готов отразить его атаку и атаковать сам. Если он появится в одной из дверей первого этажа, он бросит в воздух три веера, которые поплывут в твою сторону. Разруби их своим мечом, когда они будут достаточно близко, или перепрыгни их. Если босс появится на одном из верхних этажей, вдоль первого этажа полетят пики, и тебе надо будет запрыгивать вверх.

Тур 7: Последний бой

Здесь тебе также предстоит немало попрыгать: в первой части этого тура тебе предстоит сделать несколько непростых прыжков, а в конце – два трудных двойных. Проблему с двигателем и вентиляционными отверстиями можно разрешить очень просто, если взобраться наверх к двигателям и уничтожить их мечом или сюрикенами, а потом поступить точно так же с вентиляционными отверстиями, которые извергают пар. В этом случае тебе будет гораздо легче перепрыгивать через них.

На следующем уровне тебе нужно проехать на подъёмнике, отражая атаки маленьких башен и блуждающих в воздухе контейнеров. Контейнеры будут зависать справа и слева от тебя, готовясь к атаке. Именно в этот момент и атакуй их. Когда ты расправишься с контейнерами, тебе будет легче расправиться с башнями. Если башни начнут брать вверх, используй Нинзюсту, чтобы уничтожить их.

На следующем уровне тебе предстоит прогуляться по авиалайнеру, подвергаясь мощному артиллерийскому обстрелу. Огонь по тебе будут вести большие орудия, которые стреляют зелёными огненными шарами. В ответ ты забросай сюрикенами эту лавину зелёных шаров, да и само орудие.

Взломай дверь и ты окажешься на четвёртом уровне. За дверью находится лабиринт, который ты преодолеешь без особых усилий. Пробираясь по коридорам вверх, удерживай на пульте направление ↑ , чтобы, оказавшись на самом верху, успеть схватиться за трубу, проходящую под энергетическим полем. Наиболее трудная часть этого уровня – это зона с несколькими стенами. На самом верху каждой из них находится энергетическое поле, как, впрочем, и на полу между ними. Ты должен прыгать через поле, взбираться по стене, и затем прыгать через неё. В центре есть несколько стен, между которыми нет пола. Когда ты прыгаешь на правую стену в этом ряду, падай приблизительно до половины высоты стены, затем прыгай на левую и, оттолкнувшись, перепрыгивай через правую.

Попав в следующую зону уровня, ты увидишь платформы, определяющие твое дальнейшее движение. Ты их увидишь в конце тропы, затем они исчезают. С их помощью тебе нужно взобраться как можно выше. Когда ты доберёшься до шестов с красными огоньками на концах, прыгай на первый из них, дай ему опуститься (красный огонёк окажется в самом

низу экрана), затем перепрыгни на следующий и жди, пока он не опустится. Прыгай в самый последний момент, чтобы не коснуться силового поля на потолке. В следующей зоне ты увидишь коробку, но единственный способ добраться до неё – это прыгать на разваливающийся уступ, поехать на нём вниз, потом спрыгнуть вниз в самый последний момент и, удерживая направление Вправо, опуститься на маленький уступ. В коробке находится ценная дополнительная жизнь, но она не стоит того, чтобы рисковать ради неё уже существующей жизнью. Тебе придётся ещё не раз прыгать по шестам с красными огоньками и кататься на движущейся платформе. Эта платформа входит в стену по диагонали, а затем уж возвращается обратно. Если тебе удастся прыгнуть вверх в тот момент, когда она касается стены, ты приземлишься на неё именно тогда, когда она будет выходить из стены. Последняя зона в этой комнате находится там, где вдоль потолка тянется труба, до которой тебе надо допрыгнуть. Не делай двойного прыжка, потому что тогда тебе не удастся за неё ухватиться. Просто быстро сойди с уступа и прыгни к ней. То же самое нужно сделать, чтобы добраться до второй трубы. Спрыгнув с неё, ты окажешься перед следующей дверью.

В последней перед встречей с боссом зоне находится стена, своей правой стороной смыкающаяся с левой стеной. Прыгай между стенами, чтобы взобраться вверх. Берегись голубых энергетических полей на левой стороне. Если ты видишь, что тебе не избежать этого места, падай чуть ниже его.

Сражение с последним боссом будет непростым, тут надо придерживаться определенной тактики. Бейся с ним до тех пор, пока энергии у тебя останется на два-три удара, а затем взорви себя, воспользовавшись Джутсу Миджина. Каждый раз при этом ты будешь терять жизнь, так что использовать заклинание, если у тебя нет дополнительных жизней, бессмысленно. Преимущество заклинания Джутсу Миджина состоит в том, что, потеряв жизнь, ты всё-таки продолжишь сражение и у тебя будет полный запас энергии. Даже если у тебя очень хорошая реакция, без этого трюка тебе не обойтись. После того как ты воспользуешься вторым заклинанием Джутсу Миджина, сразу же переключайся на заклинание Джутсу Иказучи (щит). Когда твоя энергия опять понизится до критического уровня, включай щит и атакуй, используя меч.

Атаки босса нескольких видов и ответные твои действия должны быть соответствующими. Если он бросает сразу три сюрикена, пригнись и блокируй их, удерживая нажатой кнопку броска. К атаке зелеными огненными шарами ты вполне сможешь изготовиться своевременно – босс перед этой атакой держит свои руки над головой и они начинают светиться. Уклониться от шара легко – отступи назад и перепрыгни через шар.

В конце поединка босс постарается тебя запутать и изменит свою тактику. Он начнет вести огонь зелёными разрывными зарядами. Удерживая кнопку броска, блокируй их. Необходимо подобраться как можно ближе к боссу, так, чтобы оказаться почти у его ног, а затем сделать блок – снаряды отбросят тебя обратно, но вреда не причинят. Продолжай держать блок, босс поймет, что его оружие бесполезно и растеряется, в этот момент ты его и атакуй.

Какую атаку босс выберет следующей, предугадать невозможно, они непредсказуемы. Единственной твоей возможностью является уклонение от его ударов и эффективные собственные атаки.

Shove It! The Warehouse Game

Это логическая игра-головоломка, добиться в ней успеха можно, только поразмышляв. Твоя задача – передвигать ящики на складе, но делать это надо так, чтобы все расставить по местам и не оказаться в западне. Главное, что нужно помнить,– ящики можно только толкать.

Советы:

Желтые ящики передвигай на места, отмеченные белыми точками, ящики станут сиреневыми. Не забывай, что нужно оставлять проходы свободными для перемещения других ящиков. Не устрой себе западню!

Пароли:

Пароли этапов:

2 – MARINA!!	10 – PODEO/?/	18 – CENTRAL
3 – MALIBU	11 – WESTWOOD	19 – WESTERN/
4 – SANPEDRO	12 – WILSHIRE	20 – ?VALLEY?
5 – VENTURA?	13 – VENICE??	21 – GLENDALE
6 – SANDIEGO	14 – FIGUEROA	22 – FOOTHILL
7 – PASADENA	15 – SUNSET	23 – VANNUYS
8 – /BEVERLY	16 – ORANGE	24 – CRENSHAW
9 – MELROSE	17 – HARBOT	25 – IMPERIAL
		Финал – !AYASAM!

Showdown NBA (NBA Showdown)

Игра в баскетбол. 27 команд Национальной баскетбольной Ассоциации, 4 игрока. Игра ведется по настоящим правилам баскетбола. Много тонкостей, которые приближают игру к реальной: игроки устают, тренеры дают установки по ходу игры, можно применять разные схемы обороны и атаки и т. д. Для "анархистов" предусмотрено отключение правил.

Советы:

Чтобы правильно использовать игроков, изучи их рейтинг.

В атаке пасуй мяч игроку под кольцом. Старайся пасовать быстро. Получив мяч, когда тебя атакует защитник, нажми А – собьешь его с ног. Обыгрывая защитника, пробуй отступить и сбить его с ног. Совершая бросок (А), дай игроку развернуться. Не пасуй в окружении защитников.

В защите, если не удалось остановить атакующего игрока, поставь перед ним защитника до броска. Старайся занять центр, блокируя проходы под кольцо. Прессингуй при наличии очков. Старайся подобрать отскочивший от кольца мяч, если удалось – нажми А – игрок сделает бросок через все поле по кольцу противника.

Side Pocket 2 (Minnesota Fats Pool Legend)

Игра в бильярд. Имеются различные режимы игры:
Режим "Story" и "Tournament" – игра с компьютером;
Режим "Versus" – семь различных вариантов игры:
EIGHT BALL – 15 шаров, приз 5000 долларов;
NINE BALL – 9 шаров, шары забиваются по порядку, приз 4000 долларов;
ONE POCKET – 15 шаров, каждый игрок играет в свою лозу, приз 3000 долларов;
ROTATION – 15 шаров, игра до 120 шаров, стоимость шара соответствует его номеру;
CONTINIOUS – 15 шаров, игра до 120 шаров, стоимость шара соответствует его номеру;
CUT THROAT – 15 шаров, 3 игрока, за одного или двоих играет компьютер;
THREE BALL – три шара на поле.

Режим "Trick Game" – трюки с выставленными на бильярдный стол рюмками.

Simpsons (The) (Bart Simpson vs. Space Mutants)

Барт мужественно сражается с космическими мутантами, выполняя благородную миссию по спасению жителей Спрингфилда от нашествия. Игра в стиле рисованного мультфильма, очень симпатичная.

Дополнительные жизни:

Ты можешь получить три дополнительные жизни, если на первом уровне пойдешь в KWIK-E-Mart и запустишь бутылочной ракетой в букву "Е" на вывеске. Оттуда и выпадут эти дополнительные жизни.

Неограниченные жизни:
Много дополнительных жизней ты получишь на третьем уровне в фан-хаусе. Сразу после начала уровня иди в первый же дом, до которого сможешь добраться. Дойдя до первой платформы, остановись под вентиляцией. Через некоторое время оттуда начнут падать монеты. Ты будешь получать одну дополнительную жизнь за каждые 15 монет. Максимум – 9 жизней, но набрать можешь столько, сколько угодно.

Дополнительные деньги:
Ты их получишь, если в конце уровня станешь под последним окном здания "RETREMENT HOME" и будешь дуть в свисток.

Игра "Колесо Фортуны":
Она встретится на третьем уровне, и ты сможешь помочь своему герою выиграть, если выберешь и будешь использовать магнит. Какой номер загадает Барт, такой и выпадет.

Звуковой тест:
Ты можешь прослушать все звуки этой игры, запустив обычную ракету в букву "E" вывески – окажешься в режиме звукового теста.

Skate Or Die
(план выпуска 4 кв. 1999 г.)
Приключения скейтбордиста.

Skeleton Crew

Команда спасателей с экзотичными именами Rib (Ребро), Joint (Сустав), Spine (Спинной хребет), вооруженных до зубов бластерами и лазерами, должна очистить четыре планеты Солнечной системы от всякой нечисти, несущей смерть. Члены сборной по очистке планет могут действовать независимо друг от друга. Основная их задача – двигаться и стрелять направо и налево. Попутно не забывай собирать Power-Up'ы, пригодятся. В игре есть места, где стоит осмотреться и немного подумать, например, когда нужно найти секретные комнаты, обмануть охранников или что-нибудь в этом роде. Игра выполнена очень качественно, прекрасная графика и неплохое музыкальное сопровождение доставят удовольствие.

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKT
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK

Skitchin'

Гонки роллеров, да какие...Если ты думаешь, что овладел всеми премудростями этого дела, то глубоко заблуждаешься. Попробуй-ка выйти на пригородное шоссе, забитое потоком машин, несущихся так, что воздушным потоком тебя сбрасывает в кювет. Испытай судьбу, цепляясь за бамперы проезжающих мимо автомобилей,– ты или пан, или пропал. Не забывай, что соперники в этом состязании тоже очень хотят прийти первыми, они не очень-то жалуют конкурентов, и поглаживания по головам друг друга тяжелыми предметами в этом кругу любителей острых ощущений в порядке вещей (не забудь запастись чем-нибудь подходящим для этой цели). Если тебе повезет и удастся попасть в первую пятерку по результатам заезда, твой рейтинг будет возрастать. Итак, если тебя все эти прелести не испугали – вперед. Играть можно и вдвоем.

Пароли:
MONEY – получить две тысячи долларов; CARS – Detroit;

TRASH – три лучших вида оружия;
SPEED – три ускорителя "нитро";
ARMOR – пять приспособлений;
AIRPORT – Seattle;
BEACH – San-Diego;
BRONCOS –Denver;
CAPITAL – Washington;
HILLS – San Francisco;
JAYS – Toronto;
LIBERTY – New-York;
PALMS – Miami;
STARS – Los Angeles;
PIZZA – Chicago;
TOTEM – Vancouver.

Slaughter Sport

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подожди, пока на экране не появятся слова: "Press Start", Теперь используй одну из перечисленных ниже комбинаций:

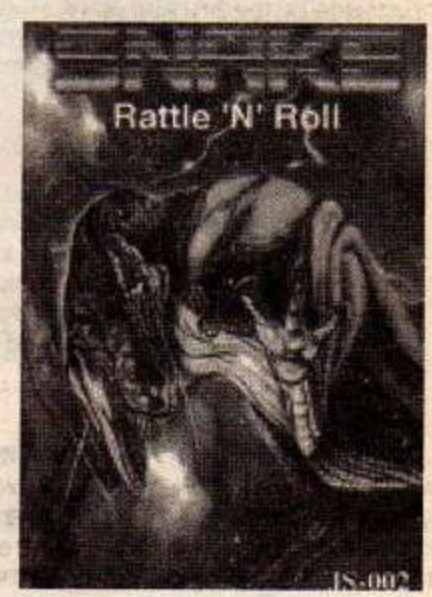
Бонапарт: Нажми A, ↑, C
Буфф: Нажми ←, C, B
Эль Торо: Нажми B и C, затем A, ↑
Гуано: Нажми ↑, →, потом A и B
МС Файр: Нажми ↓, C, →
Монди: Нажми A и B, затем ↓ и ←
Рамзес: Нажми → , ←, A
Робо Чик: Нажми →, ←, ↓
Шеба: Нажми B и C, потом B и B
Скинни: Нажми →, ↓, →
Вебра: Нажми A и C, потом ↑ и →
Визил: Нажми ↓, →, ↑

Smurfs (The)

Пароли:

5 – гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 – гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 – гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

Snake Rattle'N' Roll



Приключения кибернетических змей в почти реальном мире. Сюжет прост – две змеи, Раттл и Ролл, пытаются отвоевать у злодея "Большая Нога" магическое знамя, дающее его владельцу большую силу. В игре 12 уровней.

Управление:

Доставать высоко расположенные полезные предметы можно, спустившись в воду и дав укусить себя акуле. От укуса ты подпрыгнешь на невероятную высоту и получишь желаемое.

Socket

Игра – приключения электрического утенка.

Советы:

Собирай энергию в виде электрических разрядов. Следи за временем. Победить босса в пасти дракона можно так: стань в правый угол и стреляй вверх, когда пасть закроется, беги в левый угол.

Sol Deace

Управление:
Выбор этапа:
Нажми A,B,C,A,B,C,B,C,B,A, перейди в опции, появится опция выбора этапа.
A+B+C – пропуск этапа.
Неуязвимость:
Нажми A,B,C,A,B,C,B,C,B,A, выбери MODE. Удерживай A, нажми и удерживай → до появления надписи MY99, получишь 99 жизней. Удерживая → до появления надписи MUTEK!, получишь неуязвимость после начала игры.

Soldiers of Fortune (Chaos Engine)

Команда джентльменов удачи с твоей помощью ведет зачистку затерянного в океане острова от всякой заполнившей его нечисти. Здесь ты встретишь и мутантов, как будто вынырнувших из ада, и гоблинов, позеленевших от времени, отвратительных гигантских жаб и противных слизняков. Воины имеют индивидуальное вооружение, каждый из них использует свою тактику ведения борьбы.

Коды уровней:
BRIGAND
RCT7C4MYR854
GQZHHMW1#70H
THUG
4H76263NPOR4
LQ1LX2#81Q59
GENTLEMAN
RW#75#FJ40TH
3B5YXP5D#8H9
8HBBTX2MCHTJ
MERCENARY
40R52P7FZPIC
GJGJK#PBBDH
NAVVIE
CRR56F82GN5K
LV6W7QKONB5
SCIENTIST
H485R9CQT93B

Soleil

Симпатичная игра аркадного типа, в которой нужно придерживаться единственного принципа – "круши все на своем пути". Для разнообразия есть кое-что еще, что всегда бывает в подобных играх,– собирай говорящих животных, даже можешь поучаствовать в гонках, несколько своеобразных.

Sol-Feace

Выбор стадии и 99 кораблей:
Во время заставки нажми клавиши A, B, C, A, B, C, B, C, B, A и START. Ты попадёшь в режим конфигурации игры и сможешь выбрать любой из уровней. Затем перемести курсор в режим "MODE" и нажимай → на пульте до тех пор, пока на экране не появится сообщение MY99. Теперь в твоём распоряжении находятся 99 кораблей. Выйди из меню Continue, чтобы продолжить игру.

Пропуск уровней:
Одновременно нажми клавиши A, B, C, и ты окажешься на другом уровне.

Sonic 3D Flickies island (Sonic 6)

Очередная версия приключений Соника. Отличительными особенностями этой версии являются обновленная анимация персонажей, хороший темп игры и разнообразие действий, великолепная графика и звук. Сонику надо довести всех Фликки до их гнезд, в результате ты попадаешь на очередной уровень. Всего в игре 7 зон, в каждой из них по 3 акта.

По пути к последней зоне босса – механического "Robotnika" Соника подстерегают летающие и прыгающие шипованные недруги. В первой зоне Сонику необходимо найти Фликки и довести его до большого золотого кольца, прыгнуть в него(следи за окном в правой нижней части экрана). Отыскав всех остальных Фликки, ты обнаружишь открывшийся люк под кольцом и попадёшь в следующий акт. Если ты попадёшь под выстрел из летающей пушки, то потеряешь контроль над летающим Фликки. Во втором акте ты найдёшь своих старых друзей Knukles и лисёнка Tails, отдав им по 50 колец, очутишься на специальном уровне, где главной задачей будет пробежать по узкому мосту и собрать сначала 50, затем 100 и наконец 150 колец. В конце длинного пути по мосту ты обнаружишь кристаллы жёлтого, зелёного и т.д. цветов. Отыскав Фликки, не спеши "сдавать" их в кольцо; для того чтобы допрыгнуть до иконки, дающей дополнительное продолжение игры, необходимо хотя бы 4 Фликки. Пятый Фликки находится в червяке, прыгающем из норки в норку. Убить червяка удобнее, если встать между норками и прыгнуть ему на голову в момент его появления. В третьей зоне необходимо победить "Robotnika", прыгая на стекло кабины в момент, когда она опускается ближе к земле. В начале второй зоны, если войти внутрь тоннеля и прыгать внутри него, можно найти дополнительную жизнь. Затем нужно раскрутиться юлой и двигаться вверх мимо крутящихся шипов, разрушить столбы и освободить проход к лисёнку. Нужно очень постараться, чтобы преодолеть множество хитроумных препятствий на пути, хорошенько подумать, чтобы найти выходы из лабиринтов, но ты с этим вполне справишься.

Sonic Knuckles

Приключения всеми любимого героя, неунывающего дикобраза Соника. В этой версии он вместе с ехидной Наклзом пытается одержать верх над злым доктором Айво Роботника. Каждый из героев обладает своими отличительными особенностями. Управлять можно либо Соником, либо Наклзом, выбор персонажа производится на титульном листе. Всего в игре 18 действий в девяти зонах. Интересно, что многие зоны аналогичны тем, что имеются в предыдущих двух версиях этой игры.

Дополнительные опции:

Когда на экране появятся герои игры, нажмите A+B+C. Должно раздаться звуковое подтверждение того, что код сработал, и на экране появится таблица дополнительных опций.

Sonic Spinball

Опять этот Соник, но на этот раз он почему-то превращается в бильярдный шар. Игра стала напоминать "пин-болл" с дикобразьим орнаментом.

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажми A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑. Если ты сделал всё правильно, то услышишь звук. Вернись к заставке, и, удерживая A, нажми START для игры на 2 уровне; удерживая B, нажми START для игры на 3 уровне и, удерживая C, нажми START для игры на 4 уровне.

Бесконечная жизнь: AXBA-4A4T
Старт со 2 уровня: FBT-5N7G
Старт с 5 жизнями: AZBT-4AHR
Старт с 4-го уровня: APBT-5N7G

Sonic the Hedgehog

Выбор уровня:

Подожди, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажми последовательно ↑↓↓←→, B. Если ты всё сделал правильно, то услышишь звонок и перед тобой появится экран выбора уровней.

Sonic the Hedgehog 2

Вторая серия приключений дикобраза Соника. В игре десять уровней, продолжительность каждого значительно превышает ту, что была в предыдущей серии. Прекрасное графическое исполнение, многообразие действий, наличие секретных ходов, выходов на призовые уровни и т.п.

Выбор уровня:

Войди в режим опций и выбери звуковой тест. Используй клавишу B, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если всё сделано правильно, ты услышишь вибрирующий звук в начале звука 17. Нажми START и жди, когда появится заставка. Затем нажми и держи клавишу A и ещё раз нажми START. Появится экран выбора уровней, и ты сможешь выбрать необходимый. Выбрав его, нажми START, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можешь начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполни вышеописанный трюк выбора уровней и снова войди в звуковой тест. Исполни следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начни игру с любого уровня, затем собери 50 колец. Вот ты и превратился в Золотого Ёжика.

Sonic the Hedgehog 3

Продолжение приключений дикобраза Соника, на этот раз на волшебном плавучем острове. За счёт магической энергии изумрудов Хаоса этот волшебный остров плавает на облаках, а хозяйничает на нём хранительница изумрудов ехидна Наклэ. Только тебе под силу спасти плавучий остров и его обитателей – друзей Соника – от нашествия армии злых роботов Бадников. Тебе предстоит одолеть всех врагов, преодолеть все препятствия и победить всемогущего Доктора.

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово "SEGA", и Соник начнёт появляться на экране, ты должен очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у тебя будут опции 1 PLAYER или COMPETITION, выбери COMPETITION и нажми ↓. У тебя появится новая опция SOUND TEST: выбрав её, ты сможешь выбирать любой уровень.

Space Harrier 2

Управление:

Использование опций:

При появлении титульного экрана нажми и удерживай A.

Выбор уровня:

Нажми START и подожди, пока не появится надпись "Stuna Area". Затем, нажимая → или ←, ты сможешь выбрать любой уровень. При этом имей в виду, что ты не сумеешь закончить игру, если начинаешь не с первого уровня.

Space Invaders

Неплохая аркадная игра с занимательным сюжетом и хорошей графикой.

Выбор раунда:

Подожди, пока не появится заставка, затем одновременно нажми и удерживай клавиши A и C. Потом нажми START. Игра остановится, заставка исчезнет и появится первый уровень. Во время этой паузы нажми B, A и C. Перед тобой появится экран выбора уровней.

Speed Ball 2 Brutan Deluxe

Нечто среднее между гандболом и американским футболом. Для игры помимо смекалки и хорошей реакции потребуется изрядная доля жестокости. Игроки здесь закованы в броню и готовы увечить друг друга любыми доступными способами. Игра динамичная и захватывающая, потребует от тебя не только хорошей реакции, но еще и сообразительности.

Spider-Man

Приключения знаменитого в свое время героя комиксов, человека-паука, главная цель жизни которого – борьба со злом во всех его проявлениях. Игра платформенного типа, чем-то напоминает известные комиксы, но графика слабовата.

Управление:

Усиление в игре:

Ты можешь увеличить жизнь и энергию, получить ограниченную уязвимость и даже проскакивать уровни следующим образом. Войди в режим опций, передвинь курсор на "Level" и установи его на "Spidey". Затем нажми и удерживай клавишу START на втором пульте, затем одновременно нажми и удерживай A, B и C на первом пульте. Продолжая удерживать все эти кнопки, нажми ↗ на первом пульте. Если всё сделано правильно, то возле надписи уровня трудности появятся символы "!!!". Теперь ты можешь остановить игру в любой момент и нажать A – чтобы восстановить свою паутину, B – чтобы увеличить жизнь, и C – для пятисекундной неуязвимости. Одновременно нажимая A, B, C, ты будешь переходить на другой уровень.

Дополнительные жизни:

Дополнительные жизни можно получить на 4 уровне. Оказавшись на этом уровне, иди в апартаменты. Войди внутрь и быстро выйди. Ты снова окажешься в самом начале уровня. Теперь иди и сорви дополнительную жизнь с дерева. Повтори эту операцию – таким образом ты наберёшь столько жизней, сколько тебе надо. Кстати, эта процедура может работать и на других уровнях.

Битва с четырьмя боссами одновременно:

Когда ты доберёшься до босса Электро после уровня 6, не дерись с ним. Вместо этого двигайся к Бомбе. И вообще не сражайся ни с одним из боссов, встретившихся тебе по дороге,– просто целеустремлённо двигайся к Бомбе. Кончится тем, что за тобой одновременно будут гнаться Электро, Ящерица, Гоблин и Ядовитый. Вот с ними со всеми и подерёшься.

Spider-Man 2

Spider-Man & X–Men

Spider Man 2 (Separation Anxiety)

Продолжение героической борьбы человека-паука за правду в этом грешном мире. Можно играть вдвоем.

Стратегия:
На первом этапе сразу проберись в левый верхний угол. На краю экрана будет мусорное ведро . Нажми кнопку удара. По окончании разборки у тебя будет дополнительная жизнь, через несколько минут – еще четыре жизни. Нужно успеть схватить их до того, как погаснет экран, тогда ты вернешься к первому этапу с восемью жизнями.

Пароли:
4 – DCCPMH 8 – MDRKJP
12 – STSPPC 13 – QPMJCV
MRRYPN – усложнение игры
SCBCRS – начало с любого этапа (закончить игру не удастся)

Spirou

Возомнивший о себе робот Cyandia похитил своего создателя – знаменитого профессора Count'a, вынашивая далеко идущие коварные планы. Тебе выпала почетная миссия спасти профессора и избавить человечество от новых возможных коварств непредсказуемой железяки. Помощь тебе будет оказывать белочка, она покажет тебе дорогу. В игре 20 уровней.

Управление:
A+B – высокий прыжок;
B – просто прыжок;
A+B→– бег;
A+B→↓–бег с подкатом;
A+B→↑–бег с торможением;
A+↑– высокий перелёт (при отталкивании от специальных предметов).

Стратегия:
По пути необходимо собирать кепки красного цвета; собрав 50 штук, вы получите дополнительную жизнь. Остерегайтесь собак и падающих предметов из окон, при передвижении по бельевой верёвке разрядов напряжения и клюющих ворон, сидящих на ней.

После прохождения 1 этапа, если вы собрали 4 жизни, вы попадаете на призовой уровень, в котором необходимо, передвигаясь по крыше пассажирского вагона, перепрыгивая через внезапно появляющиеся барьеры, уклоняясь от выстрелов, двигаться к цели.

На 2 этапе вы попадаете в игрушечный магазин, где, передвигая кубики, вы продолжаете собирать кепки. Двигаясь вправо, дойди до снеговика, выпускающего надувные шары; зацепившись за один из них, вы перелетите через высокую гору кубиков. Используя сочетание кнопок A+↑, перепрыгивайте препятствия, отталкиваясь от резиновых медвежат. Пользуйтесь самолётами для того, чтобы добраться до конца комнаты, пройдя которую вы попадёте во второй зал магазина, где вам предстоит убегать от догоняющего чёрного шара. Используйте подкаты для преодоления препятствий на вашем пути. Убежав от шара, вам предстоит, используя выдвигающиеся подкидные доски, двигаться дальше к надувным шарикам. Перелетев на них, спрыгнув и зайдя вправо, вы можете попасть в секретный сектор, где кепок куча. Можно высоко подпрыгивать, если отталкиваться от красных зубастых монстров с заводным ключиком. В затруднительный момент смотрите на помощника, он подскажет, куда двигаться или что нужно делать.

Splatter House 2

Вместе с главным героем тебе предстоит спасти девицу-красавицу из лап привидений-демонов. Игра несколько монотонна, тоску навевает и музыка.

Выбор уровня:
До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, B, ↓, ↓, C.

Пароли уровней:

Уровень 2	EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3	IDO GEM IAL LDL
Уровень 4	ADE XOE ZOL OME
Уровень 5	EFH VEI RAG ORD
Уровень 6	ADE NAI WRA LKA
Уровень 7	EFH XOE IAL LDL
Уровень 8	EDK VEI IAL LDL

Splatter House 3

Эта версия мало отличается от своей предшественницы – монстры, стрельба, кровь и тому подобное.

Пароли уровней:
2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:
На первом уровне пройди по самому короткому пути к выходу и войди в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратись в мутанта и быстро расправься с боссом. По окончании уровня несколько раз нажми Start, в конце диалога увидишь сообщение о секретном уровне. Здесь же получишь две дополнительные жизни.

Spot Goes to Hollywood (Cool Spot 3)

Несколько необычная комбинация стрелялки и головоломки. Сюжет простенький – Spot исследует оформленные по мотивам голливудских фильмов уровни, ищет потерявшихся Spot'ов и отводит их к выходу, чтобы пройти дальше. Двигается он по многочисленным лабиринтам и уровням неспешно; когда тебе эта меланхолия надоест, нажми и удерживай кнопку Run – Spot заправится своей любимой колой и чуть-чуть ускорится.

Коды уровней:

2 F5VJ785A	8 BQAI5J6S
3 HY6K7X76	9 NBUH775H
4 LRN38GLZ	10 JRMC687C
5 44M74HJZ	11 HAWJV553
6 G5YSKTJM	12 YXIUPJY
7 Z8GOXM8Q	13 DAHQSTLP
	14 4DH5DUPH

Star Flight

Стратегия:
Лети к Sphexi(родная планета Велокси, координаты 132, 165). Приземлись в точке с координатами 45N, 17E. Возьми эндуриум и хрустальный шар. Эндуриум можно подобрать несколько раз, взлетая и приземляясь там же.

Пароли:
Получить неограниченные запасы топлива и денег можно так: войди в звездный порт, сделай паузу, нажми A, B, B,A, C,↑,↓,C.

Star Gate

Несколько тысячелетий назад некий могущественный инопланетянин, обладающий сверхъестественными способностями, прибыл на нашу планету. Он обладал способностью переселяться при необходимости в чужое тело и, будучи израненным, нуждался в таком обновлении. Поэтому он вселился в тело понравившегося ему прекрасного сильного юноши. После этого он покорил землян и предстал перед ними в образе бога солнца Ра в Египте. Он превратил этот цветущий край в страну рабов, заставил все население строить для своего хозяина пирамиды, олицетворявшие его силу и власть. Мирное пребывание на Земле вскоре наскучило пришельцу, и он отправился на поиски новых приключений и завоеваний, вознамерившись покорить всю Галактику. Он строит Звёздные врата и перебирается на другую планету с климатом, очень похожим на земной. Часть египетского народа инопланетянин прихватил с собой для использования в качестве рабов. Уже там, на далёкой планете, египтяне возводят своему богу Ра всё новые и новые пирамиды, представляющие собой некую корпорацию, населённую телохранителями Ра.

Прошло много лет. В наши дни в Египте было найдено огромное кольцо из неизвестного науке сплава. У американских учёных возникла гипотеза, что это и есть ворота в другой мир. Отряд морских пехотинцев, возглавляемый полковником, и учёный рискнули пройти через Звёздные врата на разведку. Чужая планета их встретила недружелюбно: отряду пришлось выдержать жестокую схватку с инопланетным разумом под видом египетского бога Ра и его слугами. Инопланетянин уже разозлился по-настоящему и замыслил послать на нашу планету ядерное устройство, которое способно уничтожить без следа всё население Земли. Народ далекой порабощённой Ра планеты узнаёт об истинном происхождении своего господина – тирана и лжебога – и принимает сторону землян.

Твоя роль в этой миссии – командовать отрядом, выполняющим особо важное задание. Задача перед отрядом – освободить народ далёкой планеты и предотвратить уничтожение своей планеты агрессивным повелителем. В арсенале полковника – гранаты и автомат. По пути ты сможешь подобрать систему охлаждения для твоего оружия, позволяющую вести стрельбу более равномерно, и оружие помощнее. Существует несколько путей, ведущих к победе. Выполняя миссии, вы попадаете из пустыни в пещеры, из пещеры в город, из города опять в пустыню, из пустыни в пирамиду, и т.д. И каждый раз после выполнения очередного задания у вас есть выбор – куда идти дальше. Итак, в ваших руках судьба двух планет.

Star Trek: Deep Space Nine

Игра в стиле звездных войн – приключения на космолете, атакуемом силами иноземной цивилизации, создавшей мощную империю и противостоящей проникновению землян.

Персонажи игры:

Бенджамин Сиско – раньше служил на военном корабле США "Саратога". Его жена погибла в катастрофе звездолета, теперь он один воспитывает сына, что и заставило его перейти на станцию "Глубокий космос".

Майор Кира Нерис – уроженка планеты Bajor, в юности была террористкой, сидела в тюрьме. Часто конфликтует с командиром корабля.

Доктор Джулиан – молодой и неопытный, занимается медицинскими исследованиями, может управлять любым кораблем.

Начальник службы безопасности Одо – прибыл, по слухам, из таинственного квадрата Гамма, не знает, существует ли еще его раса. Ему помогла стать начальником службы безопасности Кира.

Пароли:

2 – NUHNEJ (NUHNZI)	6 – YUGDIS	10 – LINDAB
3 – DUJJON	7 – NUHMEY	11 – REJHOM
4 – YUQJQQ (YUQJOQ)	8 – DUJQEL	
5 – CHIRGH	9 – QAWHAQ	

Доступ к скрытым опциям – *DAVIDL.*

Star Trek 2: the Next Generation

Продолжение сериала "Звездный поход". Исследовательский космолет "USS Enterprise" выполняет научную миссию. Космос полон опасностей... Это известно, так что наши исследователи готовы к встрече с неожиданностями, корабль неплохо вооружен. Космическая империя Ромулан враждебно настроена к пришельцам, космолет вынужден отражать атаки. Когда капитан был в отпуске, было получено задание – захватить неопознанный объект, предположительно, обладающий неограниченной энергией. Нельзя допустить, чтобы эта энергия попала в руки ромулан.

Управление:

С капитанского мостика можно управлять системами связи, наведения, полетом, датчиками, бортовыми компьютерами, орудиями, инженерными системами. На лифте можно подняться в кабинет капитана, оттуда попадаешь в переходной отсек для высадки на планету. У капитана Пикара можно проконсультироваться, для возвращения на мостик нажми A, B или C.

Сообщения поступают в отсек связи, при этом раздается звуковой сигнал, над главным экраном капитанского мостика загорается свет. Для приема сообщения включи систему связи и нажми A. Если нужно дать ответ, появится меню. Для просмотра последнего сообщения или ответа нажми C. При повреждении системы связи в бою главный экран не срабатывает, нужен ремонт.

На рабочем месте пилота можно определить курс корабля. Нажми A, выбери место назначения, перейди к следующему меню. B – возврат к предыдущему пункту, C – фиксация курса, включение двигателя, возвращение на мостик. Последовательность определения курса: скопление звезд – звезда – планета или ее спутник.

Обследование планет и объектов осуществляй с помощью датчиков.

Для получения информации по заданию пользуйся бортовым компьютером.

Вооружение корабля – фазеры и фотонные торпеды. Включение системы вооружения переводит корабль в режим тревоги.

Пробуй избегать вооруженных столкновений, пытайтесь войти в контакт с встречными кораблями.

Положение кораблей отображается на экране. В правой части экрана дается информация по вооружению и защитным системам корабля. Зеленая окраска защитных систем свидетельствует об их нормальном функционировании, повреждения сопровождаются окрашиванием в черный цвет. Заряженные фазеры имеют красный цвет, при иссякании энергии они чернеют.

Инженерные системы обеспечивают распределение ресурсов корабля, проведение ремонтных работ. Мелкий ремонт можно проводить в открытом космосе, большой проводите на звездной базе. Красные полоски на экране сообщений об инженерных системах означают опасность, длина полоски отражает степень опасности. После боя в первую очередь отремонтируй двигатели и навигационные системы, перед боем убедись в готовности вооружения и систем защиты.

Новую планету исследуй, высылая разведотряд из 4-х человек. Береги старших членов экипажа, без них выполнение задания проблематично.

Управление:
START- пауза
↑/B – бросок вперед или назад
A – залп фазерами
B – выход на мостик
C – залп фотонными торпедами
Переключение этапов игры:
Установи курсор на "OPTIONS", удерживай A и нажми START.

Star Wars (Rebel Assault)

Задание 1 – тренировочный полет
Тебе необходимо пролететь через Каньон Нищего. Главное – не врезаться в одну из стен каньона. Когда долетишь до большой скалы с левой стороны, поворачивай направо. Держись на средней высоте чуть правее центра. Имей в виду, что после этого поворота будет следующий. Совершив его, снижайся и лети на малой высоте, чтобы увидеть развилку и выбрать дорогу.

Если выберешь дорогу направо, то имей в виду, что начнется крутой подъем налево, затем резко вправо и потом опять налево. Инструктор подсказывает, когда надо менять курс. После поворота налево – крутой поворот направо – это центральная часть протяженного S – образного изгиба. Имей в виду, что вверху торчат острые выступы скальной породы. После поворота направо снова бери влево, здесь проход пошире. После него возьми немного вправо, окажешься на финишной прямой. К тебе подключается новый инструктор. Взмывай вверх, чтобы перелететь через край каньона, заканчивай полет.

Дорога от развилки влево легче. Будет небольшой поворот налево, затем направо. После него надо снизиться, чтобы пролететь под мостом. После моста бери вправо. Тут ты присоединишься к ведущему. В конце пути также надо взмыть вверх.

В полете ты должен выполнять стрельбы по целям. Их будет легче сбивать, если ты немного отстанешь от ведущего, так как цели будут приближаться.

Задание 2 – тренировка в астероидном поле.
Это также тренировочный полет, где ты должен следовать за Командиром. Столкновение с каменными астероидами гибельно. Ледяные астероиды, отмеченные синей меткой, можно расстреливать. Старайся не отстать от Командира. В случае опасности на экране появляется сообщение "dodge" – "уклонись", надо успеть сориентироваться и выбрать правильное направление, увеличив скорость. Следуй за маневрами Командира, не увлекайся разрушением ледяных астероидов.

Задание 3 – планета Колаадор.
Это последний из тренировочных полетов. Он совершается над каменистой планетой Колаадор. Ты должен неотступно следовать за Командиром – РУ Марлен, когда она пролетает через пещеры и проходы. Повторяй ее маневры, неусыпно контролируя свое положение. Имей в виду, что сверху тебе грозит опасность – нависающие скалы.

После успешного окончания этого тренировочного полета ты сможешь приступить к выполнению самостоятельного задания, хотя и будешь числиться все же новичком.

Задание 4 – звездная база истребителей.
Сначала ты уничтожаешь на своем пути соединение истребителей, потом отправляешься к их звездной базе – огромному космолету – матке. Пролетая вдоль левого борта, уничтожай орудия (их 20), если не уничтожишь хоть одно, оно тебя расстреляет. Затем твой полет будет продолжен над надстройкой. Уничтожай энергоустановки (их две). Затем полет будет продолжен вдоль правого борта, где также надо уничтожать орудия. В конце каждого проле-

та тебя атакуют истребители. Чтобы взорвать корабль, выпусти торпеду по рубке. Ты будешь вынужден выполнять задание до его полного и успешного завершения, но имей в виду, что неудача при двух проходах практически лишает тебя шансов на успешное выполнение задания.

Задание 5 – молниеносная атака.

Твоя задача – перехватить эскадрилью истребителей – разведчиков, возвращающихся на базу с ценной информацией. Истребители пытаются скрыться в Каньоне Нищего, он тебе знаком по тренировочным полетам. Уничтожить противника надо до выхода из Каньона. Не теряй его из виду во время полета и действуй очень быстро. Имей в виду, что после развилки истребители могут разлететься по разным направлениям и шансов их уничтожить не останется.

После выполнения задания часть твоего отряда отправится на соединение с остальным флотом, ты остаешься для выполнения задания по уничтожению наземных объектов.

Задание 6 – погоня в астероидном поле.

Ты выполняешь задание в знакомой по тренировочному полету обстановке, но без ведущего и тебя атакуют вражеские истребители. Ты должен вовремя уклоняться от каменных астероидов, разбивать ледяные и успевать уничтожать атакующие тебя вражеские истребители.

Задание 7 – уничтожение "ходунов".

Ты выполняешь задание по патрулированию на быстроходном аппарате, обеспечивая эвакуацию базы "Ребел". Эвакуации пытаются помешать гигантские "ходуны" "Империала". При приближении к гиганту твой бортовой компьютер включает режим атаки. Для уничтожения "ходуна" надо поразить все зеленые секции на его корпусе, которые после удачного попадания становятся серыми. У тебя есть датчик, показывающий нанесенный тобой врагу ущерб. Твои атаки сдерживает интенсивный орудийный огонь, поэтому нужно стараться уничтожить "ходуна" за две – три атаки.

Задание 8 – бой со штурмовиками.

Ты ведешь бой с отрядом штурмовиков в трех пещерах с использованием лазерного оружия. В первой пещере враг может показаться с любой стороны, поэтому нужно быть начеку. После отстрела врага в первой пещере ты переходишь во вторую, задержись перед двумя ее входами, дождись восстановления энергии. Во второй пещере двойки – тройки штурмовиков атакуют тебе с обеих сторон, будь расторопным. Перед входами в третью пещеру также дождись восстановления энергии. Входа два – один ведет в верхнюю часть пещеры, другой – в нижнюю. Это самая трудная часть задания.

Задание 9 – защита транспорта.

Соединившись с основными силами флота, ты получаешь задание по боевому охранению транспорта "Ребел", проходящего через зону атак противника.

Задание 10 – тренировка перед атакой.

Ты выполняешь тренировочное задание перед тем как отправиться на уничтожение противника на Звезде Смерти. Тренировочный полет проходит над пересохшим руслом реки. В полете необходимо выполнять учебные стрельбы по мишеням. Их нужно поразить как можно больше: если ты собьешь менее половины, тренировка будет продолжена.

Задание 11 – атака.

Уничтожай противника, удерживая его в прицеле и непрерывно стреляя. Старайся не пропустить ни одного истребителя. Прикрывай Бена – услышав, что у него на хвосте три истребителя, помоги. У тебя есть шанс сбить одного врага, когда они будут пролетать мимо, после этого постарайся успеть сбить остальных. Если Бен погибнет, задание будет сорвано.

Задание 12 – на поверхности Звезды Смерти.

Перед главной атакой нужно уничтожить наземное вооружение. Проще всего это сделать, маневрируя на небольшой высоте, уклоняясь от высоких целей.

Задание 13 – пушка на поверхности.
Тебе нужно уничтожить пушку на поверхности рядом с портом. Нужно поражать зеленые секции. Имей в виду, что тебя атакуют вражеские истребители.

Задание 14 – энергетические реле.
Пролети под основанием пушки, чтобы обнаружить энергетические реле. Они находятся на цилиндрической поверхности и должны быть разрушены. Вражеские истребители не оставят тебя в покое и в этом случае.

Задание 15 – ущелье Звезды Смерти.
Главная задача – уничтожить порт выпуска, расположенный в конце главного ущелья. Попадание снарядом в порт приводит к разрушению всей Звезды Смерти.
Пока Синий Лидер решает эту задачу, ты ведешь борьбу с лазерными орудиями, разбросанными по склонам ущелья и дну, на земляных мостах. Поражай их на подлете, чтобы самому не получить смертельные удары. После того, как Синими Лидеру не удастся выполнить задания, ты должен будешь его сменить. Тебя прикрывает командир Фаррел. Действие происходит в ущелье. Поверни направо и уничтожь силовое поле. После узкого прохода поверни влево. Взлети повыше и пролети над платформой, затем опустись к дну ущелья, где нужно уничтожить еще одну сеть силовых полей. Когда на экране появится сообщение о готовности торпеды, наводи прицел на круглый порт выпуска на дне ущелья. Приблизившись на расстояние выстрела, нажимай кнопку пуска торпеды.

Steel Empire

Игра с фантастическим сюжетом, в которой все машины и механизмы прибыли из прошлого. Это дирижабли, комичные паровые машины, летательные аппараты, больше напоминающие этажерки. Содержание игры незамысловатое – некий злодей Саурон с соседней планеты изобрел пушку огромной разрушительной силы и вот-вот пустит ее в дело. Ему осталось выполнить незначительные расчеты и смертоносное оружие начнет сеять повсюду смерть. Твоя задача – подобрать себе подходящий летательный аппарат и отправиться с благородной миссией уничтожить орудие смерти до того, как оно превратит цветущую планету в безжизненную пустыню. Имей в виду, что злодей Саурон делает свое грязное дело под защитой тысяч охранников, которые не смыкают глаз ни днем, ни ночью.

Выбор раундов:
Войди в опции и выбери режим звукового теста. Исполни следующие звуки: 1, 1, 9, 2, 2. После этого на экране появится опция "Round Retry". Выдели её и, нажимая, ←и →, выбирай необходимые тебе номера раундов.

Усиление вооружения:
В опциях выбери "DIFFICULTY" – "HARD", "SHIPS" – 3, "CONTINUES" -2. Войди в режим звукового теста и прослушай запись 77. Теперь, если ты во время игры нажмешь B, то получишь огневую мощь 20 уровня.

Steel Talons

Имитатор боевых действий вооруженного вертолета, выполняющего боевые задания. Игра несколько простовата и любителям "наворотов" , скорее всего, быстро надоест.

Steven Seagal

Игра – боевик с известным актером, исполнителем многих ролей "крутых" парней в триллерах, в главной роли героя. Но, как нам кажется, актерский дар и боевое мастерство Steven' а не спасают игру, она не отличается особыми достоинствами.

Stimpy's Invention (The) (Ren & Stimpy Show)

Пароли:

Для Рена:

8900003 L9NH2WZ – City
8710003 L9N22W6 – Pound
8520007 RC452WZ – Outdoors

Для Стимпи:

8700004 D2NG4WY – City
871000B 2LN24WZ – Pound
872000G F3444WN – Outdoors

Stone Protectors

Сюжет таков. С давних времен у Принцессы Опал хранится Великий Кристалл, дающий его владельцу могущество. И вот два монстра решили силой овладеть Великим Кристаллом. У них до зубов вооруженные армии, кажется зло восторжествует. На защиту принцессы встали пятеро троллей. Они немножко странные (являются "камнезащитниками", к тому же любят рок-н-ролл!), но это не мешает им противостоять силам зла. В игре 10 уровней.

Стратегия:

Если ты безоружен, прыжком сближайся с противником на расстояние твоего удара. В схватке с несколькими врагами старайся располагаться так, чтобы все они оказались с одной стороны от тебя. Уничтожай все подозрительные предметы, кроме бочек, в которых можно найти Power-Up'ы.

Stormlord

Пропуск уровней:

Чтобы перенестись на следующий уровень, нажми PAUSE, C, три раза B, четыре раза A, два раза C и четыре раза A. Процедуру можно повторить в любой момент игры.

9 дополнительных жизней:

Останови игру, нажми четыре раза A, два раза C, B три раза, C и A.

Дополнительное время:

В случае, если ты не успеваешь пройти уровень, останови игру и нажми B, A три раза, c, три раза, ↑ и три раза A.

Story of Thor (Beyond Oasis)

Приключения принца Али. Однажды принц нашел в старом сундуке на необитаемом острове серебряный нарукавник. Он и не подозревал, в какую историю он попал. Эта находка сделала его причастным к вечной борьбе Добра и Зла – Рехарля и Ажито. Теперь Али предстоит спасать родной Оазис от колдовских сил. Джины, драконы – вся экзотика Древнего Востока предстанет перед тобой во всем своем великолепии...

Управление:

A – магия, вызвать духа
B – удар, использование оружия
C – прыжок. Сесть
X – карта
Y – выбор оружия
Z – выбор предметов
Start – меню.

При работе с меню:

B – залезть, "утвердить", использовать
C – выйти, отменить
Start- выйти, выбросить
Специальные атакующие движения: Полный круг джойстиком+B

Подсказки:

Описания духов:

Твой первый помощник – дух воды в дамском обличье с четырьмя крыльями бабочки. Его можно вызвать выстрелом из "Armlet'a" в воду. Этот дух может пускать "Водяные пузы-

ри" (A), которые тушат огонь, останавливают врагов и иногда расчищают проходы. "Лечение" пополняет некоторое количество утерянного здоровья. "Торнадо" (A, удерживать и отпустить) носится по экрану и всех бьёт.

Если хочешь вызвать духа огня в обличье пламени, выстрели во что-нибудь горящее. Он имеет особенность ввязываться в любую в драку, даже когда его об этом не просят. Разрушает ледяные преграды, зажигает костры и факелы. При нажатии A изрыгает пламя, при двойном нажатии – превращается в огненную торпеду, при удержании – выстреливает в разные сторон очередью файрболов. На огненных существ это не действует, все же остальные превращаются в пепел.

Дух тени вызывается попаданием магического шара в ледяной или хрустальный кристалл, а также в зеркало. Нажав B, ты увидишь, как он вытянет свои длинные ручищи в надежде зацепиться за что-нибудь. При нажатии A получишь двойника, который беспрепятственно может путешествовать, высматривать, что, где и зачем.

Дух растений – это небольшой зелёный и зубастый монстр, поедающий все подряд (самостоятельно, либо после нажатия A). Вызывается при выстреле в его маленькое подобие, и обладает кроме всего прочего крайне нужной способностью прогрызать решётки.

Общие советы:

Обращай внимание на "кнопки" в полу, переключатели, факелы и т.д. Пробуй долбить подозрительные стены, возможно, там скрыт проход.

Street Fighter

HONDA летит: ←, →+C; бьёт быстрой рукой: turbo A.

RIU кидает во врага плазменный шар: полукруг от противника+Я; вертушка: полукруг к врагу + C.

GUILE кидает бумеранг: держа ←, →+Z; высокий прыжок с магическим ударом ноги (предотвращает атаки сверху): держа ↓↑+C.

BLANCA летит: ←→+Z; электрошок: ↓, turbo X

BALROG подкат с ударом: ←→+Z

BISON летит + электрошок: ←→+Z

CHUN LI серия ударов ногами: turbo C; вертушка: держать ↓↑+C

VEGA подкат: ←+↓, →+Z; вращается и бьёт руками: ←+Y+Z

KEN тоже, что и RIU

DHALSIM полёт с ударом с руками: ↑↓+Z; полёт с ударом ноги: ↑↓+Z; стреляет огнём: полукруг к врагу + Z

SAGA стреляет волной поверху: полукруг от противника Z; стреляет волной понизу: полукруг от противника, C.

Street Fighter 2 (Super Street Fighter 2)

Ты – представитель мировой элиты уличных мастеров боевых искусств и принимаешь участие в мировом первенстве за звание чемпиона. Твоя задача не из легких – сразиться с чемпионом прошлогоднего состязания – M.Bison'ом, неприятным типом зверской наружности, который намерен навечно воцариться над не менее достойными бойцами. Нельзя допустить, чтобы этот выскочка подмял под себя славных представителей честной борьбы.

Управление:

Выбор скорости в режиме чемпиона:

Вместо того, чтобы нажимать START в начале игры, продожди, пока не появится мультипликационная сценка. Когда же она начнёт исчезать, нажми ↓, Z, ↑, X, A, Y, B и C на первом пульте. Если всё сделано правильно, ты услышишь звонок. Теперь ты сможешь выбрать скорость в режиме чемпиона от 1 до 5 звёзд.

Использование спецтехники:

Для этого тебе понадобится шестикнопочный пульт. Когда появится логотип разработчика, на первом пульте нажми ↓, клавишу Z, ↑, клавишу X, A, клавишу Y, B и C. Если ты всё сделал правильно, то услышишь звонок. Теперь ты можешь воспользоваться спецприёмами.

Битва с самим собой:

Когда появится экран выбора режима битвы, на втором пульте нажми ↓, Z, ↑, X, A, Y, B и C. Если трюк сработал, ты услышишь звонок. Теперь ты можешь выбрать одного и того же персонажа для обоих игроков.

Street of Racer

Увеличение энергии:

Нажать A, B, C пока не прозвучит крик "E-e", нажать →+A или A+←...

Коды гонок:

Silver cup JKPSVW Gold cup BEFQMR. В режиме OPTIONS нажмите C, B, B, C, B, B, C (до крика болельщиков). Затем выберите режим head to head. Теперь вы можете выбирать любой этап+космический.

Streets of Rage (Bare Knuckle 1)

Боевая игра, отличительной особенностью которой является наличие сюжетной линии. Каждый персонаж здесь владеет коронным ударом каким-нибудь предметом. Аксель мастерски орудует мечом, Блейз – ножом, Зана – мечом, ножом и битой.

Управление:

Каждый из перечисленных героев выполняет свой спецприем при нажатии A.

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в OPTIONS, на втором джойстике зажмите A+B+C+MODE, на первом джойстике нажмите START.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите →, →, B, B, B, C, C, C, START.

Два персонажа:

Начни игру под именем Axel. Когда возникнут проблемы и твой персонаж окажется при смерти, нажми клавишу START на втором пульте. В игре появится второй игрок – Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит тебе присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит "да", а другой ответит "нет", и тогда они начнут биться друг с другом.

Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2)

В отличие от предыдущей версии, в этой игре уже четыре персонажа. Есть и еще кое-что новенькое – дуэльный режим, позволяющий при игре вдвоем сражаться друг с другом.

Босс преступного синдиката из первой серии – мистер X воскрес и похитил Адама Хантера, чтобы заманить Акселя Стоуна и Блез Филдинг в ловушку. Чтобы спасти своего приятеля Адама, Аксель и Блейз собирают команду новых друзей: Макса, борца-любителя, и Скейти, младшего брата Адама. Каждый из них владеет десятью приемами. В режиме одновременной игры двух игроков можно выбирать разных бойцов и по-разному комбинировать их приемы.

Этап 1 и основная стратегия

Большинство врагов будут атаковать тебя, когда ты находишься с ними на одной горизонтали. Если ты сойдешь с их пути, они не смогут ударить тебя кулаком или ногой.

Враги в этой игре часто будут обходить тебя и атаковать сзади. Когда это возможно, старайся, чтобы все неприятели находились с одной стороны от тебя. Удар ногой в прыжке частенько может сбить с ног двух или трех врагов одновременно. У Акселя есть также прием

– удар кулаком назад: таким образом он может расправляться с врагами, которые заходят сзади.

Продукты питания потребляй экономно. Сначала проверь свой уровень энергии и , только если он мал, хватай пищу. В противном случае подожди, пока не очистишь экран от врагов.

Используй весь набор приемов каждого бойца. Очень важно знать их все и уметь выполнять.

Круши все вокруг, чтобы найти спрятанные предметы и источники энергии. Чтобы поднять предмет, встань на него и нажми кнопку удара кулаком. На первом этапе предметы находятся в желтых урнах, столах и стульях.

Джек – первый серьезный противник на первом этапе. Когда он вращает своим ножом, он на секунду делает паузу, прежде чем атаковать. Именно в это время на него и надо нападать. И не забудь разбить таблички, висящие на дверях, чтобы добыть пищу.

Электра – малышка с кнутом, которая поджидает тебя в баре. Она идет за тобой и пытается нанести своим электрическим кнутом удар, а иногда пользуется неожиданным ударом ногой в прыжке. Атакуй ее по диагонали.

Барбон караулит тебя в аллее за баром. Он отлично ставит блоки против ударов кулаком и ногой, так что пользуйся специальными приемами и не пытайся схватить его, если не хочешь быть задушенным.

Этап 2

Полезные предметы спрятаны в фургоне внутри бочек и коробок.

Когда головорезы на мотоциклах атакуют тебя на мосту, воспользуйся хорошо рассчитанными ударами ногой в прыжке.

Когда проедешь мост, войдёшь в громадный фургон. Четыре головореза, находящиеся в глубине фургона, не тронут тебя, пока ты не расправишься с Риокуроу и Хэкуйо (попробуй произнести эти два имени очень быстро 10 раз). В самом конце этапа тебя будет атаковать ДЖЕТ. У него в запасе два грязных приёма: первый – это прямой удар, а второй – это смертельный бросок: он подхватывает тебя, поднимается к самому верху экрана, а потом изо всех сил швыряет тебя на землю. Продолжай двигаться и жди, когда он займёт атакующую позицию, затем прыгай и бей ногой. Если вас играет двое и Джету удалось схватить одного, другой игрок должен подойти к Джету и поднять его для броска. Можно также бить его ногой в прыжке, когда он наносит удар, но все-таки безопаснее увернуться.

Этап 3

Взломай машины внутри ниши, чтобы найти спрятанные предметы.

Пройдя почти весь этап, ты попадешь в гнездо инопланетных существ. Разбей ударом инопланетные яйца в поисках предметов. Потом тебя ждет длинношеее чудовище, которое раскачивается из стороны в сторону . Если играющих двое, каждый пусть встанет у своего края экрана и бьет чудовище ногой в прыжке или кулаком.

В дальнем углу гнезда находится ЗАМЗА. В ближнем бою он использует свои когти, а с дальних дистанций – скользящий удар телом. Он также использует "спиральную" атаку. Подойди к Замзе по диагонали и используй броски для борьбы с ним. Не пытайся атаковать его в лоб. Он пропустит только один удар и перейдет в контратаку.

Этап 4

Большой Бэн и Большой Го – внушительного вида мальчики, которым нравится носиться по экрану и плеваться в тебя огнем. Оставайся слегка в стороне от них и атакуй сериями (по три) кулачных ударов. Не пытайся проделывать с ними броски назад или через плечо, они тебя раздавят.

Босс Эбэдеде – настоящий борец: рельефные мышцы и три доведенных до автоматизма смертельных приема. Если ты обрушишь на него шквал кулачных ударов, он пропустит три из них, а потом отбросит тебя ударом через весь экран. Если ты останешься с ним на одной линии, он атакует тебя и прибьет сильнейшим ударом кулака. Его финальная атака – удар в прыжке. Лучшая тактика – подойти к нему сбоку и схватить его, затем быстро провести бросок или другой прием с захватом. Ты также можешь подпрыгнуть и ударить его ногой, если он применяет удар в прыжке.

Этап 5

Могучий ВЕЙН ждет тебя где-то посередине этого этапа. Он довольно сносно блокирует кулачные удары, но очень плохо справляется с ударами ногой в прыжке, которые ты и должен использовать против него. Они не наносят большого урона, поэтому потребуется много времени, чтобы одолеть Вейна.

Ты, наверное, редко встречал босса так странно одетого , как Р. БЭАР. Он использует против тебя сокрушительные удары кулаком, затем отступает . Не пытайся схватить его – он ударит тебя головой. Если тебе удастся до этого времени сохранить оружие, оно тебе облегчит задачу.

Этап 6

Бей по мешкам с песком, которые увидишь на дороге: там могут быть спрятаны полезные предметы.

На этом этапе ты встретишься с уже знакомыми тебе противниками. Действуют они точно так же, но их число возросло.

Боссы Саузер и Стелз очень похожи на Замзу и Джета. Атакуй Саузера, потому что из этих двоих он гораздо сильнее. Когда ты его победишь, Стелз разыграет ненависть и убежит.

Этап 7

Здесь ты встретишь новое препятствие: ЛЕНТЫ ТРАНСПОРТЕРА, которые будут тащить тебя по земле, едва ты вступишь на них. Всегда старайся нападать на врагов, не вставая на ленты.

Подъемник во второй половине этапа будет подниматься, останавливаясь на каждом этаже, тем самым предоставляя врагам возможность атаковать тебя. Этажей всего пять. На первом этаже тебя ждут наименее опасные типы. На втором тебе придется иметь дело с более сильными противниками. На третьем этаже обитают любители боевых искусств. На четвертом предстоит встреча с мотоциклистами (они без мотоциклов) и несколькими злодеями, похожими на Вейна. А на пятом ты встретишься с двумя большими парнями и одним хулиганом, мечущим ножи. Пятый этаж – это последний шанс для второго игрока присоединиться к игре, если он этого еще не сделал. Стратегически это очень выгодно: более опытный игрок берет на себя трудности первых этапов, а затем ему на помощь приходит второй. Второй игрок имеет то же количество дополнительных жизней, что и первый.

На крыше здания ты будешь атакован двумя роботами – молекулой и частицей. Даже не пытайся вступать с ними в открытый фронтальный бой: они расправятся с тобой при помощи булавы или лазерного луча. Приближайся к ним по вертикали и применяй броски. Бросок назад – наиболее подходящий прием. Если ты сразу же не бросишь робота, тебя будет ждать неприятный сюрприз. Когда ты расправился с роботом, сразу же отходи, чтобы тебя не задело взрывом.

Этап 8

На этом этапе ты будешь встречать на каждом шагу боссов и врагов, с которыми имел дело раньше, только у них будут другие имена и другой окрас. В вестибюле дома мистера Х тебя встретят два робота той же конструкции, что и на этапе 7, вместе с Бэаром -младшим, уменьшенной копией Р. Бэара с этапа 5.

Очисти от них вестибюль и входи на скоростной подъемник, который доставит тебя к мистеру Х., правда с некоторыми остановками в пути – специально, чтобы ты смог увидеться с боссами, по которым уже успел соскучиться. Первый босс – это копия Саузера с этапа 6. Используй броски и не вздумай атаковать его на горизонтали.

Следующий босс – это борец-любитель, с которым ты встречался на арене этапа 4. Применяй броски или другие приемы с захватами. Можешь попробовать и другую тактику: оттесни его к одной из стен подъемника и примени удар ногой в прыжке, как только он поднимется. Продолжай прыгать и бить, пока не разделаешься с ним.

Победив борца, ты столкнешься с мистером Х. нос к носу. У него такой же скучный вид. Как и в "Улицах-1", тебе придется преподать урок нескольким назойливым головорезам, прежде чем мистер Х. заинтересуется тобой и выставит против тебя своего главного вышибалу Шиву. Шива слишком быстра, чтобы просто обмениваться с ней кулачными ударами, и к

тому же применяет блокирующие удары ногой и другие отвратительные приемы. Наилучший выход из положения – быть все время в движении и бить ее ногами в прыжке.

Как только Шива будет повержена, подойди к креслу мистера X. с правой стороны и быстро действуй кулаками. Ты ударишь его, как только он встанет. Когда мистер X. начнет стрелять, следуй по линии огня к тому краю экрана, где он находится. Ты можешь применить против мистера X. удары кулаком или броски, но он раскроит тебе череп автоматом, если ты приблизишься к нему по горизонтали, а не по вертикали. Ты также можешь схватить мистера X., когда он стреляет, и бросить его. Продолжай бить его об пол, пока он не испустит дух, и тогда ты получишь свою честно заработанную концовку, где моментальные (правда, графические) снимки чередуются с именами программистов.

Секреты

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажми "Start" на пульте 2. Когда увидишь слово "Options", нажми и держи кнопки "A" и "B" пульта 2, затем снова нажми "Start". Продолжай держать кнопки нажатыми. Меню "ROUND" позволяет тебе выбрать этап, с которого ты хочешь начать игру. Посмотри меню "LEVEL" и найдешь еще два уровня сложности: "VERY EASY" (очень легкий) и "MANIA" (для маньяков). Ты также можешь выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)

Продолжение сериала "Streets...". Без босса не обойтись – его успешно оживил некий деятель Ноль. Придется нашим героям опять вступить в схватку с бандой злодеев и восстановить нарушенный порядок.

Управление:

Выбор уровня:

На экране MENU/SELECT нажми и держи B, потом нажми ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово OPTIONS выделено), нажми START. Ты услышишь звон. Выбрав STAGE SELECT в меню OPTIONS, ты можешь выбирать уровень.

9 игроков:

На экране OPTIONS, пользуясь пультом 2, нажми ↑, A, B и C одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажми → и установи число своих игроков – 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		***SKATE***	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→	Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+→+↓+→	Движение 3:	X+↑+→+→
BLAZE		***DR. ZAN***	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑	Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑	Движение 3:	X+↑+→+↓

Выбор уровня(заменяя X):	FFB0 – 5000X
Бесконечное время на 6 уровне:	FF88E – 20049
Неограниченная энергия для игрока 1:	FFDF6 – C0032
Бесконечная жизнь для игрока 1:	FFDF8 – B0005
Неограниченная энергия для игрока 2:	FFE06 – C0032
Бесконечная жизнь для игрока 2:	FFE08 – B0005

Strider : Strider Hyiruk

На этот раз на защиту родной планеты, которой грозит разорение силами зла, встает неутомимый и могучий Киборг Страйдер. С твоей помощью он справится с этой нелегкой миссией...

Два робота:

Схвати двух роботов, как обычно. На этом ты потеряешь два квадратика жизни. Продолжай играть, пока не дойдешь до контейнера с роботопантерой. Открой контейнер, но не бери его, затем подставься под удар, чтобы потерять одного из роботов. Теперь коснись роботопантеры. Продолжи игру, и она убежит. У тебя останутся два робота, которых ты потеряешь только в том случае, если упадешь за экран или используешь Continue.

Защита от лазеров:

Если ты будешь находиться в нужном месте, то сможешь избежать поражения лазерами во втором реакторе уровня 5. Надо остановиться так, чтобы капсула, лежащая на полу слева от тебя, едва касалась твоей ноги. В этом случае лазерные лучи безболезненно пройдут сквозь тебя.

Спецмузыка:

На четвертом уровне ты можешь послушать специфическую спрятанную музыку. Иди к большому дереву с лианой, тянущейся до земли. Чтобы услышать музыку, очень медленно перемещай героя с левого края ствола дерева к правому, нажимая →, пока музыка не изменится. Если с первого раза не получится, можешь попробовать еще раз.

Тайная комната:

В реакторе на уровне 5 расположена тайная комната. Вход в нее находится недалеко от того места, где ты в первый раз будешь ходить вверх ногами. Внутри тебе придется сразиться с парой одичавших женщин, зато там есть полезные предметы.

Strider Returns: Journey from Darkness

Игра-боевик "платформенного" типа. Даже есть сюжет... Вновь многострадальная планета Земля в опасности: армия Гранд Мастера возвращается, чтобы испепелить ее и покончить со всем живым на планете. И вновь совершенный герой – киборг Страйдер – единственная надежда на спасение.

Strider Sub Terrana

(см. Strider 2)

Striker

Очень хороший имитатор игры в футбол с разнообразными опциями, обеспечивающими создание удобной игровой среды.

Управление (опции):

Extra Time – установка дополнительного времени.
Fouls – установка учета фолов – если хочешь фолить, выключи.
Game Type – выбор игры на открытом поле или в спортзале.
Grass – выбор покрытия (гладкое или высокая трава); влияет на скольжение мяча.
Match Time – установка времени тайма.
Ijury Time – включение дополнительного времени за остановки в игре.
Instant Replay – включение автоматического мгновенного показа повтора забитого мяча.
Penalties – установка режима пробития послематчевых пенальти после ничейного окончания игры с учетом дополнительного времени (до 5 пенальти).
Referee – выбор судьи: обычный, очень бдительный, "слепой", "заторможенный".
Skill Level – установка уровня мастерства игроков противника, соответствует выбору уровня сложности игры (легкий, средний, тяжелый).
Subs – установка паузы в голевой ситуации, позволяющей заменить игроков и поменять тактику.
Weather – выбор погоды (солнечная, ветреная, дождливая или со снегом).

Stimpy's Invention

Для REN:

CITY	8900003 L9NH2WZ
POUND	8710003 L9N22W6
OUTDOORS	8520007 RC452WZ

Для STYMPY:

CITY	8700004 D2NG4WY
POUND	871000B 2LN24WZ
OUTDOORS	872000G F3444WN

Sub Terrania

Увлекательная и непростая аркадная игра, в которой есть сюжет. Пилотируя небольшой космический корабль, ты на каждом уровне должен самоотверженно спасать людей. Для ориентировки в начале каждого нового этапа показывается карта местности и ты можешь увидеть расположение баз с человечками, нуждающимися в спасении. Кроме того, тебе надо победить босса. Не забывай заправляться топливом и добывать новое вооружение, без которого не сделать ни первого, ни второго. Заправка горючим осуществляется путем посадки корабля на светящийся огонек. Вооружение и дополнительные жизни находятся в стеклянных колбочках. Трубы, которые тянутся вдоль проходов, предназначены для облегчения движения вашего корабля по лабиринтам, напичканным разными стреляющими и выпрыгивающими механизмами.

Summer Challenge

Имитатор соревнований по летним видам спорта, в основном по легкой атлетике. Игра не очень захватывает – лучше самому побегать, если не стадионе, то хотя бы во дворе.

Sumo

Имитатор знаменитой японской борьбы, национальной гордости жителей страны Восходящего Солнца. Попробуй почувствовать все прелести этого несколько необычного для нас вида единоборств.

Sunset Riders

Игра – стрелялка в жанре вестерна. Ты передвигаешься слева направо, постреливая и собирая энергию. Можно играть вдвоем, причем и в дуэльном режиме.

Управление:

A,B – выстрел; C – прыжок;
C+ влево вниз/ вправо вниз – подкат;
C+ вверх – прыжок на карниз;
1/2 Players – игра с одним или двумя героями;
Versus – дуэльный режим;
Otions – опции, настройка.

В верхней части экрана расположено информационное окно, где показывается количество жизней.

Стратегия:

Играя в одиночку, выбирай Дикого Кормано: его оружие имеет больше сектор обстрела, это полезнее, чем быстрая стрельба Крутого Билли.

Лишаясь жизни, теряешь тысячу долларов. За убитого врага получаешь 200 долларов, за босса – 20.

Посетительницы салунов могут подарить оружие.

Приз "Fire" увеличивает радиус действия оружия, "Rapid" – его скорострельность.

Собрав звезды, получаешь дополнительные жизни. Со звездой, победив босса этапа, попадаешь на призовой уровень, где нужно собрать кредитки, выбрасываемые из несущейся повозки.

Если выстрелить в динамит, он взорвется.

Пароли:

99 продолжений: В опциях установи музыкальное сопровождение "E", а потом задай режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажи героя и нажми A, после чего быстро нажми и отпусти A+B+C. Ты получишь 99 продолжений.

Super Battle Tank

Вы сражаетесь с Советским танком Т-72 во время войны в Персидском заливе, где идёт война между Ираном и Ираком.

Super Battleship

Игра из серии стратегических игр, сюжет – морской бой. Необходимо уничтожить эскадру противника и береговую артиллерию. В сражении участвуют военные корабли 4-х классов и подводная лодка.

Имеется возможность создать имитацию настоящего морского сражения или поиграть в "бумажный" морской бой. В последнем случае в основном меню надо расставить 5 кораблей разного класса. Удары наносятся поочередно сериями по 3 сразу. В меню игры можно выбрать следующие виды сражений: уничтожение корабля главного калибра, нападение и уничтожение вражеской эскадры, уничтожение эскадры и береговых сооружений. Пройденный этап засвечивается синим цветом. В меню игры кнопкой Start можно менять страницы возможностей: движение, атака, просмотр вооружений и повреждений, список эскадры, карта региона и пауза в игре. В каждой миссии доступно разное вооружение, как корабельные орудия, так и более современное оружие, в том числе и ракеты.

Советы:

Игру начинай с оценки обстановки, изучи расположение кораблей противника, продумай план действий. В ходе сражения используй береговую артиллерию и не подходи близко к берегу противника, дабы самому не попасть в зону их обстрела. Обращай внимание на боезапас судна с малым боекомплектом, отводи его от ближнего боя. Промахнувшись, услышишь шлепок снаряда о воду – это означает, что надо скорректировать прицел.

Super C

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Боевик. Сержант Билл (Бешеный Пёс) должен сразиться с Рэдом Фальконом, который узнал способ, как проникать в умы американских солдат.

Вас ждёт восемь сложнейших заданий.

Super Fantastic Zone

В этой игре ты встретишься с очень маленькими героями и очень большими боссами, что несколько утомляет. Игра довольно посредственная.

Управление:

Чтобы услышать музыку в необычном исполнении, перед началом игры нажми ↓+A+B+C.

Super Hang-on

Если ты любитель гонок на мотоциклах, то эта игра для тебя. Может быть, несколько разочарует, что играть можно только в одиночку. Цель игры очень проста – выиграть как можно больше заездов и заработать побольше денег.

Режим опций:
С его помощью ты можешь выбрать уровень сложности, время, язык (английский или японский) и даже включить звуковой тест. Во время заставки одновременно нажми A и Start.

Пароли:
Хосе Альварес, 00 побед, 00 поражений, 34 400 долларов:
69F1A122F05101 DFJNCG9D6DJEHW
Мари Лефур, 00 побед, 00 поражений, 135 300 долларов
5723B345135242 BCKMCG9D7DDQNL

Пароли финала:
Этот пароль позволит тебе посмотреть финальную заставку игры. Все, что от тебя требуется, это побить короля Артура в режиме Original, а затем ввести пароль: 6FF3F546F35564 FFOSLPIMFJEDGH.
Полностью оснащенный мотоцикл:
Введи код и войди в режим "Arcade": 6FF3F546F35564 FFOSLPIMFJEDGH.

Super High Impact

Имитатор американского футбола, хорошее развлечение для любителей и знатоков этой игры. Игра неплохо оформлена, графика и музыкальное сопровождение на уровне.

Super Hydlide

Ролевая игра для одного игрока.
Дополнительные очки опыта:
Начало игры застает тебя в лесном городе. Пройди к озеру и увидишь мост, слева от него опустись на дно озера и введи команду "Search". Появится сообщение: "I found nothing" ("Я ничего не нашел"). Не отчаивайся и попытайся использовать деньги (это не сработает), а затем снова займись поисками. Теперь на экране появится ответ: "Lucky", и ты получишь тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:
Начав игру, покинь лесной город и двигайся налево, пока не найдешь маленький домик. Войди в него – там ты сможешь прослушать все звуки игры. Не забудь обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

Просмотр финальной сцены:
Заново начни игру, выйди из лесного города и двигайся налево, пока не найдешь тот самый маленький домик, где ты отыскал десять тысяч долларов. Войди в дом справа – сможешь просмотреть финальную сцену еще раз.

Super Kick Off

Неплохое развлечение для энтузиастов домашнего футбола в кресле перед телевизором. Настроение несколько ухудшается после возни с управлением действиями игроков, а так есть все атрибуты футбольного действа – лиги, кубки и тому подобное.

Super Monaco GP 1 (Monaco GP 2)

Одна из самых известных серий игр, посвященных гонкам "Формула-1".

Разнообразные режимы игры, удобное управление и реалистичная игровая атмосфера только повышают ее рейтинг.

Новое окончание игры.

Сыграйте в режиме "GP". Играйте несколько раундов, пока не появится трасса "WET CONDITION". Вы должны занять место в первой тройке. Пересекая линию финиша, нажмите и удерживайте кнопки "A", "B" и "C". На экране "торжественного окончания" водитель будет поднимать уже не трофей, а собственную голову.

Super Monaco GP 2 (Monaco GP 2)

Продолжение гонок "Формула-1". Вам предоставлены все возможности для профессионального роста.

Начните с квалификационных заездов и займите достойное место среди грандов автоспорта.

Super Of Road

Гонки на полноприводных вседорожниках 4x4

Super Skidmarks

Игра – имитатор гонок по проселочным дорогам с крутыми поворотами, подъемами и спусками. Имеется возможность выбора трассы и машины (можешь выбрать даже корову на колесах, если нравится). В игре 2 режима (RASE и CHAMPIONSHIP). По мере прохождения трасс меню выбора машин обновляется.

Управление:

Установки для Nitro:

В опциях введи пароль SPRINTER и вернись в главное меню, выбери Match Race, затем Setting. Измени скорость и ты получишь дополнительные установки для Nitro.

Пароли:

MOOMOO –	гонки в роли коровы
KRAZED –	гонки на машине "Формула-1"
SAVAGE –	турбо – режим
SHADOW –	гонки теней
CHOCMILK –	все гонки в роли коровы
GUARDIAN –	режим Acid GP
SPACEMAN –	нулевая гравитация

Super Smash TV

Очередная версия игры-боевика с супер-супер-супер -... – бойцами и такими же ударами. Имеется все необходимое для бойни: и самые невероятные убиваемые и убивающие персонажи, и соответствующие звуковые эффекты. Почти как в жизни. Игра очень прилично оформлена и скорее всего понравится любителям "помочить".

Super Street Fighter 2 (Street Fighter 2)

Игра-боевик с умопомрачительными драками. Много героев, разнообразные удары, потрясающие звуковые эффекты.

Отключение специальных приемов в режиме поединка:
В режиме Vs Mode на экране выбора режима последовательно нажми на пульте 2: D,R,U,L,Y,B.

Отключение специальных приемов в режиме одного игрока:
Во время титров "Capcot" на пульте 1 последовательно нажми D,R,U,L,Y,B.

Конфигурация кнопок:
Конфигурация кнопок может быть изменена, для этого нажми и удерживай Select, выбирая персонаж или этап. Появится экран Configuration, где можно изменить конфигурацию.

Простой путь к победе:
Отключи специальные приемы. При появлении титра "Capcot" нажми D,R,U,L,Y,B и выбери уровень сложности "одна звезда".

Super Thunder Blade

Стратегия:
Старайся держаться вне пределов досягаемости огня противника. Для этого выбери в опциях уровень сложности "Hard", а когда игра начнется , оставайся в верхнем левом или правом углу и оттуда веди огонь (только на первых трех этапах).

Управление:
Выбор этапа:
2 – A,↑,↓,→,→,→,→,↓,↑,Start
3 – A,A
4 – A,A,A
5 – A,A,A,A
Получение дополнительных жизней:
Выбери этап, войди в опции. Нажми и удерживай A+B+C, затем Start. Если все сделано правильно, появится мордочка панды.

Super Volleyball

Имитатор игры в волейбол в слабом исполнении. Огорчение для любителей этой игры – невысокий уровень графики и мелкие фигурки игроков.

Специальные приемы:
Чтобы совершить суперподачу, одновременно нажми A, B и ↑. Чтобы исполнить суперудар, который собьет с ног любого противника, вознамерившегося его перехватить, одновременно нажми A, B и ↓.
Пароли игр команды США против других команд:
China: HLXLA
Japan: RLVLK
Italy: RMXRU
France: RUFOR
Holland: RSAAV
Brazil: RQVA2
Russia: RP.VE

Super Wrestle Mania

Трехмерная игра – бои. Правил как таковых нет. Удары ногами в прыжке, орудование бензопилой и тому подобное...Можно играть вдвоем.

Режимы:
INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP – для освоения ударов и бросков;
WWF CHAMPIONSHIP – бои для мастеров.

Управление:
Типовые действия:
A – удар ногой; B – блок; C – сильный удар ногой; X – удар рукой;
Y – бег; Z – сильный удар рукой.
Каждой кнопкой может наноситься несколько ударов в зависимости от твоего положения и положения противника.
Если ты не знаешь, как контратаковать, или брошен на землю, отчаянное нажимание на кнопки может помочь.

Управление персонажами:
Shawn Michaels
→,→+C – захват ногами с броском через себя;
→,→+A – подкат с броском через себя;
→,→+C – удар ногой с прыжка;
→,→+X – бросок через себя;
трижды ↓+C – перехват;
(схватить за голову:→,→+Z), затем трижды →+A,C,C,C,Z,X,X,X,B,B,B,B – комбо-20;
↓,→,↑+A – серия ударов ногами.
Yokozuna
→,→+C – приземление на противника;
Z+C;↓+C – поднять противника над головой; раскрутить его;
удерживать Y+B, потом отпустить – бросить противнику в глаза порошок;
→,→+X – бросок через себя;
трижды →+X – комбо-10;
↓+Z – апперкот.
Bret Hart
→,↓,→+Z – перекат с апперкотом;
трижды →+X,Z,C,C,C – комбо-11;
→,↓,→+X – расцарапать лицо;
→,→+C – сильный удар ногой в прыжке.
Undertaker
→,↓,→+X- захват за шею;
→,→+C – применить бензопилу;
обход креста джойстика против часовой стрелки +A – выпустить черных монстров;
обход креста джойстика по часовой стрелке +A – выпустить белых монстров;
удерживать Y+B, потом отпустить – суперблок;
трижды →+C,A,A,X – комбо-12;
трижды →+A,C,C,Я – комбо-10.
Bam Bam Bigelow
трижды →+X,Z,Z,Z,C,A,A,A,X – комбо-19;
удерживать Y+B, потом отпустить – суперкулаки;
Z+C;↓+C – поднять противника над головой; сломать ему позвоночник.
Lex Luger
дважды →+C – применить палицу на цепи;
Z+C – поднять противника над собой;
трижды →+C,A,A,A,X – комбо-13;
удерживать Y+B, потом отпустить – удар двумя кулаками в прыжке.
Doink
трижды →,Z,C,C,C,A,X,X,X – комбо-16;
→,→+C- орудовать молотком;
удерживать Y+B, потом отпустить – применить электрическую руку.
Razor Roman
трижды →+Z,X,A,A,A,C,C,C – комбо-21;
→,↓,→+X – удар огненной рукой сверху;
→,→+A – схватить противника за ноги и колошматить об пол.

Советы

За пределами ринга колотите противника о ринг и столы(→,→+Z). Долго за рингом находиться нельзя, иначе тебя дисквалифицируют. Чтобы увеличить скорость бойца, покрути крестиком джойстика против часовой стрелки.

Super Zero Tolerance

(см. Zero Tolerance)

Sword and Serpents

(план выпуска 1 кв. 2000 г.)

Ролевая игра. Борьба против змей и всевозможных чудищ с помощью мечей и магических заклинаний. На протяжении 16 уровней вам предстоит проявить чудеса смекалки и мужества.

Sword of Sodan

Адвентюра с элементами ролевых игр.

Выбор уровня:

Чтобы перейти на следующий уровень, собери 4 кувшина с этериумом и осуши их. С помощью двух пультов ты можешь проделать такой трюк. Заработай достаточно много очков, чтобы попасть в таблицу рекордов, а затем, вместо того, чтобы набирать свое имя, введи: HINANP, затем нажми START на втором пульте, чтобы выбрать уровень.

Комбинации кувшинов:

Комбинации кувшинов могут оказаться полезными или вредными. Например, для получения одной дополнительной жизни на первом, втором и третьем уровнях используй красный и пурпурный кувшины. Чтобы получить щит, используй голубой и пурпурный. Огненный меч ты приобретешь, используя оранжевый и красный или оранжевый и пурпурный. Супероружие, убивающее всех врагов в пределах экрана, приобретается комбинацией пурпурного, голубого и оранжевого кувшинов. А вот сочетание голубого и оранжевого кувшинов уменьшает здоровье. Немедленная смерть является следствием сочетания красного, пурпурного, оранжевого и голубого кувшинов.

Sword of Vermillion

В одно прекрасное солнечное утро мирный труд жителей города EXCALABRIA был нарушен нападением черных всадников, которые незаметно подкрались к городу и застали его обитателей врасплох. Неожиданность нападения и численное превосходство врага сделали свое черное дело – город, несмотря на мужественное сопротивление жителей, был покорен. И только замок короля Ерика V еще держался. В решающие минуты перед последней атакой врагов король призвал к себе самого отважного и сильного воина Блэйда и вверил в его руки судьбу своего сына-младенца. Он отдал ему также на сохранение древние семейные реликвии и кольцо мудрости. Блэйд должен спастись сам и уберечь от плена малолетнего наследника. Только Блэйд пробрался через подземный ход, замок запылал. Беглецы укрылись в маленькой деревушке под названием Wyclif – Блэйд под видом крестьянина, наследник – его сына. Tsarkon, конечно, узнал, что сын короля бежал, и велел разыскать беглецов, но безуспешно. И вот прошло 18 лет. Младенец вырос и превратился в могучего воина, который отправляется на поиски Tsarkon'a, чтобы отомстить ему и избавить обитателей Vermiluion'a от его зла.

Улучшение защитных свойств доспехов:

К востоку от Гастингса в пещере ты найдешь доспехи старого Ника. Не надевая их, вернись в Swaffham и найди жезл Рафаэля. Положи жезл на доспехи, они приобретут повышенные защитные свойства. Но при этом ты будешь проклят. Для снятия проклятия снова воспользуйся жезлом. Уровень защиты доспехов понизится. Убери свои доспехи. Повторяй эти действия (применяй жезл – убирай доспехи) до тех пор, пока уровень защиты не снизится до нуля. Когда ты поднимешь доспехи, окажется, что уровень защиты у них очень высок (9000 пунктов), что надежно защитит тебя.

Увеличение силы:

Используй этот же прием, но не надевай доспехов, а овладей мечом Тьмы или мечом Смерти. Твоя сила увеличится до 9000 пунктов.

Режим цветового и звукового теста:

В этом режиме можно прослушать все звуки игры и провести цветовой тест. Одновременно нажми на втором пульте A, B, C, а затем нажми Start, и ты попадешь в экран выбора тестов.

Syd of Valis

Неуязвимость:

При появлении заставки нажми ↑, ↓, →, →, A, B, ↑, ↓ и START. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал. Когда ты начнешь играть, Юко будет одета в купальник, делающий ее неуязвимой.

Отключение фоновой музыки:

Это временное отключение, после твоей гибели музыка опять зазвучит. При появлении заставки одновременно нажми B и START.

Sylvester 2

(см. Itchu and Scratchy Game)

Sylvester&Tweety in Cadey Capers

Два непримиримых врага – Кот Сильвестер и маленькая птичка Твити будут развлекать тебя как могут. Сильвестер посвятил всю свою несчастную жизнь поимке неунывающей птички, его усилия вызывают уже чувство сострадания, поскольку в большинстве случаев он сам становится жертвой своих ухищрений, а Твити только посмеивается. Не везет коту: то достанется ему ботинком, то собака схватит за бок, то свалится он с большой высоты – может, ты ему поможешь?

Управление:

A – смотреть в бинокль;
B – бить лапой с ногтями;
C – прыжок;
Start – выбор необходимого предмета из числа собранных;
↖ или ↗ – подъем по лестнице.

Дополнительное время: После загрузки заставки нажми Start, потом последовательно нажимай A, A, B, C, C, A, ↑, C, C, C, ↑.

Победа на уровне "Shrunken Lab": После загрузки заставки нажми Start, потом последовательно нажимай A, A, A, C, B, A, C, →, ↑, ↑, ↑.

Стратегия:

В игре 7 этапов, проходить которые можно либо постепенно, либо сразу. Войди в режим опций и подведи указатель к пункту Difficulty (сложность игры). Затем с помощью джойстика укажи сложность игры в процентах, но помни, что всю игру можно пройти, только если ука-

зать 100% сложности. Если ты выберешь 1, то с помощью всевозможных приспособлений можно будет легко пройти первый уровень, но не дальше. При среднем уровне сложности, который установлен автоматически при включении игры (51%), ты сможешь пройти 5 уровней, оставив не пройденными еще 2. Нажав в процессе игры на Start, выбери джойстиком одну из собранных вещей, если таковые имеются. Это могут быть:

Зонтик – помогает спускаться с большой высоты вниз;
Пружина – помогает подниматься на большую высоту вверх (С);
Боксерская перчатка – помогает справиться с собакой или чужим котом (В);
Кость – помогает успокоить собаку, отогнать ее, если бросить кость (В);
Рыба – помогает успокоить чужого кота и отогнать его, если бросить рыбу (В);
Снадобье (пузырек с буквой А) – позволяет уменьшить Твити на пятом и шестом уровнях (В).

Общие рекомендации по поимке птички: выслеживай Твити в бинокль (А); гони птичку к нужному месту, не упуская из виду; вынуждай Твити лететь на закрытую со всех сторон территорию; когда Твити окажется в тупике (синие стрелки), хватай ее; лови птичку, стараясь задеть когтями (за это даются дополнительные очки).

Syndicate

Введение

Смысл этой игры в том, что ты как игрок берешь в свои руки управление одним мелким синдикатом и должен попробовать с помощью, как минимум, одного киборга и нескольких долларов заставить ваш синдикат господствовать в мире. Для того чтобы усилить впечатление реальности всего происходящего, все действия на экране происходят в настоящем времени. Таким образом, ты вынужден принимать верные решения за очень короткое время. Наряду со стальными нервами потребуется знание тактики и ловкость, чтобы уложиться в игровое время. Никаких экономических элементов, как например, торговля, в игре нет.

Ты попадаешь в обстановку XXIII столетия, когда мир изменился до неузнаваемости. В результате постоянно растущей конкуренции все больше крупных предприятий соединились в гигантские концерны. Им стало под силу без проблем поглощать своих мелких конкурентов или экономическими способами доводить их до банкротства.

Некоторые концерны стали мировыми монополистами, их обороты и прибыль достигли таких размеров, что превзошли бюджеты государств. Поэтому влияние этих концернов на политической арене сильно возросло.

Дело зашло так далеко, что могущественнейшие промышленники объединились и образовали мировое правительство. Его господство стало жестоким и безоглядным. Человеческая жизнь или благосостояние для боссов концернов перестали означать что- либо. Важны только оборот товаров и прибыль, независимо от того, какими средствами они получены.

По причине всевластия концернов организации, которые до этого занимались такими важными делами, как , например, охрана окружающей среды, были очень быстро вытеснены на задний план и в конечном итоге полностью уничтожены. В результате дело дошло до позорной и тяжелейшей эксплуатации окружающей среды, которой и так был нанесен непоправимый вред. Ни один человек больше не отваживался жаловаться на кислотные дожди или "незначительные" атомные аварии с несколькими тысячами погибших. Кто все же отваживался на протесты против мирового правительства, того сразу же уничтожали.

У людей этого времени больше нет иллюзий. Почти как рабочие XIX века они стали рабами концернов. В результате, естественно, у людей стало пропадать желание хорошо работать, что негативно отразилось на доходах концернов. Кроме того, стало появляться все больше и больше людей, противопоставляющих себя мировому правительству и причиняющих много беспокойства мелкими террористическими актами.

Поэтому мировое правительство стало искать в этом общем хаосе решение и выход из сложившейся ситуации. В конце концов одному из европейских концернов EuroCorp удалось изобрести нечто, что получило название Chip. Речь здесь идет об одном открытии, которое немного напоминает компьютерные микросхемы XX века. Однако технический уровень и область применения, конечно, совершенно иные.

Поместив этот прибор на затылок человека, можно внушить ему любые мысли. Человек с таким прибором может бродить по отвратительным грязным улицам, а "видеть" вокруг себя прекрасную нетронутую природу, так как ему может быть внушено любое видение.

Это изобретение стало инструментом манипуляции населением Земли. Специально созданный Chip-Boom следит за тем, чтобы ни один человек на Земле не остался без такого технического наркотика. Само собой разумеется, руководители концернов и мирового правительства – исключение из правила.

Но как только концерны стали чувствовать себя в безопасности, было сделано новое открытие, на которое, по всей видимости, никто не рассчитывал. Благодаря возможностям Chip перед преступниками открылись все двери, и они стали его использовать для своих темных делишек. Прежде чем менеджеры концернов и мировое правительство смогли что-то предпринять, преступные организации заняли уже многие важные места и начали оказывать сильное давление. Если концерны все-таки жили друг с другом мирно, то преступные организации, называющие себя синдикатами, начали борьбу друг с другом за расширение своего влияния. При этом они не посылали, как это делала мафия в XX веке, агентов – людей для уничтожения противника, на смену им пришли машины в человеческом обличье – киборги. Они оснащены самыми совершенными средствами уничтожения. При этом действует железное правило – ни в одной операции не должен быть ранен настоящий человек.

Вот в такой ситуации ты и оказался после того, как получил специальное образование менеджера в Европе. Твое оснащение оставляет желать лучшего. Наряду с восемью отвратительно выполненными киборгами ты получил несколько долларов и исследовательский отдел. Цель, поставленная перед тобой, практически невыполнима – нужно распространить влияние своего мини-синдиката на весь мир. Для выполнения этой задачи ты должен идти тем же путем, что и конкуренты: ты берешь на себя управление командой киборгов, которая будет выполнять твои диверсионные задания. К счастью, у киборгов человеческие привычки и их можно стимулировать тремя различными наркотиками. С их помощью можно добиться даже того, чтобы киборги в отдельных случаях действовали самостоятельно и интеллигентно. Однако ни одна из операций не может закончиться без твоей руководящей роли.

Управление

В меню
Вверх/ вниз – выбор пункта/ распределение инвестиций/ установка налога
Влево/ вправо – смена меню
B+ вбок – выбор места в команде
A – выбор пункта меню
C – отмена выбора пункта
На задании
A+ Start – покинуть автомобиль/ выбор – один агент или группа
B+ Start – выбросить оружие
A+ направление – смена агента и его вооружения
A+C – режим "страж"
A+B – режим "паника"
A+ C – режим "сон"
C – стрельба/ использование предметов

Руководство по миссиям (50 миссий)

Перечисленные ниже миссии сгруппированы по географическому положению. К каждой миссии прилагается краткое описание ее целей и советы по прохождению.

Западная Европа

Разведка доложила о том, что армейский полковник решил на старости лет предаться всевозможным порокам и занимается тем, что ворует у тебя ценные ресурсы, он использует их для вооружения своих наемников.

Его база находится рядом с одним из твоих городов, население уже докладывало о беспорядках и насилии, чинимом его солдатами.

Твой отряд будет высажен недалеко от входа в лагерь и твоей непосредственной задачей будет уничтожить полковника.

Информация по защите: В рапортах службы внешнего наблюдения содержится информация о том, что лагерь охраняют пятеро наемников, вооруженных дробовиками и пистолетами.

Информация по целям: Полковник, по-видимому, находится в самом северном здании в лагере. Если он узнает о твоем присутствии, то попытается скрыться. Нельзя этого допустить.

Тактика: Один агент с легкостью может проникнуть в лагерь незамеченным и быстро уничтожить цель. Важное замечание: хотя дробовик на близком расстоянии действует достаточно эффективно, на большом удалении лучше пользоваться пистолетом. Так что прихватите с собой и то, и другое. На всякий случай поставьте у входа снаружи вооруженного агента.

Восточная Европа

Вражеский синдикат устроил промывание мозгов одному из знаменитых ученых, работавших на тебя. Он очень быстро начал совершенствовать технику противника, это представляет серьезную опасность для твоего синдиката.

К сожалению, они вставили ему в мозг небольшой чип, который замечает активность "Убедителя" и блокирует его сигнал, так что переубедить этого парня не удастся. Но так как позволить ему работать на врага нельзя ни под каким предлогом, то он должен быть уничтожен.

Информация о городе: Этот городок совсем крохотный, к тому же совсем не защищенный, так что у небольшого отряда не будет никаких проблем с проникновением на его территорию. Вам надо добраться до исследовательского комплекса на юго-западе и уничтожить своего умного перебежчика.

Тактика: Так как сопротивление вас ждет чисто номинальное, то не стоит брать с собой тяжелую артиллерию, к тому же было бы чистейшей воды безумием позволить столь мощному оружию попасть в руки врага в результате возможной неудачи. Следуйте к лабораторному комплексу на полной скорости, не обращая внимания на что-либо.

Центральная Европа

Маленький городок упорно сопротивляется любым усилиям нашего синдиката развернуть в нем хоть какую-нибудь рекламную кампанию, так что придется разобраться с вражеским влиянием, то есть полностью остановить рекламную кампанию противника, выбрав метод физического уничтожения. Штурмовой отряд должен атаковать город и прекратить любую активность противника в данном районе.

Информация о городе: Городок этот, так же как и предыдущий, невелик, в главные его ворота можно проехать только на машине, так что ваш транспортный отдел предоставил в ваше распоряжение наземную машину и надеется, что вы вернете ее в приличном состоянии.

Информация по защите: Полицейских в городе почти что нет, а вражеские силы пока еще не очень велики, так что сейчас идеальное время для того, чтобы нанести удар.

Тактика: Хорошо вооруженный отряд быстро справится с этой задачей. Держитесь плотной группой, и враги падут перед шквальным огнем ваших дробовиков. С собой берите только ружья и несколько аптечек – на всякий случай, мало ли какая старуха бросит вам в голову цветочный горшок.

Скандинавия

Двое видных ученых сидят в небольшом домишке рядом с исследовательским комплексом, они явно вам пригодятся, так что твой отряд получил приказ "убедить" этих ребят вступить в нашу достойную организацию.

Информация о городе: Тут имеется очень удобная канализационная система, которая идет от исследовательского комплекса прямо к реке, так что вы сможете добраться до своих высоколобых друзей не привлекая ничьего внимания. Ваш отряд будет отправлен в канализацию на спецмашине, так что вы сможете сразу же выбраться на поверхность уже в черте города. Учти, что канализация – очень опасное место, так что там надо быть настороже и без снаряжения о ней даже не думай.

Информация по защите: Здесь также почти нет полицейских, так что у вас не будет особенных проблем. Правда, ученых кое-кто охраняет, так что их надо будет шлепнуть аккуратненько, не повредив ценных научных работников.

Тактика: Некоторое оружие здесь окажется уместным. Не пользуйтесь дробовиками, так как они могут повредить не только врагов, но и ученых – особенно при выстрелах по толпе. Вам понадобится только один агент, хотя можете поставить второго для страховки.

Азия

Для того чтобы подготовить захват города вашими рекламщиками, сначала вам надо провести разведку боем для выявления основных направлений атаки. Ваш отряд будет высажен в доках, к юго – западу от города, так что вы сможете провести тихое обследование местности, начиная с пустынного пляжа. Любые встреченные на пути части вражеских синдикатов должны быть уничтожены. По окончании дела возвращайтесь в доки, чтобы затем попасть на базу.

Информация по защите: По-видимому, вражеские патрули будут раскиданы по всему городу, так что вам придется постоянно сражаться с превосходящими силами противника. К тому же следящая аппаратура засечет приземление вашего корабля и вас будут встречать.

Тактика: Весь отряд надо высадить для проведения рейда. Пока тебе удастся держать своих парней вместе, с полными магазинами, вы будете в полном порядке. Все что нужно - узи и какое-нибудь дальнобойное оружие. Захватите собой и аптечку.

Монголия

Видный профессор Валкен решил посетить конференцию в соседнем городе – в лабораторном корпусе на его окраине. Он считается ведущим специалистом по кибернетике, вашим исследователям он может оказать незаменимую помощь. Лаборатории находятся в отдельном комплексе в южной части города. Ваш отряд будет сброшен на химзаводе на севере. Ваша задача – переубедить профессора в том, что ваш синдикат – самый лучший. Как только он согласится, за вами прилетит корабль и заберет. Проверьте, чтобы все агенты оказались в зоне эвакуации.

Информация о городе: Город разделен на два уровня, нижний – уровень земли, подходит только для бандитов, бельэтаж – для богатых. Монорельс ходит в центре города, на него можно положиться, он еще никому не отказывал.

Информация по целям: Судя по рапортам, в исследовательский центр можно попасть только с верхних уровней, так что в первую очередь вам надо найти подъем наверх.

Тактика: Маленький отряд привлечет меньше внимания, чем большой. В лаборатории вы не сможете стрелять из дробовиков, которые незаменимы на улице, так что захватите с собой пистолеты.

Индия

Банда негодяев захватила небольшой исследовательский комплекс в этом районе, они требуют выкуп у городских властей и терроризируют население. Их начальник – бывший армейский капрал, который сам натаскал своих людей. Они тщательно охраняют свой лагерь. Командира надо убрать, у него мятежный образ мыслей.

Информация по обороне: По-видимому, бандиты вооружены в основном легкими пулеметами, у некоторых скорострельные пушки. Также известно, что противник довольно многочислен, неплохо натренирован и готов к действиям в составе группы.

Тактика: Так как в нужный вам комплекс есть только один реальный вход, его и надо использовать для осторожного штурма. Всех охранников на периферии надо убивать дальнобойным оружием, тогда как мощное оружие ближнего боя надо использовать для уничтожения скоплений охранников, так как враги недооценивают нашу технологию и привыкли ходить толпой. Вы сможете их уничтожить вообще не заходя в лагерь. Если же вам все-таки придется это сделать, то вам придется убивать врагов по одному за раз, дабы не дать им наскочить всей толпой.

Казахстан

Ближний город был просто-таки ввергнут во власть анархии после того, как его мэр безвременно скончался. Хотя события эти нас непосредственно не касаются, ясно, что в такое

нелегкое время людям нужна некоторая моральная поддержка. Кстати, другим синдикатам эта мысль также пришла в голову. Вашему отряду предстоит уничтожить всех подонков, работающих на врага.

Информация по синдикатам: По крайней мере три вражеских отряда окажутся на вашем пути. Если вам повезет, они решат друг друга перестрелять, вам останется только добить раненых, а потом рассказать кое-что местному содержателю морга.

Тактика: Дайте врагам всласть пострелять друг в друга, сами же держитесь плотной группой, стараясь не попасть под перекрестный огонь. Ждите своего часа и просто защищайтесь. Большая часть врагов поляжет еще до того, как вы решите сдаться и пойдете со своей метлой вытирать кровь с пола. Вам пригодятся автоматы и какое-нибудь дальнобойное оружие. Поскольку эта миссия может затянуться, возьмите с собой аптечку.

Камчатка

После того как наши политические союзники начали отказываться от наших вежливых и выгодных предложений, отношения наши перешли в совсем другую плоскость, этого так стерпеть нельзя. Чтобы восстановить статус-кво и преподать кое-кому урок, надо убить жену нашего бывшего друга.

Ваш отряд будет высажен в доках плавучего города, где по вашим данным враг проводит большую часть времени. Точное его местоположение неизвестно, но мы знаем координаты одного ценного информатора, который после непродолжительного допроса расколется, предварительно "убедившись" в своей неправоте.

Информация по защите: Местная полиция – вот и все, кто сможет вам помешать. Эти парни очень плохо вооружены и обучены, больших хлопот с ними не будет.

Информация по синдикату: Нет никаких причин ожидать присутствия отрядов чужих синдикатов, так как на их бизнес это убийство никак поначалу не повлияет. Но на всякий случай будьте осторожны, вдруг появятся вражеские разведчики.

Информация по цели: Цель охраняется, по-видимому, личной гвардией. Больше никакой информации нет.

Тактика: Убийца-одиночка сможет пройти прямо к практически неохраняемому дому, не замеченным никем, кроме случайных знакомых. Когда вы придете к дому, как следует рассчитайте момент выстрела. Если дом окажется под хорошей защитой, подождите, пока жертва из него не выйдет, а затем убейте ее снайперским выстрелом в затылок, издалека.

Урал

Вражеский синдикат терпит неудачи из-за населения соседнего города. Это связано в основном с тем, что ваш синдикат начал новые презентационные программы на подсознательном уровне. В результате враг отвел из окрестностей города свои части, оставив его беззащитным перед огнем ваших солдат. Ваша цель – произвести разведку района и очистить его от остатков неприятеля.

Информация о синдикате: Вражеские солдаты не очень сильны, даже в камеру никого как следует не засадишь, будет потом полгода жаловаться. Полицейские в этом городе тоже не блещут, что вам, что врагам – всем на них наплевать.

Тактика: Мелкое оружие вместе с автоматами для поддержки обеспечит вам успех в этой миссии. Двоих агентов вполне хватит для уничтожения всех врагов в городе, причем сделают они это очень быстро. Можно держать агентов вместе, плотной группой, можно вести одного впереди, второго, с дальнобойным оружием, сзади, чтобы прикрывать первого.

Сибирь

Растущий город привлек внимание головного офиса, который решил создать здесь мощную базу для ваших грязных распродаж или производства фальшивых мозгов. Впрочем, город пока занят чужими отрядами, так что пока недоступен для ваших маркетологов. Пока вы не уничтожите противника, попасть туда будет невозможно. Ваш отряд должен пробиться через город и решить эту задачу.

Информация по городу: Город разделен на две части железнодорожными путями, так что единственный способ перемещаться из одной части в другую – на рейсовом автобусе, который очень быстр и эффективен.

Информация по синдикату: Последняя информация свидетельствует о том, что в городе присутствуют как минимум три вражеских отряда самообороны. Также известно, что вас там ждут, поэтому схватка будет жестокой, не надейтесь на легкую победу.

Тактика: Отряд в полном составе надо высадить на окраине города, каждый человек на счету. Один или два агента должны быть вооружены оружием поддержки, их место позади. Остальные должны двигаться впереди с оружием ближнего боя, под прикрытием выстрелов своих товарищей. Постарайтесь сначала очистить от врага одну половину города, а уже потом заняться другой. Перевозите на другую сторону отряд целиком. Вы сможете всем отрядом пройти все подозрительные места без особых карательных действий. Не разделяйтесь, иначе станете легкой добычей врагов.

Индонезия

Один из ваших информаторов оказался достаточно безмозглым и попал в полицию, его препроводили в местную тюрьму. Он располагает ценной информацией, благодаря которой объемы продаж синдиката в регионе могли бы возрасти многократно. Вашему отряду поставлена задача – ворваться в тюрьму и освободить информатора. Он извещен о готовящемся налете и ждет вас.

Информация об обороне: Тюрьмы предназначены для того, чтобы не выпускать людей, поэтому войти в них не составляет проблемы. Дворик для физических упражнений находится рядом с большими воротами. Охрана патрулирует двор по верхним дорожкам, выше уровня земли. Двое охранников находятся на смотровой башне над воротами, а остальные – в большом здании к востоку от тюрьмы. По-видимому, все они неплохо вооружены.

Информация от разведчика: В последнем сообщении, которое он передал, говорилось о каком-то штурмовом оружии, которое он якобы успел спрятать, прежде чем вошел в здание. Сообщение было искажено помехами, поэтому больше ничего разобрать не удалось.

Тактика: Действовать как можно быстрее. Транспортный отдел на этот раз предоставил вам автомобиль, так что вы сможете попасть в тюрьму достаточно быстро.

Когда вы войдете в тюремный двор, наш человек будет ждать вас рядом с фонарем в центре двора. Остановитесь рядом с ним и подождите, пока он заберется в машину. После этого на полной скорости мчитесь в зону десантирования. С управлением машиной вполне справится один агент, остальные могут организовать шквал огня, убивая по пути попадающихся охранников.

Тихое место

Местное население очень страдает от нападений какого-то неясного, но злого врага, по-видимому связанного с вражескими синдикатами. Так как этот городок находится в списке нашей экспансии, вам придется захватить его и удерживать.

Ваш отряд проведет быструю операцию по вытеснению вражеских частей с последующей зачисткой местности.

Тактика: Держите своих агентов под рукой и просочитесь одним резким броском. Для того чтобы убивать врагов, вам хватит легкого автоматического оружия, но на всякий случай возьмите что-нибудь мощное и дальнобойное. Для этой тонкой работы вам пригодятся схемы ведущего, выполняющего всю черновую работу, а вам остается только постреливать издалека.

Китай

Ближайший город просто нашпигован вражескими агентами. Их присутствие постоянно растет, так что вам нужно как можно быстрее захватить этот город, нашпиговав вражеское отребье свинцом, чтобы было неповадно.

Тактика: Вооружите ваших ребят автоматическим оружием и покажите противнику, каково это, сражаться с машинами-убийцами. Продвигайтесь по городу как можно методичнее, так чтобы никто не ушел из расставленных вами сетей.

Иран

Один из ваших гражданских советников, которому вы слегка приплачивали за послушание, собирается в самом скором времени открыть торговый центр. Ему довольно многое доверяли, он имел доступ к кое-какой информации, так что он может создать вам массу

проблем. Его надо убить прежде, чем он успеет продать свою информацию соперничающему клану.

Данные по городу: В этом городе есть канал, разделяющий город на две части. Торговый центр находится на северном берегу, и мост вы можете перейти только в нескольких местах, так что ваша первоочередная задача – обеспечить себе безопасность переправы.

Данные по защите: Донесения разведки говорят о том, что как минимум три вражеских синдиката проявляют интерес к информации, которой владеет этот советник. Также возможно, что он нанял себе телохранителей, чтобы обезопасить свое существование.

Тактика: Сделайте безопасным ближайший мост перед тем, как переправляться на северный берег. Узи вполне справятся с основной массой вражеских агентов, но если вы увидите телохранителей, то разумнее будет воспользоваться дальнобойным оружием, чтобы не лезть в драку с откормленными, хорошо оплачиваемыми (в отличие от ваших конкурентов, которые живут на хлебе и воде) профессионалами.

Ирак

Один из ваших бывших работников решил уволиться по собственному желанию и начать собственное дело. Он использует технологию, украденную из ваших лабораторий, для усиления своих исследовательских разработок, и, разумеется ему нельзя позволить уйти просто так. Ваша задача – проникнуть в его жилище и прикончить его с максимально возможными мучениями.

Информация по городу: Под городом имеется система проходов и туннелей. Считается, что один из туннелей ведет в интересующий вас комплекс. Если вы смогли бы обнаружить этот проход, то значительно облегчили бы себе дорогу к цели, не привлекая к себе внимание властей.

Данные по цели: Объект лежит в юго-западном углу города, как раз неподалеку от железной дороги и, по-видимому, его охраняет значительное число легковооруженных стражей.

Тактика: Убийца-одиночка имеет весьма высокие шансы проникнуть в этот район и уничтожить цель, поднимая минимум шума, но всегда полезно держать под рукой еще несколько агентов для страховки. Что касается туннелей, то туда лучше всего взять дробовики, так как там большинство столкновений будет буквально лицом к лицу, а на таком расстоянии нет ничего лучшего, чем горсть картечи в лицо. Если же вы решите пробираться к цели по поверхности, то попробуйте использовать для этого железную дорогу, она значительно уменьшит число неприятных встреч с полицией и прочей сволочью.

Ливия

Коррумпированный мэр ближнего города начал сосать деньги из добрых горожан уже больше года назад. Теперь народ уже едва сдерживает ненависть к этому тирану, так что самое время показать гражданам наш синдикат в лучшем свете и предложить им свое правительство в обмен на незначительные торговые льготы. Но для начала вам надо прикончить мэра – эту грязную работенку предстоит выполнить вашей команде.

Информация по цели: Ваша мишень в данный момент сидит на конференции со своим начальником штаба, где они обсуждают, как еще ограбить простой люд, так что в данный момент вы можете нанести ему внезапный удар. Встреча происходит в большом здании в центре города.

Данные по синдикату: По данным разведки, некоторые другие синдикаты обратили внимание на эту замечательную возможность и отправили сюда свои элитные отряды для того, чтобы взять ситуацию под свой контроль. По последним данным как минимум три синдиката планируют три операции в этом городе и посылают туда своих бойцов.

Тактика: Самая большая проблема состоит в том, что вам вряд ли удастся добраться до цели, не ввязавшись в драку с вражеским отрядом. По этой причине весь отряд надо вооружить стандартным патрульным снаряжением. Ваша лучшая тактика – разобраться с вражескими отрядами, прежде чем обратить пристальное внимание всех ваших агентов на мерзкого мэра. Как только доберетесь до конференц-зала, разделите свой отряд и пошлите своих людей с обеих сторон, чтобы они прикончили негодяя. Позаботьтесь об охране при помощи дальнобойного оружия. Тогда проблем у вас не будет.

Аравия

Двое известных репортеров остановились в соседнем городе. Со своими журналистскими связями они могли бы оказаться ценными источниками информации. Конечно же, им надо пройти специальную подготовку и получить надлежащую мотивацию. Ваш отряд будет использован для того, чтобы убедить репортеров присоединиться к вашей уважаемой организации.

Данные по синдикату: Получены донесения о том, что в этом районе наблюдается повышенная активность вражеских отрядов. Пока что у них нет причин вмешиваться, но если они выяснят ваши намерения, то у вас возникнут серьезные проблемы.

Тактика: На самом деле эта миссия совсем примитивна. Один агент с "убедителем" должен быть выброшен рядом с каждой из целей. А третий будет с оружием в руках приглядывать за вражескими отрядами. Не надо пытаться атаковать врага, отвечайте ударом на удар, но не более того. Если вы все же устроите перестрелку, постарайтесь вывести своих репортеров из зоны перекрестного огня, а не то всей вашей убедительности не хватит.

Западная Австралия

Прошла информация о том, что конкуренты разработали индивидуальное защитное устройство, генератор силового поля, который позволяет агенту защищаться от пуль, причем устройство достаточно компактно, чтобы не стеснять свободы действий агента. Не надо вам говорить, какое значение будет иметь подобное устройство в будущих схватках. Нельзя позволить, чтобы подобное открытие принадлежало кому-нибудь, кроме вашего синдиката.

Ваш отряд должен проникнуть во вражеский комплекс и захватить прототип устройства.

Информация по синдикату: Так как столь революционное устройство обещает в корне изменить ход будущих боев, вам наверняка будет противостоять серьезная служба безопасности. По последним данным, вам придется сражаться с несколькими вражескими отрядами, вооруженными узи и скорострельными пушками. Эти отряды патрулируют город, чтобы застраховать новое изобретение и все лаборатории от вторжения.

Данные по защите: Система безопасности в этом городе довольно тормозная, но вот вокруг самого комплекса она очень эффективная и мощная. Ожидается встреча с несколькими легковооруженными охранниками, а также укрытыми, тяжеловооруженными отрядами.

Тактика: Сгруппируйтесь вместе для того, чтобы противопоставить врагу максимальную ударную мощь. Когда враг начнет вас атаковать, действуйте быстро и аккуратно. Все же следует сконцентрироваться на достижении комплекса. Атакуйте само здание с двух сторон, дабы вынудить охрану здания разделиться. Дальнобойное оружие поможет вам убрать охрану, прежде чем она как следует примется за дело.

Северные территории

Несколько мятежников-активистов были замечены за своими смутьянскими занятиями в соседнем двойном городе. Местная полиция, по-видимому, не очень интересуется подрывной деятельностью, так что вашей команде придется позаботиться и о страшных бунтовщиках, и о нерадивых блюстителях порядка.

Данные по городу: Этот город разделен большим проливом надвое, сообщение осуществляется по двум большим мостам. Доступ к мостам – с проверкой документов, так что вам придется найти машину, на которой можно переехать пролив.

Тактика: Тихая команда убийц из одного или двух агентов будет иметь наибольшие шансы на успешное убийство, не привлекая внимания полиции. Дальнобойные винтовки для точных выстрелов – вот что вам нужно, тогда вы сможете скрыться незамеченными. Один из агентов может войти в дом, чтобы прикончить мятежников, а другой должен прикрывать его со своей снайперской винтовкой.

Смотрите за своим транспортом, так как он может вам понадобиться для того, чтобы добраться до зоны высадки.

Новый Южный Уэльс

Полиция в этом небольшом городке стала безбожно коррумпированной и срывает одну нашу рекламную кампанию за другой. После встречи с нашим гражданским советником было

принято решение помочь нашим беспомощным друзьям избавиться от коррумпированных и бесполезных ублюдков, позорящих славный городок. Разумеется, полиция вашего синдиката наведёт в городе порядок! Ваш отряд должен провести зачистку территории, уничтожив всех полицейских офицеров в этом городе.

Данные по синдикату: Одна из причин, по которым коррупция достигла столь значительных размеров, состоит в том, что как минимум три вражеских синдиката кормят городскую полицию. Если противник узнает о ваших планах, то непременно вышлет свои защитные отряды.

Тактика: Высадите весь свой отряд, вооружённый лёгким автоматическим оружием. Если у вас кончатся патроны, то вы можете использовать снаряжение с убитых полицейских.

В этой миссии следует провести методическое прочёсывание всей территории города, а не метаться в ярости, стреляя в каждого встречного. Очищайте дом и только тогда переходите к следующему.

Мозамбик

Один из ваших военных информаторов только что информировал вас о проекте мощного оружия, над которым в данный момент работают армейские светила науки RLX 240 – это экспериментальная переносная ракетная установка на научной базе в пустыне. По рапортам разведки, она как раз сейчас вошла в стадию физического прототипа. Разумеется, ваши специалисты хотят получить эту игрушку, и вам придется пройти сквозь огонь, воду и медные трубы, чтобы её раздобыть.

Информация по защите: сама по себе база состоит из длинной аллеи, начинающейся у входа и ведущей к главному зданию. В дальнем конце она охраняется несколькими солдатами, которые вооружены довольно солидно. У них есть тяжёлое вооружение, да и внутри главного здания вам придётся попадать в бункеры очень хорошо защищённые. Так что если всё это окажется правдой, то враг обладает потрясающей огневой мощью и может сжечь всё, что появится на аллее.

Данные по цели: По-видимому, цель находится в охраняемой комнате на крыше дальнего здания.

Тактика: Так как вам окажут очень серьезное сопротивление, то вам надо также серьезно подготовиться. Учтите, что вас атакуют с обеих сторон, так что держитесь одной из них, чтобы не сразу зажариться. Может быть, стоит послать одного агента по флангу, чтобы он попытался пройти в здание с этой стороны. О внутренней планировке здания ничего не известно, так что там вы будете действовать по обстановке.

Заир

Капитан местной полиции собрался уйти в отставку после долгой и славной карьеры, в течение которой он изредка поступался буквой закона, когда мы его об этом просили. Его преемник, по-видимому, давно продался другому синдикату, вряд ли он будет полезным. Ваш отряд должен переубедить нового капитана и переправить его в зону высадки, чтобы отправить его в вашу штаб-квартиру для серьезного разговора.

Данные по синдикату: Вражеский синдикат узнал о вашем плане и отправил отряд прикрытия для охраны нового капитана.

Данные по цели: Цель находится в комплексе в северо- западном секторе города. Капитан не очень-то захочет изменить своим убеждениям, у него довольно твердый характер. Он хорошо вооружен.

Тактика: Один или два агента с легким автоматическим оружием и как минимум одним "убедителем" должны справиться с капитаном, а вот вражеский отряд требует большего внимания, которое ему и придется уделить. Пошлите несколько сгруппированных агентов для того, чтобы расправиться со штурмовиками противника, расставьте их так, чтобы они прикрывали друг другу спины. Если вы пошлете на дело много агентов, то можете заманить врага в засаду и подавить своим численным превосходством, но ни в коем случае не завязывайте бой вблизи цели, так как капитану будет угрожать гибель от случайной пули.

Алжир

Ваша последняя рекламная кампания и сезонная распродажа была сорвана вражескими агентами. Ваш отряд должен приземлиться прямо в городе и уничтожить всякие следы врага.

Данные по городу: Город разделен надвое большим проливом, через него можно переправиться только по одному мосту, который вам и следует взять под свой тщательный контроль. Так как это автомобильный мост, то для пешеходов он недоступен. Какой-то транспорт вам понадобится для того, чтобы перебраться на другую сторону.

Данные по синдикату: В этом городе имеется как минимум пять отрядов, принадлежащих различным синдикатам.

Тактика: Для проведения такой акции ваш отряд должен быть в полном составе. Держите его в боевом построении и используйте свою мощь сосредоточенно, атакуя отдельные цели. По-видимому, вам придется сражаться с большим количеством врагов, так что следите за расходом боеприпасов. Будьте готовы к тому, чтобы снимать оружие с мертвых вражеских агентов. Не забудьте взять с собой побольше аптечек – схватка будет горячей.

Южная Африка

Незначительная на первый взгляд утечка информации произошла через болтуна из нашего разведдепартамента. Информация дошла до местных властей, они расстроились, узнав о наших боевых операциях в этом районе. После того как с болтуном разобрались, осталась проблема излишней информации.

Мы получили информацию, что тот же самый местный авторитет должен совершить инспекционный осмотр местных казарм. Охрана вокруг казарм слишком хорошая, чтобы ваш отряд мог высадиться прямо туда, так что придется добираться пешком. Вас высадят рядом и вам придется самостоятельно найти дорогу. Разумеется, местного деятеля надо прикончить.

Информация по цели: Цель встречается с командиром базы на северном транспортном контроле. Так как она только что приехала на машине, то, увидев вас, может немедленно смыться.

Данные по обороне: Так как на военных базах оборона бывает поставлена на широкую ногу, вам предстоит столкнуться с ожесточенным сопротивлением. Вы можете ожидать, что все пешие солдаты будут вооружены легкими автоматами, но кроме этого там будут несколько тяжеловооруженных солдат. Неясно, сколько человек окажут вам сопротивление, но вам придется очень нелегко. По всей вероятности, вас встретят как минимум тридцать человек, а может и больше.

Тактика: Первым делом вам надо пробраться в сам комплекс. Для этого вам понадобится какой-то транспорт. Если вам удастся собрать всю группу вместе, то при должном внимании и осторожности вы сможете избежать засад и, концентрируя огонь в первую очередь на тяжелом оружии противника, сможете спасти свой отряд, избежав серьезных потерь. После того как цель будет уничтожена, прибудет бронированный транспорт для того, чтобы отвезти вас в зону высадки. Он не будет долго ждать, поэтому поторопитесь.

Судан

Двое уличных хулиганов в соседнем городе работали информаторами на вражеский синдикат, они продавали информацию о разведывательной активности в этом районе. Это совершенно беспрецедентная наглость с их стороны, так что вам надо незамедлительно отреагировать и показать этим парням, что бывает с доносчиками. Желательно это проделать при помощи оружия крупного калибра.

Данные по синдикату: По-видимому, они знают, кто ими интересуется, и эту информацию они передали своим офицерам связи. Вы можете встретить сопротивление со стороны нескольких вражеских ударных отрядов.

Данные по цели: Цели разделились в надежде затруднить вам работу. Мы подозреваем, что они затаились в личных квартирах в восточной и южной частях города.

Тактика: Постарайтесь сначала разобраться с вражескими отрядами, так чтобы они не могли вас отвлекать от основной работы, когда вы к ней приступите. Когда вы убьете всех вражеских агентов, то сможете убить и свои цели, по одной или обе сразу. Точно известно только одно – вам передается местонахождение только первой цели, так что работать лучше по порядку.

Кения

Один из ваших секретных агентов обнаружил, что его раскрыли, и пытается уйти от погони. В этот момент она находится в соседнем городе и несколько вражеских отрядов уничтожения начали за ней охотиться. Они не должны её поймать, так как она имела доступ к очень важной официальной информации.

Ваш отряд будет высажен поблизости и вам надо будет её эскортировать к месту встречи.

Данные по синдикату: В последний момент наши сканеры обнаружили три десантных корабля, направляющихся к городу. Судя по полученной ранее информации, каждый корабль везёт четырёх агентов, так что всего их в городе будет двенадцать.

Тактика: Убивайте врагов издалека, так как иначе случайные выстрелы могут убить эскортируемую разведчицу. Она сама может постоять за себя, так что, если нужно, она сама найдет, как выбраться из любой поганой ситуации, но ей постоянно нужна огневая поддержка, чтобы врагам не удалось сесть ей на хвост. Трое или двое агентов должны быть высажены с автоматами и дальнобойными винтовками, при этом взрывчатку с собой не берите, также как и дробовики, а не то, не дай бог, шлёпнете свою девицу, то-то будет радости.

Мавритания

Известная женщина-учёный работает над военной программой рядом с вашей базой. При этом она не осознаёт важности своей работы. Военные хотят, чтобы она как можно скорее завершила свою работу, и поэтому она тщательно охраняется. Ваш научно-исследовательский отдел весь трепещёт в предвкушении встречи с этой прелестной леди – им так хочется поболтать с ней и узнать, о чём ей известно. Ваш отряд должен убедить этого видного исследователя сходить к вам в гости на чашечку чая.

Данные по обороне: Пока она работает в здании лаборатории, там очень много охраны, эти охранники очень хорошо обучены и прекрасно вооружены, хотя, конечно, не так, как ваши ребята.

Данные по цели: Вместо того чтобы держать бедняжку взаперти все дни напролёт, ей иногда разрешают пойти прогуляться. Это, разумеется, самый уязвимый момент во всей системе, хотя по пути за ней всё равно следует охрана.

Тактика: Если есть возможность проявить себя как снайпера, не упускайте её. Двое агентов должны провести операцию, один с "убедителем", а другой с дальнобойной винтовкой. Как следует осмотрите территорию и особенно пункты охраны вдоль пути – перед тем как ринуться в бой, ваш снайпер должен снять охранников с максимальной дистанции, тогда как другой агент приблизится к цели и убедит её. Постарайтесь не растревожить охранников, так как они могут случайным выстрелом убить прекрасную леди.

Нигерия

В соседнем городе появилась активистка, которая уже показала себя как знатный лидер и прирождённый организатор. Ещё лучше её навыки подпольной конспирации и развития коммуникаций. Если бы вы смогли убедить её, то она стала бы вашим ценным союзником. Ваш отряд будет выброшен где-то поблизости.

Тактика: Агент-одиночка, по-видимому, будет иметь больше всего шансов справиться с этой работой, поднимая минимум суматохи. Если вражеские синдикаты покажут своё присутствие, это означает, что вам надо прихватить с собой ещё парочку надёжных парней в качестве страховки. Они смогут вести заградительный огонь, когда ваш первый агент обнаружит цель и будет её уничтожать.

Перу

Военный советник вражеского синдиката забаррикадировался в бункере, находящемся в городе. Он весьма ценится врагом, но вам от него никакой пользы, информаторов у вас, слава богу, хватает, так что этого неудачника надо застрелить. Вражеский синдикат, по-видимому, попытается обеспечить серьёзную защиту своему офицеру внутри города, так что ваш ударный отряд будет высажен вне центра города, рядом со входом в транспортную систему. Вы должны проникнуть в бункер и уничтожить цель прежде, чем враг успеет её спасти.

Данные по городу: Город сам по себе находится на нескольких уровнях, поднятых специальными опорами. Так как лестниц с нижних уровней на верхние почти нет, то тем, кто упадёт с главного уровня, будет очень трудно вернуться обратно.

Данные по цели: Бункер сам по себе не очень-то крутой. Вы можете приехать в него на машине по длинному туннелю, но вам, к сожалению, такую машину не предоставили, так что придётся пройтись по туннелю. По-видимому, вход в туннель находится рядом с доками на южной стороне города.

Тактика: Советник совсем не дурак, и если он увидит вас, то, несомненно, попробует вызвать себе подмогу либо попытается бежать. Вам надо поставить стражника у заднего хода, на случай если он захочет пуститься в бега.

Аргентина

Один из наших тайных агентов попал в засаду, когда он находился на пути к своему месту высадки. Его машина была взорвана, а его самого теперь везут в центр враждебного города. Ваш отряд должен быть десантирован поблизости от него и вы проследите за тем, чтобы он добрался до своего места назначения в целости и сохранности.

Данные по цели: Мы связались с целью и предупредили его о вашем прибытии, так что он получил приказ ждать ваш отряд до того, как вы начнёте движение к безопасному району.

Данные по синдикату: Несколько синдикатов очень обрадуются, если им удастся наложить свои волосатые руки на вашего парня, так что надо ожидать как минимум три вражеских отряда, посланных его захватить. Вы должны проследить, чтобы и волос не упал с его головы.

Тактика: Полный отряд должен быть высажен для того, чтобы обеспечить максимальную безопасность цели, так что попытайтесь находиться на прямой линии, между врагами и целью, но не стойте к нему слишком близко, так как случайная пуля, летевшая в вас, может его поразить. Один из ваших агентов должен расчищать дорогу перед вами, для того чтобы тихо отвести цель в безопасное место.

Венесуэла

Один из наших агентов старой модели решил взбунтоваться и предать вас после одной слишком интенсивной инъекции адреналина. Это, кстати, девица. Её подобрали полицейские и теперь допрашивают на конспиративной квартире. Так как она работала на нас, то у неё есть жизненно важная информация о вашей тактике и военных операциях, а также разработках оружия. Разумеется, если она расколется, это будет катастрофой, так что вам надо убить ее, прежде чем она начнёт говорить.

Данные по цели: Конспиративная квартира находится в центральном районе города. Предварительные разведданные говорят о том, что этот дом с флангов окружён двумя большими зданиями и что единственный путь во двор это крыша, а затем вниз по уступу.

Данные по обороне: Так как врагу не каждый день удается захватить агента синдиката, вы можете ожидать довольно серьёзную охрану, ждущую вас на подступах к дому. Несмотря ни на что, им не удаётся выстоять против хорошо вооружённого штурмового отряда.

Данные по синдикату: Без всякого сомнения, этот агент будет очень интересовать конкурирующие синдикаты, так что вы можете ожидать активность нескольких вражеских синдикатов в районе цели. Им нельзя позволить наложить свою грязную лапу на вашего агента, не подпускайте их на дистанцию действия "убедителя", чтобы они не получили доступ к функциям её верхней памяти.

Тактика: Маленький отряд из одного-двух агентов должен на полной скорости прорваться к конспиративной квартире и очистить крышу. Когда вы это сделаете, другой агент может переместиться во двор и выполнить миссию. Двое других агентов будут отвечать за организацию заградительного огня, если таковой понадобится. Самая важная их задача – предотвратить появление вражеских агентов на крыше. Для этого надо как можно активнее пользоваться дальнобойным оружием – это дело охраняющих крышу. Тем же, кто разбирается с охраной и целью миссии, хватит лёгких автоматов.

Колумбия

Один из ваших исполнителей нуждается в медицинской помощи. К сожалению, доктор находится вне пределов вашей досягаемости, к тому же у него нет лекарств. Нам нужен кто-то, кто сможет достать для доктора все необходимое, а потом организовать ему надежное сопровождение, чтобы спокойно доставить его к больному.

Данные по цели: Гражданские машины скорой помощи имеют достаточный запас инструментов для полевой хирургии, так что одну такую машину вам придется захватить. Если вы сможете ее найти и привезти к доктору, то все остальное будет делом техники – знай себе отгоняй вражеских агентов – и все.

Тактика: Выстрелите по амбулаторной машине прежде, чем вы пойдете к доктору. Для того, чтобы вести машину, нужен только один агент, а второго вам следует отправить к доку, чтобы охранять его , пока машина будет в пути. Когда вы доберетесь до доктора с машиной, пустите его за руль, пусть ведет, а вы отвечайте за безопасность в пути.

Бразилия

В Бразилии вражеский синдикат организовал базу для снабжения своих операций. Они собираются оставлять там своих солдат на отдых. В качестве приготовления к штурму ваш отряд должен проникнуть на базу и уничтожить всю находящуюся там технику. Нельзя оставлять ни следа после своей атаки.

Данные по городу: База находится к западу от города и, по-видимому, до нее можно добраться по единственной дороге.

Данные по охране: База в данный момент недоукомплектована личным составом, так что сейчас самое время нанести удар, так как для защиты ценной техники имеется только один отряд, который следит за выполнением последнего этапа строительных работ.

Тактика: Очевидно, вам придется найти какой-то транспорт, чтобы попасть на базу. С собой вам надо взять тяжелое оружие или штурмовое оружие для ближнего боя, чтобы уничтожить машины врага, тогда как агенты с оружием поддержки и дальнобойными винтовками уберут охрану издалека. Учтите, что ту машину, на которой вы приедете на базу, также надо уничтожить.

Уругвай

Рядом с вами остановится вражеский конвой – для того, чтобы заправиться и дать отдохнуть личному составу. В одном из бронетранспортеров сидят потенциальные агенты. Также там имеется масса документов и полезной информации. Ваш отряд должен ворваться в ангар, где стоят машины, и уничтожить нужный вам бронетранспортер, затем украсть бумаги и вернуться на место встречи.

Данные по синдикату: Враг, которому принадлежат бронетранспортеры, не собирается радоваться вашим планам. Будьте готовы к вооруженному отпору со стороны нескольких отрядов противника.

Тактика: Один из агентов должен проникнуть в комплекс и уничтожить броне-транспортер, Если вам удастся правильно выбрать цель, все будет в порядке. С собой надо брать либо огнеметы, либо вспомогательное оружие. Если у вас есть взрывчатка, берите и ее.

Парагвай

Вражеский секретный агент провалился и теперь не отвечает на запросы и не выполняет ни наши команды, ни вражеские. Судя по информации контрразведки, он имел доступ к самой секретной информации, которая крайне пригодится нам.

Ваш отряд будет отправлен на дело с переносным устройством связи, подключенным к "убедителю". Если вам удастся его убедить, то вы сможете выкачать из него все данные. Вам надо привести агента в нормальное состояние прежде, чем до него доберется кто-нибудь еще.

Данные по синдикатам: По крайней мере три вражеских отряда находятся на пути сюда, чтобы разобраться с целью по-свойски, так что, если они вас переубедят, то вы провалите миссию.

Тактика: Один агент с "убедителем" сможет прорваться через город, не поднимая большого переполоха, а потом убедить этого свихнувшегося парня. Как только вы получите связь, вся информация будет передана в головной офис вашего синдиката по спутниковому каналу.

Гренландия

Мелкий поставщик вооружений нашего синдиката был раскрыт военными, и теперь у вас начались проблемы с вооружением. Эту печальную ситуацию надо немедленно испра-

вить, промедление смерти подобно. По данным разведки, именно мистер Карсон заложил вас военным, дал им полную информацию о поставках оружия и вообще повел себя как последнее ничтожество. Мы давно за ним наблюдали, а теперь наши подозрения подтвердились, так как он посетил военный тренировочный лагерь.

Хотя было бы значительно проще убить его, он может владеть полезной информацией, так что его можно будет использовать против армии. Придется штурмовать лагерь и убеждать мистера Карсона. После того как вы его убедите, ступайте на посадочную полосу рядом с лагерем и уходите подальше от этого негостеприимного места.

Данные по транспорту: К лагерю можно подобраться только через главные ворота; транспортный отдел подобрал для вас подходящую машину.

Данные по обороне: Разумеется, там имеется значительное военное присутствие, хотя все вояки и вооружены всего лишь легкими автоматами. Кроме того, там есть несколько охранных башен по периметру. Неизвестно, как они вооружены, но их надо уничтожить при первой возможности.

Тактика: Для того чтобы уничтожать башни, надо взяться за снайперскую винтовку, и действовать с максимального удаления, чтобы не попасть под мощный ответный огонь. Один агент может болтаться позади остальных и поддерживать их снайперским огнем. Взрывчатку с собой брать не стоит, так как вы можете нечаянно уничтожить цель миссии. Когда вы появитесь на территории лагеря, солдаты ринутся на вас плотной массой.

Калифорния

Доктор Колдуэлл сделал весьма серьезные открытия в области химического оружия и теперь стал очень ценной персоной для компании, на которую он сейчас работает. В данный момент другие синдикаты им вплотную заинтересовались, хотят взять его к себе на работу. Этого нельзя допустить, так что вам придется убедить доктора сменить офис на более надежный, поблизости от штаб-квартиры вашего синдиката.

Данные по городу: Химический завод, где работает доктор, находится в юго-восточном углу города.

Данные по обороне: Считается, что доктор достаточно хорошо осведомлен о деятельности синдиката, его интересах и методах воздействия, так что вполне логично предположить, что он нанял себе телохранителей. В таком случае вы можете встретить на этом секретном заводе удвоенную бдительность, а таюке хороший вооруженный отпор.

Тактика: Из-за близости и агрессивности вражеских синдикатов вам придется десантировать отряд в полном составе, вооружив людей автоматами. Если химический завод хорошо защищен, то возьмите с собой дальнобойное оружие, чтобы аккуратно прикончить охранников, которые шляются по округе. Благодаря невероятной прочности этого оружия жизни доктора ничто не будет угрожать.

Северо-восточные территории

Армия разработала новое противотанковое оружие и ваши исследователи очень хотят с ним познакомиться. Оно было спроектировано и создано на Военной Базе Сараген в юго – восточной части города. По имеющимся данным оружие до сих пор хранится на базе.

Общие данные: Первая ваша задача – добраться до базы, затем вам предстоит сразиться с отрядами конкурентов, пришедшими на помощь военным. Ваш синдикат не хочет терять своих вложений. Смотрите за тем, чтобы вражеские агенты не спутали вам все карты.

Данные по обороне: Так как база – военная, то она, соответственно, отлично защищена. По-видимому, у ее защитников есть самая современная военная техника. Так что ждите ожесточенный отпор.

Данные по цели: Считается, что само по себе оружие хранится в закрытом охраняемом помещении в южной части базы.

Тактика: Вам надо отправить на дело отряд в полном составе. Непосредственно перед операцией разделите его на две группы, которые вы пошлете на штурм лагеря, так что даже если одну из них уничтожат, то у второй будет шанс прорваться. Для уничтожения орудий

базы и ее охраны используйте дальнобойное оружие, а вот с остальными ребятами расправиться вам помогут милые вашему сердцу скорострельные пушки.

Аляска

Военные сконструировали небольшую крепость рядом с одним из заводов нашего синдиката. По нашим данным враг собирается использовать эту крепость в качестве опорного пункта для атак на ваш завод. Вам необходимо нанести превентивный удар по врагу. Вы выступаете во главе штурмового отряда, вашей команде поручено атаковать в первых рядах и нанести противнику максимальный ущерб, прежде чем отступить и дать главным силам завершить атаку.

Основная ваша цель – командующий базой, которого нельзя упустить. Не дайте ему убежать с базы. По нашим данным в крепости есть два бронетранспортера, которые также надо уничтожить. Также там есть медицинская спасательная машина, оснащенная очень интересным оборудованием. Вам надо его украсть и вернуться в зону высадки для того, чтобы отступить и посмотреть, как догорают остатки крепости после удара основных штурмовых отрядов. Для этой миссии вам будет выделен транспорт.

Данные по городу: Имеются два входа в крепость, основные ворота хорошо защищены, так что единственный безопасный въезд для машины – это через боковые ворота. Оттуда вы сможете попасть на крышу. Там также полно охраны – она облюбовала себе снайперские позиции.

Тактика: Фронтальная атака с использованием машины даст вам шанс пройти сквозь огонь, зато за воротами наступит относительное затишье. Когда вы, наконец, очутитесь на территории базы, без особого шума и заявок на победу, вы сможете высадить всех своих агентов. Их надо вооружить оружием для ближнего боя и взрывчаткой, чтобы они взорвали БТР. Отступать лучше всего на амбулаторной машине, так что не уничтожайте её.

Юкон

Миссис Вествуд довольно долго угрожала одному из наших работников скандалом, если он не признает её претензии. Ему её поведение перестало нравиться, он счёл её очень занудливой и утомительной и попросил ваш отряд в свободное время с ней разобраться – изменить её точку зрения, не прибегая к пыткам и убийствам. Вашим ребятам поручено переубедить миссис Вествуд, объяснить ей что к чему и отвезти, откуда взяли, если от неё что-нибудь останется.

Данные синдиката: Как минимум два вражеских синдиката заинтересовались судьбой миссис Вествуд и отправили свои отряды, чтобы захватить её. Таким образом, у вас могут начаться серьёзные неприятности, если только вы не поторопитесь и не проявите в этой миссии особое хладнокровие. Убивайте их без зазрения совести, они ведь тоже планируют использовать не совсем джентльменские методы.

Данные по цели: Цель – в маленьком домике на юго-востоке города. По-видимому, у неё есть телохранитель, хотя информация непроверенная.

Тактика: Основная проблема в этой миссии – опередить вражеских агентов, которые представляют из себя довольно значительную угрозу успеху миссии. Вам надо послать на дело полную команду с самым лучшим вооружением, а также несколькими индивидуальными медицинскими пакетами. Помните, что вам надо опередить ВСЕХ противников – это нелегко. Пошлите одного агента с" убедителем" обрабатывать стерву, а остальным поручите агентов других синдикатов. Желательно убивать их в почтительном удалении от вашей цели.

Роки

Один из друзей нашей корпорации раньше владел фермой, которую потом взяли себе военные; по-видимому, они используют её как наблюдательный форпост для ведения своих операций в этом районе. У нас есть основания считать, что здесь планируется удар по нашим заводам, а координироваться он будет с фермы. Нашего друга с женой против его воли содержат в одной из служебных построек. Ваш отряд должен нарушить вражеские коммуникации и заодно спасти нашего друга и его жену. Для этого вам придётся их переубедить.

Данные по обороне: Это военная операция, так что вы можете ожидать довольно активного сопротивления. У них масса резервов, с которыми вам не справиться, поэтому делайте

своё дело как можно быстрее и отступайте. Их основное оружие – лёгкие автоматы, но могут пойти в ход и более серьёзные штуковины.

Данные по цели: Основной коммуникационный узел находится в задней части БТР, который припаркован во дворе. Для того чтобы разрушить коммуникации противника, вам будет достаточно уничтожить БТР.

Данные по цели: Пленников содержат в одной из хозяйственных построек. Насколько мне известно, они находятся к югу от основного комплекса. Их, вероятно, охраняют, и они очень напуганы. Так что их придётся убедить покинуть этот район.

Тактика: Ваш отряд должен быть разделён на две части при выполнении этой миссии. Одна его часть проследует во двор и займётся коммуникационным оборудованием. Как только вы уничтожите БТР из противотанкового оружия, вы сможете разобраться с охраной при помощи автоматов или же штурмовых ружей.

К этому времени ваш второй отряд должен добраться до здания с пленниками; как только вы уничтожите коммуникации, убейте охранников, переубедите пленников и спасайтесь. Кстати, вам пригодится автомобиль, который предоставляется вам для проведения этой операции, его вы можете использовать для отступления.

Южные Штаты

Богатая вдова владельца вражеского синдиката купила себе небольшой городок в полное распоряжение. Она построила себе дом на маленьком острове западной части города и организовала там мощную финансовую и полицейскую поддержку.

В связи с этим наши информаторы в городе начали чувствовать себя не слишком уютно и поток данных о противнике начал сокращаться. Во всём виновата вдовушка, которой самое время присоединиться к своему муженьку. Операцию надо проводить без лишнего шума и как можно быстрее.

Данные по синдикату: Последнее сообщение, которое мы получили, прежде чем связь прервалась, касалась того, как вражеский штурмовой отряд прибыл для проверки эффективности управления городом. По нашим предположениям этот отряд был предназначен для личной охраны властительницы судеб этого городка.

Данные по целям: До них очень трудно добраться, так как до острова пешком не дойти, а периметр его 24 часа в сутки патрулирует вооружённая до зубов охрана.

Тактика: Единственный вариант убить вдову – это поразить её выстрелом из снайперской винтовки с крыши соседнего здания. Если вы всё сделаете правильно, то она умрёт до того, как охранники поймут, что к чему. По-видимому, агент-одиночка привлечёт меньше внимания, чем большой отряд, а вражеские синдикаты с меньшей вероятностью засекут ваше присутствие.

Мексика

Один из ваших подпольных агентов был задержан за линией фронта врага и теперь местонахождение его неизвестно. Он занимался разведкой на территории противника и в этот момент его атаковали. Информация, им собранная, хранится в личном сканере, который он носит с собой. Ваш отряд будет сброшен в ту точку, из которой он в последний раз вышел на связь, и вам надо будет найти его сканер и принести его к зоне высадки.

Данные по цели: Сканер испускает сигнал, который отражается на вашем стандартном переносном сканере. Наша разведка сообщает, что он находится в юго-западном районе города.

Данные по синдикату: Сканер и его данные представляют значительный интерес для ваших конкурентов, так что они отправят свои поисковые группы одновременно с вами; так что не вы один рыскаете по этому городу в поисках сканера, ваши поиски будут перемежаться яростными перестрелками. Учтите, что враг на этот раз особенно хорошо оснащён.

Тактика: Заберитесь в нужный вам район, а потом достаньте сканер как можно быстрее. Если возможно, не ссорьтесь с врагом, просто поставьте себе цель сохранить свою жизнь и спасти оборудование; если же на вас нападут, то попытайтесь заманить врага в котёл и атаковать со всех сторон. Разделите свой отряд для того, чтобы врагу пришлось атаковать сразу несколько целей и разделить свою огневую мощь.

Новая Англия

Соседний город только что восстал против своего местного правительства. В результате этого целый город оказался в состоянии анархии. В ходе переворота три политических кандидата появились на небосклоне, три человека, которые могут пригодиться, когда надо будет заново создавать управление городом. Ваш отряд будет сброшен в центр города и вы должны будете переубедить кандидатов перед тем, как возвратиться в зону высадки.

Полицейские данные: В результате хаотических беспорядков полиция прекратила существование. Так что вы можете делать всё, что вам взбредёт в голову в черте города.

Данные по синдикату: Разумеется, ситуация складывается таким образом, что к городу привлечено очень много внимания. Кажется, несколько вражеских отрядов находятся на пути к городу. Есть надежда, что они увлекутся междоусобицей, а вам предоставят свободу действий.

Тактика: Вам надо обеспечить себе безопасность, так что берите максимально большую команду. Не забудьте "убедитель". Что бы вы ни собирались делать, избегайте прямого контакта с противником до тех пор, пока не справитесь с целями миссии. Ни в коем случае не вставайте на линию огня между двумя соперничающими группировками. Когда выполните миссию, можете спокойно пройтись по улицам города и добить оставшихся уродов.

Колорадо

Важный и очень талантливый министр собирается покинуть страну. Вы знаете, что у него есть конфиденциальная информация о вашем синдикате, так что для того, чтобы обеспечить себе душевный покой, вам придется его убить. От станции до аэродрома его сопровождает вооруженный конвой, Вашим агентам надо перехватить конвой и убить министра прежде, чем он успеет сесть в вертолет.

Данные по безопасности: Весь маршрут отслеживается полицейскими и офицерами в штатском. Они вооружены и готовы к неожиданностям. Весь конвой состоит из двух бронетранспортеров и полицейского автомобиля, в котором едет цель.

Тактика: Один агент в данной ситуации будет иметь не меньше шансов, чем целый отряд. Трудность с наведением заставит вас быстро бежать за конвоем, уничтожать полицейский автомобиль придется из тяжелого оружия. Есть более тяжелый и рискованный маневр – украсть машину, пристроиться к конвою, а затем, когда мишень выйдет из машины и пойдет к вертолету, расстрелять его из автомата. В таком варианте все надо очень аккуратно рассчитать. Но зато всё получается гораздо интереснее.

T2:the Arcade Game

Выбор уровней:

При появлении заставки нажми ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →. При правильном наборе ты услышишь одобрение "Excellent". Начав после этого игру, нажми Start, чтобы остановить ее, а затем одновременно нажми клавиши B и C, чтобы оказаться на следующем уровне. Повторяй эту процедуру, пока не попадешь на нужный тебе уровень.

Советы:

Основная проблема, которую тебе придется решать, это отражение угроз. Угрозы нужно ожидать с разных сторон, но для ориентировки имей в виду, что первый самолет появляется с левой стороны экрана, второй – справа, третий – слева, четвертый – справа, пятый – справа, шестой – слева, седьмой – справа, восьмой – слева, девятый – слева, десятый – слева, одиннадцатый – справа, двенадцатый – справа, тринадцатый – слева, четырнадцатый – справа, пятнадцатый – слева, шестнадцатый – слева, шестнадцатый – слева, семнадцатый – справа, восемнадцатый – слева, девятнадцатый – справа, двадцатый – слева, двадцать первый – слева, двадцать второй – справа, двадцать третий – слева.

Take A Train

Tale Spin

Игра платформенного типа с боевыми эпизодами, в которых нужно разобраться с боссами при помощи ракеток и шариков (чтобы было не больно), созданная по сюжету мультфильма "Приключения на виражах".

Talmit's Adventure

Пароли:
Начало игры с произвольного этапа – ARDE.

Target Earth (Assault Leynos)

Фантастическая стрелялка о защите Земли от агрессивных инопланетян.

Неуязвимость:
Нажми клавишу Start на втором пульте и удерживай его, пока не появится экран "Weapons Select".

Продолжения:
Можно получить 9 продолжений или бесконечное их количество. Чтобы получить 9 продолжений, начни игру и играй, пока Рекс не уничтожит космический корабль, а затем дай Рексу умереть по дороге к Шаттлу. После этого войди в режим опций и установи режим работы пульта из режима "Cancel" в режим "Enable". Оставаясь в режиме опций, одновременно нажми клавиши C и Start. Если все сделано правильно, на экране появится девушка и подарит тебе девять продолжений. Выйди из режима опций и продолжай игру.

Бесконечные продолжения получаются следующим образом. Начни игру и играй до второго уровня, а затем дай себе умереть. Выбери режим опций и нажми Start. На экране появится девушка с сообщением : "Continue Up". Когда ты выйдешь из режима опций, то увидишь, что у тебя появилось девять продолжений. Процедуру можно продолжать по мере необходимости.

Режим двух игроков:
В этой игре существует тайный режим, в котором могут играть два игрока. Начни первый уровень и играй на нем как обычно, пока не доберешься до первого зеленого робота – инопланетянина. Теперь нажми Start на втором пульте, это позволит второму игроку использовать инопланетного робота. Ты по-прежнему будешь управлять исходным роботом.

Установки вооружения:
Ты можешь по своему усмотрению выбрать клавиши стрельбы, для этого одновременно нажми A, B и C.

Усиление вооружения:
Ты можешь со второго уровня иметь усиленное вооружение. Для этого уже на первом уровне ты должен уничтожить линкор как минимум за 52 мили от базы. Но по пути к линкору ты не должен уничтожать ни одного из врагов. Если ты все сделал правильно, то за прохождение уровня ты заработаешь 2800 очков, но не получишь вооружения. Однако, когда ты попадешь на второй уровень, то обнаружишь, что у тебя есть все виды вооружения.

Вращение экрана:
В качестве развлечения ты можешь вращать и менять логотип компании на заставке, используя второй пульт. Одновременно нажми A, C, ↑ и →, и логотип начнет двигаться.

Task Force Harrier EX

Игра-имитатор полетов на боевом самолете.
Установки:

Еще до включения приставки нажми и удерживай клавишу A, затем включи приставку. Когда появится заставка, отпусти клавишу A и нажми ↑, ↓, ←, →, A, B, A, C и B. Выбери режим "Config" и увидишь, что появились новые опции. "Muteki" означает неуязвимость, а "Window" меняет размер экрана.

Выбор уровня:
Чтобы проскочить любой уровень, нажми Start для остановки игры, а затем нажми A для пропуска уровня.

Медленное движение:
Сделай в игре паузу, затем быстро нажми B.

Tatsujin

Похождения робота.

Taz

Taz – Mania

Taz – Mania 2: Taz in Mars

Игра интерактивного типа, похожа на мультфильм, в котором ты принимаешь непосредственное участие. Ты должен помочь прожоре Тазу убежать от инопланетян, которые хотят пополнить этим редкостным экземпляром свой межгалактический зоопарк. Тебя ждут нелегкие испытания на каждом из шести уровней.

Управление:
Start – пауза в игре; A – действие (использование предмета); B – вращение; C – прыжок.

Советы:
Кружение Таза полезно в тех случаях, когда надо победить врагов, пробираться вверх по туннелям, разбивать стены. Чтобы начать вращение, удерживая B, нажми ←/→. Чтобы начать движение вверх, нажми C для прыжка, а после прыжка нажать B и закрутиться.

Нажав C+↓, ты сможешь проломить пол и упасть на нижний этаж.

Инопланетяне облучают Таза лучами, которые могут его уменьшить или увеличить. Маленьким он может проникать в небольшие проходы, большим становится невидимым.

Знак "Acme Cartons" означает, что уровень пройден. Надо прыгнуть внутрь знака – попадешь на следующий уровень.

Полезно найти переключатели, управляющие машинами или открывающими и закрывающими различные двери.

Обнаружив вертолет, подойди к нему и нажми A, чтобы проникнуть внутрь. Нажми и держи B, чтобы полететь. Как только отпустишь B – вертолет приземлится. Чтобы сойти с вертолета, нажми A.

В правом верхнем углу экрана находится индикатор жизненной энергии Таза. Игра начинается с тремя жизнями Таза (отображается в левом нижнем углу экрана). Чтобы пополнить энергию, надо искать еду и поглощать ее. Торт со свечкой не трогай. Полезно съесть аптечку.

Если Таз выпьет бензин, он станет огнедышащим, очень полезное свойство в борьбе с инопланетянами. Проглатывать бомбу не стоит. А вот камнями закусить не мешает – можно будет плеваться.

Лучше всего уклониться от стреляющих врагов – прыгнуть им за спину, закрутиться юлой и уничтожить недругов.

Если дорога идет вверх или вниз, можешь заглянуть вперед, нажав и подержав ↑ или ↓ (экран сдвинется).

Середину уровня отмечают статуи Таза. Когда ты проходишь мимо, появляется флаг в честь такого знаменательного события. При потере жизни можно будет продолжать не с начала, а с этого места.

Чтобы покинуть уровень, надо найти табличку Exit.

На втором уровне, если подойдешь к стене с отверстием посредине, прыгай туда – вскоре Таз с жадностью съест очередную табличку.

На третьем уровне тебе попадется зонтик, который надо использовать. Взять его можно кнопкой A, кнопка B обеспечивает взлет.

На четвертом уровне нужно прыгать по коровам. На быке не задерживайся.

Taz in Escape from Mars

Инопланетянам удалось поймать твоего героя, они поместили его в клетку зоопарка. Надо как-то выбираться. Помоги своему другу. В игре 6 уровней и 3 дополнительных сцены.

Управление:

После появления логотипа нажми и удерживай A+B на пульте 1 и B+C на пульте 2. После начала игры нажми START, затем любую кнопку – появится меню.

Вращаться и разбивать стену B+→.

Подниматься по отвесным стенам C,B.

Проломить пол C+↓.

Советы:

Используй возможности уменьшаться или увеличиваться. Когда Таз станет маленьким, он сможет легко проходить по узким проходам. С помощью вращения Таз может легко взобраться на стену. Подбирай аптечки, чтобы восполнить утраченную энергию. Пытайся пробить подозрительную стену, чтобы сделать проход. Если съешь канистру, сможешь обдавать противника огненным дыханием; если наешься камней, сможешь ими плеваться. Будь осторожен в поедании предметов, не съешь чего-нибудь лишнего. Для победы над роботом в финальной сцене запрыгни ему на его сочленения и взбирайся, используя вращение, на антенну.

Team USA Basketball (USA Basketball)

Имитатор игры в баскетбол – олимпийский баскетбольный турнир. Игра среднего уровня: хорошая графика, но анимация и звук невысокого качества.

Советы:

Лучшая тактика в игре – нападать и набирать побольше очков. В нападении отрывайся от опеки и бросай по кольцу из трехсекундной зоны. Хороший прием при выполнении бросков – использование одного из своих игроков в качестве прикрытия.

В защите ты можешь управлять одним игроком, а остальными управляет компьютер, либо ты переключаешься с одного игрока на другого, мяч передается соответственно. Компьютер справляется со своей частью работы неплохо, особенно ему удается блокирование. Но он плохо реагирует на быстрые проходы к кольцу и не может блокировать мячи, "вколачиваемые" в корзину сверху двумя руками.

В защите блокировать трудно, особенно при атаке из-под кольца. Поэтому нужно стараться отобрать мяч еще до начала финальной фазы атаки. Имей в виду, что такая тактика чревата фолами, после пяти командных фолов с твоей стороны соперник получает право на два штрафных броска.

Пароли:

1 – Хорватия	LJGCRCY	7 – Италия	LGT7RFP
2 – Италия	LHJCRRP	8 – Франция	LJT7RBY
3 – CIS	LKKCRGQ	Полуфинал	JBT67BF
4 – Литва	LGLWRFD	Финал	JDT67BC
5 – КитайUL3RBX		Олимпийское золото	JCT67BH
6 – Югославия	LKL7RHH	Церемония	LHT7RKY

Пароли для финала за команду США:

США-Нидерланды #XT7RB6
США-Литва FNT7RBQ
Церемония вручения золотых наград #WT7RDC
Церемония закрытия FMT7RCO

Techno Clash

Это хорошая ролевая игра с большим количеством аркадных вставок, где тебе придется поработать стрелковым оружием "на всю катушку". Много возможностей по установкам.

Пароли:

Уровень 2:	ZP80BFAR	Уровень 5:	TZSIUFAU
Уровень 3:	FPKRBFA9	Уровень 6:	6ZSITA6
Уровень 4:	DAAW3FAX	Уровень 7:	H9M9SFAO

Techno Cop

Комбинация гоночного имитатора и платформера, игра среднего уровня.

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажми клавишу Start, чтобы остановить игру. Затем нажми C десять раз, A – пять раз, B – два раза, A – десять раз. После этого нажми Start, чтобы продолжить игру. Если ты все сделал правильно, то услышишь слово "Technocop".

Tecmo Super Baseball
Tecmo Super Bowl
Tecmo Super NBA Basketball

Зачастую спортивные имитаторы разочаровывают своих приверженцев примитивной реализацией, но спортивные игры Tecmo отличаются в лучшую сторону, поскольку приближены к реальности (реальные игроки, тактика игры, травмы и т. п.). В данном случае это справедливо в полной мере. Имеется много элементов, которые делают игру достаточно интересной. Например, ты имеешь возможность выбирать тактику действий своей команды на игровом поле, выбирать себе в команду игроков и т. д. Игра снабжена сервисом: можно выбирать уровень сложности, организовывать турнир. Постоянно ведется статистика по командам, игрокам и играм. Имеется режим демонстрации.

Teenage Mutant Ninja Turtles: the Hyperstone Heist

Несложная, но интересная игра-боевик по мотивам известного мультсериала о приключениях черепашек-ниндзя. Сюжет таков – злодеи Шредер и Кренг уменьшили городские здания и черепашкам нужно все восстановить. Играть можно вдвоем.

Выбор уровня:

При появлении логотипа нажми C,B,B,A,A,A,B,C или C,↓,A, A, A, B, C, Start. После загрузки экрана с заставкой самой игры нажми A, B, B, C, C, C, B, A, Start. После того как ты начнешь игру, появится экран выбора уровня.

Советы:

Играть лучше вдвоем, одного тебя быстро загонят в угол. Выбери себе для игры Донателло и Микеланджело. Окружай врага и по очереди сбивай его с ног. Старайся все время двигаться, иначе подвергнешься немедленному нападению. Избежать ранений можно, перемещаясь перпендикулярно направлению вражеской атаки, так как противник атакует только в том случае, если ты находишься на одной с ним линии. Восстанавливай энергию, собирая пиццы.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Return of Shredder

Игра по мотивам известного мультсериала о приключениях черепашек-ниндзя.
Выбор уровней:
Дождись, когда загрузится экран с заставкой "KONAMI". Нажми C, B, B, A, A, A, B, C. Подожди, пока загрузится экран с заставкой самой игры. Нажми A,B,B,C,C,C,B,A. Потом нажми Start и начни игру для одного или двух игроков. Появится экран, дающий возможность выбора уровней.

Teenage Mutant Ninja Turtles: the Tournament Fighters

Игра по мотивам известного мультсериала о приключениях черепашек-ниндзя. Можно играть вдвоем.
Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи):→,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

Tempo

Маленький парнишка бегает по платформам, сражаясь с непонятными существами. Он необычен: если зазвучит музыка – начинает разыскивать танцевальные иконки. Игра симпатичная и веселая, несмотря на то, что парнишке приходится все время отбиваться от назойливых врагов.

Tennis
Tennis' 95
Tennis (ATP Tour)
Tennis (Davis Cup)
Tennis (Wimbledon)
Tennis Grandsian
Tennis IMG Int'L Tour

Иммитаторы игры в теннис.

Terminator

Аркадная игра-стрелялка по мотивам нашумевшего в свое время фильма "Терминатор". Отдельные игровые эпизоды очень напоминают фрагменты фильма и многим это нравится. Игра сделана на высоком уровне.

Прелюдия:
Чтобы просмотреть экраны заставок без всяких текстов, нажми и удерживай клавишу ↑ до появления экрана.

Terminator 2 (T2): Judgment Day

Продолжение игрового сериала по мотивам известного фильма о терминаторах, на этот раз его второй серии. Джону Коннору грозит новая опасность – супермодель терминатора Т-1000 получила задание - уничтожить парня во что бы то ни стало. Тебе нужно его спасти.

Советы:

На первом этапе адрес Джона Коннора ты узнаешь, если подойдешь к телефонному аппарату и нажмешь ↑. Завладей винчестером и револьвером, после чего отыщи два ящика (первый – в биллиардной кафе, взорви его и забери предмет, второй ящик находится слева от кафе). Поймай киборга, пока он не убежал. Постарайся в кафе не убить ни одной официантки – в конце этапа получишь бонус. На втором этапе на мотоцикле поезжай по направлению красной стрелки. На третьем этапе твоя задача – как можно быстрее отыскать три ящика и отключить сигнализацию – иначе произойдет взрыв. На все тебе отводится десять с половиной минут.

Terminator 2 (T2): the Arcade Game

Это «стрелялка», поставленная по известному кинофильму.

Прохождение

Контроллер скоростного огня сильно облегчит ваше существование. Во-первых, не нужно будет держать кнопку стрельбы нажатой, а во-вторых, не будет истощаться мощность огня и вы сможете выпускать целые очереди пуль. Если же у вас нет такого контроллера, просто быстро нажимайте на кнопку стрельбы, чтобы поддерживать индикатор мощности огня на максимуме.

Играя в режиме одного игрока вы подвергаетесь опасности только слева; концентрируйте своё внимание на левой половине экрана.

Нескольких терминаторов убить вовсе несложно. Нужно только стрелять им в головы.

Главный противник первого этапа - огромный охотник-убийца. Начните с его рук, применив автоматический огонь и ракеты. Когда обе руки обезврежены, перенесите огонь на голову. Стреляйте ракетами когда он отстреливается. Покончив с головой, цельтесь в середину туловища. Когда оно развалится, сконцентрируйте огонь на люке, из которого вылетают ракеты.

Самые необычные враги второго этапа - орбы, которые падают сверху в металлических яйцах, вылупляются оттуда и начинают летать по экрану. Уничтожайте яйца ракетами прежде, чем из них вылупятся орбы. Продолжайте убивать терминаторов и стрелять в электрические лампы в поисках источников энергии.

Третий этап - самый трудный в игре. Стреляйте в ящики, которые стоят в самом низу экрана, чтобы взять все ракеты.

Не обращайте внимания на терминаторов, атакующих грузовик (они не причинят ему большого вреда), но серьёзно отнеситесь к охотникам-убийцам, которые атакуют грузовик на бреющем полёте. Их действия прогнозируемы. Нужно выпускать ракеты до того, как охотник-убийца появится на экране. Таким образом вы сумеете обезвредить его прежде, чем он успеет выстрелить в вас. Опишем последовательность движений атакующего охотника: влево, вправо, влево, вправо, вправо, влево, вправо, влево, влево, влево, вправо, вправо, влево, вправо, влево, влево, вправо, влево, вправо, влево, влево, вправо, влево.

Самое сложное на четвёртом этапе - это десять дверей с номерами 1 и 2. Используйте ракеты, чтобы разрушить их. Постарайтесь сделать это, пока двери закрыты (чтобы оттуда не выползли змеи).

При появлении босса сначала разрушьте пусковые ракетные установки в углах экрана. Это приведёт к тому, что откроются двери и вы увидите компьютер. Сначала сконцентрируйте огонь на внешних секциях компьютера, а затем уничтожьте внутренние блоки.

При прохождении пятого этапа вы увидите в верхней части экрана счётчик повреждений («Equipment Intact»). Ваша цель - свести его показания к нулю. Для этого надо уничтожать всё появляющееся на экране оборудование: компьютеры, столы, шкафы.

К середине уровня (с Сарой Коннор) на счётчике должно остаться тридцать очков или меньше. Дальше (когда появится Джон Коннор) снижать показания счётчика будет значительно сложнее.

Не забудьте разбить стеклянные ящики, в которых хранятся чип и рука терминатора.

На шестом этапе установите прицел над верхним левым углом фургона и ждите появле-

ния Т-1000, который будет атаковать вас с вертолёта. Стреляйте в вертолёт прежде, чем он протаранит фургон. Вы должны попасть в вертолёт 13 раз.

Затем Т-1000 пересядет в грузовик. Переведите прицел к левому краю экрана и стреляйте сразу, как только появится грузовик. Продолжайте обстреливать кабину грузовика. Грузовик врежется в фургон, но не разобьёт его. Стреляйте и выпускайте ракеты, пока фургон не уедет с экрана.

на седьмом этапе наделайте дробовиком дыр в цистерне (оттуда польётся жидкий азот), а затем стреляйте в Т-1000. Его нужно сбить с ног, когда в него бьёт струя. Т-1000 замёрзнет и вы перейдёте на следующий этап. Соберите патроны для дробовика.

На восьмом этапе, стреляя из дробовика, сбейте Т-1000 с ног. После того, как вы собьёте робота с ног 5 раз, он атакует вас. Стреляйте ему в голову из дробовика до тех пор, пока он не развалится надвое. Воспользуйтесь дробовиком, чтобы загнать его на самый край ванны (только смотрите, не столкните его). Выстрелите в «Grenade Launcher M79», когда он появится на экране, а потом быстро стреляйте в грудь Т-1000 из М79, чтобы сбросить его в кипящий металл.

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру - и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав B + C.

Test Drive 2: the Duel

Имитатор гонок по скоростным дорогам, все очень натуралистично: встречное движение, полиция, туннели и т.д. В игре удобное управление. Имеются разнообразные настройки, позволяющие подобрать удобную игровую среду. Ты можешь участвовать в гонках на скорость, время или в турнирах.

Скрытый экран опций:

В любой момент игры нажми одновременно A, B и C. Ты сможешь менять музыку или выйти из игры. Воспользуйся опцией RESUME DRIVING для возобновления игры.

The Clone Wars

(см. X-Men 2)

The Knight of Magic Sword

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Ролевая приключенческая игра о том, как старый умирающий рыцарь Гоули передаёт своему сыну Рою тайну магического меча, которым можно победить злого духа Нафария, угнетающего королевство Пилетию. Однако путь к месу, где спрятан меч, смертельно опасен и только тот доберётся до него, кто проявит мужество, силу и знания.

The Legend of Zelda II

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Ролевая игра о Великом походе Линка против Гапона Злого 1. На своём пути Линк встретится с врагами как во Внешнем мире, так и в подземельях.

The Lone Ranger

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Одинокий рэйнджер ведёт борьбу за порядок на Старом Западе, имея ружьё, пули и динамит, ну, и конечно, кулаки.

The Secret of Monkey Island (CD)

ВВЕДЕНИЕ

Эта игра преобразована из очень популярной, очень смешной приключенческой игры (adventure game), созданной для PC. Тебе предстоит сыграть роль Гайбраша Трипвуда (Guybrush Threepwood), подростка, который хочет стать пиратом. Во время игры тебе предстоит столкнуться со множеством пиратов, влюбиться в прекрасную Губернаторшу острова и даже найти небольшое сокровище ... но удастся ли тебе узнать секрет острова обезьян?

СТРАТЕГИЯ

Чтобы не печатать раз за разом один и тот же текст, мы решили привести рекомендации о том, как добраться до тех или иных мест (например: "Иди налево и там будет замок"), только однажды. Потом предполагается, что ты уже будешь знать, как туда добраться.

Твои КОМАНДЫ напечатаны заглавными буквами (например: "ОТКРОЙ (OPEN) парадную дверь"), с тем чтобы их выделить из остального текста.

Оптимальное время для обращения к нашим советам – это когда ты оказываешься в безвыходной ситуации. Загляни в них, найди решение и отложи до следующего тупика. Если будешь читать дальше, испортишь себе всю игру.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ТРИ ИСПЫТАНИЯ

Игра начинается с твоей встречи со сторожем острова Мили. Он тебе сообщит, откуда начинать поиски, и ты автоматически окажешься в деревне. Запомни, где находится сторож, ибо тебе еще придется вернуться к нему немного позже. ИДИ (WALK) направо к БАРУ "СКАММ" (Scumm Bar). ОТКРОЙ (OPEN) дверь и ВХОДИ (WALK). ПОДОЙДИ (WALK TO) к красному занавесу, но прежде ПОГОВОРИ (TALK TO) с пиратами (и собакой), чтобы немного посмеяться.

За занавесом ты обнаружишь трех ВАЖНЫХ ПИРАТОВ. ПОГОВОРИ (TALK TO) с ними и скажи: "Я хочу быть пиратом" ("I want to be a pirate".) Они тебе расскажут о Трех Испытаниях. Постарайся вытрясти из них как можно больше информации, затем прекращай разговор и ОТКРЫВАЙ (OPEN) дверь справа. ПОВАР скажет, что внутрь нельзя. Да неужели? Посмотрим, посмотрим! Дождись, когда повар уйдет на кухню, и уходи с левого края экрана. Потом ВХОДИ (WALK).

В КУХНЕ ВОЗЬМИ (PICK UP) кусок мяса и горшок, стоящий под столом, на котором разложено мясо. ОТКРОЙ (OPEN) правую дверь и выйди. ПОДОЙДИ (WALK TO) к самому краю пирса и покачай доску, чтобы спугнуть ЧАЙКУ, затем ВОЗЬМИ (PICK UP) рыбу, прежде чем птица вернется. Ты можешь проделывать это бесконечное число раз.

Теперь покинь бар "Скамм" и ИДИ (WALK) налево к сторожу (он находится на вершине утеса), затем ИДИ (WALK) по тропинке вправо. Когда появится карта острова Мили, направляйся к прогалине в середине острова, затем ИДИ (WALK) влево и входи в ЦИРКОВУЮ ПАЛАТКУ.

Прерви перепалку братьев Феттучини и послушай, как они торгуются. Потом спроси: "Сколько вы мне заплатите?" ("How much will you pay me?") Согласись на их предложение, сказав: "О'кей, звучит заманчиво" ("OK, sounds good".) Потом они спросят, есть ли у тебя шлем, а ты ответишь: "Конечно, у меня есть шлем" ("Of course I have a helmet"). ОТДАЙ (GIVE) горшок братьям и они выстрелят тобой из пушки. Поговори с ними, скажи, что все в порядке, и можешь уходить.

ИДИ (WALK) назад к тропинке и возвращайся в ДЕРЕВНЮ. ИДИ (WALK) направо мимо Бара и под АРКУ к "главной улице" деревни. ПОГОВОРИ (TALK TO) с обитателем Мили. Он спросит о ком-то по имени Свен, ответь так: "Нет, но однажды у меня был парикмахер, которого звали Доминик" ("No, but I once had a barber named Dominique".) Купи у него карту, которую он предложит.

ПРОЙДИ (WALK) мимо человека вниз по улице и ОТКРОЙ (OPEN) первую дверь справа. ВХОДИ (WALK) внутрь МАГАЗИНА ВУДУ. ВОЗЬМИ (PICK UP) цыпленка, лежащего на сундуке, потом ВЗГЛЯНИ (LOOK AT) на него. ОТКРОЙ (OPEN) дверь и ВЫЙДИ (WALK) обратно на улицу. ИДИ (WALK TO) к арке под часами, затем ИДИ (WALK TO) по АЛЛЕЕ, откуда доносится звук: "Тссс..."

Из аллеи появится мужчина и задаст тебе несколько вопросов. Ответь на его вопросы. Ты выяснишь, что он – шериф. Когда он уйдет, ИДИ (WALK TO) по УЛИЦЕ и ОТКРОЙ (OPEN) дверь МАГАЗИНА СПРАВА, ВОЙДИ (WALK) внутрь.

ВОЗЬМИ (PICK UP) лопату и меч и ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) звонком. Скажи СВАРЛИВОМУ ПРОДАВЦУ, что хочешь эти предметы (говоря: "Что касается этого меча..." ("About this sword...") или "Что касается этой лопаты..." ("About this shovel...")), затем скажи: "Я хочу взять ее на прокат" ("I'd just like to browse"). Выйди из магазина и ИДИ (WALK TO) к сторожу, затем ИДИ (WALK TO) к тропе, чтобы появилась карта. Ты уже закончил сбор необходимых тебе предметов. Теперь пора проходить Три Испытания!

Сверившись по карте, иди к ДОМУ, который стоит на правой оконечности острова. На МОСТУ тебя остановит БЕЗОБРАЗНЫЙ ТРОЛЛЬ. ОТДАЙ (GIVE) троллю рыбу и он тебя пропустит. Когда опять появится карта, иди к дому. Попробуй ОТКРЫТЬ (OPEN) дверь дома, и с тобой заговорит мужчина. Скажи: "Можешь ты меня обучить?" ("Could you train me?"), затем настаивай на том, что у тебя есть все, что нужно. Когда он наконец согласится, дай ему 30 монет (pieces of eight) и покажи ему свой меч, когда он попросит. Он проводит тебя внутрь и проведет с тобой несколько энергичных (и весьма увлекательных) занятий.

Когда занятия закончены, тебе нужно выучить несколько оскорбительных выражений. ИДИ (WALK) к тропе и появится карта, затем ИДИ (WALK) к ПЕРЕКРЕСТКУ, который находится левее развилки дороги. Это наилучшее место для того, чтобы столкнуться с пиратами и ввязаться в драку. Продолжай драться с пиратами, чтобы как следует усвоить оскорбления и ответы на них. Когда ты выучишь их, проверь их по списку, приведенному ниже. Если ты слышишь фразу, на которую не знаешь ответа, воспользуйся ей же и получишь ответ. В конце концов пираты, над которыми ты одержишь верх, скажут, что ты достаточно опытен, чтобы сразиться с Повелительницей Меча. Еще нет! Продолжай драться до тех пор, пока ты не услышишь все, что приведено в этом списке.

ОСКОРБИТЕЛЬНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ (I)
И ОТВЕТЫ НА НИХ (C) ДЛЯ ПИРАТОВ

1: Ты все еще носишь памперсы?
C: А что, хотел одолжить?

1: Я получил этот шрам на лице в жестокой схватке!
C: Надеюсь, это отучило тебя ковыряться в носу.

1: Я не могу сидеть, видя такую наглость!
C: А что, геморрой опять тебя беспокоит?

1: У меня когда-то была собака, так вот она была умнее тебя!
C: Похоже, она-то и научила тебя всему, что ты знаешь.

1: Я слышал, что ты жалкий подлиза!
C: Но о тебе-то вообще никто ничего не слышал.

1: Я разговаривал с обезьянами, которые были вежливее, чем ты.
C: Отрадно, что ты не забываешь общаться со своей семьей.

1: Я вытру своим носовым платком твою кровь!
C: Значит тебе все-таки удалось получить место уборщицы.

1: Никто никогда не видел и не увидит моей крови!
C: Ты так быстро бегаешь?

1: Люди падают предо мной ниц.
C: Даже прежде, чем они ощутят запах у тебя изо рта?

1: Вскоре ты будешь носить мой меч, как слуга!
C: Для начала перестань им махать как опахалом.

1: Просто нет слов, чтобы описать, какой ты отвратительный.
С: Нет, есть. Ты просто им так и не научился.

1: Пришел твой конец, жалкий трус!
С: Я оставлю тебе небольшой кусочек.

1: Ты сражаешься, как пастух.
С: Неплохо. А ты похож на корову.

1: У тебя манеры нищего.
С: Просто я стараюсь, чтобы ты не смущался в моем присутствии.

1: От одного взгляда на тебя у меня возникает тошнота.
С: Глядя на тебя мне кажется, что кое-кто это уже сделал.
1: Тебе до моих мозгов еще далеко, ты жалкий идиот!
С: Да, но ты ими никогда не пользовался.

Когда ты выучишь все оскорбления и ответы на них, воспользуйся картой, чтобы ПРИЙТИ (WALK TO) к РАЗВИЛКЕ НА ДОРОГЕ. Ты окажешься в ЛЕСУ. ИДИ (WALK) к тропинке на заднем плане экрана, затем ВОЗЬМИ (PICK UP) желтые растения, когда очутишься в другой зоне. Теперь тебе предстоит найти Повелительницу Меча. Есть два способа. Первый – это бродить по лесу, пока не наткнешься на глубокое ущелье с висящим рядом указателем. ТОЛКНИ указатель, пройди по мосту и иди направо, где и найдешь дом Повелительницы Меча. Второй метод заключается в том, что надо сказать ХОЗЯИНУ МАГАЗИНА, что ты хочешь найти Повелительницу Меча. Когда он выйдет из магазина, иди за ним, и он приведет тебя к ее дому.

ПОГОВОРИ (TALK TO) с ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЕЙ МЕЧА; скажи, что пришел убить ее. Схватка начинается! Она использует фразы, которые ты раньше не слышал. Далее приводится список этих оскорблений и ответов, которые тебе надо говорить:

ОСКОРБИТЕЛЬНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ И ОТВЕТЫ ДЛЯ ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ МЕЧА

1: Каждое слово, которое ты мне говоришь, глупость.
С: Просто я стараюсь, чтобы ты не смущалась в моем присутствии.

1: Если твой брат похож на тебя, лучше спать со свиньей.
С: Глядя на тебя, мне кажется, что кое-кто это уже сделал.

1: Я надеюсь, что у тебя есть лодка, чтобы быстро смыться.
С: А что, хотела одолжить?

1: Я часто наблюдаю, как такие люди, как ты, умирают на полу в тавернах.
С: Даже прежде, чем они ощутят запах у тебя изо рта.

1: Я намерена преподать тебе сегодня маленький урок.
С: Оставила бы ты его себе.

1: У меня – смелость и мастерство повелительницы меча!
С: Да, но ты ими никогда не пользовалась,

1: Я выдою до капельки всю кровь из твоего тела.
С: Неплохо. Ты дерешься как корова.

1: После последней схватки мои руки были обагрены кровью.

С: Надеюсь, это отучило тебя ковыряться в носу.

1: Мое имя известно в каждом закоулке этого грязного островка.
С: Значит, ты работаешь уборщицей.

1: Слава о моем мече идет по всему Карибскому морю!
С: В том-то и дело, что о тебе самой-то вообще никто и ничего не слышал.

1: Мой язык острее любого меча.
С: Для начала перестань им махать, как опахалом.

1: Мои самые страшные враги бегут, едва заметив меня!
С: Даже прежде, чем они ощутят запах у тебя изо рта?

1: Никто не видел меня, дерущейся так плохо, как ты!
С: Ты так быстро бегаешь?
1: Теперь я знаю, как выглядят глупцы и мерзавцы!
С: Я рад слышать, что ты не забываешь общаться со своей семьей.

1: Только однажды я встретила такого труса!
С: Похоже, он-то и научил тебя всему, что ты знаешь.

1: Похоже, нет таких приемов, которые могут тебя спасти.
С: Нет, есть. Ты просто никогда им не научишься.

1: Ты – точно гвоздь в заднице!
С: Что, геморрой опять тебя беспокоит?

Когда ты одержишь верх над Повелительницей, она даст тебе рубашку. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на нее. (Кстати, используя фразы Повелительницы, ты можешь выиграть любой поединок на мечах, хотя тебе больше не придется сражаться.) ПЕРЕЙДИ (WALK) через мост и иди по тропе. Когда появится карта, опять ИДИ (WALK TO) к развилке.

Оказавшись опять в ЛЕСУ, ПОСМОТРИ (LOOK AT) на карту, на которой должно быть указано, где хранятся сокровища. "Назад" ("Back") – означает, что ИДТИ (WALK) нужно к заднему плану экрана, "Влево" ("Left") и "Вправо" ("Right") означает ИДТИ (WALK) в соответствующем направлении. Следуй этим указаниям, и ты окажешься на прогалине, ИДИ (WALK) направо и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) лопату в месте "X". Ты найдешь еще одну рубашку. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на нее, затем ИДИ (WALK) налево, к лесной тропинке (и карте).

Направляйся к деревне и подойди к магазину. Не входи в магазин, а ИДИ (WALK) налево, через арку, и увидишь ОСОБНЯК ГУБЕРНАТОРШИ. ПОДОЙДИ (WALK TO) к особняку. Но не приближайся к кровожадным собакам. ПОЛОЖИ (USE) желтый лепесток на кусок мяса, затем ДАЙ (GIVE) мясо с "приправой" пуделям. ОТКРОЙ (OPEN) дверь и ВОЙДИ (WALK) внутрь.

ОТКРОЙ (OPEN) дверь справа от входной и ВОЙДИ (WALK). Последует ДРАКА, после которой у тебя окажется еще несколько предметов. ВЫЙДИ (WALK) из входной двери и вернись в город. ВОЙДИ (WALK) в ТЮРЬМУ. (Это первый дверной проем слева, когда ты входишь в город; ты можешь узнать ее по решеткам на окнах)

ПОГОВОРИ (TALK TO) с ПЛЕННИКОМ, затем выходи наружу. ОТКРОЙ (OPEN) дверь МАГАЗИНА, ВОЙДИ (WALK) внутрь и ПОГОВОРИ (TALK TO) с хозяином. Спроси, нет ли у него освежающих мятных леденцов. Он даст тебе целую упаковку. ИДИ (WALK) обратно и возвращайся в ТЮРЬМУ. ОТДАЙ (GIVE) мятные леденцы узнику, затем спроси, есть ли у него напильник. Когда он закончит говорить, ДАЙ (GIVE) ему репеллент от крыс. В благодарность он даст тебе кекс.

Выйди из тюрьмы и ИДИ (WALK) обратно к ОСОБНЯКУ ГУБЕРНАТОРШИ. ВОЙДИ (WALK) внутрь, РАЗЛОМИ (OPEN) кекс и найдешь там напильник. ПОДОЙДИ (WALK TO) к зияющей

дыре, и ты опять ввяжешься в драку. Тебя остановит шериф и спросит, что происходит. Дай ему любое объяснение, и появится губернаторша. Она отошлет его. Поговори с ней и ОТКРОЙ (OPEN) переднюю дверь, когда она уйдет. Шериф снова остановит тебя. Ответь ему все, что хочешь, и он сбросит тебя с пристани! Ух!

Когда ты окажешься под водой, ПОДНИМИ (PICK UP) идола. Ты автоматически возьмешь меч и заберешься обратно на пирс. Потом появится сторож и скажет, что губернаторша похищена. Попроси его рассказать об этом поподробнее, и он даст тебе записку от злобного ЛЕЧАКА (LeCHUCK). ПОСМОТРИ (LOOK AT) на записку.

ПОДОЙДИ (WALK TO) к БАРУ "СКАММ" и ВОЙДИ (WALK) туда. ВОЗЬМИ (PICK UP) все кружки и ПОДОЙДИ (WALK TO) к красному занавесу. ВОЗЬМИ (PICK UP) оставшиеся кружки и ПОГОВОРИ (TALK TO) с ПОВАРОМ. Спроси его: "Что случилось, старый алкаш?" ("What's wrong, old sot?") и поинтересуйся, где можно купить корабль. Потом ОТКРОЙ (OPEN) дверь кухни и ВЫЙДИ (WALK) наружу.

Все последующее нужно делать быстро. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) одной из кружек, чтобы отлить в нее жидкости из бочонка, и направляйся в тюрьму. Грог медленно, но верно разъедает кружку, так что тебе несколько раз придется останавливаться, с тем чтобы периодически ПОДСТАВЛЯТЬ (USE) под нее пустые кружки. Если ты будешь долго копаться и не будешь менять кружки, грог превратит кружку в комок олова и прольется. Тогда надо будет вновь идти в бар, опять собирать кружки и пробовать все снова.

Когда ты доберешься до ТЮРЬМЫ, ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) кружкой с грогом, чтобы уничтожить замок и выпустить узника. Он убежит прочь, как только ты предложишь ему присоединиться к твоей команде. Но не беспокойся об этом.

ВЫХОДИ (WALK) из тюрьмы и возвращайся к сторожу, затем ИДИ (WALK TO) по тропинке. Сверившись с картой, отправляйся к БЕРЕГУ в правом верхнем углу острова. Когда ты окажешься там, ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) резиновым цыпленком на канате, чтобы добраться до островка Хук. ОТКРОЙ (OPEN) дверь дома и ВОЙДИ (WALK) внутрь.

Появится могущественный МИТХУК и скажет, что не любит гостей. Скажи: "Губернаторша похищена!" ("The Governor's been KIDNAPPED"), потом скажи: "Давай вместе соберем команду" ("Let's get a crew together"). Митхук захочет проверить тебя, чтобы убедиться, можешь ли ты быть капитаном. Когда он откроет все двери и убежит, ОТКРОЙ (OPEN) маленькую дверь и ПОЩЕКОЧИ (TICKLE) кровожадного крылатого демона. Митхук согласится присоединиться к твоей команде.

ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) резиновым цыпленком, чтобы вернуться обратно, затем ИДИ (WALK TO) к тропинке. Сверившись с картой, ИДИ (WALK) к ДОМУ ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ МЕЧА. Поговори с ней и скажи: "Губернаторша похищена!" ("The Governor's been KIDNAPPED!") Она тут же присоединится к твоей команде. ИДИ (WALK TO) к тропинке. Сверившись с картой, ИДИ (WALK TO) к ОГНЯМ в самом низу острова (которые в действительности, означают Рынок подержанных кораблей Стэна).

Когда Стэн закончит расхваливать товар, скажи: "У меня на самом деле нет столько денег" ("I really don't have that much to spend"). Он покажет тебе корабль "Морская обезьяна". Когда он закончит, скажи: "На самом деле я собирался получить в кредит" ("Actually, I was hoping to get one on credit") Он откажется, поэтому скажи, что хочешь подумать об этом еще немного. Прежде чем ты уйдешь, Стэн даст тебе свою карточку и магнитный компас.

ИДИ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ, затем ИДИ (WALK TO) к МАГАЗИНУ. ПОГОВОРИ (TALK TO) с хозяином и скажи: "Я заинтересован в векселе для обеспечения кредита" ("I'm interested in procuring a note of credit"), затем скажи: "Да, конечно ("Yes, of course I do"). Хозяин откроет свой сейф и достанет вексель. Внимательно смотри и запомни комбинацию цифр на замке! Чтобы ты ни говорил о том, он тебе не поверит и положит вексель обратно в сейф. Теперь скажи: "Я ищу Повелительницу Меча острова Мили" ("I'm looking for the Sword Master of Melle Island"). И хозяин магазина уйдет.

ИДИ (WALK TO) к сейфу и воспользуйся комбинацией. (Команда ТЯНУТЬ (PULL) поворачивает ручку сейфа против часовой стрелки; команда ТОЛКАТЬ (PUSH) – по часовой.) Когда дверь откроется, ты автоматически берешь вексель. Возвращайся на Рынок подержанных кораблей Стэна.

Спроси у Стэна: "Уф... могу я посмотреть еще раз тот, который подешевле? ("Uh... could I see that cheap one again?"), а потом скажи: "Я получил кредит у хозяина магазина" ("I got credit from the store keeper"). Теперь тебе надо торговаться со Стэном. Скажи: "Давайте поговорим о дополнительных предметах" ("Let's talk extras"). На все предложения Стэна говори: "Думаю, обойдусь без этого" ("I think I can without that"). Повторяй это, пока Стэн снова не начнет называть предметы. Теперь говори: "Хватит, об этом уже достаточно" ("Enough about extras, already").

Спроси Стэна: "Хорошо, сколько это стоит?" ("Well, what do you think it's worth?"), затем скажи: "Забудем об этом" ("Forget it"). Стэн будет умолять тебя на что-нибудь решиться, скажи: "Да, может, ты и прав..." ("Well, may be you're right...") и повторяй: "Хорошо, сколько это стоит?" ("Well, what do you think it's worth?"). Затем скажи: "Я хочу сделать тебе предложение" ("I'd like to make you an offer"). Выбери фразу: "Хорошо! 6000!" ("All right! 6000!") и Стэн продаст тебе корабль.

Вернись в ДЕРЕВНЮ. Ты встретишь Стэна на пирсе, и прежде чем уйти, он даст тебе кое-какую литературу. Поприветствуй всех членов твоей команды по мере их появления и направляйся к острову Обезьян.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ПУТЕШЕСТВИЕ

После того как взбунтовавшаяся команда приняла решение выходить в Карибское море, иди в свою КАЮТУ. ОТКРОЙ (OPEN) ящик письменного стола и ПОСМОТРИ (LOOK AT), что там. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на запыленную книгу, чтобы почитать ее, ВОЗЬМИ (PICK UP) перо и чернила, затем ИДИ (WALK TO) к двери, чтобы выйти на ПАЛУБУ. ИДИ (WALK TO) к веревочной лестнице и СНИМИ (PICK UP) "Веселого Роджера", когда поднимешься на самый верх.

ИДИ (WALK TO) к люку, что на палубе корабля (как раз над мятежной командой). ИДИ (WALK TO) к ДВЕРИ и входи на КАМБУЗ. ВОЗЬМИ (PICK UP) котел и ОТКРОЙ (OPEN) буфет. ВОЗЬМИ (PICK UP) коробку овсянки, ОТКРОЙ (OPEN) ее и достань предмет. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на него, чтобы увидеть, что это – небольшой ключ.

ИДИ (WALK TO) к лестнице и к ЛЮКУ, чтобы войти в ТРЮМ КОРАБЛЯ. ОТКРОЙ (OPEN) сундук, стоящий справа, и ЗАГЛЯНИ (LOOK AT) в него: ты найдешь бутылку белого вина. ПОДБЕРИ (PICK UP) огромный кусок веревки и ОТКРОЙ (OPEN) бочонки слева, чтобы взять немного пороха. Теперь возвращайся в каюту.

ИСПОЛЬЗУЙ (USE) ключ, чтобы открыть шкафчик, затем ОТКРОЙ (OPEN) сундук и ПОСМОТРИ (LOOK AT) туда. Там найдешь лист бумаги и корицу. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на листок бумаги, чтобы прочитать рецепт, и ИДИ (WALK TO) на КОРАБЕЛЬНЫЙ КАМБУЗ. ОПУСТИ (USE) следующие предметы в КОТЕЛ: освежающие мятные леденцы, овсянку, корица, белое вино, порох, чернила, Веселого Роджера и резинового цыпленка. Вода в котле вскоре начнет кипеть, а ты потеряешь сознание.

ВЫХОДИ (WALK TO) на палубу и обнаружишь, что ты уже у берега острова Обезьян. ИДИ (WALK TO) в трюм и ОТКРОЙ (OPEN) бочонки опять, чтобы взять еще пороха, затем ИДИ (WALK TO) на палубу. ПОЛОЖИ (USE) порох в пушку и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) огромный кусок веревки, чтобы сделать из него запальный шнур. Теперь только остается поджечь его!

Спустись в КАМБУЗ и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) перо, чтобы поджечь его в пламени под кипящим котлом. У тебя получится факел. Вернись на палубу. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) этим факелом, чтобы поджечь шнур, и быстро ИСПОЛЬЗУЙ (USE) котел. Пушка выстрелит и выбросит тебя на остров.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПОД ОСТРОВОМ ОБЕЗЬЯН

Когда Герман Тутрот (German Toothrot) уйдет, ИДИ (WALK TO) к ДЖУНГЛЯМ, чтобы увидеть КАРТУ ОСТРОВА ОБЕЗЬЯН. ИДИ (WALK TO) к СЛИЯНИЮ ДВУХ РЕК в середине острова. (Это там, где река проходит через горы.) ИДИ (WALK TO) к тропе, что на другой стороне реки, и взбирайся на огромную скалу. ИДИ (WALK TO) ко второй цепочке следов, чтобы взобраться на вершину холма. СТОЛКНИ (PUSH) скалу. Ты затопишь "Морскую обезьяну", но не волнуйся.

На экране появится Герман; поговори с ним, затем ИДИ (WALK TO) к тропе внизу. ТЯНИ (PULL) ли ТОЛКАЙ (PUSH) примитивистскую картину, пока она не укажет в сторону края экрана, затем ИДИ (WALK TO) к ступеням и обратно на вершину холма. ВОЗЬМИ (PICK UP) кучу камней и положи один из них на краю. ТОЛКНИ (PUSH) камень; он попадет в банановое дерево, растущее на пляже. ИДИ (WALK) вниз к слиянию рек и возвращайся в джунгли.

ИДИ (WALK TO) к ФОРТУ в левой оконечности острова (он находится на северной стороне кратера). ВОЗЬМИ (PICK UP) подзорную трубу и веревку, затем ТОЛКНИ (PUSH) пушку. Когда появится Герман, скажи: "Я видел здесь обезьяну" ("I saw a monkey leaving here"). Задай Герману вопрос, затем закончи разговор. ВОЗЬМИ (PICK UP) пушечное ядро и порох и ИДИ (WALK) к джунглям.

Возвращайся к СЛИЯНИЮ ДВУХ РЕК и ВОЗЬМИ (PICK UP) записку под камнем. ПОСМОТРИ (LOOK AT) на привлекший твое внимание камень и поймешь, что это – кремень. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) горстью пороха, положив его на плотину, затем ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) кремнем и пушечным ядром. Плотина взорвется, и поток воды понесет тебя вниз по течению.

ИДИ (WALK TO) к ПРУДУ в самом конце новой реки и ВОЗЬМИ (PICK UP) веревку у болезненно выглядящего мужчины. Появится Герман; поговори с ним или прогони его, затем ИДИ (WALK TO) к ДЖУНГЛЯМ и ИДИ (WALK TO) к РАСЩЕЛИНЕ на южной стороне острова, ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) веревкой, чтобы привязать ее к суку дерева на краю расщелины и ИДИ (WALK) вниз, на следующий уступ. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) другой веревкой, чтобы привязать ее к крепкому пню, и СПУСКАЙСЯ (WALK TO) на землю. ВОЗЬМИ (PICK UP) весла, затем заберись обратно по веревкам и ИДИ (WALK TO) в джунгли. Потом ИДИ (WALK TO) на ПЛЯЖ, с которого ты начал свой путь по острову.

СОБЕРИ (PICK UP) бананы и ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) веслами, когда сядешь в шлюпку. Греби вправо, огибая полуостров, и направляйся к берегу в верхней оконечности острова. Когда выйдешь на берег, ИДИ (WALK TO) в джунгли и ИДИ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ.

ПОДОЙДИ (WALK TO) к крайней хижине слева и ВОЗЬМИ (PICK UP) бананы из чаши с фруктами. Попробуй уйти из деревни, и тебя остановят людоеды. Поговори с ними и ПРЕДЛОЖИ (GIVE) им что-нибудь (они откажутся). Тебя запрут в хижине для гостей. ПОДНИМИ (PICK UP) с пола череп, ОТОДВИНЬ (OPEN) лежавшую под ним доску и СПУСКАЙСЯ (WALK TO) в открывшийся ход, чтобы бежать.

ИДИ (WALK TO) к пляжу и ИДИ (WALK TO) к шлюпке. Греби к берегу, где стоит банановое дерево, затем ИДИ (WALK TO) в джунгли. ПОДОЙДИ (WALK TO) к обезьяне, гуляющей на северной стороне пляжа. ОТДАЙ (GIVE) все пять бананов обезьяне и ИДИ (WALK TO) обратно в джунгли. ИДИ (WALK TO) к ПУСТОШИ в правой стороне острова; обезьяна последует за тобой.

На ПУСТОШИ ИДИ (WALK) направо, чтобы найти двух идолов. ПОТЯНИ (PULL) левого идола за нос и ИДИ (WALK TO) к воротам, которые откроются. Ворота закроются, но обезьяна схватит идола за нос, чтобы снова их открыть. ВХОДИ (WALK) в ворота и подходи к ГИГАНТСКОЙ ОБЕЗЬЯНЬЕЙ ГОЛОВЕ.

ВОЗЬМИ (PICK UP) маленького идола, вернись в джунгли и ИДИ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ. ИДИ (WALK TO) влево к чаше с фруктами, затем попробуй уйти, и людоеды снова тебя остановят. ПРЕДЛОЖИ (GIVE) им идола. ИДИ (WALK TO) к хижине слева и входи туда. ВОЗЬМИ (PICK UP) устройство для срывания бананов и ВЫХОДИ (WALK) из хижины. Ты увидишь Германа; ДАЙ (GIVE) ему устройство для срывания бананов, и он отдаст тебе ключ от обезьяньей головы.

ИДИ (WALK TO) к своей шлюпке и греби к берегу чуть западнее пустоши. ИДИ (WALK TO) к лесу, затем к пустоши, затем – к гигантской обезьяньей голове. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) ключом, чтобы открыть голову, вставив его в ухо. Вернись к лодке и греби к верхнему пляжу, затем ИДИ (WALK TO) в деревню. Скажи аборигенам: "Ну, на самом деле, есть кое-что..." ("Well, actually, there is something..."), затем скажи: "Я ищу кое-кого" ("I'm looking for somebody"). Объясни точнее, сказав: "Я ищу 30 мертвых парней и одну девушку" ("I'm looking for 30 dead guys and one woman"). Продолжай говорить с аборигенами, пока они не закончат разговор. ДАЙ (GIVE) им листик, а они тебе отдадут ГОЛОВУ МОРЕПЛАВАТЕЛЯ и волшебное ОЖЕРЕЛЬЕ.

Садись в лодку и греби обратно в сторону берега, что рядом с пустошью. ИДИ (WALK TO) к джунглям, затем ИДИ (WALK TO) к пустоши. Войди в гигантскую обезьянью голову и ИДИ (WALK TO) направо, пока не войдешь в пещеру, затем ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) головой мореплавателя. ИДИ (WALK TO) через КАТАКОМБЫ, следуя в том направлении, в котором смотрит голова, пока не дойдешь до корабля Лечака. ПОГОВОРИ (TALK TO) с головой мореплавателя и скажи: "Пожалуйста, можно я возьму это ожерелье?" ("May I please have that necklace?"). Продолжай спрашивать голову, пока она не согласится отдать его тебе, затем ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) ожерельем, чтобы сделаться невидимым. Всего и делов-то.

ИДИ (WALK TO) к КОРАБЛЮ-ПРИЗРАКУ и ОТКРОЙ (OPEN) левую дверь, затем ИДИ (WALK TO) внутрь. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) магнитным компасом и ключом, висящим на стене, затем ВЫХОДИ (WALK) на палубу. ИДИ (WALK TO) к ЛЮКУ и ИДИ (WALK TO) к проходу справа. ВОЗЬМИ (PICK UP) перо-призрак, лежащее рядом с цыплятами-призраками, и ИДИ (WALK TO) обратно в проход. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) пером-призраком, чтобы пощекотать ноги спящему призраку и ВОЗЬМИ (PICK UP) сосуд с грогом, который он выронит. Но пить грог не следует!

ИДИ (WALK TO) опять к проходу справа и ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) ключом, чтобы открыть люк. ИДИ (WALK TO) к ЛЮКУ и ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) сосудом с грогом, чтобы вылить его на блюдо и тем самым сбить с толку крысу-призрака. ВОЗЬМИ (PICK UP) кулинарный жир и вернись на ПАЛУБУ. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) шариком жира, чтобы смазать дверь справа, затем ОТКРОЙ (OPEN) ее и входи. ВОЗЬМИ (PICK UP) инструменты-призраки и возвращайся на ПАЛУБУ.

ИДИ (WALK TO) к люку и затем ИДИ (WALK TO) к проходу. ВОСПОЛЬЗУЙСЯ (USE) инструментами, чтобы открыть светящуюся клеть (она под свиньями-призраками), затем ПОСМОТРИ (LOOK AT) на клеть; ты найдешь там волшебный корень вуду. Теперь уходи с корабля и ИДИ (WALK TO) к пещере. Ты окажешься опять в деревне людоедов. Поболтай с трехголовой обезьяной, пока людоеды готовят тебе снадобье, затем ИДИ (WALK TO) в джунгли.

Возвращайся туда, где находился КОРАБЛЬ ЛЕЧАКА. Ты обнаружишь, что корабля там уже нет. Спроси у призрака о корабле и о свадьбе. Когда появится Герман, попроси его отвезти тебя на остров Мили. Пришло время для последней разборки!

ЧАСТЬ ПОСЛЕДНЯЯ: ГАЙБРАШ ДАЕТ ПИНОК

ИДИ (WALK TO) направо. Тебя остановит ПРИЗРАК. Спроси его: "Не хотите ли пива, сэр?" ("Could I interest you in some root beer, sir?") и побрызгай на него снадобьем. ИДИ (WALK TO) опять направо и входи в город. ПОДОЙДИ (WALK TO) к зловещему привидению. Скажи: "Нет, но у меня есть смертоносное волшебное пиво из корня" ("No, but I do have this deadly magic root beer"). ИДИ (WALK TO) к арке под часами, затем ОТКРОЙ (OPEN) дверь ЦЕРКВИ (здание с цветными витражами). ВОЙДИ (WALK) внутрь. Теперь не теряй времени.

Скажи: "ОСТАНОВИТЕ СВАДЕБНУЮ ЦЕРЕМОНИЮ!" ("STOP THE WEDDING!!") и когда Лечак будет тебе угрожать, скажи: "Посмотри-ка, что у меня есть!" ("Take THIS!"). Внезапно появляется Губернаторша, смутив этим всех присутствующих. Задавай ей вопросы, пока она не уйдет, затем скажи Лечаку снова: "Посмотри-ка, что у меня есть!" ("Take THIS!"). К несчастью, тебе не удается вытащить бутылку, и ты знакомишься с огромным кулаком Лечака.

Получив еще несколько ударов, ты оказываешься на Рынке подержанных кораблей Стэна, у МАШИНЫ, ИЗГОТАВЛИВАЮЩЕЙ ГРОГ. Лечак устремляется за тобой. Когда он схватит тебя, быстро БЕРИ (PICK UP) бутылку со снадобьем и ИСПОЛЬЗУЙ (USE) ее прежде, чем Лечак успеет ударить тебя еще раз. А потом возьми пакетик поп-корна, расслабься и посмотри замечательную концовку.

Theme Park

Стратегическая игра с элементами бизнеса. В начале игры ты получаешь денежный кредит, на который необходимо построить парк аттракционов и сделать его прибыльным. Чтобы решить эту задачу, необходимо разумно вложить деньги в обустройство парка, покупку игровых автоматов и т.д. Но это еще не все. Нужно уметь организовать работу персонала, ладить с профсоюзами и поставщиками. Главная тактическая линия – получение прибыли, которую можно использовать для строительства подобных увеселительных заведений в других странах.

Управление:
Start – меню пиктограмм;
A – экран покупателя;
B – быстрое меню;
C (держать) – открытие парка;
A/B – уменьшение/увеличение скорости происходящего.
В быстром меню A – выбор, B – удаление.

Советы:
Не торопись открывать Парк, пока все не будет готово. Не экономь на персонале. Следи за состоянием аттракционов и не допускай поломок. В конце срока продай Парк.
Очень большой начальный кредит:
Если ты начнешь игру с именем DST и паролем 5AKCQSEBDS4, твой начальный кредит будет равен 33 млн $.
Очень много денег:
В полученном пароле переставь 3 последних символа в обратном порядке – и ты получишь деньги в большом количестве.
Максимальное количество денег:
Введи свое имя как Zarkon и воспользуйся паролем 8AAACAA9999, ты получишь огромную сумму.

Thunder Force 2

Игра-стрелялка на тему космических полетов и борьбы с инопланетянами.

Управление:
При включении приставки нажми и удерживай A+B+C; когда появится заставка, нажми START. На появившемся экране можно выбрать этап, уровень сложности и т. д.

Стратегия:
Уничтожив на любой из вертикальных стадий четыре базы врага менее чем за четыре минуты, получишь дополнительно 20 тыс. очков; уложившись в три минуты, получишь 50 тыс. Сработав быстрее двух минут, получишь 100 тыс. очков, быстрее одной минуты – 250 тыс.
На горизонтальных стадиях очки начисляются за определенное количество уничтоженных врагов: от 50 до 100 врагов – плюс 10 тыс. очков, от 100 до 150 – 20 тыс., от 150 до 200 – 50 тыс., более 200 врагов – 100 тыс. очков.

Thunder Force 3

Игра-стрелялка, похожая на предыдущие игры этого сериала, но с новыми возможностями. Например, можно играть вдвоем: если есть второй пульт, в игре может участвовать еще один игрок с точно таким же кораблем.
Управление:
Удерживай A+B+C на главном экране, затем нажми START. Появится меню, позволяющее выбирать скорость корабля, уровень сложности и т. д.
Сделай паузу, удерживай turboB. Перебери кнопки на D-pad'е последовательно по часовой стрелке – получишь полное вооружение.
Если у тебя есть джойстик с автострельбой, закрепи за C быструю автострельбу, а за B – обычную. Корабль сможет вести огонь всем вооружением одновременно.
В финале нажми C – герой махнет рукой и подмигнет.

Thunder Force 4

Продолжение космических приключений. Очередная версия сериала отличается улучшенной графикой, зрелищностью, хорошим звуком.
Установки:

Перед началом игры одновременно нажми A, Start. На появившемся экране конфигурации можно выбрать управление, уровень сложности игры, прослушать звуки и выбрать число судов.

Выбор уровня:

Нажми Start,↑,→,A,↓,→,A,C,←,↑,B,B. Действует, когда в опциях нет изменений.

Полное вооружение:

Во время игры нажми Start для входа в режим паузы, после этого нажми ↑, →, A, ↓, →, A, C, ←, ↑ и B. Потом нажми на B, чтобы получить все оружие.

99 жизней:

Когда на экране появится картинка с изображением космолета, нажми одновременно кнопки A и Start, все жизни поставь на 0.

Thunder Fox

Игра-боевик не очень высокого качества.

Выбор уровней и 9 продолжений:

После появления заставки нажми Start, попадешь в экран опций. Войди в режим конфигурации и выдели выбор музыки. Нажми тринадцать раз клавишу A, перемести курсор к выбору звука и нажми A двадцать четыре раза. Потом выбери "Exit" и нажми A, B, C. Теперь ты сможешь клавишей A выбирать уровни и увеличивать число продолжений.

Tick (The)

Если ты любишь стремительность боевых аркад, то этот очередной вариант может тебе и понравиться, но нам показалось, что ничего необычного в этой игре нет, хотя графика неплохая. Сюжет довольно примитивен – огромное паукообразное существо пытается перебить своих многочисленных недругов. В игре 44 уровня.

Time Gal

Боевая адвентюра с хорошей графикой и музыкой. Сложные уровни и многое другое.

Выбор уровней:

Когда появится заставка, нажми Start, ←, →, →, ↑.

Пароли уровней:

Dodzilla	BC70000	Southern	AD1588
Stoneage	BC3000	Worldwar	AD1941
Elephant	DC1600	Landmine	AD1991
Osirija	DC44	Reckless	AD2001
Hardwork	AD500	Murdere	AD3001
Deathoul	AD666		

Time Gate

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

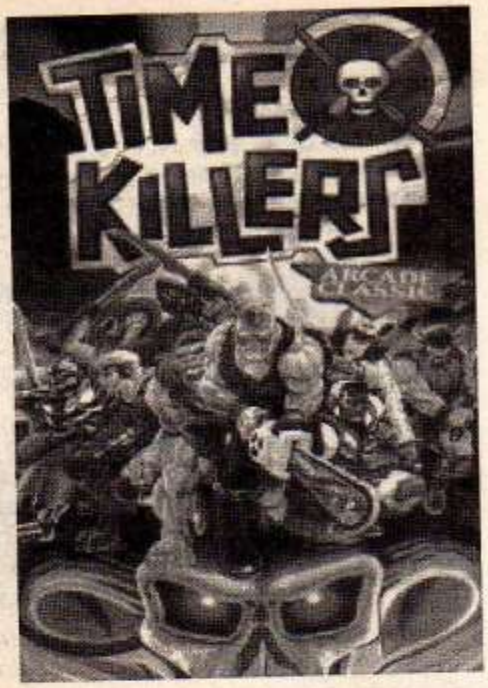
Приключенческая игра.

Современный парень Форест любил путешествовать. В одной из таких поездок он с друзьями попадает в горную деревню, где останавливается у старого кузнеца. Брат кузнеца - предсказатель Терри поведал странную историю своего древнего рода и то проклятие, которое сможет снять только Форест, отправившись в прошлое через врата времени.

17-ти уровневая игра не оставит равнодушными ни одного любителя приключений.

Time Killers

Это игра единоборств, в которой восемь персонажей от первобытного человека с каменным топором до современного с бензопилой и лазером демонстрируют чудеса кровопускания друг у друга.



Управление:
A – удар ногой в живот;
B – удар ногой с разворотом;
C – блок (защита);
X – удар рукой;
Y – удар оружием;
Z – удар головой;
X+Y – удар оружием сверху;
↓+A – подкат;
↓+B – подсечка;
A+B – удар двумя ногами в прыжке (кувырке);
↓+A+B – прыжок вперед с ударом двумя ногами.
Если проведено подряд несколько ударов, противник попадает в нокдаун.

Time Trax

Многожанровая игра – здесь есть и боевые искусства, и приключения, и головоломки. Есть даже сюжет: полицейский из будущего, Дариен, прибывает в наше время, чтобы обезвредить бандитов из своего времени, которые могут изменить историю, если их вовремя не остановить. Очень хорошая графика и все остальное. Игра наверняка понравится всем.

Tin Head

Странный человечек с жестяной головой ходит и собирает звездочки в окружении многочисленных врагов. Ему надо помочь. Игра невысокого качества и несколько скучновата.

Пароли уровней:

LAMBDA MESONS	GORGON	GIBSON
SARTRE TENSOR	BOSONS	
QUANTA LEPTON	BARYON	

Tin-Tin in Tibet

Приключения Тина в Гималаях. В игре 13 уровней, от уровня к уровню меняется стиль игры: ты получишь возможность поиграть и в простую ходилку, и поломать голову над логическими задачами. Желательно хотя бы немного разбираться в английском языке. Перед тобой стоит задача – найти друга, разбившегося на самолете в Гималаях.

Советы:
На каждом из этапов нужно выполнить определенную последовательность действий. Догадаться, что нужно делать, несложно. Следи за временем и уровнем жизни. Здоровье Тин-Тина отображено в виде свертывающегося пергамента в левом верхнем углу, он сворачивается в трубочку после каждой неудачи Тин-Тина. Время, оставшееся до конца уровня, отображается будильником. На каждую миссию отводится полный оборот стрелки будильника. Это время можно увеличить, если найдешь изображение часов золотого цвета. Для поправки здоровья необходимо собирать яблоки. Собирай и другие вещи, которые пригодятся (например, веревка – для подъема в гору).

На первом уровне Тин-Тин бежит вдоль поезда, уворачиваясь от детишек, несущихся навстречу, и перепрыгивает через ящики, которые вываливаются из окон поезда. Добежав до локомотива, необходимо воспользоваться двумя ящиками. С помощью первого можно перепрыгнуть через пар, а второй необходим для использования в качестве мостика – кинув его на рельсы в месте их разрыва. Проходя мимо локомотива, на его крыше увидите иконку,

дающую жизнь, но достать ее будет непросто. Для этого необходимо взобраться на перила, идущие параллельно путям, и быстро пробежав по ним, прыгнуть на еле заметный выступ в стене. После этого можно запрыгнуть на поезд за дополнительной жизнью. Спустившись до речки, можно увидеть утопающего. Прыгай в воду и плыви, уворачиваясь от падающих бочек, кустов и другого мусора.

На втором уровне надо носиться по гостинице, уворачиваясь от официантов и собачек. Двигаясь влево, ты узнаешь по телевизору о событиях, произошедших в Непале. Продолжая движение влево (лучше по второму этажу), у портье узнаешь, что полученное для него письмо находится у его напарника Капитана, который находится в гостинице этажом выше.

Tiny Toon Adventures

Советы:

Если найдешь три круглых радужных символа на уровне 1, проберись в нижний правый угол карты прямо под местом нахождения красного босса – попадешь в бонусовые раунды. Найдя Gogo, опустись на землю и пройди вправо мимо крыс – увидишь радужный символ.

На втором уровне нужно найти место, где морковками выложено слово "TINY". Надо пройти мимо этого слова и идти до края скалы, а потом прыгнуть с нее (прыгни и жми ←). Окажешься в секретном туннеле. Далее двигайся влево – увидишь "1-Up" и Bell. Продолжай двигаться влево и упади на радужный символ.

На третьем уровне нужно найти сцену с разделяющимся водопадом. Поднимись на выступ, который начнет подниматься вверх. Надо успеть спрыгнуть с выступа до того, как тебя раздавит о потолок. Иди по туннелю влево до серых платформ. По этим платформам спустись до полутрубы с катающимся валуном и пройди влево, прыгни в стену слева от трубы – попадешь в потайной туннель, в конце туннеля найдешь символ.

Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure

Игра напоминает мультфильм с интересным сюжетом и хорошей графикой. Надо найти сокровища, похищенные Джином, и выручить попавших в беду друзей. Героями игры являются зайчата. События развиваются в разных частях света – в джунглях, горах, на островах и т.д. В игре 7 этапов.

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY
Игра с любого уровня: MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY
Последний уровень игры: MQBB TZZQ ZKBB TZZW ZGMZ

Советы:

Чтобы заработать дополнительные жизни, можешь проходить один и тот же этап по несколько раз. На нескольких этапах имеется по две дополнительные жизни, а на одном три.

При встрече с Гого Додо первым делом перепрыгни через него и посмотри, нет ли у него за спиной 1-UP .

В игре есть три секретных премиальных уровня, на них попадаешь, если находишь круглые радужные символы и прикасаешься к ним. Такие символы имеются на каждом этапе.

Прохождение:

Этап 1: Равнины

На этапе 1-1 (1 выход) не торопясь (у тебя нет ограничений во времени) осмотри все потайные уголки на этом уровне – внизу и наверху: ты должен найти все Морковки. Опускай-

ся в мутный водопад (Бастер не утонет) и беги влево в потайную комнату с 1-UP, затем иди направо и там найдёшь несколько Морковок и пружину, которая подбросит тебя – ты окажешься опять наверху.

На этапе 1-2 (2 выхода) выход №1 ведёт на этап 1-3. Иди направо, пока не увидишь маленький уступ в воздухе и чёрную птицу, которая летает рядом. Прыгай на уступ, а потом прыгай вниз и влево, чтобы приземлиться рядом с тоннелем. Следуй по тоннелю налево и воспользуйся платформами, чтобы перепрыгивать через пики. Гого Додо находится в конце тоннеля. Выход №2 (этап 1-4) находится у правого края экрана возле трёх мышей. Отбрось мышей с дороги и прикоснись к Гого Додо, чтобы открыть себе путь к этапу 1-4.

На этапе 1-3 (1 выход) придай себе ускорение с помощью пружин, в полёте собери Морковки. Быстро беги через мост из бревен, потому что он развалится вскоре после того, как ты его коснёшься. Гого Додо находится на вершине холма справа, но пока не дотрагивайся до него. Падай обратно на землю и иди направо, чтобы собрать ещё Морковок и поднять колокольчик.

На этапе 1-4 (1 выход) находится лабиринт из подземных тоннелей. Тщательно обследуй их в поисках Морковок и других предметов, а среди них и 1-UP. Если ты не можешь найти его, отступи влево и потом иди по земле, пока не найдёшь тоннель, который и выведет тебя к нему. Гого стоит на вершине холма с правого края. Спустись обратно на землю и иди направо мимо крыс, пока ты не увидишь странный радужный значок. Это вход на секретный премиальный уровень. Коснись его и окажешься там. На этом премиальном уровне ты будешь скользить вниз по белым верёвкам и хватать Морковки. Держись правого края экрана – там можно найти 1-UP. После прохождения секретного уровня ты вернешься на этап 1-4. Вот теперь прыгай вверх к Годо и прикоснись к нему.

На этапе 1-5 (1 выход) впервые появляется доктор Сплайсер, который командует Диззи Дэвидом с помощью управляемого на расстоянии шлема. Прыгни на голову доктора Слайсера пять раз: тогда шлем взорвётся и Диззи будет освобождён. Доктор Слайсер и Диззи двигаются очень медленно, так что увернуться от атаки Диззи очень легко. Потом уже можно прыгать доктору на голову. Наилучшая из стартовых площадок – самая высокая из ветвей. Подожди, пока доктор Слайсер не прыгнет на ветвь ниже, и прыгай на него.

Этап 2: Лес

На этапе 2-1 (1 выход) тебе нужно найти один спрятанный предмет и собрать много Морковок. Они висят на деревьях, забирайся на них и собирай Морковки. Найди то место, где два медведя ходят вокруг подножия высокой стены. Прыгай на медведей и забирайся на дерево, растущее у стены. Прыгай на бросающую помидоры птицу, потом – вправо, с той ветки, на которой сидела птица, потайной тоннель. Иди направо и найдёшь колокольчик.

На этапе 2-2 (2 выхода) выход №1 ведёт на этап 2-3 – иди направо и останавливайся у корней деревьев, пока не найдёшь вход в тоннель, уходящий в скалистую стену. Прыгай в тоннель и иди направо, преодолевая пики и вращающиеся платформы, чтобы встретить Годо Дого. Выход №2 ведёт к этапу 2-5, он расположен у правого края экрана за несколькими качающимися маятникам. Подобные маятники тебе встретятся и на следующих этапах.

На этапе 2-3 (1 выход) нужно добраться до места, где разбросано много морковок, которые произносят слово "Тайни". Собери морковки и иди направо к деревьям. Заберись на то, что ближе к утёсу, и прыгни на птицу, затем прыгни направо в потайной тоннель, где хранится сердце. Потом выйди из тоннеля и прыгай по веткам дерева вверх, пока не окажешься на вершине утёса.

Двигайся направо к концу утёса (где из земли торчит жестянка), затем падай с утёса и старайся приземлиться как можно ловчее – в потайном тоннеле. Иди налево, чтобы подобрать 1-UP и колокольчик, затем продолжай двигаться влево и упадёшь на радужный символ. Оказавшись на премиальном уровне, иди направо к входу в тоннель и прыгай (воспользовавшись платформами) к тоннелю справа. Гого Додо находится в конце тоннеля.

Этап 2-4 (1 выход) достаточно сложен. Путь к Гого не очень-то очевиден, старайся запомнить те места, где ты уже побывал, чтобы не заблудиться и не начать топтаться на месте.

На этапе 2-5 (1 выход) начинай движение направо, прыгай на медведя, затем спускайся с уступа и направляйся налево к потайному тоннелю. Иди налево и возьми Колокольчик,

затем поворачивай направо и падай из тоннеля. Иди направо и ударь медведей, затем продолжай идти направо, пока не дойдёшь до конца уступа. Спускайся с уступа и падай в воду. Ты не утонешь, не беспокойся. Иди налево и возьми несколько аппетитных Морковок, затем прыгай на дерево, которое преграждает проход налево. Прыгай налево прямо в стену и очутишься в потайном тоннеле, где можно найти 1-UP. Дальше на этом этапе есть ещё один тоннель рядом с двумя медведями под вращающимися платформами. Прыгай на одну из платформ, затем прыгай вправо на стену и приземляйся в тоннеле. Возьми сердце.

Этап 2-6 (1 выход) очень напоминает этап 2-4, он очень длинный и скучный, без всяких полезных вещей и не таящий для тебя серьёзной опасности. Заканчивай его побыстрее и отправляйся к более интересным этапам.

На этапе 2-7 (1 выход) продолжай прыгать, стараясь удерживаться на самой большой коробке "Асме", а когда доктор Сплайсер выглянет из какой-нибудь коробки, прыгай ему на голову. Кэлемита Койот будет кидать в тебя бомбы, но они не причинят тебе вреда, пока ты бегаешь по упаковкам.

Этап 3: Глубокие и темные каверны

На этапе 3-1 (2 выхода) с самого начала иди налево и прыгай на лягушку, потом сделай суперпрыжок и схвати Колокольчик. Дойдёшь до стены с пиками – спускайся вниз и быстро беги влево, стена начнёт плавно двигаться, когда ты будешь бежать мимо. Прыгни на лягушку, затем спускайся вниз и прыгай на летучую мышь. Прыгай на стену справа и приземлишься в потайном тоннеле. Иди направо, собирая морковки, и не забудь взять специальный маркер Хелпера. После того как ты подберёшь бриллиант, иди направо и вниз по тоннелю, пока не столкнёшься с мышью. Прыгай влево и вверх и воспользуйся суперпрыжком, чтобы схватить 1-UP на потолке. Потом иди направо и вверх к сердцу, затем продолжай идти вверх и влево. Беги мимо валунов к желобу, где встретишь один катящийся валун. Подожди двигающуюся платформу и прыгай на неё, а потом прыгай дальше по платформам и доберёшься до уступа справа. Иди направо и ползи через узкий тоннель. Прыгай направо через разлом. Отсюда ты можешь идти к любому из двух выходов. Выход №1 (ведёт к этапу 3-2): иди направо и падай с уступа. Держись правой стороны, чтобы приземлиться рядом со странным существом. Прыгай направо в потайной тоннель. Хватай сердца и прыгай на правую стену, в которой окажется другой потайной тоннель. Иди направо и найдёшь Гого. Выход №2 (ведёт к этапу 3-3): ты увидишь ДВЕ ТРОПЫ около водопада. Отправляйся вниз и вправо к водопаду, затем продолжай идти вправо, пока не найдёшь сердце. С этого места отправляйся налево и вверх по холму, затем прыгай вправо и вверх на уступ. Прыгай направо на стену и войдёшь в потайной тоннель. Иди направо, чтобы найти колокольчик.

На этапе 3-2 (1 выход) продвигайся за левым потоком водопада. Тебе нужно найти место, где очень много лягушек и летучих мышей. Иди налево и прыгай по лягушкам, затем прыгай на стену слева, чтобы проникнуть в потайной тоннель. Иди налево и найдёшь два сердца и 1-UP. Выходи из тоннеля и иди обратно, где раздваивается водопад. Следуй за правой струёй и иди направо. В конце концов ты окажешься на уступе, который сразу начнёт двигаться вверх. Прыгай и бей летучих мышей, затем прыгай с уступа, прежде чем он раздавит тебя о потолок. Следуй по тоннелю влево, пока не увидишь несколько серых платформ. Спускайся к платформе по желобу с катящимся валуном внутри. Иди влево и прыгай в стену, чтобы оказаться в потайном тоннеле. Тоннель приведёт тебя к радужному символу. На премиальном уровне тебе придётся прыгать вправо на пружинах, избегая Гого Додо. В воздухе будет несколько дополнительных жизней.

На этапе 3-3 (1 выход) с самого начала плыви направо и увидишь морковки, которые произносят слово "Тун". Собери их все, затем плыви направо и прыгай на уступ и несколько платформ над водой. Прыгай вверх по платформам и ты найдёшь на вершине колокольчик.

На этапе 3-4 (1 выход) оставайся у правого края экрана, и Плаки Дак не сможет ударить тебя молотом. Когда молот Плаки ударяется о землю, сталактиты падают сверху и доктор Сплайсер сваливается на землю. Уклонись от сталактитов и прыгай н голову доктору Сплайсеру. Как водится, чтобы выиграть схватку, тебе нужно будет совершить пять прыжков подряд.

Этап 4: Вулканические пещеры

На этапе 4-1 (2 выхода) после того, как ты переберёшься через лужу лавы по жёлтым кирпичам, иди налево и проползи через узкий тоннель. Продолжай двигаться влево к кирпи-

чу, лежащему в лаве. Прыгни на него и дождись, когда кирпич понесётся вперед. Когда кирпич поднимется в воздух, ты можешь спрыгнуть с него влево (см. выход №1) или вправо (см. выход №2). Выход №1 ведёт к этапу 4-2: дождавшись, когда кирпич поднимется в воздух, запрыгни на него, а с него – на уступ слева. Иди налево и проползи через узкий тоннель. Продолжай идти налево, пока не встретишь Гого. Выход №2 (этап 4-3): иди направо и вверх по холму, затем сделай суперпрыжок, чтобы достать ещё одно сердце на потолке. Иди направо и прыгай через разломы, пользуясь жёлтыми кирпичами. Когда преодолеешь второй разлом, иди направо и вверх по холму, затем сделай суперпрыжок, чтобы схватить ещё одно сердце, висящее под потолком. Иди направо к жёлтому кирпичу. Сделай суперпрыжок, чтобы достать 1-UP. Потом направляйся на поиски Гого.

Этап 4-2 (1 выход) короткий, здесь тебе придется продемонстрировать все свое умение прыгать. Ты должен успеть забраться вверх по кирпичным платформам, прежде чем поток лавы накроет тебя. Ты можешь позволить себе упасть раз или два, но, если свалишься более двух раз, ты обречён.

На этапе 4-3 (1 выход) продолжай осматривать крышу в поисках спрятанных предметов (сердец, колокольчиков, дополнительных жизней), которые ты можешь достать, если будешь совершать суперпрыжки. Иди дальше, пока не увидишь вращающиеся над лавой платформы, справа от которых висят три морковки. Собери их, затем прыгай на стену справа и очутишься в потайном тоннеле. Иди направо и коснись радужного символа. Когда ты закончишь премиальный уровень, иди налево и поднимись на платформах, затем иди направо и вверх по холму. Сделай прыжок, чтобы достать 1-UP, спрятанный на потолке. Иди направо и вверх по следующему холму, потом сделай суперпрыжок к жёлтому кирпичу. Прыгай вправо и вверх на второй кирпич, затем сделай суперпрыжок к ещё одному 1-UP.

Этап 4-4 (1 выход) легкий. Прыгни пять раз доктору Слайсеру на голову, и ты победил.

Этап 5: Водопад и кораблекрушение

На этапе 5-1 (1 выход) найди три предмета, которые хранит водопад. Прыгай влево по уступам на вершину водопада и найдёшь радужный символ, он приведёт тебя на уровень с пружинами. Продолжай спускаться вниз по правому краю водопада и найдёшь тоннель с 1-UP внутри. У подножия водопада плыви вниз и влево, чтобы найти ещё один 1-UP.

На этапе 5-2 (1 выход) иди направо и спускайся в дыру, затем иди направо и спускайся в следующую дыру. Иди направо и толкни бочонок влево, затем запрыгни с бочонка на мачту. Разбегись и прыгни на следующую мачту слева. Продолжай прыгать по мачтам, забираясь наверх, пока ты не доберёшься до самой верхней мачты справа и не подберёшь там 1-UP. Спустись обратно и прыгай в дыру. Иди налево и жди, пока пики не втянутся обратно в пол, затем спускайся в дыру и иди налево, а затем прыгай с уступа. Когда будешь падать, тянись вправо, чтобы попасть в потайной тоннель. Иди по тоннелю направо и возьми бриллиант. Сделай суперпрыжок обратно на уступ и ползи через узкий тоннель. Продолжай идти направо, пока не упадёшь с уступа. Спрыгни с кнехтов и иди налево за Колокольчиком, затем возвращайся. Прыгни на уступ, иди влево и прыгни вверх, на самый верхний уступ с двумя кнехтами. Иди направо и прыгай вверх в дыру.

Прыгай вверх, минуя мачту, и иди направо, пока не найдёшь ещё одну дыру. Спускайся в неё и беги налево к разваливающимся плитам. Падай вместе с ними на следующий уступ и иди направо. Сделай суперпрыжок направо и вверх к уступу с лягушкой. Оттуда иди направо и следуй по уступам до следующей дыры в корабле. Прыгай в дыру. Иди направо к следующей дыре и прыгни в неё, а потом спускайся вниз, пока не окажешься на стене; иди влево по ней, пока не упадёшь. Двигайся налево и спускайся с уступа, затем беги налево мимо обвалившихся уступов и спускайся, минуя пики. Продолжай бежать влево, пока не достигнешь двери с надписью "IN". Иди направо, чтобы найти сокровище. Это послужит причиной нападения на тебя Монтаны Макса. Встань рядом с сундуком, где хранятся сокровища, и жди, когда Монтана прорвётся сквозь дно корабля и начнёт бросать в тебя осьминогов. Прыгай на них, чтобы уничтожить. Для самого Монтаны хватит всё тех же пяти прыжков.

Этап 6: Подземное море

Этап 6-1 (1 выход) короткий, пройти его тебе будет просто. Греби вверх и вправо, пока не найдёшь выступ, торчащий из воды, затем двигайся направо мимо качающихся шаров с пиками и ищи Гого.

На этапе 6-2 (2 выхода) найди две облачные платформы и воспользуйся той из них, которая слева, чтобы добраться до Колокольчика, затем – правой, чтобы добраться до двигающихся вправо платформ. Продолжай идти вправо, пока не достигнешь уступа. Спустись на уступ, если хочешь добраться до выхода №1. А если нет, то продолжай прыгать по облачным уступам до Гого Додо и выхода №2 (который ведёт к этапу 6-4). Выход №1 (ведёт к этапу 6-3): спустись и иди направо, подбирая все Морковки. Спустись с правого края уступа, затем иди влево и найдёшь 1-UP, окруженный снеговиками. Теперь иди направо, пока не найдёшь Гого. Перепрыгни его и найди 1-UP, затем возвращайся назад и коснись его. Всё.

На этапе 6-3 (1 выход) воспользуйся пружиной, чтобы запрыгнуть в пушку, которая выстрелит тобою далеко в воздух. Ты пролетишь мимо 1-UP и Колокольчика. Когда начнёшь падать, бери влево, так чтобы оказаться под маленькой голубой планетой на заднем плане. Падая вниз, подбери 1-UP. Держись правой стороны, чтобы оказаться под другой голубой планеткой и поймать Колокольчик. Пушка срабатывает только один раз, так что не промахнись: другого шанса тебе не представится.

На этапе 6-4 (1 выход) увидишь пушку, которая действует так же, как и пушка на этапе 6-3. Когда ты доберёшься до водопада, ты можешь пойти вправо и нырнуть туда, чтобы найти потайной тоннель (он ведёт направо, и ты по дороге можешь подобрать Колокольчик). Но мы советуем тебе перепрыгнуть водопад – тогда ты найдёшь радужный символ и ещё одну пушку. Иди через водопад и ползи через два узких тоннеля. Прыгай на холм в конце второго тоннеля и иди влево и вверх к радужному символу – получишь доступ на премиальный уровень.

В начале этапа 6-5 (1 выход) старайся не прыгать. Если ты сможешь обойтись без них, то найдёшь 1-UP где-то на полпути к концу этапа. Здесь ты можешь потерять несколько жизней.

На этапе 6-6 (1 выход) прыгай на блок льда, висящий в воздухе, затем прыгай на голову доктора Сплайсера, летающего по экрану. Пылесос Хэмптона очень мощный, но уйти от него достаточно просто.

Этап 7: Фабрика земляных работ

На этапе 7-1 (1 выход) запрыгни на робота в самом начале этапа, а затем прыгай ему на голову. Прыгай с его головы на движущуюся платформу, затем сделай суперпрыжок вверх и сквозь крышу в потайную комнату, где хранится 1-UP, и опускайся обратно. Иди направо и прыгай вверх по ступенькам, затем прыгай на движущуюся платформу. Прыгай влево и вверх на следующую платформу, а затем прыгай вверх на ступеньки. Когда ты доберёшься до переключателя пружины, толкни его справа, чтобы перелететь через разлом. Ты врежешься в скат на другой стороне пролёта. Беги направо к концу уступа. Падай с уступа и держись левой стороны, чтобы избежать пик, которые находятся ниже. Теперь беги влево и перепрыгни через две пружины. Если ты попадёшь на них, они подбросят тебя вверх, и ты попадёшь на пики, торчащие из потолка. Прыгни налево ещё раз.

На этапе 7-2 (1 выход) прыгай на движущуюся платформу, затем – влево и на маленький уступ, а потом – вверх и вправо на большой уступ. Продолжай продвигаться вверх, затем иди направо, пока робот (такой же, как и в 7-1) не начнёт преследовать тебя. Иди направо и спускайся с уступа, потом иди направо к голубым прессам. Иди направо и прыгай на стену, чтобы оказаться в потайном тоннеле. Собери 1-UP, колокольчик и сердце, а затем иди вдоль правой стены. Прыгай на стену и окажешься в другом тоннеле. Иди направо и спускайся по уступам, пока не дойдёшь до следующих голубых механизмов, затем прыгай налево на стену, чтобы опять попасть в потайной тоннель. Иди налево и коснись радужного символа – ты окажешься в премиальном тоннеле. Когда закончишь с премиальным уровнем, иди направо и пройди через тоннель. Пройди мимо голубых механизмов и найдёшь Гого Додо.

На этапе 7-3 (1 выход) всё время двигайся бегом; сделай суперпрыжок и схвати 1-UP. Опустись обратно на пол и иди налево к следующей дыре. Сделай суперпрыжок, затем прыгай на уступ слева и беги налево через три экрана. Сделай суперпрыжок и ползи влево сквозь узкий тоннель. Сделай суперпрыжок через пролёт и иди направо. Прыгни к 1-UP, и пусть пики убьют тебя. Конечно, это не очень приятно, но повторяй этот процесс снова и снова, чтобы набрать побольше жизней. Когда у тебя будет достаточное их количество, пе-

реходи к следующей части этапа. С самого начала беги всё время вправо, сделай суперпрыжок и возьми 1-UP. Спустись на пол и иди налево к следующей дыре. Сделай суперпрыжок через дыру, затем прыгни на уступ слева и пробеги влево три экрана. Сделай суперпрыжок, затем прыгай направо в узкий тоннель. Ползи сквозь него и сделай суперпрыжок. Заходи в дверь с надписью "IN" и уже без особых сложностей дойди до конца этого этапа.

На этапе 7-4 всю первую половину ты будешь бежать наперегонки с Эльмирой. Ты можешь несколько раз притормозить Эльмиру. Сделать это можно так. Сначала перепрыгни через Эльмиру слева. Она остановится и побежит налево. Перепрыгни через неё опять и беги вправо. Она опять повернётся, но потеряет набранную уже скорость. Не следует пользоваться этим трюком чересчур часто, а то ты и сам замешкаешься и будешь пойман. После того как ты оставишь бедную Эльмиру позади, появится Монтана Макс со своим гигантским роботом. Дождись, пока робота не выстрелит тремя лазерами, затем сделай суперпрыжок со стены и ударь робот по голове (как ты успел заметить, у них у всех это больное место), и он рухнет на землю. Беги к другой стороне комнаты; робот начнёт собирать себя справа от тебя. Подожди, пока ноги робота не полетят в тебя, и тогда сделай суперпрыжок со стены и опять ударь робота по голове. Повторяй в том же духе. Когда ты исполнишь эту процедуру пять раз, голова расколется и явит Макса собственной персоной; после десяти ударов робот будет полностью разрушен, а игра выиграна тобою.

Tiny Toons: Acme All-Stars

Это очередная версия сериала "Tiny Toon", в которой противостояние героев переносится на спортивные площадки. Ты можешь поиграть за любого персонажа – за Эльмиру, Дизи, Фифи, Печального Койота, даже за Монтану Макса. Тебе предоставляется возможность вместе с мультяшками сыграть в футбол, баскетбол, боулинг, поучаствовать в забеге на неопределенную дистанцию.

Управление:

Суперудар – C, увеличение скорости шара при игре в кегли – →, уменьшение – ←.

Советы:

Для игры в баскетбол набирай команду с учетом индивидуальных особенностей персонажей: Заяц быстро бегает, Утка летает, Хамтон может превращаться в мяч.

При игре в футбол, прежде чем бить по воротам, выведи из строя вратаря, используя несколько суперударов. Противник хорошо играет головой, поэтому будь внимательным при подаче угловых.

При игре в кегли постарайся в пяти раундах набрать максимальное количество очков. Используй возможности управления скоростью шара.

При игре в прятки с Монтаной, как только его голова покажется из ямы, бей кувалдой. Смотри, не задень остальных.

Пароли:

Уровень 1: Plucky Duck, Montana Max, Elmyra, Buster
Уровень 2: Elmyra, Babs, Hampton, Plucky Duck
Уровень 3: Babs, Buster, Montana Max, Elmyra
Уровень 4: Buster, Hampton, Plucky Duck, Montana Max
Уровень 5: Elmyra, Plucky Duck, Babs, Hampton
Уровень 6: Plucky Duck, Elmyra, Hampton, Buster
Уровень 7: Montana Max, Plucky Duck, Elmyra, Buster
Уровень 8: Hampton, Babs, Montana Max, Montana Max

TNN Bass Tournament
TNN Bass Tournament'96

Имитатор рыбной ловли – идеальное средство удовлетворения рыбацкого азарта для тех, кто не желает тащиться в жару и холод за тридевять земель за одним рыбьим хвостом. И тепло, и сухо, и улов почти гарантирован – что еще нужно классному рыбаку для полного

счастья? Игра на самом деле неплохо сделана и стоит сравнить ощущения. Жаль, что нет пока возможности почувствовать, как пойманная рыба тянет вглубь...

Toe Jam & Earl (Panic on Funkotron)

Приключения парочки инопланетян, космический корабль которых потерпел крушение. Этих веселых и смешных героев зовут ToeJam и Earl. Они пытаются восстановить свой корабль и им надо помочь. Очень приятная игра с мультипликационной графикой и забавным сюжетом. В игре 17 уровней, играть лучше вдвоем.

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдай каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их, тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберись к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановись, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайся ближе. Если тебе удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит тебе подарок.

Тайный уровень:

Переместись в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгни в дыру, попадешь на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойди к киоску и нажми ↑ на пульте. Ты выпьешь лимонад и получишь дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгни в ванну (нажми ←или→). Посиди в ванне, пока полностью не зарядишься. Затем вылези и спрыгни с края острова. Это вернет тебя на самый высокий уровень, которого ты достигал в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используй крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит тебя на самый высокий уровень, которого ты достигал в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищи в нижней части мира
Уровень 6:	Ищи в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищи в верхней части мира
Уровень 12:	Иди в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищи в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотри в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйся в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверь нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищи в верхней средней секции
Уровень 25:	Иди в нижний правый угол мира

Toe Jam and Earl 2: In Panic of Funkotron

На мирной планете Фанкотроне паника – пришельцы с Земли нарушили спокойную жизнь ее обитателей. Может, они и не хотят причинить ничего плохого, а всего лишь любопытствуют, но местные герои ToeJam и Earl на всякий случай выступили на защиту родной планеты.

Пароли:

Уровень 3: VYj2Ke-YL913

Уровень 5: RFW21K-17K8X
Уровень 7: PO-2ZKF469H!
Уровень 9: VFAQZ!2N796Q
Уровень 11: PWdFVCdCR9FF
Уровень 13: TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15: DW!LZ!J3!!-W

Toki, Going Ape Spit

Игра- "платформер". Один игрок.

Управление:
Выход на уровень 8-3:
Выйди в экран опций, определи A и C для огня, B для прыжков. Выйди на титульный экран, дождись начала демонстрации: увидишь темный экран – сделай паузу и нажми Start.

Tom & Jerry: Frant

Игра-адвентюра, в которой ты встретишься со своими старыми знакомыми – мультяшками Томом и Джерри, которые всю свою сознательную жизнь ведут друг с другом борьбу, впрочем, вполне безобидную. Героями предстоит управлять по очереди. В игре 8 достаточно протяженных уровней. Придется преодолеть множество препятствий на пути к спасению Робина.

Управление:
A – разбег
B – прыжок
C – бросок
A, B – длинный прыжок
A,↓ – бег с подкатом

Выход в меню:
В заставке нажми A+B+C, получишь возможность изменять сложность игры, управление.

Советы:
В доме остерегайся взбесившихся предметов: пылесосов, летящих горшков и люстр, огромного металлического шара.

Tom&Jerry: Frantic Antics

Игра-бродилка, приключения знаменитых Тома и Джерри. Ты будешь управлять ими поочередно, а задача состоит в том, чтобы спасти Робина. В игре восемь уровней.

Советы:
В доме остерегайся диких пылесосов, телевизоров, которые могут взрываться, люстр, срывающихся с потолка, горшков, а также огромного металлического шара.

Управление:
A – разбег; A,↓ – бег с подкатом; B – прыжок;
A,B – длинный бросок; C – бросок.

Tommy Lasorda Baseball

Пароли:
Невидимая команда: Zb6jpqrnmGnYWQXaHuFFAB
Необычная обстановка: VU9lrstpomXcZTiebrHWyW
Введи это пароль, нажми Start – на экране увидишь необычную графику. Если еще раз нажать Start (на приставке "Genesis"), то в игре с компьютером обнаружишь некоторые интересные штучки.

Возвращение третьего "страйка":

Выбив мяч, успей сделать паузу до получения мяча от принимающего (с одного нажатия Start может не сработать – нажми несколько раз). Продолжи игру нажатием C – увидишь, что подающий стоит, как будто последнего "страйка" и не было.

Tongue of the Fatman (Mondu's Fight Palace)

Коды, позволяющие внедриться в любого героя:

BONEAPART: A, ↑, B
BRAINIAC: →, →, C
BUFF: ←, B, C
EDWINA: ←, B+C, C
EL TORO: B+C, A, ↑
GUANO: ↑, →, A+C
MC FIRE: ↓, C, →
RAMSES: →, ←, A
ROBOCHIC: →, ↑, ↓
SHEEBA: B+C, B, B
SKINNY: →, ↓, →
SPIDRA: A, ↓, B
STUMP: A+C, →, C
WEEZIL: ↓, →, ↑
MONDO: A+B, ↓, ←

Top Gear 2

Игра – имитатор гонок. Ты управляешь мощным гоночным автомобилем, на трассе тебя ожидает много препятствий. Всего 64 трассы в 16 странах с характерными для них особенностями. Гонки могут проходить при любой погоде. Имеется много возможностей по настройке игровой среды.

Управление:

По умолчанию установлено: B – тормоз, A – газ, C – ускорение (нитро).

Советы:

Твоя задача – прийти первым из двадцати гонщиков. Все трассы достаточно сложные, с крутыми поворотами и различными препятствиями, с особенностями страны, где проходит гонка. Имеется возможность выбора в главном меню одного из трех уровней сложности: новичок, профессионал и чемпион. Начинать лучше в режиме новичка, чтобы освоиться с игрой. Старайся попасть в первую десятку, это позволит тебе пройти к следующим соревнованиям, нужно войти хотя бы в первую десятку. Первым шести гонщикам полагается денежное вознаграждение от двух до десяти тысяч долларов в зависимости от занятого места. Эти деньги можно использовать для модернизации своего автомобиля. Для этого в игре есть автомагазин, где можно купить двигатели разной мощности, колеса для зимних трасс, другие полезные вещи для автомобиля. Кроме того, здесь можно перекрасить машину в любой цвет. Старайся занять место повыше, иначе не будет денег, а значит, не сможешь получше оснастить свой автомобиль. Ты сможешь ездить под своим собственным именем, выбрав опцию PLAYER. Перед самым стартом узнаешь о погоде, а также о количестве кругов, которые надо пройти. Первую гонку начнешь двадцатым. На трассе можно подбирать призовые доллары и ускорения. Не спеши сразу включать нитро – их всего шесть, используй ускорение на последних кругах. Для удобства можно выбрать ручную или автоматическую коробку передач, показания спидометра в километрах или милях, а также подобрать удобное управление на джойстике. На экране в левом верхнем углу расположен спидометр, под ним – количество имеющихся в запасе ускорений. Там же переключение скоростей и степень повреждения машины (черный контур означает, что машина едет на "честном слове". В верхнем правом углу – контур трассы, где обозначен лидер и положение остальных машин

по отношению к нему. Также показывается количество оставшихся кругов и каким по счету от лидера ты идешь. Если проиграешь гонку, то сразу лишишься квалификации и придется начинать все сначала, если нет паролей.

Новичок:
OV#2 4K2G DHL2 14D5 KYHC 4K2L PHL2 Y4P5 KYF6 4KD4 DYL2 Y4D5 4UH6 2HD8 P6L2 14D2 ZVFI 4KD4 D#L2 14C5 ZYH6 4HD8 P#L2 Y4D6 4YF2 411D4 D/L2 16P6 S#J2 2HD8 D#L2 16C6 S#FB 4KD8 D/L2 16P6 S#J2 2HD8 D#L2 16C6 S#FB 4KD8 D/L2 Y4D6 L%H8 2HD8 P#L] 24D6

Профессионал:
OVK2 2YQC CJL2 Y4%T

Места, занятые в заездах:
KYH2 2Y2L NHL2 Y4HT (9.1, 1.1) 4UF2 2TDL N6L[24DT (7,1, 1,5) 4YH6 2TD6 C5L[26NT (1,1, 2,6) ZY66 4TDL N6L[Z6DT (1,3, 5,1) L#C4 2YDG C5LJ 24D5 (1,5, 1,7) S#FB 4YDL C5L{ Z4D5 (1,9, 3,8) L%H? 2YDL C6L] 24P5 95,5 7,4)

Коды уровней:

L#HB4HD8P#L32GDV	S#K82KD8D\LJC4C6
S%HB4HD8P\LJ86P6	L%GB4KD5P\LJZGP6
4DHB4KD9P\ZJL4D6	4DFB2HD9D\LJ8JH6
ZFJ?4HD4D\L%C4P6	4FGB4HD8D#Z%Z4N6

Total Recall

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Бродилка. Ваша задача - уничтожить врагов и разобраться, что же происходит на Земле и на Марсе.

Toughman Contest

Бои боксеров-профессионалов за звание чемпиона мира. Необходимо пройти отборочный тур, который проходит в четырех зонах (Северная Америка, Южная Америка, Европа и Азия), чтобы попасть в финальную часть соревнований. Финал проводится в США. В решающем поединке ты встретишься с супертяжеловесом Butter Bean'ом, который имеет нехорошую привычку проводить запрещенные приемы.

Коды:
На экране паролей введи следующие коды:
Снято!: RUBE
Режим "STEALTH": FQSTER
Режим "DEALTH": 2LT
Гиперрежим: HYPER
Режим "IRON MAN": MAXX
Все движения: MRBUCKEYE
Маленький Наполеон: WEASEL
Режим "WHOOP ASS": SUPERG
Выбор спарринг-партнера:

Joe Wildhawk	ERP	Hans Fisher	EKC
Coolio Loc	ESK	Monsiuer Victoire	EGB
Biff Blublood	EPQ	Bruno Maserati	EBA
Freddy Bravo	EDY	Gavin Graison	ECW
Charlie Ponder	EFD	Jacob Jabowitz	ECN
PJ Rock	EVG	Jabfar el Habib	EFL
Diego Garcia	EAS	Yang Ah Chi	EDU
Muetre Martinez	EKF	Hiro Sokitome	EBJ

Havana Jones	EST	Chang Fu	EJZ
Coco Valdez	EBM	Nikolai Radinsri	EMR
Rigo Suave	EFX	Sydney Dundee	EPV

Toxic Crusaders

Аркадная адвентюра на тему спасения мира от токсичных веществ и отходов.
Дополнительные жизни:
Простым нажатие на Start потерявший все жизни персонаж получит три жизни.

Toy Story

Игра по мотивам известного диснеевского полнометражного мультфильма "Игрушечная история". Здесь тебе предстоит помогать деревянному ковбою Вуди, любимой игрушке мальчика Энди. Вуди очень обиделся, когда мальчику подарили игрушечного космонавта База. Но с твоей помощью Вуди и Баз станут друзьями. В игре 18 уровней, прекрасная анимация, захватывающий сюжет.

Выбор уровня:
При появлении надписи PRESS START нажми A, B, →, A, C, A, ↓,A, B, →, A. Начни игру и останови ее, потом нажми кнопку A. Таким образом ты попадешь на следующий уровень.

Неуязвимость:
В начале второго уровня собери семь звезд и иди в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгни в нее и пригнись, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь ты неуязвим.

Trampoline Terror

Выбор уровня и 99 продолжений:
Дождись, когда появится заставка, а затем одновременно нажми A, B, C и Start. Ты попадешь на экран выбора, где сможешь задать любой уровень и назначить количество продолжений (до 99).

Triple Play'96

Секретные персонажи:
На экране "Custom Players" введи следующие имена:

Whitney Ford	Pee Wee Reese
Bob Gibson	Carl Yastrzemski
Satchel Paige	Roberto Clemente
Warren Spahn	Ted Williams
Catfish Hunter	Sandy Koufax
Babe Ruth	Nolan Ryan
Mickey Mantle	Steve Carlton
Joe DiMaggio	Tom Seaver
Hank Aaron	Cy Young
Yogi Berra	Reggi Jakson
Frank Robinson	Willie Mays
Honus Wagner	Jackie Robinson
Rogers Hornsby	Jimmie Foxx

Lou Gehrig Ty Cobb
Stan Musial Goose Goslin

Trouble Shooter

Игра-"стрелялка" не очень высокого качества.

Выбор уровня:

При появлении заставки нажми на втором пульте →, C и Start. Должна появиться опция выбора уровня, одновременно нажми →, C и Start, и номера уровней будут меняться, а ты сможешь выбрать нужный тебе уровень. Для начала игры нажми Start.

Troy Aikman NFL Football

Игра в американский футбол. Представлены 28 команд Национальной Футбольной Лиги. Предусмотрено 5 режимов игры, можно выбрать один из трех сезонов, одно из шести полей и установить один из трех уровней сложности.

True Lies

Игра по мотивам кинобоевика "Правдивая ложь" с Арнольдом Шварценеггером. Главарь наркодельцов и террористов Азиз мечтает о покорении мира. Ему и его шайке противостоит суперагент американских спецслужб.

Управление:

A(удерживать) – идти приставными шагами;
turboA – уклоняться от пуль;
A – фиксация направления стрельбы;
B – огонь;
C – прыжок, сменить оружие;
A(на самолете) – ракеты;
B – пулемет.

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6, 9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3, 5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7, 9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4, 5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8, 8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5, 7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9, 7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY
Оружие: BGWPNS
Винчестер: SHTGH
Титры: CRDTS
Неограниченное количество жизней: BGLVS

Truxton

Игра – "стрелялка", увлекательный и простой боевик.

Дополнительные жизни:

Если тебе в ходе игры попадется овальный предмет с тремя кружочками над ним, обрати внимание на цвет этих кружочков – при совпадении с цветом твоего оружия выстрели в предмет и ты получишь две дополнительные жизни.

Использование бомбы:

Любого врага в игре можно уничтожить одной бомбой. Когда ты готов, нажми кнопку пуска бомбы и тут же "Pause". Выдержи паузу в две-три секунды. Потом быстро нажми два раза "Pause", чтобы игра пошла и тут же остановилась снова. Повторяй эту процедуру, пока

действие бомбы не иссякнет. Если все перечисленное тут же не уничтожит твоего противника, то тебе понадобится сделать еще парочку выстрелов.

Turn and Burn: No – Fly Zone

Имитатор полетов на боевых самолетах. Игра сделана на высоком уровне, достаточно сложна. Несмотря на упрощенную графику, захватывает и доставляет истинное удовольствие любителям этого жанра.

Turrican

Боевик- платформер. Ты в боевом облачении занимаешься уничтожением агрессивных механизмов.

Выбор уровня:

Выбор уровня можешь сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выбери обычные опции, выбери "Exit", нажми и удерживай на пульте клавишу ↓. Потом нажми A, B два раза, A, B, A два раза, B, A два раза, B и два раза A. Окажешься в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Советы:

Начав игру, двигайся налево и увидишь дополнительную жизнь, она появится, когда ты прыгнешь в дальний левый угол экрана. Если ты пойдешь направо, то появится коробка, из которой будут падать кристаллы всякий раз, когда ты будешь стрелять в нее.

Победив первого босса, иди направо до шипов. Лупи их своим молниевым кнутом, и увидишь, что за шипами спрятаны блоки. Используй их, чтобы добраться до целой кучи дополнительных жизней, затем вернись и взорви блоки, чтобы получить дополнительное вооружение.

Twin Cobra

Имитатор боевых полетов на вертолете. Тебе предстоит участвовать в нескольких миссиях, в которых ты должен продемонстрировать свое мастерство.

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажми ↑, ↓, →, ← и START в экране заглавия.

Продолжения:

Нажми START для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажми A для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажми ↑, ↓, ←, → и держи A, когда будешь нажимать START для возобновления игры. Твое оружие обретет полную мощь.

Если у тебя закончились бомбы, перейди в режим паузы. Нажми ↑, ↓, ← и →, нажми и держи B, когда будешь нажимать START для возобновления игры. Можешь повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажми ↑, ↓, ←, →, после чего нажми A и START.

Просмотр окончания игры

Нажми START для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажми ↑, ↓, →, ←, A, B, C и START.

Twinkle Tale

Малосодержательная игра-боевик высокого технического исполнения.

Выбор уровня:

Начни игру и жди, пока загрузится экран с изображением книги. Нажми ↖, A, C. Нажми Start, и можешь выбирать уровень.

Two Crude Dudes

Дополнительные продолжения:

Незадолго до собственной смерти нажми клавишу START на пульте 2. Ты снова окажешься в игре, но уже с удвоенными жизнями и продолжениями.

Two Tribes (Populos 2)

Стратегическая игра с интересным сюжетом, имеет более ста этапов. Основное содержание составляет борьба за выживание, в которой выигрывает тот, кому удается уменьшить численность популяции противника. Графическое оформление скромное, но игра очень увлекательная.

Tyrants (Mega Lo Mania)

Игра-боевик, сражения происходят в разных эпохах. Увлекательный сюжет.

Секретная игра:

Можешь поиграть в спрятанную игру, для этого выбери опцию LOAD и введи пароль "JOOLS". Управление в этой игре: A – наносить удары , B – стрелять, C – сбрасывать бомбы. Пополняй запасы бомб, подбирая то, что оставляют убитые тобою враги.

Пароли (Скарлетт захватывает мир):

Вторая Эпоха, 148 человек:	NZUCWTIAEHV
Третья Эпоха, 184 человека:	ARTCKXKNMND
Четвертая Эпоха, 176 человек:	YLGBUMQZKNL
Пятая Эпоха, 172 человека:	IHUBUGQULTB
Шестая Эпоха, 160 человек:	COCAKLDWEBX
Седьмая Эпоха, 159 человек:	EBWROLJUHNJ
Восьмая Эпоха, 163 человека:	QPIAXODAHHM
Девятая Эпоха, 143 человека:	ZBLDRNIHGTY
Мать Всех Битв:	CPFDVMRBYST

Ultima

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Ролевая игра. Извечная борьба со злом под началом Лорда Британика против злобных правителей Мондана и Минакса. Вам предстоит путешествие через всю страну, предстоит побывать в подземельях в поисках могущественной магии и конечно вступить в единоборство со свирепыми монстрами.

Ultimate Mortal Kombat 3

Очередная версия Смертельного Боя, в которой много нового: полностью включена третья часть, добавлены новые персонажи и игровые возможности.

Советы:

Можно увеличить количество жизней в Galaxy с 3 до 8, если на заставке перед Galaxy нажать и держать Z.

Чтобы высветить все три строки *CHEATS, SECRETS, KILLER CODES*, нужно набрать одну любую строку из *MK3*, например A, C, ↑, B ↑, B, A, ↓.

Поиграть *Smoke*'ом из *MK2* можно так: выбрав игру между двумя людьми, нужно:

набрать код 4444444;

в третьем раунде добить друг друга до состояния DANGER;
как только ты превратишься в Smoke, сразу убей своего противника;
на джойстике убитого игрока не нажимай START, дождись выбора столбиков, выбери любой и играй Smoke'ом против компьютера, пока тебя не убьют.

Прохождение столбика за пару минут приводит к тому, что тебе предлагается столбик из 36 игроков.

Сражаясь с противником, можешь перейти к схватке с другим персонажем: как только начнется поединок, нажми на втором джойстике START, затем на первом джойстике тоже нажми START, снова войди в игру и ты уйдешь от начатой борьбы.

Самого первого противника в столбике нужно убивать. Потому что перескочить его не удастся.

Дойдя до *Shao-Khan'* а, уйди от схватки, как описано выше, – дальше будет еще много врагов.

Antifatality: Играя *Kabal'ом*, победи противника. При появлении надписи *FINISH HIM* нажми X и , не отпуская, →,→,↓,→, после чего отпусти X. В результате у Kabal'а отвалится голова.

В конце игры появляется таблица, содержит 10 картинок:
MK DRAGON – история бойца после победы над *Shao Khann'ом*.
MK LOGO – сыграть в *Galaga*.
Все *Babality*.
Fatality для бойцов *MK3*.
Еще 7 *Fatality* для бойцов *MK3*.
По одному *Fatality* для каждого нового бойца MK3.
GORO – бой на выживание против *NOOB SAIBOT* и *ERMAC*.
RAIDEN – бой против классических персонажей *MK2 – SUB – ZERO* и *SMOKE* в масках.
Shao-Khan – ты в одиночку против пяти бойцов;
SCULL – показ всех *Fatality, Brutality, Friendship* и *Babality* подряд.

Ultimate Qix

Игра, в которой ты можешь продемонстрировать свою сообразительность, быстроту реакции и ловкость. Нужно быстро ориентироваться и действовать, чтобы сохранить свой суперкорабль в целости и сохранности.

Ultimate Soccer

Очередной имитатор футбола, не лучше других. Несколько утомляют начальные установки игры.

Ultimate Tiger

Управление оснащенным мощным вооружением вертолетом, удивительно, как он еще взлетает. Игра увлекательная, удовлетворит самого взыскательного любителя острых ощущений.

Uncharted Waters (New Horizonts)

Шестерка искателей приключений, включая тебя, отправляется на поиски морской удачи. В коротких промежутках между жестокими морскими схватками вы "зализываете раны", в портах Старого света вербуете корабли, обновляете оснастку, пополняете команду авантюристами – искателями легкой наживы. Конечно же, без золотишка в таких делах не обойтись...

Стратегия:

Много информации, помогающей ориентироваться в обстановке, предлагается на диалоговых экранах. Советуем вначале приобрести опыт в каботажных плаваниях вокруг Европы. Старайся приобрести корабли большой грузоподъемности, на них легче одержать верх в бою. Вообще, как это ни удивительно, превосходство в вооружении – залог победы. Не вступай в бой с кораблями, которые находятся в кильватере.

Uncharted Waters 2: New Horizonts

Игра в стиле морских приключений. Ты оказываешься то наследником португальского герцога, то горячей испанкой – морским лейтенантом, то британским капером, то итальянским путешественником, то турком-сиротой, бороздишь необъятные просторы Индийского океана, открываешь неведомые земли, таящие в себе несметные богатства. Конечно, не обходится без стычек и настоящих сражений – море полно опасностей...

Undead line

Познакомься поближе с зомби, таких еще поискать! Конечно, их надо пострелять, иначе что за игра. Игра хорошо оформлена, есть даже секреты.

Universal Soldier

Увлекательный боевик с динамичным и разнообразным действием. Ты можешь выбрать любое вооружение и отправиться в опасное путешествие.

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

Unnecessary Roughness “95

Имитатор американского футбола.

Urban Strike

Продолжение сериала на вертолетную тематику. В игре 10 уровней, тебе предстоит участвовать в 60 миссиях.

Коды уровней:

2 – C9H6PVSHPVS	5 – N6TYDP7VZ7C	8 – GP4HLMVT949
3 – ZW3FKY9N39T	6 – HWDRM7SXLSN	9 – BWPVFKZ96Z7
4 – 9G37VK296J7	7 – L64VWJT4NBL	10 – W7CGMY9N37Y

USA Basketball

Американский баскетбол.

Valis

Игра-приключение. Прекрасные японки ведут борьбу с силами зла. Здесь и захватывающий сюжет, и магия, и боевые искусства... Игра хороша – отличная графика, на уровне музыкальное сопровождение.

Управление:

Музыкальный тест:

На титульном экране нажми и удерживай A+B+C, затем нажми Start. На появившемся экране с помощью любой кнопки выбери музыкальное сопровождение.

Valis 3

Это продолжение приключений амазонок из Страны Восходящего Солнца.

Выбор уровней:

При появлении заставки одновременно нажми клавиши A, B, C, ↑ и START. Появится экран выбора уровней. Выбери уровень и нажми START, чтобы начать игру.

Неуязвимость:

Ты становишься неуязвимым, когда у тебя есть магический предмет. Даже если у тебя его нет, но ты пытаешься применить магическую силу, временно ты становишься неуязвимым.

Выбор музыки и звука:

Нажми и удерживай A,B,C для выбора музыки, ↓,B,Start – для выбора звука.

Мультзаставки:

Когда появится экран заставки, нажми и удерживай клавиши A, C, ↑ и ←. Затем нажми START. Теперь ты можешь просмотреть все оценки, включая финальную.

Vampire Killer

Для тех, кто еще не знает, как сражаться с вампирами, но готовится к встрече с ними в самом ближайшем будущем. Помогает в приобретении очень полезных в жизни практических навыков по этой части.

Vapor Trail

Неплохой аркадный имитатор полетов на боевом самолете. Можно играть вдвоем.

Лучший самолет:

Чтобы получить в игре лучший самолет, выбери Silph.

Vectorman

Главный герой Векторман представляет собой группу сфер и участков искривленных поверхностей, он способен менять свою сущность для быстрого преодоления препятствий, трансформируясь в рыбу, дрель, бомбу, парашют, вагонетку и т. п., его трансформация сохраняется примерно 6 секунд. Векторман имеет целью избавить человечество от агрессивных телевизоров, вселяющих в души человеческие беспокойство и смятение.

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажми любую кнопку – сможешь потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажми клавиши A, B, B, A, ↓, A, B, B, A. Появится новое меню, в котором ты сможешь увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень.

Восстановление энергии:

Можешь делать это в любой момент, для этого сделай в игре паузу и нажимай A,B,-→,A,C,A,↓,A,B,→,A.

Развлечение с логотипом:
Когда появится логотип Sega, ты сможешь управлять Вектором. Спрыгни с него на правую сторону и выстрели вверх, мимо правого края буквы А. После взрыва подпрыгни и получи усиленное вооружение. Теперь ты можешь уничтожить логотип, стреляя по буквам.

Vectorman 2

Новая версия приключений Вектормана, отличается улучшенными графикой, звуковыми эффектами, более динамичным действием, разнообразием и большим количеством уровней (их в игре 22).

Советы:
Спустившись вниз на первом уровне, собирай фотоны в виде снежинок и стреляй во все стороны в влетающих насекомых. На втором уровне бегай по подземельям и расстреливай из своего оружия всех встречающихся на пути пауков и другую живность, чтобы набрать нужное количество жизней. Расстреливая висящие коконы, ты получишь дополнительное вооружение. Здоровье можно поправить зелеными горошинами, остающимися после жуков, червяков и всякой другой нечисти. На четвертом уровне тебя ждет встреча с яйцеобразным чудовищем. Чтобы победить его, достаточно прыгнуть ему на голову и включить свои турбины. На пятом уровне действие происходит в раскаленной лаве. Убив попавшегося тебе скорпиона, можно превратиться в него самого. На седьмом уровне придется сразиться с огненным человеком, появляющимся из лавы и бросающим огненные шары. На восьмом уровне на твоих ногах окажутся ролики. На следующих уровнях ты побываешь в катакомбах, будешь бороться с однорогими динозаврами, а в подземных колодцах встретишься с двумя червяками, вылезающими из земли. Оказавшись на химическом заводе с подвалом и зелеными ядовитыми ваннами, ты столкнешься с привидением, растворяющимся во тьме. Избегай его челюстей. В ходе игры ты превратишься во вращающееся торнадо, а на 19 уровне ты станешь танком. На 22 уровне огромная паучиха в центре экрана не дает тебе спокойно стоять на месте, изрыгает в тебя ядовитую жидкость и сбивает с ног своими лапами. Победить ее может самый опытный боец.

Выбор уровня:
Сделав паузу, нажимай ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓.

Восстановление энергии и здоровья:
Для восстановления энергии, сделав паузу, нажимай B,A,B,A,←,↑,↑; для восстановления здоровья – B,A,B,A,←,↑.

Дополнительная жизнь:
Сделав паузу, нажимай →,↑,B,A,↓,↑,B,↓,↑,B.

Venom&Spider-Man

Пароли этапов игры:
1 – DCCPMH 2 – MDRKJP 3 – STSPPC 4 – QPMJCV

Verytex

Игра среднего качества со стандартным набором стрельбы и беготни.

Получение дополнительных жизней:
Нажми и удерживай одновременно A,B,C и Start. Во время паузы нажми и удерживай ↓, потом нажми Start.

Получение бесплатной защиты:
Нажми и удерживай →, потом нажми Start.

View Point

Ты пилот небольшого космического корабля, который летит над живописной поверхностью, из которой вырастают различные интересные препятствия. Красивая музыка. Крупные и забавные боссы в виде морских животных и насекомых.

Управление:
A и C – бомбы, B – стрельба одиночная (выстрел средней мощности получится, если удерживать B 1 секунду, большой мощности – 3 секунды).

Секрет:
Если в середине этапа разрушить объект в виде креста и взять букву C, то сразу попадешь на следующий уровень, не доходя до конца этапа и избежав неприятной встречи с боссом. Разрушить этот объект непросто, поэтому береги для него бомбы.

Virtua Fighter

Вроде как очередная версия боевой игры, однако сразу же бросается в глаза высококлассная графика. Все выглядит очень естественно: трехмерное изображение, фигурки персонажей, их движения. Каждый персонаж владеет уникальными приемами и может проводить специальные атаки.

Управление:
Защита – удерживай кнопку *БЛОК*, при этом ты затрачиваешь очень мало энергии. Хорошая защита – удар ногой. Действует, когда противник близко: нажми ↑+*УДАР НОГОЙ*. Если удар достиг цели, противник падает на спину.
Сближение с противником – нажми →,→ (удерживать).
Отступление – ←,←.
Удары локтем – незаменимы в ближнем бою.

Virtua Fighter 2

Поединки. Как и предыдущая версия, отличается прекрасной графикой, трехмерным представлением объектов, натуральностью движений.

Прохождение:
В бою стремись взять инициативу. Чтобы победить противника, достаточно выбить его за пределы арены. В твоем распоряжении – букет приемов.

Стандартные удары для всех бойцов:
A – блок
B – удар рукой
C – удар ногой
B,B,B – серия ударов рукой
B,B,C – серия ударов рукой и ногой
→,A+B – бросок
B+C – коронная серия ударов
A+B(Y) – сильный удар ногой с разворотом
↗+C – удар ногой в прыжке
↖+C – удар ногой в перевороте
↙+C – подсечка
←, ←или→, → – быстрое передвижение

Virtua Racing

Имитация автогонок Formula 1. Тебе предстоит выиграть 3 заезда на 3-х разных трассах, а в случае успеха – еще 3.

Имеется 4 вида на трассу: из кабины твоей машины, с расстояния 5 метров позади твоей машины, с расстояния 10 метров позади твоей машины, с высоты 100 метров. Любой из видов можно включать в ходе игры. В игре качественное трехмерное изображение, множество видео- и звуковых эффектов. Можно играть вдвоем – в этом случае экран делится на две части по горизонтали.

Секрет:
В том случае, если ты выиграл три заезда подряд, ты автоматически переводишься на "зеркальные" трассы – они являются зеркальным отображением тех трасс, которые уже пройдены.

Трассы наоборот:
Дождись появления логотипа Sega. Нажми A, B и ↑. Затем, во время заставки, не отпуская этих клавиш, нажми Start, на экране MODE SELECT SCREEN выбери окно со словами VIRTUA RACING, написанное задом наперед.

Virtual Bart

Приключения Барта в виртуальных мирах. Его посылают туда в рамках некоего научного проекта. Наш герой принимает облик коренного обитателя каждого из миров, в который попадает: он становится Бартозавром из доисторических времен, Странствующим рыцарем, Барт – поросенком с артистическими наклонностями. Игра имеет хорошую графику и звуковое оформление.

Управление:
На большинстве уровней можно пользоваться одной кнопкой и для прыжков, и для бросков.

Стратегия:
Подожди, пока студенты соберутся на дорожке, прежде чем тебя закидают помидорами.
Когда плывешь вниз по водостоку, направляйся прямо к часам.
Когда в верхнем квадрате засветится кукурузный початок, отправь Барта туда, он приобретет дополнительную жизнь.
Большая часть времени и усилий уходит на мотогонку и ускользание от врагов, но не следует забывать и о маленьких препятствиях и Power-Up'ах.
На вершинах деревьев Барт может найти кое-что полезное, отправь его туда.
Во второй части программы обращай внимание на звуки: шум падающих камней – предвестник смертельной опасности, надо уносить ноги.

Virtual Pinball

Все знают, что такое Пинбол. Каких только вариантов этой, признаемся, весьма примитивной игры мы уже ни видывали. Тем не менее, очередная интерпретация оставляет приятное впечатление: хорошая графика и музыкальное оформление, легкость управления – наверняка затянут тебя погонять шарик пару часиков в хорошей компании.

Volffiev

VR Toopers

Три подростка вместе с четвероногим другом случайно попадают в виртуальную реальность... Дело это нехитрое – стоит только поиграть с автоматом Виртуальной Реальности, который очень легко спутать с обычным игровым автоматом, как ты уже и там. Попасть в эту самую реальность оказалось делом несложным, а вот выбраться...Каждый из героев, как оказалось, совершенно случайно владеет одному ему известными приемами, которые и помогают в конце концов вернуться в мир людей. Но для этого надо очень постараться и победить всех, кто попадется на пути. Очень хорошая графика.

Wanted Dead or Alive: Bonanza Brothers

Стратегия:
К сожалению, в этой игре приходится прибегать к действиям сомнительного свойства: врагов со щитами надо убивать, стреляя им в спину.

Врагов, притаившихся за дверью, можно прихлопнуть, быстро распахнув ее и вбегая внутрь.

Не задерживайся возле щенков.

Wardner Special

Ware House Boy

Warlock

Мистическая приключенческая игра по мотивам известного мистического фильма на сатанинскую тему "Чернокнижник". . В игре 15 уровней, отличная графика и неплохая музыка.

Мир погибнет во власти зла, если возродится сатана. Варлок – сын сатаны – пытается с помощью большой ведьминой книги освободить своего отца Сатану из 1000-летнего заточения и восстановить на земле власть Тьмы и Зла. Помешать ему можно только с помощью 6 камней белых магов – друидов, они рассеяны по всему миру посланниками дьявола. Только ты можешь собрать волшебные камни и остановить приход на Землю Повелителя Тьмы. Ты обучен белой магии, владеешь огненным шаром и голубой молнией. В конце игры тебе предстоит решающая схватка с дьяволом.

Советы:

В ходе игры собирай все предметы. Кувшины лечат раны, череп уничтожает врагов, алмаз обеспечивает круговую оборону, солнечные часы – возврат на то место, где ты их нашел, кипящее зелье поменяет тебе голубую молнию на красную. В совершенстве овладев огненным шаром, ты решишь многие проблемы.

Управление:

A+↗ – прямой полет огненного шара;
A+B+↗ – видоизмененный полет огненного шара;
C – прыжок;
Start+↓ – просмотр собранных трофеев;
Start+↑ – выбор магии.

Пароли:

Уровень 2:	SRVDR	Уровень 6:	PGBRL	Уровень 10:	NLYNG
Уровень 3:	SNGDN	Уровень 7:	BLDVN	Уровень 11:	BTBYS
Уровень 4:	BGSTR	Уровень 8:	DINSJ	Уровень 12:	SPKNS
Уровень 5:	PLEUP	Уровень 9:	NRVNA	Уровень 13:	PRDIG

14 SCFSH

Warp Speed

Избитый сюжет и слабая реализация. В тысячный раз планете Земля грозят пришельцы, вознамерившиеся погубить несчастных землян; похоже, что все уже с этим смирились и не реагируют. Но есть один герой, способный спасти замученную вконец планету от очередной напасти – пилот сверхскоростного межгалактического космолета, он спешит на помощь.

Warrior of Rome

Хорошая стратегическая игра на историческую тему.

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
"Победный" пароль	GREBDWVNNE

Warrior of Rome 2

Продолжение сериала стратегических игр на историческую тему.

Дополнительная игра:
В начале игры нажми Start на первом пульте. На экране выбора установи курсор в дальний правый угол линии LOAD DATA. На втором пульте нажми и удерживай кнопку START, на первом пульте нажми кнопку A. Если ты все сделал правильно, то получишь небольшую дополнительную игру с теми же персонажами. Чтобы начать, нажми START на первом пульте. Этот пульт управляет командой в левой части экрана. Чтобы ее передвигать, быстро нажимай клавишу C. Для перемещения ее вправо нажимай клавишу C на втором пульте.

Warriors of the Eternal Sun

Стратегия:
В команде полезно иметь священника (для лечения), вора (для обнаружения и обезвреживания ловушек), мага-эльфа (для придания команде огневой мощи).

Пополнить денежный запас можно так. Нужно задержаться в районе Molten Rock возле входа в Beyond The Flame. Ты будешь сражаться с красным драконом и после каждой схватки получать по две тысячи монет. Для победы тебе нужно раздобыть кольцо "Ring of Fire Resistance", оно находится в храме Azcan. Здесь можно избежать всех ловушек, пользуясь потайными дверями.

После сумасшествия горожан не посещай герцога, он изгонит тебя из города и ты не сможешь оживить погибшие персонажи.

Warsong (Langrisser)

Стратегическая игра.

Выбор сценария:
В начале игры нажми A, чтобы уменьшить размер карты. Затем перемести курсор в левый верхний угол экрана. Затем передвинь курсор на один шаг вправо, затем на один шаг вниз. Теперь нажми и удерживай клавишу B, пока не появится номер сценария. Перемещая джойстик вверх и вниз, выбери уровень.

Магические предметы:
В экране опций нажми и удерживай ↓,A,B. После того как изменится мелодия, начни игру.

Weapon Lord

Семеро бойцов сражаются с демоном в обличии воина. Каждый из бойцов владеет своими приемами, использует свое оружие.

Управление:
В игре есть установки количества битв (можно выставить до 11 битв), уровня сложности – *Warlord или Barbarian*, режима *(Story Game, Arcade Game, Start Game* – режимы отличаются порядком бойцов, зоной, показом заставки, возможностью выбирать Zarak).

Персонажи:
Ведьма *Divala* вооружена палкой с лезвиями на концах. Владеет магией: может превращаться в шар, может проникать в шар, может телепортироваться и исчезать. Но справиться с ней несложно.

Индеец *Zorn* владеет комбо – ударами (Z,Z,C). Вооружен огромным топором, которым можно вертеть, и говорящим щитом. Магический бросок лезвия смерти увеличивает его мощь. Суперудар – →,↓,← или Z, блок – X,A.

Женщина-птица *Talazia* вооружена щитом – бумерангом. Особой опасности не представляет, но весьма опасна, когда в ее крови повышенное содержание адреналина.

Пират *Korr* работает мечом, хорошо наносит прямые удары. Представляет серьезную опасность в ближнем бою.

Жрица *Jen-Tai* дерется кривой саблей. Слабый боец. Суперудар – удерживая B, нажми ↓,↓,←.

Оборотень *Bane* – громила с дубиной и мордой саблезубого тигра. Довольно слабый боец.

Босс *Zarak* – если ты победишь его, станешь "Лордом оружия".

Web of Fire

Дополнительные возможности:

При появлении заставки нажми ↑,←,→,A,Z,Y, услышишь звук разбивающегося стекла. Если после такого действия в любой момент игры нажмешь на X, то окажешься в меню, которое позволит перейти на любой этап игры, прослушать мелодии, просмотреть заставки. Если нажмешь Y, то изображение на экране остановится, появятся отладочные координаты. При нажатии Z восстановится здоровье.

Wrestle Ball

Имитатор борьбы-поединка с мячем

Wheel of Fortune

Игра напоминает викторину "Поле чудес", нужно угадывать слова по буквам. Могут играть до трех игроков. Игра ведется на английском языке и правила несколько отличаются от наших: круг вертикальный, выигранные деньги можно использовать, чтобы открыть некоторые буквы. Имеется возможность установки уровня сложности и времени на обдумывание.

Where in the World is Carmen San Diego?

Общие указания по управлению

Переключатель направлений (→/←,↑/↓) перемещает маркер влево/вправо, вверх/вниз по экрану или по карте. Загрузка титульной последовательности может быть прервана нажатием Start, A, B или C.

Во всех случаях используй переключатель направлений для перемещения маркера по экрану, выбрав необходимую опцию, нажимай A,B или C,

В первую очередь выбери язык, затем нажми A,B или C для доступа к титульному экрану.

Для ввода своего имени установи маркер на первой букве своего имени, после этого нажми A,B или C. После ввода своего полного имени нажми Start.

Выбери свой пол , нажми A,B или C для установки.

Нажми Start для начала игры.

Ты можешь ввести свой пароль – с помощью переключателя направлений введи трехбуквенный пароль и нажми Start, это позволит тебе восстановить свой ранг.

Введение

Понедельник, 5 утра. Тебя будит резкий звонок. Спросонья ты тянешься к телефонному аппарату, роняешь на пол радиоприемник. Из трубки доносится голос шефа: "Поднимайся, дорогой, есть дело". Ты выскакиваешь из постели, включаешь свет, берешь свой блокнот. "Звонили из Интерпола, – продолжает шеф, – похоже, шайка Кармен опять дает о себе знать". "Есть какие- то факты?"- спрашиваешь ты. "Пока довольно бессвязные. Они слишком хитры. О деталях поговорим с глазу на глаз, давай, жми в офис. Кое-что тебе поведаю". "Хорошо, шеф", – ты кладешь трубку, удивляясь, что тебя бросают на это направление. Тебе известно, что Кармен СанДиего и ее Международной Лиге Зла традиционно отводились первые полосы криминальных разделов всех газет. Более пяти лет Кармен со своей бандой обогащалась, обводя вокруг пальца криминалистов от Нью-Йорка до Сиднея. Теперь они готовятся к чему-то серьезному. И теперь тебе, начинающему служащему детективного агентства, предстоит сделать практически невозможное – раскрыть их замыслы.

Поиск вора

Выбор языка

Ты имеешь возможность играть, общаясь с компьютером на одном из пяти языков. Для выбора языка нажми ↑/↓, установи зеленый маркер на выбранном тобой языке, нажми A,B или C.

Указания:

Исследование начинается в детективном агентстве, твоей штаб-квартире. Ты должен указать свое имя. Для этого с помощью переключателя направлений установи красный маркер на первую букву твоего имени, затем нажми A,B или C. Повтори процедуру для каждой последующей буквы твоего имени, после этого нажми Start. Если ошибешься при вводе имени, передвинь красный маркер через RUB и нажми A,B или C. Последняя введенная буква будет стерта.

Введи свой пол, для этого с помощью ↑/↓ перемести красный маркер на опцию твоего пола и нажми кнопку.

Если твоей ранг не сохранен, нажимай Start и смотри Назначения.

Сохранение ранга

Чтобы сохранить ранг, перемести красный маркер на первую букву твоего пароля, затем нажми A,B или C. Когда будут введены все три буквы пароля, нажми Start.

Каждый знает, что хорошему сыщику в Интерполе нужны паузы в работе. Если тебе понадобится продолжительный отпуск, ты можешь сохранить свой ранг, а когда вновь приступишь к работе – тебе не придется начинать движение по служебной лестнице с самого начала.

Для сохранения ранга выбери меню опций, нажми A,B или C, перемести маркер на Quit, нажми любую кнопку. Тебе будет задан вопрос – уверен ли ты, что хочешь выйти из игры. С помощью переключателя направлений установи красный маркер на YES, после этого нажми любую кнопку.

Внизу экрана появится твой пароль. Запиши его. Никто еще в Интерполе не владеет этой информацией, поэтому, если ты потеряешь пароль, тебе придется начинать как новичку.

Переписывая пароль, будь внимателен – различай строчные и прописные буквы.

После этого компьютер покажет твой текущий ранг и выдаст детали твоего положения (сколько богатств украдено, откуда украдено, вор – мужчина или женщина, лимит времени, отведенный для раскрытия дела). Нажми любую кнопку.

Стратегия:

Твое начальное положение – город, где вор совершил кражу. Ты должен обратить внимание на Официальную карту Интерпола, в которой даются вероятные убежища криминального элемента. Эти убежища располагаются в 30 местах. Для победы в игре ты должен успеть решить в отведенное тебе время две задачи. Первая – выявить пути перемещения криминального элемента и конечные пункты движения. При этом ты можешь использовать нити, нащупанные тобой в каждом месте, чтобы предугадать последующие перемещения. Вторая – идентифицировать криминальный элемент (определить личность) и обеспечить обоснованность его ареста (ты собираешь улики, опрашивая свидетелей).

Твое продвижение по служебной лестнице определяется количеством раскрытых дел. В игру ты вступаешь новичком (Rookie), а далее твой статус повышается следующим образом: раскрыв одно дело, ты становишься сыщиком (Sleuth), 5 дел – соглядатаем (Private Eye), 12 дел – следователем (Investigator), 20 дел – детективом-асом (Ace Detective), 30 дел – отставником, уходишь на пенсию!

Основанием для обвинений служит информация, введенная в базу данных.

Нити расследования могут приводить тебя в различные города и страны. Улики против воровского элемента ты будешь собирать в ходе преследования злодеев от одного города к другому. Ты должен вводить эти улики в компьютер. Когда улик будет достаточно, компьютер выдаст ордер на арест. Для получения большей информации по этому вопросу обратись к опции *Data Key.*

Собирать улики очень важно. Если у тебя их не будет, ты не сможешь арестовать подозреваемого. В игре 10 персонажей, каждый из которых может оказаться вором. Во время игры ты можешь просмотреть досье любого из персонажей. Для этого тебе необходимо обратиться к опции *Police Dossiers*.

В игре ты можешь перемещаться, собирать и обрабатывать улики, просматривать досье. На левой половине экрана отображается твое местоположение, дата и время, оставшееся на расследование.

Выбор режима осуществляется с помощью ключей на правой половине экрана внизу (*Options* – Опции, *Travel* – перемещение, *Search* – поиск, *Data Keys* – ключи данных). Для выбора необходимого пункта перемести желтый маркер на нужный вариант и нажми A,B или C.

При выборе *Options*, *Search*, *Data Keys* ты выходишь в соответствующие меню, где тебе предлагаются наборы опций. Для выбора необходимой ты должен с помощью переключателя направлений установить зеленый маркер на нужную опцию и нажать на кнопку. Для возврата в меню титульного экрана выбери *Exit Menu*, затем нажми A, B или C.

Options – Эта опция позволяет тебе просмотреть, а в некоторых случаях и изменить установки игры. Когда ты выходишь из игры, твой пароль отображается на экране – выбирать опцию *Show Password* нет необходимости.

Travel – Эта опция дает тебе возможность преследовать подозреваемых в различных местах. Ты можешь отметить возможные пункты назначения до выбора тобой режима поиска (*Search*).

При выборе опции *Travel* появляется карта мира с отображением городов назначения.

Как перемещаться – С помощью указателя направлений установи красный маркер на городе, который ты выбрал в качестве пункта назначения, и нажми кнопку. Если ты не хочешь перемещаться туда сразу, установи красный маркер на город, где ты находишься, и нажми кнопку (он выделен белым маркером, названия всех доступных к посещению городов выделены желтым цветом).

Search – Эта опция позволяет тебе извлекать улики, относящиеся к личности и местоположению подозреваемых. Улики могут содержать физические и личностные характеристики, увлечения, привычки. Ты можешь ввести улики в компьютер, что позволит тебе не забыть ни одной важной детали по делу.

Поиск улик – При выборе опции поиска тебе дается местоположение трех разных информаторов. Выбери местоположение, затем нажми любую кнопку и опрашивай информаторов.

Помни, что время у тебя ограничено, поэтому ты ограничен в продолжительности своих изысканий. Используй мировой альманах для правильной интерпретации собранных улик.

Data Key – Здесь ты имеешь возможность получить доступ к данным Интерпола по членам Международной Лиги Зла и пополнить их собранными тобой сведениями. Кроме того, обеспечивается объединение всех фактов и данных, их обработка с целью выдачи ордера на арест подозреваемого.

Как получить данные – выбери опцию *Dosseur* (Досье). Появится список подозреваемых. Выбери название файла, с которым ты хочешь ознакомиться, нажми кнопку. Когда закончишь работу с файлом – нажми любую кнопку для возврата к предыдущему экрану. Выбери *Exit Menu* для возврата к титульному экрану.

Ввод данных – выбери *Warrant*, появится список. Переключателем направлений установи маркер на нужную тебе характеристику, нажми кнопку. Когда появится характерная черта характера или внешности, выбери другую характеристику или *Exit Menu* для возврата в титульный экран или *Compute*, чтобы запустить обработку данных.

Как предъявить обвинение – выбери *Compute*. Компьютер обработает все имеющиеся факты по каждому подозреваемому. Если все собранное тобой указывает на одного и только одного подозреваемого, ему будет предъявлено обвинение. Если улики свидетельствуют против нескольких подозреваемых, на экране появится список всех кандидатов на скамью подсудимых. Ты будешь вынужден поработать, чтобы собрать дополнительные улики, с тем чтобы можно было предъявить обвинение одному лицу.

Не беспокойся о поимке подозреваемых, против которых выдвигается обвинение,– полиция с этим управится сама. Сосредоточься на сборе улик.

Поиск фактов в мировом альманахе

Наиболее важное твое подспорье в расследовании – стандартный мировой альманах. Здесь ты найдешь различные факты, необходимые тебе в проведении расследования. Используй индексацию, чтобы найти страну или субъекта, к которому ведут нити поиска. Имей в виду, что улики могут указывать или на конкретные города, или на районы какой-либо страны.

Примеры использования мирового альманаха:

Вопрос: В какой стране в качестве денежной единицы используется крона?

Выбери города – направления возможного перемещения вора. Это могут быть Монреаль, Лондон и Осло.

Выбери свою официальную карту Интерпола для идентификации страны, в которой расположены эти города. Ты найдешь Монреаль в Канаде, Лондон в Англии, Осло в Норвегии.

Помести эти страны в индексе и переверни соответствующие страницы.

Описание каждой страны содержит информацию по денежным единицам. Здесь ты выяснишь, что крона используется в Норвегии, в Канаде – доллар, в Англии – фунт. Похоже, что Норвегия должна заинтересовать тебя в первую очередь.

Вопрос: Где живет королевская кобра?

Вновь отметь твои связи, затем используй официальную карту Интерпола, чтобы определить, в каких странах находятся эти города.

Информацию о королевской кобре ты можешь найти в разделе змеи.

Найди индекс раздела "Змеи" и переверни соответствующие страницы.

Найди пункт "Королевская кобра" в разделе "Змеи". Из описания ты узнаешь, что королевские кобры обитают в Южной Азии. Если один из городов, на которые у тебя есть выход, Бангкок, столица Таиланда, то это как раз тот город, куда надо держать путь.

Титульный экран всегда дает тебе информацию о твоем местоположении и дне недели. Прибывая в новый город, ознакомься с информацией, появляющейся на экране. Эта информация будет полезна в поимке Кармен и ее банды. На картинках показываются ландшафты или характерные для данной страны сценки – это также возьми на вооружение.

Вор всегда прячется, но он выслеживает тебя с помощью своих дружков. Когда ты видишь перебегающего через дорогу подозрительного типа, будь уверен – ты на правильном пути.

Если ты движешься в рискованном направлении (у тебя мало информации), вернись назад в город, где ты последний раз получил какие-то сведения. Еще раз посмотри внимательно все факты и постарайся уточнить пункт назначения.

Ни один стоящий бандит не сдастся без боя. Имей в виду – чем ближе ты к цели, тем опаснее ситуация.

Не теряй времени, не болтайся по миру бесцельно. Используй мировой альманах для отбора улик.

Для выдачи ордера на арест ты должен предъявить весьма весомые улики. Если они противоречивы, ты не сможешь арестовать подозреваемого и вор ускользнет от возмездия. Если ты близок к захвату вора, но у тебя нет ордера на арест, ты можешь обратиться к досье и выдвинуть предположение о виновнике. Введи данные в опцию *Warrant* и выбери *Compute*.

Полицейские досье

Это тщательно подобранная Интерполом и агентами информация. Хотя информация дается в сжатом виде, тем не менее представленные описания дают возможность, объединив все улики, использовать их для успешного преследования членов Лиги.

Члены Лиги:

Кармен Сандиего – бывшая шпионка разведывательной службы Монако. Известно, что она может быть просто агентом, а также двойным, тройным и четырехкратным агентом многих стран, она сама уже запуталась, на кого работает. Имеет рыжевато-коричневый окрас волос. Является основательницей Лиги. Собрала наиболее коварную и потенциально опас-

ную шайку в истории воровского мира. В бытность свою агентом Монако она представлялась профессиональной теннисисткой, всегда выезжала на большие турниры на своем Packard 'е с откидным верхом. Никогда не появляется на публике без своего знаменитого рубинового ожерелья "Луна Молдавии".

Мэри Ларош – работающая по найму тренер по аэробике. Последние пять лет эта яркая брюнетка путешествует по курортам всего мира, организуя танц-классы для состоятельных людей, чем покрывает свою криминальную активность. Когда Мэри не занимается воровским промыслом, она живет обычной жизнью. Как честолюбице, ей присуща мания обогащения, тяга к драгоценностям и роскоши. Она любит расслабляться и составлять свои воровские планы на заднем сиденье своего лимузина.

Дэзил Анни Нонкер – родившись единственной наследницей удачливого короля ботиночных шнурков, барона Франца фон Нонкера, Анни неожиданно была лишена наследства, когда порвала с профессиональным теннисом. Пустившись по воле волн судьбы после неудачи в розыгрыше Кубка Дэвиса в смешанных парах, она при своем уме вынуждена была довольствоваться жалким содержанием в 3 млн долларов в год. При таком более чем скромном подарке судьбы и присущей ей твердости характера, скромная блондинка стала начиненной бомбой. Как и все отбросы общества, часто посещает йогурт-бар, где вербуют членов Лиги. По слухам, Анни имеет татуировку. Она выезжает на прогулки на лимузине Богатти.

Леди Агата Вэйлэнд – пестрая натура, поклонница мистических рассказов. Не способна разобраться в сложной ситуации, но очень интересуется богатыми людьми. Убежденная правонарушительница, она любит превышать допустимую скорость на своем Denghby. Распустив по ветру свои ярко-рыжие локоны, она пересекает страну из конца в конец, посещая большие мексиканские рестораны. Спортсменка и алчная личность, леди Агата не гнушается заработать несколько лишних долларов на уик-энде у своих случайных знакомых, обыгрывая их на местном теннисном корте. По слухам, она является обладательницей алмазного браслета размером с небольшой грейпфрут, который был украден из Королевской Сокровищницы.

Лен Рэд Булк – бывший хоккеист, экс-профессионал, а сейчас – способный аферист, его хоккейная карьера окончилась, когда он попытался дать взятку. Подобно другим личностям с такими же наклонностями он нашел хорошую сферу приложения своим воровским привычкам в криминальном мире. Утверждает, что покончит с криминалом, как только возьмет хороший куш. Вследствие своего неуживчивого характера имел много стычек со своим руководством, мечтает взобраться на вершину власти. Не может ездить в автомобилях с крытым верхом. Любитель морепродуктов. На правой руке у него татуировка русалки.

Скар Грэйнолт – играет роль барда средней руки, а на самом деле – полная бездарность и игра его на гитаре – сплошное дребезжание. Делает бизнес на том, что поставляет в скандинавские баскетбольные клубы отражающие головные повязки, позволяющие командам играть зимой выездные игры. Хороший атлет, он играет в крикет на деньги. Один из его призов – кольцо в пять карат, которое он выиграл у Игоря Игоровича в марафонском матче, продолжавшемся три дня. На публике показывается в лимузине с затененными окнами, сопровождаемый своим двухметровым телохранителем. Рыжеволосый.

Ник Брунч – холеные волосы, глаза, уши, нос и рот. Только две вещи интересуют Ника – машины экстра-класса и женщины. Никогда не откажется от дела, сулящего ему легкую жизнь. Страстный альпинист, Брунч-самоубийца с ревом промчался по альпийским дорогам на своем мотоцикле 1250 "Black Mamba". Обычно одевается в запачканное драное пальто, носит широкополую шляпу, на левой руке – кольцо. Ближайший друг Скара, их объединяет страсть к мексиканской пище. Черноволосый, глаза – коричневые, потрепанные усы.

Фаст Эдди Б. – игрок в крокет мирового класса. Всегда возит набор деревянных бит для игры в багажнике своего автомобиля с откидным верхом. Вор-джентльмен и социально опасный вор-взломщик, Эдди легко входит в доверие. Обычно его можно найти на одной из 10 спортивных площадок для богачей. Всегда безупречно выхоленный, он как-то повздорил в своем излюбленном мексиканском ресторане с неким завсегдатаем, который опрокинул горячий соус на его в белую полоску костюм. Наиболее нашумевшее его дело – афера с да-

масской скатертью. Вырядившись официантом, Эдди стянул ее со стола во время официального обеда в честь Амбассадора, не уронив на пол ни единого предмета сервировки. Этот фокус не был замечен до момента подачи десерта. Этот с волосами цвета вороного крыла гений криминала всегда появляется с бриллиантовой заколкой для галстука как своем фирменном знаке.

Игорь Игорович – претендент на царский трон и многое другое. Обладает изумительной способностью исчезать из поля зрения на неопределенное время. Обладает необыкновенным обаянием сумчатого животного. Как животное он присоединяется к стаду гнусных негодяев воровского мира. Блондин, имеет странную украинскую татуировку. Известен как страстный любитель омаров, в одиночку способен проглотить бак этого деликатеса. Установил в своем лимузине цветной телевизор и не пропускает ни одного воскресного утреннего шоу "Мисс выходного дня".

Катерина "Бум-Бум" Дриб – трехкратная победительница Транссибирских автогонок, является официальной хозяйкой Лиги. Жгучая брюнетка, однажды попавшая на обложку популярного журнала авторевю, фанатично занимается своим здоровьем, увлечена фитнессом. Хотя она фактически никогда не уделяет внимания посещениям, тем не менее является членом классов аэробики Мэри ЛаРош. В качестве высокопрофессионального повара, специализирующегося на приготовлении блюд из морепродуктов, она великолепна со своей концепцией покорения вершин судьбы. Как и многие члены воровского сообщества, имеет наколку на левом бицепсе.

Whip Rush

Боевая игра с морской тематикой.

Дополнительные жизни:

На пути к боссу на четвертом уровне тебе попадутся три вражеских корабля, каждый из них оценивается в 100 тыс. очков. Кроме того, за каждый потопленный корабль тебе начисляется одна дополнительная жизнь.

Wild Snake

Логическая игра-головоломка в стиле Тетриса. На тебя сыплются клубки змей, задача, надеюсь, понятна. Имеются некоторые минимальные удобства, например, играть можно или в одиночку, или в рамках турнира, можно регулировать интенсивность змеиного града ...

Williams Arcade's Greatest Hits

Набор незначительно обновленных старых аркадных игр: ты встретишься с такими хорошо известными играми, как Defender, Defender II, Joust, Robotron, Sinistar. Система управления элементарная.

Указания:

В игре Defender бомбы большой мощности (Smart bombs) используй против скоплений врагов.

В игре Robotron перед уничтожением роботов захвати заложников.

Wimbledon Championship Tennis

Игра в теннис – уимблдонский теннисный турнир.

Пароли этапов:

1 – 326 -189-193
2 – 349-325-593
3 – 415-435-116

Wings of War

Многожанровая игра, в которой перемешаны приключения, элементы ролевых и боевых игр.
Выбор легкого режима:
Войди в экран опций, установи курсор на выборе уровня сложности (game level), нажми и удерживай A,B,C и нажми Start.

Выбор этапа:
Перейди к основному меню опций, выбери *CONTROL* .После этого нажми A и удерживай примерно 10 секунд до появления экрана выбора этапа.

Бесконечные продолжения:
После появления надписи "GAME OVER" нажми и держи →, A и C, пока не появится экран продолжения. Это позволит тебе продолжить игру без потери кредитов.

Winter Challenge

Игра спортивной направленности – тебя ожидают восемь дисциплин по зимним видам спорта. Имеет ограниченные возможности по созданию азартной игровой среды, поэтому кому-то может показаться не слишком увлекательной.

Wiz'n'Liz

Это игра-головоломка. Твоя задача – спасти похищенных кроликов, в твоем распоряжении различные возможности, в том числе и магические. Игра имеет 112 уровней.

Советы:
Старайся запасаться разнообразными фруктами, встречающимися на пути, поскольку их комбинации дают различные волшебные заклинания, они помогут тебе в прохождении наиболее сложных уровней.

Дополнительный уровень:
Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, ты захочешь сыграть еще на одном – Super Wizard, то выполни следующие действия. Переведи игру в режим паузы и нажми A, B, C и Start дважды. Если все сделано правильно, ты услышишь вздох "yeah". Вернись на экран и выбери новый уровень.

Wizardy

(план выпуска 3 кв. 1999 г.)

Ролевая игра. Украден священный Амулет. Спрятан он в мрачных пещерах страшного подземелья. Только сильные и отважные герои могут выжить в глубинах лабиринта и спасти Амулет.

Wolfchild

Выбор этапа – J8TPR.

Wolverine

Сложная приключенческая игра с элементами логики. Состоит из 7 уровней. Прекрасная графика, но утомляющая музыка.

В роли главного героя – человек-росомаха типа легендарного Бэтмана. Он всегда приходит на помощь своим друзьям, помогая отбиваться от коварных и до зубов вооруженных мафиози и оборотней.

Управление:
A – прыжок;
A, A – рубящая вертушка;
B – удар ногой;
C – рубящий удар;
↓+A – кувырок;
↘+A – прыжок когтями вперед;
B+C – удар в разные стороны.

Пароли:
Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

Wolverine: Adamantium Rage

В один прекрасный день Вольверин обнаруживает на экране своего компьютера сообщение, что в Лаборатории Оружия X он узнает тайну своего происхождения. Так начинаются новые приключения человека-росомахи.

Управление:
A – прыжок (двойное нажатие – рубящая вертушка);
↓+A – кувырок;
Вправо вниз + A – прыжок с выставленными когтями;
B – удар ногой;
C – рубящий удар;
B+C – удары в разные стороны.
Пароли этапов игры:
2 – Marico
3 – Silver Fox
4 – Department H
5 – Madripoor
6 – Azano
7 – The Hudsons

Советы:
На уровне 1-1 берегись летающего астероида-охранника. Убери со своего пути вооруженного научного сотрудника. Вызови лифт поворотом рычага в полу, запускай лифт также поворотом рычага. Аккуратно проходи мимо электроустановки. Перепрыгивая провал, старайся приземлиться на дальний выступ. Переместившись вправо, щелкни переключателем, откроется дверь. Будь готов к схватке с роботом-собакой.

На уровне 1-2 быстро проскакивай платформы, так как они обрушиваются. Остерегайся роботов-охранников. Будь внимателен, поднимаясь по лестницам.

На 1 уровне тебе надо уничтожить двух роботов-охранников. На первого просто прыгни и нанеси несколько ударов. Второго в обличье пушки расстреливай, целясь в центр.

На уровне 2-1 быстро пробегай по льду, так как он обламывается. Проберись в пещеру, там отбивайся от летучих мышей, можно использовать когти. Используй когти, чтобы карабкаться по отвесным стенкам пещеры.

На уровне 2-2 в новой пещере найдешь источник дополнительной энергии. Вооруженного толстяка атакуй не мешкая. В конце пещеры встретишь андроида Альберта, избегай стычки с ним, проскочи прыжками и скольжением. Выскочив из пещеры, осмотрись.

Сражаясь с вертолетом, бей в одну из его четырех слабых точек. С чудовищем расправляйся, наезжая на него по льду и пуская в ход когти.

На уровне 3 внимательно исследуй лес, остерегайся атак ниндзя. Как только ты вспрыгнешь на платформу в виде облака, будешь атакован. Для лазанья по деревьям используй когти. В конце уровня запрыгивай на невидимые платформы.

На уровне 4 ты должен пройти разбойника Кибера с очень твердой шкурой, он всегда старается на тебя напасть. Берегись крошечных марсианчиков, саблезубых существ и движущихся шипов.

На уровне 5 (участок 5-1) остерегайся лазеров, когда будешь карабкаться по ступенькам, особенно последнего. После ступенек иди вправо. На участке 5-2 переключатель, открывающий дверь в левой части участка, находится в правом крыле этажа.

На уровне 6 ты попадаешь в лабиринт, где тебя ожидает много ловушек.

На уровне 7 (на участке 7-1) избегай энергетических залпов Марлока, лучше избежать схватки с ним. На участке 7-2 увидишь источник дополнительной энергии в виде красного крестика. Внизу у лестницы тебя поджидают кровожадные мутанты. На участке 7-3 ты легко справишься со странным существом. На участке 7-4 нужно аккуратно проскочить между двумя красными контейнерами. Участок 7-5 очень короткий и простой. На участке 7-6 вспрыгни на плавающую платформу, чтобы подняться повыше. В верхней части участка тебя поджидает Марлок.

Wonder Boy 3
Wonder Boy 4
Wonder Boy 5

"Бесконечносерийная" игра, которая многим нравится. Играть лучше вдвоем, можно неплохо провести время.

Wonder Dog

Пароли:

Уровень 1: MYSTIC
Уровень 2: ANCELS
Уровень 3: LEDZEP
Уровень 4: REEVES
Уровень 5: PIXIES
Уровень 6: WOOPIE

World Championship Soccer
World Championship Soccer 2

Серия имитаторов игры в футбол. Имеется много опций, позволяющих организовать удобную для себя игровую среду. Во второй части улучшено управление, расширены возможности по выбору стратегии команды, расстановке игроков, добавлен режим для 4-х игроков.

Управление:

Выполняя угловой, нажми С – этим принимающий отдает пас на выход другому игроку.

Возможность обмануть вратаря при подаче углового – нажми В, набегающий игрок получит мягкий пас и нанесет удар в противоположный от вратаря угол.

Инструкция ошибается относительно способности вратаря к прыжкам. В команде компьютера вратарь будет прыгать через случайные интервалы, тогда как в твоей команде вратарь сможет прыгать только при пенальти. Чтобы прыгнуть, нажми А и С и в то же время

направь курсор в нижний угол той стороны, на которой находится мяч. Например, если мяч летит справа, удерживая A и C, нажми ↓ и ←.

W orld Cup'92

Игра в футбол – чемпионат мира . Участвуют команды из 24 стран.

Управление:

Кнопки удара по воротам и паса можно переопределить в опциях. Отбор мяча – A+B.

Советы:

После выбора команд размести игроков, они отмечены точками.

Имей в виду, что, устанавливая продолжительность тайма в 45 минут, ты на самом деле будешь играть минут 5 (два периода по 45 минут пройдут за 10 минут).

World Cup USA

Чемпионат мира по футболу.

World Heroes

Сюжет игры довольно захватывающий. Далекое- далекое будущее. Год, кажется 3091... Планете Земля угрожает очередное чудо невиданное – некий объект Geegus. Он обладает невиданной мощью, способен уничтожить любого бойца на своем пути. Спасти бедную планету могут только настоящие герои, но, увы, где они? И вот один ученый на машине времени отправляется в путь по эпохам и странам, задавшись целью собрать этих героев, способных противостоять чуду невиданному...

Управление:

A – удар ногой, B – удар рукой, C – толчок.

Персонажи:

Ханзо – знаменитый ниндзя из Японии XVII века, владеет всеми тайнами боевых искусств. В конце отправляется на поиски достойных противников.

Управление:

Shuriken Star – ↓, ↘,←+A; Flying Blades – ↓,↙,→+B; Serpentine Spiral – ←,↓,↘+A; Double Air Jump – ↓,↓.

Фуума – последний ниндзя клана Фуума, живет в США в середине XX века. Родился в Японии, тайком изучал технику боевого искусства. Покинул родину с матерью, когда его отец умер. В конце превращается в симпатичную блондинку.

Управление:

Shuriken Star- ↓, ↘,←+A; Flying Blades – ↓,↙,→+B; Serpentine Spiral – ←,↓,↘+A; Double Air Jump – ↓,↓.

Дракон – великий каратист всех времен и народов, живет в Китае в середине XX века. Его почему-то обвиняли в нарушении кодекса боевых искусств. По окончании жарких баталий ему предложили выгодные контракты в Голливуде.

Управление:

Multi Punch – быстрое нажатие A; Dragon Kick – и,з+B.

Джэйн – искуснейшая фехтовальщица из XV столетия, Франция. До приглашения в команду героев выступала в цирке. После победы не согласилась на спокойную семейную жизнь, отправилась на поиски новых приключений.

Управление:

Arivana Bird – →,←+A ; Flaming Sword – ↓,↑+B; Sword Hop – Jump,↓+A; Slap – B (удерживать).

Распутин – философ XIII века с Руси, занимается алхимией, владеет искусством волшебства. Обладает способностью ведения боя на расстоянии. По окончании сражения неожиданно потерялся во времени и попал в век динозавров.

Управление:

Fireball – ↓,↘,←+A, Razor Spin – ↓,↙,→+B.

Мускульная Мощь – чемпион-рестлер в тяжелом весе из США, живет в XXI веке. Несколько хвастлив, но сила его несомненна.

Управление:

Muscle Bomb – →,←+A; Spinning Back Breaker – круг по часовой стрелке, начиная с ←+A; Back Flip – →+любая кнопка (в близкой стойке); Skull Squeeze – C (полшага назад); Toe Stomp – ←+B(полшага назад); Back Slam – ←+B (в близкой стойке); Butt Crunch – ↑,↓+B; Drop Kick – Jump,B,B; Aerial Punch – A,A.

Чингис Хан – беспощадный и жестокий боец в любом поединке, выходец из Монголии. Возглавил команду героев на битву против Geegus'a.

Управление:

Mongolian Smash – →,←+A; Mongolian Dynamite – ↓,↑+A; Flying Buns of Doom – Jump,B,B.

Брокен – неутомимый кибер-солдат из XXIII века, Германия. Способен успешно вести сражение с целой армией. Отряжен в команду героев в соответствии с распоряжением командования.

Управление:

Missile – ↓,←+A; Electric Shield – быстрое нажатие A; Diagonal Force Field – ↓,←, ↘+A; Flying Charge – Jump,←+A.

World Series Baseball
World Series Baseball'95
World Series Baseball'96

Набор имитаторов игры в бейсбол. Для тех, кто предпочитает модную заокеанскую версию народной игры в лапту, предлагается большой выбор опций, чтобы все выглядело как можно круче. В среде почитателей бейсбола игра котируется достаточно высоко.

World of Illusion (Mickey&Donald)
World of Illusion

Микки-Маус появлялся уже в двух играх Mega-Drive "Castle Of Illusion" ("Замок Иллюзий") и "Fantasia" ("Фантазия"), в Дональда Дака можно было лицезреть в "Quack-Shot". Теперь два самых популярных героя Уолта Диснея выступают единой командой в игре "Мир Иллюзий", которая оставляет далеко позади все ранее выпущенные диснеевские игры благодаря своей фантастической графике и режиму одновременной игры вдвоем. Ты управляешь Микки и Дональдом и должен пройти пять игровых уровней, на которых и шагу не ступишь, чтобы не натолкнуться на препятствия и неприятелей, наделенных сверхъестествен-

ными способностями. Правда, самый трудный уровень кажется все-таки излишне легким, но игра доставляет такое удовольствие, что на это не обращаешь внимания.

СТРАТЕГИЯ

РЕЖИМ ДПЯ ДВУХ ИГРОКОВ – это исключительное взаимодействие. Тебе не удастся пройти даже первую часть первого уровня, если ты не будешь работать в четком тандеме со своим другом. На экране всегда держитесь рядом, чтобы не задеть друг друга своим колдовством.

В "Мире Иллюзий" нет ПОТАЙНЫХ ЗОН, но существуют места, которые удалены от радиуса основных действий. Прежде чем выбрать наиболее удобный путь через уровень, убедитесь, что нет никакого другого пути, который можно было бы исследовать.

Пытаясь создать для нас как можно больше трудностей, "Sega" спроектировала "Мир Иллюзий" с тремя чуть-чуть отличающимися наборами уровней: один – для Микки Мауса, другой – для Дональда Дака, а третий – для двух игроков. Мы проведем экскурсию по уровням для режима двух игроков, ну а остальные модификации тебе предстоит попробовать самому.

УРОВЕНЬ 1

УРОВЕНЬ 1-1: Когда вы доберетесь до пил, пусть один игрок прыгнет на одну из них, чтобы оказаться наверху, затем опускает веревку для другого. Продолжайте таким образом прыгать и опускать веревку, пока не доберетесь до самого верха. Дальше уже проще: идите направо и применяйте свою магию против врагов.

УРОВЕНЬ 1-2: Тут находится УЗКИЙ ТОННЕЛЬ у самого начала шахты, и чересчур широкий зад Дональда не дает ему возможности двигаться дальше. Пусть Микки воспользуется магией против злодея справа, а затем вытащит Дональда через щель. Если не уничтожить злодея, Дональд налетит на него и пострадает.

Позже вы наткнетесь на вагонетку. Каждый из игроков должен на нее запрыгнуть со своей стороны, затем поочередно нажимать кнопку "Вниз для того, чтобы она поехала. Если подпрыгивать и падать на тележку, то она не сдвинется с места. Вам нужно все время нажимать кнопку "Вниз". Продолжайте свою поездку, пока не доберетесь до конца этого уровня.

УРОВЕНЬ 1-3: Внимательно рассмотрите ПАУТИНЫ. В некоторых из них есть дыры, которые заметно увеличиваются, когда вы проходите по ним. Не упадите вниз! Перед самым окончанием уровня вам придется пройти мимо паутины, которая вращается, двигаясь вправо. Оставайтесь рядом с пауком и прыгайте, чтобы достать мешочки.

УРОВЕНЬ 1-4: Каждый из игроков должен встать на один из центральных уступов с левой или правой стороны экрана и действовать своей магией на паука. Когда паук карабкается по паутине, вы не сможете нанести ему вред, но и он бессилен что-либо предпринять против вас. Если вы воздействуете на паука своей магией шесть раз, то одержите над ним победу и получите в награду заклинание для полетов на ковре. А вам только это и нужно!

УРОВЕНЬ 2

УРОВЕНЬ 2-1: Здесь вы сразу же сможете применить полученное вами заклинание. Летите вправо, но торопиться не следует: поднимайтесь или опускайтесь, когда у вас на пути возникают смерч или опасные крылатые существа. В самом начале уровня вам попадется длинный ряд карт. Потом старайтесь находиться в верхней части экрана и собирайте мешочки.

УРОВЕНЬ 2-2: Здесь вас ждут упражнения с ВЕРЕВКОЙ, особенно в самом начале. Когда утес чересчур высок, чтобы до него игрок мог добраться в одиночку, пусть он прыгает на голову товарища, а уж оттуда – на утес, и спускает веревку, чтобы втащить с ее помощью второго игрока. Вблизи конца уровня находятся два узких уступа с мешочками. Оба игрока должны запрыгнуть на уступ, расположенный в самом конце уровня. Это не так уж и сложно.

УРОВЕНЬ 2-3: ОБЛАКА, у которых есть лица, и облака, которые не сверкают, для вас не представляют опасности. Сверкающие же облака взрываются после небольшой паузы. Прыгайте по безопасным облакам, пока не доберетесь до двух облаков с лицами. Прыгайте на то, которое ниже, потом на то, что справа (сверкающее облако), и сразу же – обратно. Теперь можно прыгнуть на то, которое выше, и оставаться на нем до конца уровня. Предме-

ты появляются из двух роялей вблизи конца уровня, но не все из них стоит подбирать. В особенности берегитесь бомб.

УРОВЕНЬ 2-4: Колесо в центре комнаты вращается и выпускает после каждого поворота по одному дракону, который падает в центр экрана. Каждый из игроков должен встать у своего края экрана и начать обстреливать его своей магией, как только он приземлится. Если дракон не превратился в камень сразу же, он изрыгнет огненный шар, через который придется перепрыгивать. Надо превратить в камень шестерых драконов и тем самым заработать себе заклинание волшебных пузырьков.

УРОВЕНЬ 3

УРОВЕНЬ 3-1: Сначала плывите вправо и вверх, чтобы найти МАЛЕНЬКИЙ ТОННЕЛЬ, где хранятся два мешочка. Хватайте их и плывите ко дну, а затем – направо. Когда достигнете стены, плывите вверх к проходу, уходящему влево. Двигайтесь по нему, а потом опускайтесь вниз к мешку и проплывайте через стену, чтобы взять его.

На полпути к концу уровня находятся две стены пузырьков, через которые вам не удастся пройти. Ныряйте в стену до тех пор, пока не увидите раковину на другой стороне, затем плывите обратно налево. Раковина поплывет за вами следом и застрянет в стене, благодаря чему вы спокойно переберетесь на другую сторону.

УРОВЕНЬ 3-2: Здесь два мешочка и, чтобы их получить, вам придется действовать дружно. После того, как вы их получите, просто продолжайте движение вправо, пока не увидите ракушку на колесах. Прыгайте на нее и катитесь вправо, сбивая по пути колонны. Когда с ракушкой случится авария, вас забросит на уступ, по которому вы должны тут же бежать направо, иначе на вас обрушится крыша.

УРОВЕНЬ 3-3: Внимательно осмотрите дверь в начале уровня. ТРЕЩИНЫ В ДЕРЕВЕ превратятся в дыры, как только вы приблизитесь к ним. Пройдя через них и вскарабкавшись по ступенькам, вы должны бежать мимо копий, торчащих из крыши. Наилучшая стратегия – один игрок добивается падения копий, а другой уже двигается следом. После этого спускайтесь с уступа и отправляйтесь налево за мешочком, затем – направо к ИСПОЛИНСКИМ СТУПЕНЯМ. Добравшись до верхней, идите вправо. Бегите по залу, когда его начнет заполнять вода. До конца уровня теперь рукой подать. Честное слово.

УРОВЕНЬ 4-3: АКУЛА плавает в самом низу экрана. Атакуя, она плывет прямо на вас или выскакивает на экран с краю. Оба игрока должны держаться центра экрана и применять магию, когда акула нападет. Как только одержите над ней верх, то будете вознаграждены очередным заклинанием.

УРОВЕНЬ 4

УРОВЕНЬ 4-1: После того, как вы выпрыгнули из водоема с рыбами, идите направо и спускайтесь на следующий уступ. Прыгайте на ТЮБИК С КРАСКОЙ, чтобы он выплеснул краску (это не принесет никакой пользы, но графически это сделано безупречно). Идите налево и берите мешочки, затем идите направо к книгам. Прыгайте на книги, а затем направо и возьмите ШЛЯПУ 1-UP, потом – налево и прыгайте на бутылку, чтобы получился "уступ из брызг". Идите налево к красной книге и прыгайте через нее в открытую банку. Вы очутитесь в призовом уровне, где множество карт. Бегите направо и хватайте их столько, сколько сможете. Когда закончите уровень, прыгайте направо и вверх, чтобы открыть коробку и прыгнуть внутрь.

УРОВЕНЬ 4-2: На этом "РОЖДЕСТВЕНСКОМ" УРОВНЕ много карт и других предметов. Они находятся в основном в самом низу экрана, но безопаснее двигаться направо по верхним уступам. Ищите игральную кость. Обнаружив ее, подойдите к ней поближе (но не оставайтесь под нею): пусть она упадет перед вами. Выход находится справа. Когда воздушные шары у выхода лопнут, вы окажетесь опять на Уровне 4-1. Прыгайте направо через коробку и возьмите карту, а затем идите налево к двери. Примените свою магию, чтобы телепортироваться к следующей двери наверху. Пройдите направо по линейке к следующей двери и прыгайте в коробку с печеньем. Уровень окончен.

УРОВЕНЬ 4-3: Уровень в целом простой, но можно "завязнуть" в конце. ПРЫГАЙТЕ В КРАСНЫЙ ДЖЕМ "JELL-O" и спокойно тоните в нем, пока не достигнете следующего уступа.

Прыгайте в каждый джем, чтобы найти КОЛДУНЬЮ. Прыгайте не останавливаясь и применяйте магию, пока старуха летает по экрану. Когда она приземлится, то начнет стрелять в вас волшебными молниями. Если вы одержите над ней верх, то получите заклинание, управляющее картами, и снова окажетесь на Уровне 4-1. Прыгайте в коробку с печеньем, чтобы забрать оттуда 1-UP, затем смело идите налево к двери.

УРОВЕНЬ 5

УРОВЕНЬ 5-1: Здесь есть 1-UP В ВИДЕ ПЕТЛИ. Когда вы доберетесь до ШЕСТИ ИГРАЛЬНЫХ КОСТЕЙ и значка "PRESS ME" ("НАЖМИ МЕНЯ "), прыгайте на "6" с левого края, потом идите направо и берите 1-UP, затем дальше направо, к костям, и прыгайте на "6" снова. Повторяйте это столько раз, сколько жизней вы желаете иметь. Когда вы будете готовы двигаться дальше, прыгайте на "5", чтобы войти в призовой уровень, затем прыгайте на 1, чтобы открыть дверь, ведущую на Уровень 5-2.

УРОВЕНЬ 5-2: Подойдите к третьей двери слева и нажмите на пульте кнопку "Вверх", чтобы войти. Вы окажетесь на Уровне 4-1. Закончите уровень, чтобы вернуться к дверям. Зайдите во вторую дверь слева, потом в пятую, в шестую и, наконец, в четвертую, которая и приведет вас на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 5-3: ЛЕТАЮЩИЙ КОЛДУН делает в полу дыры в самом начале уровня. Попадите в него несколько раз и продолжайте путь направо, пока не увидите ступеньки, ведущие налево и вверх. Заберитесь по ним и прыгайте на белую кнопку, чтобы осветить занавес, затем прыгайте вправо и вверх на уступ. Идите направо и сквозь стену, за которой найдете мешочек, затем возвращайтесь. Пройдите через оставшуюся часть уровня и прыгайте в сундук, из которого попадете на Уровень 5-4.

УРОВЕНЬ 5-4: Теперь немного осталось! Просто идите все время направо и собирайте мешочки, пока не войдете в зал, где от нетерпения встретиться с вами просто умирает последний босс.

УРОВЕНЬ 5-5: Прыгайте на движущиеся шесты и посылайте свои магические заклинания неприятелю в голову. Можно также спрыгивать с шестов на его голову. (Как ты мог уже заметить, голова – это самое слабое место противника.) Когда на экране появятся белые привидения, можно спрятаться в левом нижнем или левом верхнем углу, и привидения не смогут вам ничего сделать. Попадите в голову неприятеля восемь или девять раз, и тогда выиграли! Теперь можно расслабиться и посмотреть концовку, где Микки и Дональд совершают магический ритуал.

СЕКРЕТЫ

ПАРОЛИ:

С помощью этих кодов можно попасть на любой из уровней.

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

Worms

Смысл игры заключается в том, что две противоборствующие команды по 4 червяка с каждой стороны случайно оказываются на одной территории и должны уничтожить друг друга. Уровень сложности, количество игроков, ландшафт выбираются в опциях меню. У каждой команды на вооружении имеются базука, гранаты, кластерная бомба, помповое ружье, узи, огненный кулак, меч дракона, динамит, воздушный шар.

Червячки могут копать яму по вертикали и горизонтали, телепортироваться в любое место, превращаться в камикадзе или просто сдаться. В ходе игры сверху падает дополнительное вооружение в виде ящичков. Это может быть прыгающая бомба, банановая бомба или многоствольный пулемет.

Управление:

A – выстрел (удар, действие)/ выбор оружия;
B – прыжок;
C – выбор панели вооружения (всего две панели);
→← – передвижение червячков по местности;
↑↓ – направление стрельбы.

Советы:

При стрельбе из базуки учитывай направление и силу ветра. При стрельбе из помпового ружья не стой спиной к обрыву, иначе отдачей тебя сбросит вниз. Противника можно уничтожить и кулаком, если он после удара упадет в воду. При использовании гранат и бомб учитывай радиус разброса осколков.

Wrestle Mania

Wrestle Mania 3

Удары:

Шон Майклс
Захват ногами с броском через себя: ←, ←+C
Подкат с броском через себя: ←, ←+A
Удар ногой с прыжка: →, →+C
Перехват: ↓+C, ↓+C, ↓+C
Бросок через себя: →, →+X
Серия ударов ногами: ↓, ←, ↑+A
Комбо 20: ←, ←+Z, ←+A, ←+A, ←+A, C, C, C, Z, X, X, X, B, B, B, B

Брет "хитман" Харт
Перекат с апперкотом: →, ↓, ←+Z
Комбо 11: ←+X, ←+X, ←+X, Z, C, C, C
Расцарапать лицо: →, ↓, ←+X
Сильный удар ногой в прыжке: →, →+C

Екозуна
Приземление пятой точкой на лицо противника: ←, ←+C
Поднять противника над головой и раскрутить его: Z+C
Бросить порошок в глаза: держать H+Y
Отпустить апперкот: ↓+Z
Бросок через себя: →, →+X
Комбо 10: ←+X, ←+X, ←+X

Андертейкер
Захват за шею: →, ↓, ←+X

Применить бензопилу: ←, ←+C
Супербросок: держать Y+B, отпустить
Комбо 12: 3 раза ←+C, A, A, X
Комбо 10: 3 раза ←+A, C, C, Z
Выпустить белых монстров: джойстиком по часовой стрелке +A

Бам Бам Бигелоу

Суперкулаки: держать Y+B, отпустить
Поднять противника над головой: Z+C; сломать ему позвоночник: ↓+C
Комбо 19: ←+X, ←+X, ←+X, Z, Z, Z, A, A, A, X

Лекс Люгер

Комбо 13: ←+C, ←+C, ←+C, A, A, A, X
Палица на цепи: ←+C, ←+C
Поднять противника над собой: Z+C
Двумя кулаками в прыжке: держать Y+B, отпустить

Доинк Клоун

Комбо 16: ←, ←, ←, Z, C, C, C, A, X, X, X
Молоток: ←, ←+C
Электрическая рука: держать Y+B, отпустить

Рэйзон Рамон

Комбо 21: ←+Z, ←+Z, ←+→Z, X, A, A, A, C, C, C
Удар огненной рукой сверху: →, ↓, ←+X
Бить головой за рингом: →, →+Z
Ударить противника о пол, захватив за ноги: ←, ←+A

Wrestle War

Имитатор борьбы. Управление не очень удобное, поэтому игра нравится не всем.

WWF Raw

Игра-поединки. Могут участвовать 4 игрока.

Пароли:

Два одинаковых бойца в игре: Удерживая Start, нажми ↑+A+C. Каждого из бойцов можно выбрать лишь два раза.

Суперудар: Удерживая Start, нажми ↑,↑,↑,↑ – экран вспыхнет красным светом, послышится грохот.

WWF Raw 2

WWF Wrestlemania: The Arcade Game

Одна из версий игр – боев без правил. Кому-то это может и понравиться. Прекрасная графика произведет впечатление на самого взыскательного фэна.

Управление:

Случайный выбор персонажа:

Установи курсор первого игрока на Doink, второго – на Razor Ramon, нажми ↑+Start, чтобы ввести пароль.

Особые комбинации:

Проводятся после того, как ты ограничил подвижность противника.

Bret "Hitman" Hart	←,←,	удар рукой или ←,←, удар ногой
Bam Bam Bigelow	←,←,	удар ногой
Andertaker	←,←,	удар рукой или ←,←,удар ногой

Doink ←,←, удар рукой

Неограниченные комбинации:
Сделай паузу, нажми B,A,↓,B,↑,→,→. Второй игрок получает то же самое, что и ты.

X-Band

Управление:
Призовая игра "Fish Pong": В главном меню нажми ↑,↑,↑,↑,→,B.
Призовой лабиринт: Чтобы лабиринт стал короче, нажми ↓,↓,←,←,→,C в главном меню.
Изменение шрифтов:
На экране выбора игрока нажимай:
→,←,→,→,↑,→,← – Earthquake; ↑,↓,↑,↑,↓,←,↑ – Expanding; ←,→,←,←,↑,←,→ – Normal.
Тестирование звуков:
В главном меню нажми ↑,↑,↑,←,→,←,→,↑.

Xenon 2

Игра-стрелялка.
Управление:
Множество жизней: В списке лучших достижений укажи свое имя как "OLD". Затем получи результат чуть хуже, но тоже попадающий в список рекордов, и назовись "AGE". Ты получишь вечную жизнь.

X-Men

Сражения героев комиксов – знаменитых воинов-мутантов, хорошо оформленные беготня и драки. Увлекательная платформенная игра.
Опции:
Еще до включения приставки отсоедини пульт 2 и при появлении титульного экрана нажми и удерживай A, C и ↓ на пульте и нажми START. На экране появится лицо Магнето и ты отсоедини пульт 1 и включи его в гнездо пульта 2, потом нажми START. Ещё раз отсоедини пульт 1 и включи его в своё гнездо, нажми START и выбирай уровень сложности. Выбери себе персонажа и иди направо, на стене увидишь 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонись перед панелью и нажми C, чтобы выбрать этап. Ты сможешь восстанавливать своё здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки START (ты делаешь в игре паузу). Ты также можешь вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-Men 2: the Clone Wars

Продолжение побоищ с участием воинов-мутантов. Землю пытается покорить некая неведомая сила Phalanx, наши герои пытаются ей противостоять. В игре несколько уровней, хорошая динамика, насыщенные эпизоды.

Выбор уровня и персонажей:
Сделай паузу и нажми ← и C одновременно, ↑,↑,←,↓,↓,→ и C одновременно. Если всё сделано правильно, ты услышишь звуковой сигнал. Выйди из режима паузы и снова поставь игру на паузу. Если теперь ты нажмёшь → и C одновременно, то перейдёшь на следующий уровень, а если нажмёшь ← и C одновременно, то сможешь выбирать персонажей (Magneto не включён в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:
Сделай паузу и нажми ↑ и B одновременно, ↑, →, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑. Если всё сделано правильно, то ты услышишь звуковой сигнал. Выйди из режима паузы и снова сделай паузу. Если теперь ты нажмёшь ↑ и B одновременно, то станешь непобедимым.

X – Perts

Ты возглавляешь антитеррористический отряд, в состав которого входят эксперты. Их трое: Zahary – специалист по компьютерам, Toshile – механик, Shadow – специалист широкого профиля. Задачей отряда является ликвидация террористической группы, захватившей подводную лабораторию. На каждом этапе ты получаешь новое задание, состоящее в том, чтобы вывести из строя определенные системы.

Управление:
X – выбор оружия, C – огонь, Y – взаимодействие с компьютером.
Стратегия:
По ходу игры компьютер запоминает твои достижения. Особенность состоит в том, что, когда ты возвращаешься назад, загружая свои достижения, цель миссии меняется.
Управление экспертами осуществляется через меню RECOM. Эксперта можно выбрать кнопкой C – напротив имени появится звездочка, а на карте – перекрестие. Перемести перекрестие на нужный этаж, снова нажми C. На этаже может быть только один эксперт. Опекать каждого нет необходимости.
Для ориентировки используй схему: эксперты отображаются белыми точками, террористы – красными, цели задания – голубыми.
Пополнить боезапас можно в арсенале, расположенном на третьем этаже. Медпункты расположены в конце второго и пятого этажей.

Y's

Ролевая игра, первая часть приключений принца Целиоса в поисках убийц своего отца.

Восстановление здоровья:
При появлении логотипа *SEGA* нажми и удерживай ↑ на втором пульте управления. Войди в меню установок (*Status Screen*) и , удерживая C, нажми ↑,↓.

Y's 3

Лечение: Когда появится логотип "Sega" , нажми ↑ на втором пульте. После этого на экране статуса, удерживая C, нажми ↑,↓.

Yogi Bear

Главный герой игры – странствующий медведь, прыгающий по корзинам и собирающий часы. Он расправляется со всеми встречными, прыгая на них и давя своим весом. В игре 20 этапов, в конце каждого из них ты попадаешь в бонус, где можно найти четвертинку часов. Если соберешь четыре четвертинки, получишь еще одно продолжение.

Young Indiana Johnes (Instruments of Chaos)

Герой должен обезвредить немецких агентов.

YUYU Hakysho
YUYU Hakysho 2

11 персонажей демонстрируют свои боевые искусства. Можно играть вчетвером.

Управление:

A –	сильная атака
B –	слабая атака
C –	блок
X –	стремительное движение/ бег вперед
Y –	движение к противнику/ вдали от противника

Z –	отступить/ резко отойти назад
→+A –	длинная атака
↓+A –	низкая атака
↑+A –	верхняя атака в полупрыжке
↑,↑–	двойной прыжок
→,→ –	движение к противнику/ вдали от противника
C+B –	отступить/ резко отойти назад
C+↑ –	движение к противнику/ вдали от противника
A/B (удерживать) –	увеличение энергии
→+A(вблизи) –	копье
A+B+C –	раззадорить

Zany Golf

Хорошая игра в гольф. Неплохая графика, простое управления.

Zero

Zero the Kamikaze Squirrel

Платформенная игра с динамичным сюжетом и обилием аркадных вставок. Герой игры – белка, владеет приемами восточных единоборств. Она борется с злодеем Жаскесом, который, вооружившись, вместе со своими сообщниками вознамерился уничтожить ее лес. В игре 15 уровней.

Полёт горизонтально: C+→

Выбор уровня: в паузе набрать A, C, →, A, B

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе набери ←, ↓ , A, B

Zero Tolerance

Страшный боевик. Все действие происходит в запутанном лабиринте коридоров. Герой, выбрав оружие, борется с многочисленными врагами. В игре около 40 уровней. Если соединить через порты джойстиков две одинаковые приставки специальным шнуром (в каждой должен быть вставлен одинаковый картридж) и подключить каждую к своему телевизору, то можно очень интересно поиграть вдвоем.

Советы:

Будь внимателен, в лабиринте на каждом шагу подстерегают угрозы. Простейшая тактика – уничтожать всё на своем пути. Собирай оружие по ходу игры. Для каждого чудища эффективен лишь определённый вид вооружения.

Управление:

A+↑ – прыжок;

←, → – поворот;

C – смена оружия;

B – огонь.

Коды уровней:

-	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk

cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

Zero Wing

Zombies

Zombies Ate My Neighbors

Игра на сюжет фильма ужасов, но довольно интересная. Ты вместе с напарником помогаешь беззащитным жителям маленького городка отбиться от множества чудовищ: зомби, клякс, оборотней, марсиан и даже гигантских малышей. Всего в игре 55 уровней (48 обязательных и 7 премиальных). Предусмотрена возможность игры вдвоем.

Стратегия:

Управление тремя кнопками: Нажимай B, чтобы стрелять из оружия. Удерживая A, нажимай B, чтобы выбирать тип оружия. Если собираешься воспользоваться предметом, нажми C. Чтобы выбрать предмет, удерживая A, нажимай C. Чтобы сделать паузу, нажимай START.

Управление шестью кнопками: Нажимай A, чтобы стрелять из оружия. Нажимай X, чтобы выбирать тип оружия. Нажимай B, чтобы воспользоваться предметом. Нажимай Y, чтобы выбирать предмет. Нажимай START, чтобы сделать паузу.

Оружие: Водяной пистолет хорош против зомби. Ручные гранаты, замаскированные под жестянки с лимонадом, - совершенное оружие против Пупсов. Базука может пробивать двери, стены с трещинами и заборы, наиболее важное оружие, особенно на последних уровнях. Огнетушитель замораживает чудовищ. Чем дольше поливаешь чудовище, тем дольше оно пребывает в замороженном состоянии. Он и еще Льдинки – вот и все оружие против Студенистых Клякс. Антитрав уничтожает сорняки и чудовищ. Один из лучших видов оружия в игре. Древний артефакт – создаёт огненный вихрь вокруг тебя и уничтожает любых чудовищ. Особенно хорош для борьбы с Оборотнями и Гигантскими Пауками – боссами на 36 и 48 уровнях. Столовое серебро – помогает против Оборотней. Тарелки – очень слабое оружие. Пользуйся ими, если больше под рукой ничего нет. Марсианский пузырьковый пистолет – обволакивает чудовище пузырём. Особенно хорош против Муравьёв. Томаты самое бесполезное оружие в игре. Может применяться только против Марсиан, правда, с тем же успехом, что и Ледяной Пистолет. Льдинки – оружие ближнего действия, уничтожающее Студенистые Кляксы. Футбольный мяч – кидай его футболистам, чтобы они не мешали тебе двигаться дальше.

Предметы: Ключи и Ключи-Кости – обычные Ключи открывают все двери кроме тех, что с черепом. Ключи-Кости открывают только двери с черепом. Зверо-зелье (красное)—превращает тебя в непобедимого зверя пурпурного цвета, который может проламывать двери и стены. Но этот зверь не может плавать. Зелье Призрака (голубое) — превращает тебя в непобедимое Привидение. Ты не можешь открывать двери, но зато запросто пройдёшь по воде. Случайное зелье (?) – действие его совершенно случайное. Оно может восстановить твоё здоровье, придать тебе ускорение, причинить вред, превратить тебя в Зомби или Пурпурного Зверя. Сапоги-скороходы – ускоряют бег. Приманки – надувные клоуны, отвлекающие тебя от чудовищ. Очень полезны против Маньяков с Цепными Пилами. Ящик Пандоры – извергает энергетические взрывы, которые уничтожают всех чудовищ на экране. Сохраняй для боссов. Пакет первой помощи – полностью восстанавливает шкалу твоего здоровья. Таинственный предмет – коробка с изображением вопросительного знака. Возьми её. Она тебе пригодится, когда ты будешь на сверхсекретном премиальном уровне.

Дополнительная жизнь: вещь ценная, потому что получить её в этой игре очень нелегко. Не спускай глаз со шкалы здоровья и пользуйся Пакетом Первой Помощи, когда у тебя остаётся жизни на 1-2 отметки.

Ты начинаешь игру с 9 жизнями, но во время игры чудовища могут сожрать их. Если тебе удаётся спасти только одну жертву и её убивают, ты автоматически проигрываешь игру.

Если студенистая клякса облепила тебе лицо, стряхни её, быстро переводя джойстик в положение Влево и Вправо. Если ты недостаточно быстро её стряхнёшь, то потеряешь 1 или 2 единицы здоровья.

Сохраняй Случайное зелье до тех пор, пока у тебя не останется 3 или 4 (но не меньше) единицы здоровья, и только тогда пей его. Если ты выпьешь зелье, когда у тебя осталась 1-2 единицы здоровья, а это окажется "плохое" зелье, ты потеряешь жизнь.

Прежде чем начать игру, посмотри демонстрацию. Ты увидишь много интересных тактических манёвров и технических приёмов

Секреты:

Премиальные уровни: Они находятся на уровнях 1, 9, 12, 17, 22 и 33. Седьмой премиальный уровень – это уровень почёта, на который можно попасть, только завершив всю игру.

Пароли: Эти ребята из "Lucas Art" сделали так, что пароли оказались практически бесполезны, так как с их помощью нельзя получить информацию об оружии, а только об уровне и количестве жертв. Когда ты применяешь пароль, у тебя есть 150 (или 250) зарядов в Водяном Пистолете и один Пакет Первой Помощи. Попробуй-ка окажись с этим на уровне 45! Интересно, долго ли тебе удастся продержаться? Если ты действительно хочешь выиграть, то начинай с первого уровня и проходи всю игру.

Пароли:

Уровень 5	RYZJ
Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK
Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB
Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR
Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR
Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ
Экстра-уровень	QSDZ

Zool

Ваш герой, ниндзя из другого измерения, был случайно выброшен в чужой мир на своём ксомическом корабле. Этим миром правит злобный Крол, окруживший себя злобными монстрами, созданными из обычных вещей. Цель игры освободить миры от поработителя и его окружения.

Секреты:

Найди значок в виде Z и вас станет двое. Не забудь включать на попадающемся стенде зелёную лампочку, тогда в случае неудачи ты начнёшь уровень с этого места.

240 единиц энергии и 999 единиц времени:

В паузе нажми START. Удерживая его, нажми последовательно →, A, ↓, A, →, B, ←↑→.

Zool: Ninja of the N – Th Dimention

Управление:

A – огонь; B – прыжок; B,C – прыжок с вращением.

Стратегия:

Включи на стенде красную лампочку – получишь сохранение: если потерпишь фиаско, сможешь вернуться на исходную. Найдешь крючок в форме Z – получишь удвоение персонажа.

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: Удерживая в паузе Start, нажми →,A,↓,A-,→,B,←,↑,→.

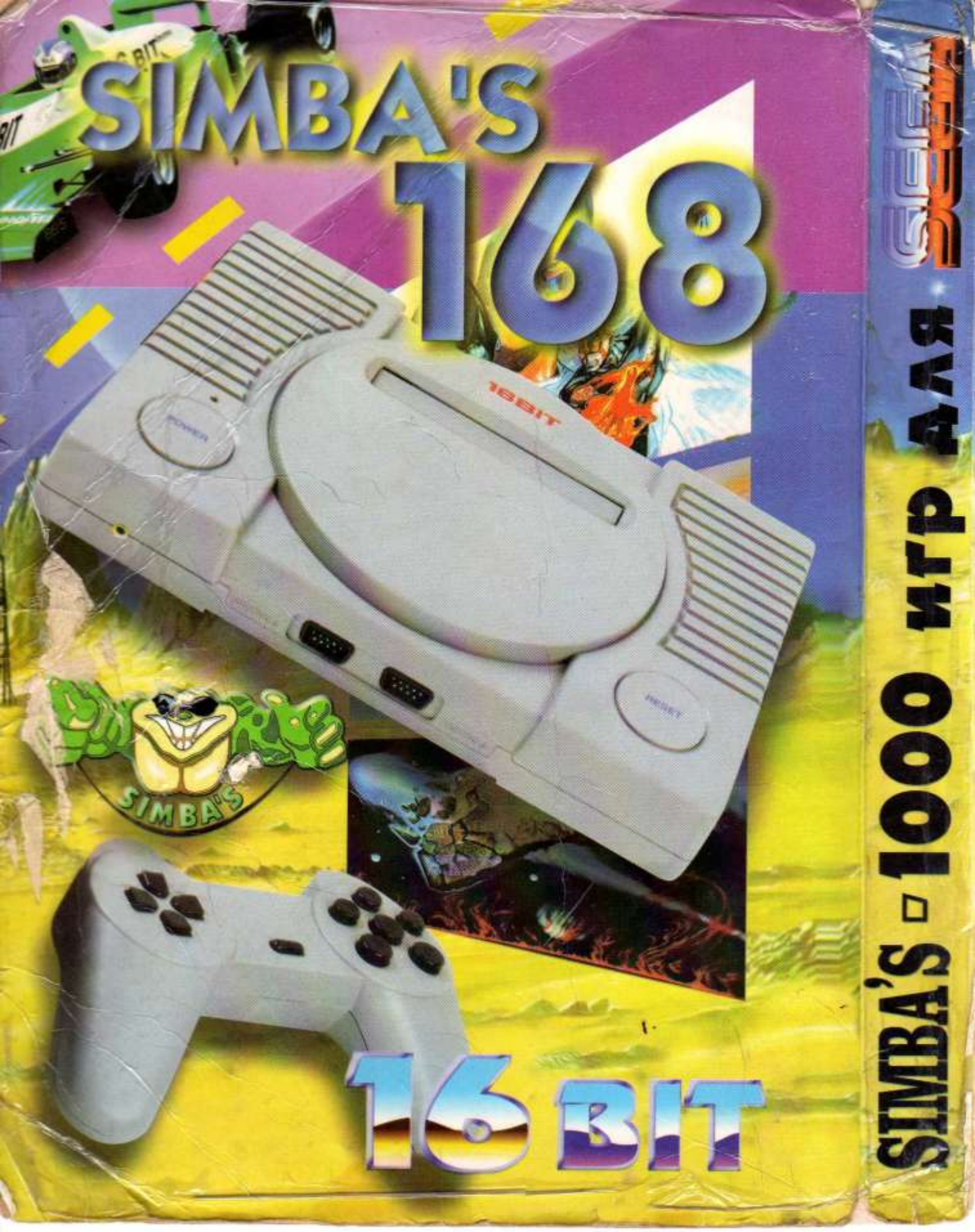
Дополнительная жизнь: Start,↓,↑,←,←,A,→,↓.
Пропуск этапа (кнопкой ↑) *или стадии* (кнопкой→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.
Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

Zoom

Управление:
На титульном экране нажми Start, при появлении экрана – ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,A,B.
Пропуск экрана: A+B+C.
Выбор этапа: На титульном экране нажми A,B,C,A,B,C,B,C,B,A. После этого перейди в экран опций, там должен появиться пункт, где можно выбрать этап.
Неуязвимость: На титульном экране нажми A,B,C,A,B,C,B,C,B,A, перейди в экран опций и выбери MODE. Нажми и удерживай A, затем быстро нажми → и держи до появления надписи MY99 – это сообщение о том, что ты получаешь 99 жизней. Продолжая удерживать → до появления надписи MUTEK!, приобретаешь неуязвимость.

Zoop

Своей концепцией построения игра похожа на хорошо известный Тетрис, только всё поставлено с ног на голову. Всё игровое поле состоит из двух квадратов – одного большого, внешнего, и другого, маленького. Цель игры не пропустить ни одной фигуры на территорию внутреннего квадрата, в котором располагается управляемая вами стрелка-курсор. Правила простые: уничтожаются фигурки одного цвета с вашей стрелкой, в противном случае ваш курсор-стрелка меняет свой цвет. От уровня к уровню меняется интенсивность появления фигурок; чем выше уровень, тем большая скорость появления. Скучать вам не придётся. Иногда будут появляться призы, в виде ромашек различных цветов и видов. Если вы соберёте пять фигур в виде пружинки, весь игровой экран очистится от фигур


SIMBA'S
168
16BIT
SIMBA'S
SEGA MEGA DRIVE
SIMBA'S 1000 игр для