

1 СЕЗОН 1

-ИГРА-



СЕКРЕТЫ-КОДЫ-ПАРОЛИ-РЕКОМЕНДАЦИИ

**1001 игра для
Sega Mega Drive II
(Genesis)**

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

Дополненное и переработанное издание книги
«1000 игр для Sega Mega Drive II (Genesis)».

**«Эксклюзив»
Санкт-Петербург
1999**

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 1001 игра 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.

Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.

ISBN 5-8308-0112-4

© Составление: В.Верхоланцева, Н.Князева,
В.Котловский, А.Мальцев, 1999.
© Перевод: С.Захаров, Ю.Чихачев, 1999.

Фанатам видеоигр

Вы держите в руках книгу, над которой работала команда лучших геймеров Санкт-Петербурга, многие из которых являются неоднократно чемпионами по видеоиграм. Они проделали колоссальную работу по прохождению и описанию сложных игр, взламыванию кодов и обнаружению секретных мест, раскрывали тайны игр месяцами. Их по праву считают первопроходцами.

Мы попытались создать книгу, которая откроет удивительный мир виртуальной реальности, куда, забыв обо всем, вы отправитесь в увлекательное путешествие по планете SEGA, станете сильным, ловким, смелым героем своей игры, побываете в шкуре хищного динозавра и хитрого кота, превратитесь в злого гоблина и доброго мага.

Окунувшись в этот мир, вы не расстанетесь с ним никогда и будете возвращаться сюда снова и снова, как только почувствуете его магическое притяжение.

Игра - одна из самых сильных людских страстей. Прохождение игры - отличное развлечение, но и одновременно тяжелый труд, требующий терпения, реакции, принятия правильного решения, и чтобы игра доставила вам удовольствие, запомните советы, которые помогли новичкам стать **супергеймерами**:

- ▣ перед началом игры внимательно изучите (лучше запишите) возможности своего персонажа (оружие, магия, суперудары, технические характеристики), карту местности, задание миссии,
- ▣ не забывайте пользоваться кодами, паролями, секретами.
- ▣ внимательно проходите каждый уровень, исследуйте каждый уголок местности, потайные места,
- ▣ наблюдайте за всем экраном, осознавайте, что происходит в разных его частях,
- ▣ не рискуйте понапрасну, если играете для того, чтобы победить,
- ▣ постоянно принимайте лучшее решение в каждой ситуации,
- ▣ применяйте различные способы для уничтожения сильных врагов,
- ▣ даже если несколько раз вас убили, не отступайте,
- ▣ внимательно читайте полные описания игр.

НАЧНИ ИГРУ ————— СТАНЬ АСОМ

Хочу высказать особую признательность геймерам за участие в создании этой книги.

Вот их имена:

НИНА ИВАНОВНА КНЯЗЕВА, ЖЕНЯ КНЯЗЕВ, РУСТАМ МАМАЛИМОВ,
ДМИТРИЙ ЛИХАЧЕВ, ЕВГЕНИЙ ТИХОНОВ, САША И ЖЕНЯ МАЛЫГИНЫ,
АЛЕКСЕЙ СЕРГЕЕВ, МИША ЛЫСЕНКО.

Валерий Котловский
Президент Клуба «Крутой геймер»
(г. Санкт-Петербург)



СОДЕРЖАНИЕ

Фанатам видеоигр	3	Arrow Flash	40
688 Attack Sub	15	Art Alive	41
Ааааh!!! Real Monsters	20	Art of Fighting	41
Abrams Battle Tank	20	Asterix and the Great Rescue	41
Addams Family	20	Asterix and the Power of the Gods	41
Addams Family 2	20	Athlete Power	41
Adventure Boy	21	Atlanta'96	41
Adventures in the Magic Kingdom	21	Atomic Robo-Kid	42
Adventures of Batman & Robin (The)	21	Atomic Runner	42
Adventures of Mighty Max (The)	21	ATP Tour Championship Tennis	42
Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends (The)	21	Avengers	42
Aero the Acro-Bat	21	Awesome Possum	42
Aero the Acro-Bat 2	31	Ayrton Senna's Super Monaco GP	42
Aero Blasters	31	Axelay	42
Aerobiz	31	B.O.B.	43
Aerobiz Supersonic	31	Baby's Day Out	50
After Burner	31	Back to the Future 3	50
After Burner 2	31	Bad Omen	50
Air Battle	32	Ball Jacks	50
Air Blasters	32	Ballz	55
Air Diver	32	Barbie: Vacation Adventure	60
Aisle Lord	32	Bare Knuckle	60
Aladdin	32	Bare Knuckle 2	60
Aladdin 2	33	Bare Knuckle 3	61
Aleste (M.U.S.H.A)	33	Barkley: Shut Up and Jam	61
Alex Kidd in the Enchanted Castle	33	Barkley: Shut Up and Jam 2	61
Alien 3	34	Bart Simpson vs. the Space Mutants	61
Alien Soldier	34	Bart's Nightmare (Simpsons)	61
Alien Storm	34	Bass Masters Classics	62
Aliens vs. Predator	34	Batman	62
Alisia Dragoon	35	Batman & Robin	63
Altered Beast	36	Batman Forever	63
AmazineOdyssey (Super Pinball 2)	36	Batman Returns	64
Amazine Tennis	36	Batman: Revenge of the Joker	67
American Gladiators	36	Battle Frenzy	69
Andre Agassi Tennis	36	Battle Master	70
Andretti Racing	37	Battle Squadron	70
Animaniacs	38	Battlemania	70
Another World	38	Battletech	70
Aquatic Games (The)	39	Battleloads	70
Arch Rivals	39	Battleloads & Double Dragon	71
Arcus Odyssey	39	Beast Ball	72
Argentina'98	40	Beast Wrestler	72
Ariel: the Little Mermaid	40	Beauty and the Beast	72
Arnold Palmer Tour Golf	40	Beauty and the Beast. Belle's Qwest	72
		Beavis and Butt-Head	72

Beethoven	73	Castelvania 3	88
Best of the Beast: Championship Karate	73	Castelvania: Bloodlines	88
Beyond Oasis	73	Castelvania: the New Generation	88
Bill Walsh College Football	73	Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse	88
Billy Bob	73	Centurion: Defender of Rome	89
Bimini Run	73	Chakan	90
Bio-Hazard Battle (Crying)	73	Chakan: the Forever Man	93
Bionic Commando	73	Champions World Class Soccer	93
Black Hawk	73	Championship Bowling	93
Black Hole Assault	74	Championship Pool	93
Blades of Vengeance	74	Championship Pro-Am	93
Blaster master	74	Championship Soccer '97	93
Blockout	74	Chaos Engine	94
Blood Shot	74	Chase H.Q. 2	94
Body Count	75	Cheetaman	94
Bonanza Brothers	75	Chess Master 2100	94
Bonkers	75	Chester Cheetan: To Cool To Fool	94
Boogerman: A Pick & Flick Adventure	75	Chester Cheetan: Wild Wild Quest	94
Boxing	76	Chi Chi's Pro Golf	94
Boxing Knock Out	76	Chiki-Chiki Boys	94
Boxing M.Ali	76	China Warrior	94
Boxing Legends of the Ring	76	Chingis Khan 2	94
Boy Soccer Team 3	76	Chop Lifter 3	94
Bram Stoker's Dracula	77	Chuck Rock	95
Brandish	77	Chuck Rock 2	95
Breach	77	Clay Fighter Tournament Edition	95
Breakthru!	78	Clay Fighter Tournament Edition 2	95
Brett Hull Hockey'95	78	Cliffhanger	95
Bros	78	Clockwork Knight	95
Brian Lara's Cricket	78	Clue	95
Brutal Football	78	Coach K's College Basketball	95
Brutal: Paws of Fury	78	Cobra Command	95
Bubba'n'Stix	78	College Football '94	96
Bubble & Squeak	79	College Football '95	96
Bubsy	79	College Football '96	96
Bubsy 2: Defines Delays	79	College Football '97	96
Bubsy 3D	79	College Football's National Championship	96
Buck Rogers: Countdown to Doomsday	79	College Football's National Championship 2	96
Budokan	80	College Slam	96
Bugs Bunny	80	Columns 3	96
Bulls vs. Blasers	80	Combat Cars	96
Bulls vs. Lakers and the NBA Playoffs	80	Comix Zone	96
Burning Force	80	Contra Hard Corps	97
Buster Douglas Boxing	80	Cool Spot	97
Busytown	81	Cool Spot 2	100
Cadash	81	Cool World	100
Caesar's Palace	81	Corporation	100
Cal Ripken Jr Baseball	82	Cosmic Carnage (Cyber Brawl)	100
Caliber.50	82	Cosmic Spacehead	100
California Games	82	Crack Down	100
Cannon Fodder	82	Crash Dummies	101
Captain America & the Avengers	87	Crue Ball: Heavy Metal Pinball	101
Captain Lang	87	Crusader of Centy Cyberball	101
Captain Planet	87	Crystalis	101

Секреты, коды, пароли...

Curse	101	Dungeon & Dragons: Warriors of Eternal Sun	130
Cutthroat Island	101	Dungeon Magic	130
Cyber Ball	101	Dyna Brothers 2	130
Cybercop	102	Dynamite Duke	130
Cyborg Justice	102	Dynamite Headdy	130
D.J.Boy	103	E – S.W.A.T.	131
Daffy Duck in Hollywood	103	EA Hockey	131
Dahna	103	Earnest Evans	131
Dangerous vs. Seed	103	Earth Defence	131
Danny Sullivan's Indy Heat (Indy Heat)	104	Earthworm Jim	131
Dare Before Christmas	104	Earthworm Jim 2	132
Darius 2	104	Ecco the Dolphin	133
Dark Castle	104	Ecco 2:the Tides of Time (Dolphin 2)	142
Dark Water (The)	104	Ecco Junior	143
Dashin' Desperadoes	104	El Viento	144
David Robinson's Supreme Court		Elemental Master	144
Bas ketball	104	Equinox	144
Daviol Crane's Amazine Tennis	105	ESPN Baseball Tonight	144
Davis Cup Tennis Tour	105	ESPN National Hockey Night	144
Daytona	105	ESPN Speed World	144
Deadly Moves	105	Eternal Champions	144
Death and Return of Superman (The)	105	European Club Soccer	145
Death Duel (The)	105	Evander Holyfield's «Real Deal» Boxing	145
Decap Attack	105	Ex-Mutant	145
Defender of the Crown	106	Ex-Ranza	145
Defenders of Oasis	106	Exo Squad (The)	146
Demolition Man	114	F – 1 Grand Prix	146
Desert Demolition	114	F-15 Strike Eagle	146
Desert Strike: Return to the Gulf	114	F-15 Strike Eagle 2	146
Devil Crash	115	F-22 Interceptor	146
Dick Tracy	115	F – 117 Night Storm	147
Dick Vital's «Awesome, Baby»	115	F-Zero	148
Dino Dini's Soccer	115	Face of the Enemy	148
Dino Land	124	Faery Tale Adventure (The)	148
Dinosaurs for Hire	124	Family Feud	148
Disney's Aladdin	124	Fantasia	148
Donald in Maui Mallard	125	Fantastic Dizzy	
Donkey Kong	125	(Fantastic Adventures of Dizzy (The))	149
Doom Troopers	125	Faria	149
Double Dragon 2: the Revenge	125	Fastest One	149
Double Dragon 3	126	Fatal Fury	149
Double Dragon 5	126	Fatal Fury 2	149
Double Drible	126	Fatal Labyrinth	150
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	126	Fatal Rewind	150
Dracula	126	Faxanadu	150
Dragon Ballz	127	Ferios	150
Dragon Warrior	127	Ferrari Grand Prix Challenge	150
Dragon Warrior 2	127	Fester's Quest	150
Dragon: the Bruce Lee Story (Dragon Lee)	127	Fever Pitch Soccer	151
Dragon's Revenge	127	Fido Dido	151
Dragon's Fury	128	FIFA '98	151
Dragon's Maze Palace	128	FIFA '99	151
Duck Tales	128	FIFA International Soccer	151
Dune 2: the Battle for Arrakis	128	FIFA Soccer'95	153

FIFA Soccer'96	153	Gunstar Heroes	178
FIFA Soccer'97	154	Gunship	186
Fighting Masters	154	Gynoug	186
Final Blow	155	Hang-On	186
Final Fight	155	Hard Ball	186
Final Zone	155	Hard Drivin'	186
Fire Mustang	155	Hard Wired	187
Fire Shark	155	Haunting Starring Polterguy	187
Flashback	155	Heart of the Alien	187
Flicky	167	Heavy Barrel	187
Flink	167	Heavy Nova	187
Flinstones (The)	167	Heavy Unit	187
Flying Warrior	167	Haunted	187
Forgotten Worlds	168	Hellfire	187
Frankenstein	168	Hercules 2	188
Gadget Twins (The)	168	Herzog Zwei	188
Gaiars	168	High Seas Havoc	188
Gain Ground	168	Hit the Ice	188
Galahad (The Legend of Galahad)	169	Hockey Mario Lemieux	188
Galaxy Force 2	169	Holyfield Boxing	188
Garfield: Caught in the Act	169	Home Alone	188
Gargoyles	169	Home Alone 2	189
Gauntlet 4	170	Hook	189
Gemfire	170	Hulk	189
General Chaos	171	Humans	189
Generation Lost	171	Hurricanes	190
Genghis Khan 2	172	Hyperdunk	190
George Foremans KO Boxing	172	IMG International Tour Tennis	190
Ghost Busters	172	Immortal (The)	190
Ghouls'n' Ghosts	172	Incredible Crash Dummies	190
Global Gladiators	173	Incredible Hulk (The)	190
G-Log Air Battle	173	Indiana Jones and the Last Crusade	191
Go! Go! Tank	173	Indiana Jone's Greatest Adventures	191
Gods	174	Indy Car	191
Golden Axe	174	Insector X	191
Golden Axe 2	174	Instruments of Chaos	192
Golden Axe 3	175	International Rugby	192
Golf	175	International Sensible Soccer	192
Golvellius	175	Ishido	192
Goofy's Histerical History Tour	175	Itchy and Scratchy Game	192
Granada	176	Izzy's Quest for the Olympic Rings	192
Grandslam: the Tennis Tournment	176	J. League Pro Striker 2	193
Great Circus Mystery		J.Montana 2	193
Starring Mickey and Minnie	176	Jaguar XJ-220	193
Great Waldo Search (The)	176	James «Buster» Douglas Knockout Boxing	193
Greatest Heavyweights.	176	James Bond 007: the Duel	193
Green Dog: the Beached Surfer Dude	177	James Pond	193
Gretzky	178	James Pond 2: Codename Robocod	194
Gretzky '97	178	James Pond 3: Operation Starfish	194
Grey Lancer	178	James Pond: License to Gill	195
Grind Stormer	178	James Pond: Underwater Agent	195
Growl	178	Jammit Basketball	195
Gun Fighter	178	Jelly Boy	196
Gun Fighter 2	178	Jennifer Capriati Tennis	196

Секреты, коды, пароли...

Jeopardy	196	Liberty or Death	227
Jeopardy: Sports Edition	196	LIFIA & the Fortress of Doom	227
Jewel Master	197	Light Crusader	227
Jim Power – the Lost Dimension in 3D	197	Lightening Force	228
Jimmy White's Whirlwind Snooker	197	Lion King (The)	228
Joe & Mac	197	Lion King (The) 2	234
Joe Montana 3	198	Little Maruko Chan's Exciting Shopping	234
John Madden Football	199	Little Nemo: Dream Master	234
John Madden Football '92	199	Lobo	234
Jordan vs. Bird: Super One-On-One	199	Lord Monarch	235
Ju Ju Story'	199	Lost Vikings (The)	235
Judge Dredd	199	Lost World (The)	236
Junction	199	Lotus: Turbo Challenge	236
Jungle Book (The)	199	Lotus 2	236
Jungle Strike	200	Lucifer	236
Jurassic Park	207	Lunar: the Silver Star	236
Jurassic Park 2: Rampage Edition	214	M.U.S.H.A.	237
Jurassic Park 3	214	M1 Abrams Battle Tank	237
Justice League Task Force	214	Madden NFL	237
Kabuki Soldier	215	Madden NFL' 92	237
Ka-Ge-Ki: Fist of Steel	215	Madden NFL' 93	237
Kawasaki Superbikes Challenge	215	Madden NFL' 94	238
Keio Flying Squadron	215	Madden NFL' 95	238
Kick Boxing	215	Madden NFL' 96	238
Keio Flying Squadron	215	Madden NFL' 97	239
Kid Chameleon	215	Madden NFL' 98	239
Killer instinct	216	Magic Boy	239
King Colossus	216	Magical Quest Starring Mickey Mouse	239
King of Beast	216	Magical School Bus	240
King of the Monsters	216	Man at Arms	241
King of the Monsters 2	216	Maniac Mansion	241
King Salmon	216	Marble Madness	241
King's Bounty: the Conqueror's Quest	216	Marco's Magic Soccer	
Klax	217	(Marco's Magic Football)	241
Knight of the Sky	217	Mario Andretti Racing	241
Knockout Boxing	217	Mario Lemieux Ice Hockey	243
Krusty's Super Fun House (Simpsons)	217	Marky Mark: Make Your Own Music Video	243
Kung Fu: the Legend Continues	217	Marsupilami	243
Labyrinth of Death	217	Marvel Land	244
Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs	217	Mary Shelley's Frankenstein	244
Landstalker	218	Mask (The)	244
Lang	223	Master of Monsters	244
Langrisser	223	Master of Weapon	244
Lara '96	224	Maui Mallard	244
Last Action Hero	224	Maximum Carnage	245
Last Battle (The)	224	Mazin Saga: Mutant Fighter	245
Lawnmower Man (The)	224	Mazin Wars	245
Leader Board Golf	224	McDonald's Treasure Land Adventure	246
Legend of Zelda	224	Mean Bean Machine	246
Lemmings	224	Mega Bomberman	246
Lemmings 2	225	Mega Lo Mania	246
Lethal Enforcers	225	Mega Man: the Wily Wars	247
Lethal Enforcers 2	225	Mega Man: the Wily Wars 2	247
LHX Attack Chopper	226	Mega Man: the Wily Wars 3	247

Mega Panel	248	NBA Live'96	274
Mega Swiv	248	NBA Live'97	275
Mega Turrigan	248	NBA Live'98	276
Mercs	248	NBA Showdown	276
Metal Marines	248	New Gorizonts	276
Michael Jackson's Moon Walker	248	Newman Haas Indy car Racing	276
Mickey & Donald	248	NFL Quarterback Club	276
Mickey Mania	249	NFL Sports Talk '93	277
Mickey Mouse and Donald Duck	250	NHL'92 (NHL Hockey)	277
Micro Machines	250	NHL'93	277
Micro Machines 2: Turbo	250	NHL'94	277
Tournament' 96	250	NHL'95	278
Micro Machines: Military	250	NHL'96	278
Midnight Resistance	251	NHL'97	279
MIG-29	251	NHL'98	279
Might and Magic: Gates to Another World	252	NHLPA Hockey' 93	279
Mighty Max	253	Nigel Mansell's World Championship Racing	280
Mighty Morphin Power Rangers	254	Night Trap	280
Mighty Morphin Power Rangers 2: the Move	254	Nightmare Circus	280
Mike Ditka's Power Football	254	Ninja Boy	281
Minnesota Fats Pool Legend	254	No Escape	281
Miracle Piano Teaching System	255	Nobunaga's Ambition	281
Misadventures of Flink (The)	255	Normy's Beach Babe-o-Rama	281
MLBPA Sportstalk Baseball	255	Olympic Gold: Barselona' 96	281
Monaco 2	255	Onslaught	281
Monaco GP	255	Ooze (The)	281
Monaco Grand Prix 2	255	Operation Europe	282
Monopoly	256	Ottifantes (The)	304
Monster Lair	256	Out Lander	304
Monster Truck Wars	256	Out of This World	305
Monster Word 4	256	Out Run (Out Runner)	305
Moon Walker		Out Run (Out Runner) 2019	305
(Michael Jackson's Moon Walker)	256	P.T.O. II	306
Mortal Kombat	257	Pac Attack	306
Mortal Kombat 2	258	Pac Man 2: the New Adventures	306
Mortal Kombat 3	261	Pacific Theater of Operation	306
Mortal Kombat 3 Ultimate	264	Pac-Mania	315
Mr. Nuts	270	Pac-Panic	315
Mr. Nuts 2	270	Pagemaster (The)	315
Ms Pac Man	270	Paperboy	316
Muhammad Ali Heavyweight Boxing	270	Paperboy 2	316
Mustang TF	270	Pat Riley Basketball	316
Mutant Chronicles: Doom Troopers	270	Payne Syewart Golf	316
Mutant League Football	270	Pebble Beach Golf Links	316
Mutant League Hockey	271	Pele Soccer	316
Mystical Defender	271	Pete Sampras Tennis	317
Mystical Fighter	271	Pete Sampras Tennis'96	317
National Hockey Night	272	PGA European Tour (Tour Golf 2)	317
NBA Action' 95	272	Phantasy Soldier 3	325
NBA All Star Challenge	272	Phantasy Star 2	326
NBA Hang Time	272	Phantasy Star 3: Generations of Doom	326
NBA Jam	273	Phantasy Star 4: End of the Millenium	326
NBA Jam: Tournament Edition	273	Phantasy Star 5	326
NBA Live'95	273	Phantom 2040	326

Секреты, коды, пароли...

Phelios	327	RBI Baseball'93	347
Pica – Pau	327	RBI Baseball'94	348
Pigskin Footbrawl	327	Ready, Aim, Tomatoes!	348
Pink Panther in «Pink Goes to Hollywood»	327	Real Monsters	348
Pinocchio	327	Rebel Assault	348
Pirates 2	328	Red Zone	348
Pirates Gold	328	Ren & Stimpy Show	349
Pirates of Dark Water (The)	331	Revenge of Shinobi (The)	349
Pit Fighter	332	Revenge of the Ninja	350
Pitfall : the Mayan Adventure	332	Revolution X	351
Plok	338	Rex	351
Pocahontas	338	Rings of Power	351
Polterguy	338	Rise of the Robots	351
Populous	338	Risk	352
Populous 2: Two Tribes	338	Risky Woods	352
Power Ball	339	Ristar	352
Power Drive	339	Road Avenger	352
Power Instinct	339	Road Blasters	353
Power Monger	339	Road Rash	353
Power Rangers: the Movie	339	Road Rash 2	354
Predator 2	340	Road Rash 3	355
Premier Manager	340	Road Riot 4WD	355
Primal Rage	340	Road Runner	355
Prime Time Football	342	Roar of the Beast	355
Prince of Persia	342	Robocop 3	356
Pro Moves Soccer	342	Robocop vs. Terminator	356
Pro Striker (J League PRO Striker) 2	342	Robot Wreckage 2	356
Probotector	342	Rock'n Roll Racing	356
PS 2	343	Rocket Knight Adventures	357
PS 3	343	Rocket Knight Adventures 2: Sparkster	357
PS 4	343	Roger Clemens' MVP Baseball	357
Psycho Pinball	343	Rocky&Bullwinkle&Friends	357
Puggsy	343	Rolling Thunder	358
Punisher (The)	343	Rolling Thunder 2	358
Putt & Putter	343	Rolling Thunder 3	358
Putty Squad	344	Rolo to the Rescue	359
Qix	344	Romance of the Three Kingdoms 2	359
Quack Shot Starring Donald Duck	344	Romance of the Three Kingdoms 3, Dragon of Destiny	359
Quad Challenge	345	Royal Rumble (WWF Royal Rumble)	359
Quarter Club'96	345	Rugby World Cup 1995	360
Queen of the Road	345	Runark	360
Quest for Shaven Yak: Starring Ren Hoek&Stimpy	345	S.S. Lucifer: Man Overboard	360
Quest of the Avatar	345	Sagaia	360
Race Drivin	345	Saint Sword	361
Radical Rex	345	Samurai	361
Raiden Trad	345	Samurai Spirits (Samurai Showdown)	361
Rainbow Islands	346	Samurai the Second	363
Rambo 3	346	Saturday Night Slam Masters	363
Rampart	346	Schtroumpfs	363
Ranger-X	346	Scoby Doo Adventures	363
Rastan Saga 2	346	Sea Quest	363
RBI Baseball 3	347	Sea Quest DSV	363
RBI Baseball 4	347	Second Samurai	364

Separation Anxiety	364	Spot Goes to Hollywood	399
Sewer Shark	364	Squirrel King	399
Shadow Blasters	365	Star Flight	399
Shadow Dancer	365	StarGate	399
Shadow of the Beast	366	Star Trek: Deep Space Nine	400
Shadow of the Beast 2	366	Star Trek 2: the Next Generation	401
Shadowgate	369	Star Wars	402
Shadowrun	369	Steel Empire	404
Shanghai	370	Steel Talons	404
Shanghai 2	370	Steven Seagal	404
Shaq Fu	370	Stimpy's Invention (The)	404
Sherlock Holmes: Consulting Detective	370	Stone Protectors	405
Shield and Sword	370	Stormlord	405
Shining Force	371	Story of Thor (The)	405
Shining Force 2	380	Street Fighter	406
Shining in the Darkness	380	Street Fighter 2	406
Shinobi	382	Street of Racer	407
Shinobi 2 (Super Shinobi)	382	Streets of Rage	407
Shinobi 3: Return of the Ninja Master	382	Streets of Rage 2	407
Shove It! The Warehouse Game	390	Streets of Rage 3	410
Showdown NBA (NBA Showdown)	390	Strider : Strider Hyiruk	410
Side Pocket	390	Strider Returns: Journey from Darkness	411
Simpsons (The)	391	Striker	411
Simpsons 2: Bart's Nightmare	391	Stimpy's Invention	411
Skate Or Die	391	Stunt Race	412
Skeleton Crew	391	Sub Terrania	412
Skitchin'	392	Summer Challenge	412
Sky Destroyer	392	Sumo	412
Slaughter Sport	392	Sunset Riders	412
3murfs (The)	392	Super Battle Tank	413
Snake Rattle'N' Roll	393	Super Battle Tank 2	413
SnowBros	393	Super Battleship	413
Socket	393	Super C	413
Sol Deace	393	Super Fantastic Zone	414
Soldiers of Fortune	393	Super Hang-on	414
Soleil	394	Super High Impact	414
Sol-Feace	394	Super Hydride	414
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6)	394	Super Kick Off	415
Sonic Knuckles	395	Super Mario World	415
Sonic Spinball	395	Super Monaco GP	415
Sonic the Hedgehog	395	Super Monaco GP 2	415
Sonic the Hedgehog 2	395	Super Of Road	415
Sonic the Hedgehog 3	396	Super Real Basketball	415
Space Ace	396	Super Skidmarks	415
Space Harrier 2	396	Super Smash TV	416
Space Invaders	396	Super Street Fighter 2	416
Speed Ball 2 Brutan Deluxe	396	Super Thunder Blade	416
Spider-Man	396	Super Volleyball	417
Spider-Man & X-Men	397	Super Wrestle Mania	417
Spider Man 2 (Separation Anxiety)	397	Sword and Serpents	418
Spirou	397	Sword of Sodan	418
Splatter House 2	398	Sword of Vermillion	419
Splatter House 3	398	Syd of Valis	419
Sports Talk Baseball	399	Sylvester&Tweety in Cadey Capers	419

Секреты, коды, пароли...

Syndicate	420	Toki, Going Ape Spit	461
T2:the Arcade Game	437	Tom&Jerry: Frantic Antics	462
Tale Spin	437	Tommy Lasorda Baseball	462
Target Earth (Assault Leynos)	437	Tongue of the Fatman	
Task Force Harrier EX	438	(Mondu's Fight Palace)	462
Tatsujin	438	Top Gear 2	463
Taz – Mania	438	Total Recall	463
Taz in Escape from Mars	438	Toughman Contest	464
Team USA Basketball (USA Basketball)	439	Toxic Crusaders	464
TechnoClash	439	Toy Story	464
TechnoCop	439	Toys	465
Tecmo Super NBA Basketball	440	Trampoline Terror	465
Teenage Mutant Ninja Turtles:		Triple Play'96	465
the Hyperstone Heist	440	Trodders	465
Teenage Mutant Ninja Turtles:		Trouble Shooter	465
Return of Shredder	440	Troy Aikman NFL Football	465
Teenage Mutant Ninja Turtles:		True Lies	466
the Tournament Fighters	440	Truxton	466
Tempo	440	Turn and Burn: No – Fly Zone	466
Tennis	441	Turrican	466
Tennis' 95	441	Twin Cobra	467
Tennis (ATP Tour)	441	Twinkle Tale	467
Tennis (Davis Cup)	441	Two Crude Dudes	467
Tennis (Wimbledon)	441	Two Tribes	467
Tennis Grandsian	441	Tyrants	468
Tennis IMG Int'L Tour	441	Ultima	468
Terminator	441	Ultimate Mortal Kombat 3	468
Terminator 2 : Judgment Day	441	Ultimate Qix	469
Terminator 2: the Arcade Game	441	Ultimate Soccer	469
Test Drive 2: the Duel	442	Ultimate Tiger	469
The Clone Wars	443	Uncharted Waters	469
The Knight of Magic Sword	443	Uncharted Waters 2: New Horizonts	469
The Legend of Zelda II	443	Undead Line	470
The Lone Ranger	443	Universal Soldier	470
The Secret of Monkey Island	443	Unnecessary Roughness'95	470
Theme Park	451	Urban Strike	470
Thunder Force 2	452	USA Basketball	470
Thunder Force 3	452	Valis	470
Thunder Force 4	452	Valis 3	470
Thunder Fox	452	Vampire Killer	471
Tick (The)	453	Vapor Trail	471
Time Gal	453	Vectorman	471
Time Gate	453	Vectorman 2	471
Time Killers	453	Verytex	472
Time Trax	454	View Point	472
Tin Head	454	Virtua Fighter	472
Tin-Tin in Tibet	454	Virtua Fighter 2	473
Tiny Toon Adventures: Buster's		Virtua Racing	473
Hidden Treasure	454	Virtual Bart	473
Tiny Toons: Acme All-Stars	460	Virtual Pinball	474
TNN Bass Tournament	460	VR Toopers	474
TNN Bass Tournament'96	460	Wanted Dead or Alive: Bonanza Brothers	474
Toe Jam & Earl (Panic on Funkotron)	460	Warlock	474
Toe Jam and Earl 2: In Panic of Funkotron	461	Warp Speed	475

Warrior of Rome	475	World Series Baseball'95	487
Warrior of Rome 2	475	World Series Baseball'96	487
Warriors of the Eternal Sun	475	World of Illusion (Mickey&Donald)	487
Warsong	476	Worms	490
Wayne's World	476	Wrestle Mania	491
Weapon Lord	476	Wrestle Mania 3	491
Web of Fire	476	Wrestle War	492
Wrestle Ball	477	WWF Raw	492
Wheel of Fortune	477	WWF Raw 2	492
Where in the World is Carmen San Diego?	477	WWF Wrestlemania: The Arcade Game	492
Whip Rush	482	X-Band	492
Wild Snake	482	Xenon 2	493
Williams Arcade's Greatest Hits	482	X-Men	493
Wimbledon Championship Tennis	482	X-Men 2: the Clone Wars	493
Wing Commander	482	X – Perts	493
Wings of War	482	Y's 1	494
Winter Challenge	483	Y's 3	494
Wing Olympics	483	Yogi Bear	494
Wiz'n'Liz	483	Young Indiana Johnes	494
Wizardy	483	YUYU Hakusho	494
Wolverine	483	YUYU Hakusho 2	494
Wolverine: Adamantium Rage	484	Zany Golf	495
Wonder Boy in Monster World	485	Zero the Kamikaze Squirrel	495
Wonder Dog	485	Zero Tolerance	495
World Championship Soccer	485	Zombies Ate My Neighbors	495
World Championship Soccer 2	485	Zool	497
World Cup'92	485	Zool: Ninja of the N – Th Dimention	497
World Cup USA	486	Zoom	497
World Heroes	486	Zoop	498
World Series Baseball	487	Товары почтой	499



ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ВИДЕОИГР Ассортимент:

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

ЦЕНЫ: не превышают уровень цен радиорынков 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%-ную 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) 440-51-30, 272-83-77.

По вопросам оптовой продажи приставок, картриджей и аксессуаров обращаться:
в Москве.....тел. (095) 122-00-70, 798-06-77
в Санкт-Петербурге....тел. (812) 440-51-30

Информацию о наших товарах Вы можете получить на сайте WWW.SYMBAS.COM

Приглашаем к сотрудничеству партнеров по Северо-Западному региону.

По вопросам оптовой продажи книг с описанием видеоигр обращаться:
в Москве.....тел. (095) 729-38-04, 122-00-70, 798-06-77
в Санкт-Петербурге....тел. (812) 440-51-30

ТОВАРЫ ПОЧТОЙ

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

Каталог № 1 Sony PlayStation (видеоприставки, диски, 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 E-mail: neva-visit@peterlink.ru

688 Attack Sub

Быстрое ознакомление с игрой

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

Для начала новой игры отправляйтесь в радиорубку (молния) для того, чтобы получить текущие приказания. Нажмите кнопку С, если хотите пропустить выслушивание инструкций (если они вам знакомы). Игровое время начнется, 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 «Х» 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 А, 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 А, 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 обо всем, что находится впереди по курсу. Активный сонар дает 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 уберете его. Чтобы анализировать информацию по неидентифицированной цели, нажмите кнопку А на цели и передвиньте курсор на ту букву, которую вы хотите идентифицировать, затем снова нажмите кнопку А. Сонарный компьютер графически покажет, как выглядит объект в диаграммах.

Навигационная панель

Навигационная панель – изображение секстана. Для прокладки курса используйте промежуточные точки, затем нажмите кнопку А, чтобы подтвердить курс. Подведите курсор к той точке на карте, в которую вы хотите попасть, затем снова нажмите кнопку А. 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 А, 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 определенный 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

**КНИГИ ИЗДАТЕЛЬСТВА КОМПАНИИ
SIMBA'S ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ ПО
ПОЧТЕ НАЛОЖЕННЫМ ПЛАТЕЖОМ
(только в пределах территории России)**

Название	Цена в у.е.
Коды, секреты для игр на Sony PS, вып1 160 стр	0,5
Коды, секреты для игр на Sony PS, вып2 256 стр.	0,8
Полные описания игр SPS том 1, 448 стр.	1,2
Полные описания игр SPS том 2, 416 стр.	1,2
Полные описания игр SPS том 4, 400 стр.	1,5
Полные описания игр SPS том 6, 240 стр.	2
Полные описания игр SPS том 7, 240 стр.	2
Полные описания игр SPS том 8, 240 стр.	2
Новые игры SPS, вып. 1, 176 стр.	0,5
Новые игры SPS, вып. 2, 176 стр.	0,5
Описания видеоигр SPS, т.1, 240 стр.	2
Описания видеоигр SPS, т.2, 240 стр.	2
Описания видеоигр SPS, т.3, 240 стр.	2

Примечание: Указанная цена включает в себя почтовые расходы по пересылке.

Вы можете заказать указанные книги, для этого отправьте заявку по адресу: 195025, С-Петербург, а/я - 15 или e-mail neva-visit@peterlink.ru

В заявке просим указать следующие сведения: Ваше имя, название и количество экземпляров заказываемых книг, точный почтовый адрес (включая индекс), по которому следует выслать книги.

Указанные книги можно приобрести в:

С-Петербурге тел. (812) 440-51-30 или 272-83-77

Москве тел. (095) 723-27-22 или 191-23-12

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

Плоскость, помогающая погружаться, находится справа рядом с картой. Установите курсор над ее серединой, затем установите ее выше среднего – при поднятии, ниже среднего – при погружении. Чем выше или ниже вы установите плоскость рулей глубины, тем быстрее будет операция подъема 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 беретесь за штурвал, вы включаете автопилот, если таковой был включен.

Управление вооружением

Перейдите в оружейную комнату (изображение ракеты), чтобы снарядить и приготовить к бою ваше вооружение. 688-я модель оснащена четырьмя главными торпедными аппаратами, двумя шахтами для ракет и еще двумя для создания помех. Снаряженные ракеты и торпеды не хранятся прямо в трубах, поэтому вы должны приказывать 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 желтого в ярко-красный. Сделайте то же 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 произведен 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 возьмете 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 радарх. 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.

Секреты, коды, пароли...

Карта и управление

Верхняя карта – перспективы районов патрулирования. Вы всегда находитесь в самой середине, отображаясь зеленым 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 (зеленый квадрат) в соответствии с океанским дном (красный квадрат). За всем этим необходимо следить, особенно если плывете на малых глубинах. Светлые участки океана – меньшая глубина, темные – 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°. То же можно делать при поднятом перископе.

F (вперед): изображение впереди – контурное или изображение перископа.

S: вращает обзор по часовой стрелке. Каждое вращение кратно 45°. 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 трехмерного изображения океанской поверхности.

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

T (перевернутая карта): перевернутое 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 ее характеристики, если цель неопознана – в рамке только слово unknown (неизвестная).

Направление (bearing): с какой стороны находится цель. Сектор впереди вас – 000°, 090 – правый сектор, 180° – 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/ч.

Курс (course): направление цели по компасу.

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

Местонахождение и время

В нижней части каждого экрана есть 2 полосы. 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

Торпех 89

3 эскадренных миноносца класса Форрест Шерман находятся на северо-западе. Идите по кругу, чтобы их обнаружить. Когда засечете 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 вертолеты.

Замечание: вы не можете атаковать вертолеты.

Shake'em

Нужно погрузиться на глубину примерно 1000 футов, двигаться тихо (1/3 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 всплывете 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 2. 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 2 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 используют 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 4 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 2е вражеские подлодки.

Hit and Run

Начните с того, что установите 4 промежуточных пункта поближе друг к другу. Двигайтесь на перископной глубине на 1/3 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 с. 348)

Abrams Battle Tank

Неуязвимость

Во время демонстрации нажмите В,В,С,В,С, С,С,В,С,В,В,С.

Умный танк

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



Addams Family

Игра представляет собой «бродилку» по страшному замку, состоящую из 6 уровней. Резвясь среди ловушек и оттачивая свое мастерство, вам придется спасти 6 членов семьи Аддамс, спрятанных одной злодейкой.

В нижней части экрана показаны очки, собранные деньги и оставшиеся жизни. Число сердечек в верхней 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 3 дополнительные жизни 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;

↓ – прыгнуть;

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 IV кв. 1999 г.)

Добро пожаловать в мир, созданный Уолтом Диснеем, навстречу приключениям и путешествиям с Микки, Гуфи, Плуто. Отыщите 6 ключей, и вам откроется удивительный мир.

Adventures of Batman & Robin (The)

(см. Batman & Robin с. 63)

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 (The)

(см. Mighty Max с. 253)

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

DBDKKJLKR

DBDJCGGG8Z

DBFGCDMBTG

Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends (The)

см. Rocky & Bullwinkle & Friends (The Adventures с. 357)

Ходилка. Основой для создания этой игры послужил мультсериал о Рокки и Буллвинкле и друзьях. Из музея Рокки и Буллвинкла похищены сразу 3 бесценных сокровища – Котелок с Тысячей мелочей, Шляпа Кервуда и Рубиновая Яхта, которые необходимо отыскать и вернуть на место.

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 вы неопытный и не очень усидчивый игрок, не надейтесь быстро дойти до конца. Эта игра состоит из более чем 20 различных уровней, и она готовит вам весьма изощренные испытания. В финальном эпизоде Аэро исследует Музей Ужасов, где он неожиданно встречается с Эдгаром Эктором и принимает финальный бой.

Секреты, коды, пароли...

Стратегия

Первые несколько уровней проходятся чрезвычайно легко, почти шутя, и поэтому главной вашей 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. Нажмите кнопку В, чтобы прыгнуть, и затем снова нажмите В, чтобы вращаться в воздухе. Вращаясь, Аэро проходит сквозь своих врагов, поражая их. Если вы возьмете молнию, то сможете проводить 2 вихревые атаки за время одного прыжка. Кнопкой А можно бросать звезды, их число ограничено, но их можно найти на каждом уровне. Пока находитесь в воздухе, используйте кнопку С, чтобы задействовать крылья (хороший прием, позволяющий выигрывать время и точно реагировать на возникающие препятствия) или чтобы повиснуть на канате. Если вы, удерживая кнопку С, переведете джойстик ← или →, то картинка на экране продвинется в соответствующем направлении.

Неприятная информация: когда вы потеряете все свои жизни, вы сможете продолжить игру (до трех раз), но только с первого уровня того эпизода, в котором находитесь. При этом не имеет значения, на каком из уровней эпизода вы потеряли последнюю жизнь. К тому же у вас есть только 5 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 3 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», т.е. 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 нажмите С, А, →, ←, С, А, →, ←. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите ↑, С, ↓, В, ↓, А, →, В. После набора кода нажмите и удерживайте 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: обойдите 7 платформ со звездами

Вы должны прыгать по платформам со звездами до тех пор, пока они полностью не исчезнут. На первой платформе вы обнаружите 2 звезды и, следовательно, необходимо дважды прыгнуть, чтобы она пропала. На следующей платформе будет уже 3 звезды. Поднимаясь по лестнице к этим платформам, справа находится Аэро-А, а рядом – часы. Начинающему игроку подобрать их будет непросто, однако, если у вас уже есть навыки в управлении, то вы непременно захотите заполучить их, чтобы попытаться полностью «выбрать уровень» и заработать дополнительную жизнь.

Когда достигнете первого ориентира (шест с вращающимся шаром), нужно прыгнуть и атаковать клоуна, расположенного выше, затем летите вниз через большие золотые кольца, чтобы заработать призовые очки. Теперь вы можете пройти сквозь стену у подножия лестницы (слева) и взять 2 призовых изображения, упомянутых выше. Идите вправо и, прыгая по батутам, доберитесь до второго ориентира.

Отодвиньте пушку вправо так, чтобы она была расположена на полпути между барьерами, затем заберитесь внутрь и нажмите кнопку прыжка. Когда указатель энергии пушки достигнет максимума, снова нажмите кнопку прыжка и направляйтесь влево, чтобы достигнуть

платформы. Прыгните и атакуйте клоуна слева, приземлитесь на левую платформу и войдите в звездное кольцо.

Вы окажетесь в призовой области, где можно найти дополнительную жизнь, 3 Аэро-А (энергия) и пищу. Здесь также находится злобный клоун; он искусно будет отражать ваши атаки. Старайтесь избегать стычек с ним. Идите обратно и прыгайте сквозь кольцо, чтобы вернуться к пушке. Используйте ее, чтобы снова добраться до платформ слева. Прыгайте по ним, пока они не исчезнут, затем воспользуйтесь пушкой, чтобы попасть на верхнюю правую платформу.

С этой платформы прыгайте, чтобы достигнуть платформы справа при помощи крыльев. Вращаясь, атакуйте клоуна. Летите прямо вверх, чтобы найти 8 звезд, будьте осторожны уклоняйтесь от смертоносных шипов. Спуститесь вниз к пушке и воспользуйтесь ею, чтобы вернуться обратно на платформы. Они должны исчезнуть.

Идите вправо, пока не достигнете огненного кольца. Вы можете отважно прыгнуть сквозь него на платформу, но если не уверены в себе, то взмахните крыльями (нажмите С), и это даст вам лишние секунды для того, чтобы аккуратно провести Аэро сквозь кольцо. Идите влево мимо лестницы, и найдете последнюю платформу со звездами. Возвращайтесь обратно, пока не обнаружите вращающееся звездное кольцо – преддверие конца уровня. Отсутствие кольца означает, что вы пропустили одну из платформ со звездами.

Уровень 2: найдите ключ и спасите Ариэля

Вы находитесь в безопасности, только пока едете на одноколесном велосипеде. Над первым батутом летает существо, которое может атаковать вас. Воспользуйтесь батутом, чтобы подняться до уровня, на котором оно курсирует, а затем взмахните крыльями и, зависнув, выжидайте удобного случая, чтобы провести вихревую атаку. Забрав В-символ на платформе, вы войдете в Призовой Уровень.

Шест, служащий первым ориентиром, расположен по соседству. Вам придется выбрать один из двух возможных вариантов продолжения игры. Поднимитесь по лестнице и спуститесь через лабиринт, собирая по дороге парящие в воздухе А-символы. Вы можете одновременно обладать только пятью А-символами, так что оставьте те, которые не сможете взять, до следующего раза. Достигнув дна лабиринта, идите налево к стене и войдите в дверь, которая открыта для прохода только в одном направлении (стрелки служат указателями). Найдите ориентир и атакуйте двух клоунов. Спуститесь по лестнице; остерегайтесь «скользящего клоуна», когда побежите налево. Передвиньте пушку в центр между препятствиями, выстрелите примерно с 80% энергией. Вы обнаружите ключ и дополнительную жизнь (наверху расположены шипы, поэтому не делайте чересчур мощного выстрела). Возвращайтесь к первому ориентиру: идите направо, затем забирайтесь вверх. Вернитесь обратно через лабиринт и соберите оставшиеся А-символы.

При помощи следующего батута вы сможете достичь верхней левой платформы. Чтобы запрыгнуть на нее, произведите вихревую атаку в максимальной точке прыжка. Молния, которую вы обнаружите на платформе, позволит вам совершать 2 вихревые атаки за время одного прыжка. Воспользуйтесь этим, чтобы собрать звезды справа от платформы. На этой же платформе вы найдете и дополнительную жизнь (Голову Аэро).

Третий ориентир ждет вас 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, поднимитесь вверх, затем идите налево к потайной зоне, где найдете 2 дополнительные жизни и часы.

От пушки идите направо по помосту, пока не провалитесь сквозь него, а потом – налево, пока не найдете пищу, часы и 3 А-символа (их защищает клоун).

Передвиньте пушку вправо, насколько сможете и воспользуйтесь ею, чтобы пролететь через кольца. Повторите этот маневр 3 раза, чтобы уничтожить 3 пузыря, которые преграждают вам путь, затем нажмите и не отпускайте направление влево до тех пор, пока, миновав кольца, не окажетесь на платформе. Слева от платформы находится летающий символ А, но пытаться получить его – весьма рискованное занятие. (Если же вы хотите «выбрать» уровень полностью, вам придется рискнуть.)

Секреты, коды, пароли...

После четвертого ориентира перепрыгните одноколесный велосипед и пройдите по канату, чтобы оказаться над предметами, которые можно собрать. Нажмите С (вы повиснете на канате), потом спускайтесь и возьмите парашют и лежащие под ним предметы. Идите направо, в дверь (обратно она вас не пропустит), и снова забирайтесь наверх к велосипеду. Садитесь на него и мчитесь на полной скорости влево, пока он не остановится. Помогите выбраться ребенку из клетки. Потом вас ждет кольцо из звезд, обозначающее выход.

Премиальный уровень: ныряние в резервуаре

Хитрость заключается в том, чтобы собрать как можно больше предметов, когда вы ныряете. Во времени вас никто не ограничивает, так что на пути вверх хватайте все, что подворачивается под руку. Существо с вентилятором будет всячески вам мешать. Чем больше предметов вы соберете, тем больше получите очков.

Уровень 3: прыжок на платформу с 15-ю звездами

После того, как схватите парашют, для сбора предметов направьте Аэро вправо, потом – в центр, вправо, влево и опять вправо. Это ваша единственная возможность схватить эти предметы – если вы упустите ее, то уже не сможете полностью «выбрать» уровень. Прежде чем пройти во вторую по порядку дверь, прыгните вверх и, пройдя сквозь потолок, возьмите в потайной комнате 2 летающих А-символа.

Сидя на воздушном шаре, поднимитесь вверх, затем прыгните на второй воздушный шар, чтобы добыть дополнительную жизнь. Потом отправляйтесь вниз и идите направо к пушке, прыгая по платформам. Передвиньте пушку как можно дальше направо и, включив ее на полную мощность, вылетайте из нее. Воспользуйтесь вихревой атакой, чтобы добраться до платформы наверху, затем забирайтесь на нее и ждите появления звездного кольца. Прыгайте в него и окажетесь в премиальной зоне. Хватайте крылья и летите к звездам, а затем возвращайтесь к пушке.

Поставьте пушку под огненные кольца. Воспользуйтесь ею, чтобы пролететь сквозь них (включив мощность пушки на максимум), затем держитесь левого направления, чтобы пройти ориентир. С помощью «звездочек» уничтожьте клоуна на трапеции, потом хватайтесь за трапецию и устремляйтесь вправо. Прыгайте и падайте на пол, затем идите налево и найдете дополнительную жизнь. Отправляйтесь налево и вверх, поднимайтесь по лестнице, затем катитесь на одноколесном велосипеде к ориентиру.

Ныряйте и ведите Аэро вниз, где надо собрать разнообразные предметы. Если хотите сделать еще одну попытку, отправляйтесь налево через дверь и забирайтесь обратно наверх к трамплину для прыжков. Идите направо, перепрыгните вращающегося слона, и найдете следующий ориентир. Идите как можно дальше вправо и забирайтесь наверх, чтобы запрыгнуть на каждую из трех платформ со звездами. Идите обратно вниз и спуститесь по лестнице. Подбейте клоуна на трапеции с помощью «звездочек», затем падайте с уступа, придерживаясь правой стороны, чтобы попасть в потайную зону. Воспользуйтесь батутом, чтобы добраться к часам и дополнительной жизни.

Покинув потайную зону, садитесь на воздушный шар и поднимайтесь обратно к трапеции. Идите по трапеции влево и найдете ориентир, затем поезжайте на одноколесном велосипеде. Прыгайте как можно дальше влево и обнаружите еще один одноколесный велосипед, который поможет вам добраться до следующего ориентира. Поднимитесь по лестнице и прыгайте вверх на платформы со звездами. С самого верха лестницы с помощью вихревых атак доберитесь до платформ, которые находятся справа наверху. Продолжайте движение, пока не найдете свободный уступ, и ждите появления звездного кольца. Прыгните в него и очутитесь в потайной зоне, где есть непобедимость, «звездочки-сурикены», часы, дополнительная жизнь и летающий А-символ. Отправляйтесь обратно к лестнице и далее – налево, где найдете вторую лестницу и огненное кольцо. Прыгайте сквозь кольца (если, конечно, хотите заработать очки), затем идите влево и снова вниз, где найдете ориентир. Спускайтесь вниз, пока не обнаружите батут, которым надо воспользоваться, чтобы достать несколько летающих А-символов. Идите вниз на самый нижний этаж и прыгайте через левую стену, за которой находится потайная комната, где спрятаны кое-какие предметы.

Справа находится серьезное препятствие. С помощью вихревых атак расчистите путь через шипы и доберитесь до следующего ориентира. Прыгайте по батутам, чтобы добраться до огненного кольца. Прыгайте сквозь него, чтобы набрать очки, затем коснитесь ориентира.

Идите налево в дверь (которая пропускает только в одну сторону) и найдете дополнительную жизнь и еще кое-какие предметы. Возвращайтесь назад к ориентиру, затем направо к пушке. Примените свои звездочки-сурикены, чтобы расправиться с клоуном или перепрыгните его и атакуй сзади.

Передвиньте пушку как можно дальше направо, под самые кольца. С ее помощью пролетите сквозь кольца, уничтожая пузыри, затем примените вихревую атаку, направляясь влево, чтобы добраться до платформ. Если вы упадете, вам придется поставить пушку в центре ограждений и воспользоваться вихревой атакой, чтобы очистить себе дорогу от клоунов. Вы увидите 5 платформ, на которые вам 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. Воспользуйтесь пушкой, чтобы пролететь сквозь кольца и взобраться на верхние платформы. Там вас поджидает звездное кольцо, означающее конец этого уровня.

Уровень 4: прыгайте сквозь 25 волшебных обручей

Поднимитесь по двум лестницам и прыгните сквозь первый волшебный обруч, затем прыгайте влево и вверх, к следующей лестнице и ориентиру. Идите направо и поднимитесь по очередной лестнице, затем прыгайте влево и вверх, чтобы добраться до воздушного шара. Оседлайте его и отправляйтесь вверх, чтобы достать четыре звезды, затем возвращайтесь вниз, к последней лестнице, и прыгайте с трамплина. Направляйтесь прямо вниз, чтобы пролететь сквозь 5 волшебных обручей и приземлитесь в бассейн. Идите направо и поднимайтесь вверх, затем прыгайте вверх к воздушному шару и, сев на него, поднимайтесь вверх. Прыгайте на следующие 2 воздушных шара, чтобы добраться до дополнительной жизни. Падайте вниз и направо, затем идите к пузырьковой машине.

Передвиньте пузырьковую машину вправо, приблизительно на 3 блока. Поднимайтесь на пузырьках вверх, чтобы найти непобедимость и 2 летающих А-символа. На воздушном шаре доберитесь до уступа слева, затем воспользуйтесь батутами, чтобы добраться до 5 волшебных обручей слева. Идите направо к следующему ориентиру, затем прыгайте на качели. Воспользуйтесь качелями, чтобы пройти сквозь следующие 6 волшебных обручей. Коснитесь ориентира, затем идите направо и подберите крылья. Летите вверх и влево, чтобы проникнуть сквозь потолок/пол слева от дополнительной жизни. Забирайтесь наверх и идите направо, чтобы получить дополнительную жизнь, затем с помощью качелей доберитесь до часов и двух летающих А-символов. Отправляйтесь обратно вниз к ориентиру, затем идите налево, и вы найдете другие качели, используя которые сможете пройти через следующую пару волшебных обручей. Итак, вы уже преодолели 19 из них. Забирайтесь наверх к следующему ориентиру. Идите налево и ныряйте вниз с трамплина, затем идите прямо вниз и найдете 2 волшебных обруча. Плывите влево к следующему ориентиру. Идите вверх и влево, чтобы найти оставшиеся 4 обруча. Звездное кольцо, обозначающее выход, должно появиться в самом низу.

Уровень 5: да будет свет

Идите направо и прыгайте сквозь кольца, но старайтесь держаться центра экрана. Схватите молнию и коснитесь ориентира. Идите налево, передвиньте пушку направо, к кольцу с тремя пузырями. Продолжайте стрелять из пушки до тех пор, пока не пробьетесь сквозь пузыри. Затем выстрелите вверх со стопроцентной мощностью, чтобы добраться до уступа, где находится первый выключатель и дополнительная жизнь.

Спуститесь обратно и идите налево к следующему ориентиру. Воспользовавшись пузырями, доберитесь до верхних уступов. Идите вверх и вправо: там находится следующий ориентир. Воспользуйтесь батутом внизу, чтобы добраться до дополнительной жизни и двух летающих А-символов в верхнем левом углу.

Карабкайтесь по воздушным шарам. Если вы упадете с одного из них, начинайте махать крыльями и внимательно осмотритесь: не находитесь ли вы где-нибудь рядом с парой крыльев, которые можно схватить прежде, чем вы упадете на шипы внизу. Когда вы доберетесь до 6 воздушного шара, поднимайтесь на нем вверх, пока не схватите непобедимость, часы и дополнительную жизнь. Возвращайтесь обратно вниз к шестому воздушному шару, затем продолжайте прыгать по шарам вправо. Коснитесь второго выключателя и схватите дополнительную жизнь, затем хватайте парашют и опускайтесь вниз, прихватывая по пути

Секреты, коды, пароли...

предметы. Идите налево к выходу, который находится рядом с батутом. Потом идите как можно дальше влево, заберитесь по двум лестницам, чтобы подобрать несколько звезд и 2а летающих А-символа наверху, затем идите 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). Воспользуйтесь батутами, чтобы продвинуться вправо. Осмотрите внимательно пролет, чтобы найти батут. Если там шипы, примените вихревую атаку, чтобы избежать их и отправиться в следующую впадину. Хватайте молнию и отправляйтесь направо к ориентиру.

Вас снова поджидают батуты и колонны, но теперь колонны стали несколько шире. Двигайтесь направо, перепрыгивая через усеянные шипами кубы, затем воспользуйтесь батутом, чтобы добраться до крыльев наверху и дополнительной жизни, которая еще выше. Идите направо и прыгайте вниз, сквозь волшебные обручи. Поднимитесь по правой лестнице и найдете третий выключатель и дополнительную жизнь. Поднимитесь вверх к ориентиру, затем идите направо, пока не провалитесь под пол, где можно найти несколько «звездочек-сурикенов».

Идите обратно налево, чтобы оказаться около трапеции, делающей полный круг. Прокатитесь на ней, чтобы собрать все звезды, а когда снова окажетесь на самом верху, прыгайте, чтобы добраться до уступа слева, где есть дополнительная жизнь. Стреляйте в клоуна «звездочками», затем по трапеции двигайтесь налево за следующей дополнительной жизнью. Воспользуйтесь следующей трапецией, делающей полный круг, чтобы добраться до самой дальней стены слева. Вовремя спрыгните с трапеции, чтобы избежать шипов на потолке. Поднимитесь по лестнице и обнаружите очередной ориентир, затем отправляйтесь на одноколесном велосипеде к стене. Спуститесь и повисните на канате, затем переберитесь к следующему велосипеду. Поезжайте до следующей стены и повисните на канате опять. Вы можете получить дополнительную жизнь, которая находится наверху, если пройдете сквозь правую стену, но вам придется сразиться с клоуном. Идите направо к последнему выключателю, затем прыгайте сквозь звездное кольцо.

Премияльный уровень: встреча с братьями Стилт

Вам надо двигаться очень быстро, чтобы свалить этих парней, прежде чем они успеют нанести вам достаточное количество ударов своими факелами. Примените против любого из братьев вихревую атаку один или два раза, затем займитесь вторым. Как только братья уменьшатся, применяйте против них вихревую атаку, целясь им в ноги. Когда они станут совсем маленького роста, трижды проведите вихревую атаку. После каждой из твоих атак один из братьев будет находиться какое-то время в нокдауне. В это время атакуйте второго.

Эпизод 2: Парк аттракционов

Уровень 1: обойдите 5 платформ со звездами

После вращающихся платформ идите вверх и направо, затем прыгайте на воздушный шар и направляйтесь к дополнительной жизни. Доберитесь до платформы со звездами, затем отправляйтесь направо и вниз.

Прежде чем проехать на летающей тарелке, поднимитесь вверх и идите вправо, пока не найдете платформу со звездами. Взлетите на тарелке к самой вершине и карабкайтесь вверх.

Оставшаяся часть уровня – это уже знакомые вам препятствия и враги. Просто продолжайте взбираться вверх и найдете выход.

Уровень 2: Американские горки

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

Вам 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. Подлезьте под первую и перепрыгните вторую.

После того, как минуете вторую и третью горы, вы очутитесь во второй зоне. Прыгайте, когда будете подниматься на первый холм, и подпрыгните у его подножия, чтобы побыстрее перебраться через воду. Подныривайте под стены с шипами. Прыгайте, поднимаясь на холм,

затем приготовьтесь к большому прыжку у подножия холма. Подпрыгните под стену с шипами, затем сделайте прыжок и тут же – еще один, через стену. Прыгайте, поднимаясь на холм, и пригнитесь на самой его вершине, чтобы миновать очередную стену с шипами. Потом можете расслабиться и уже без труда преодолеть остальной участок пути.

Уровень 3: ключи открывают двери

У вас впереди дверь, но ключ от нее еще надо найти. Когда вы будете забираться наверх, вы его увидите, и добраться до него не составит труда. Возвращайтесь к двери, а потом ищите следующую.

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

Разыскивая четвертый ключ, держитесь правой стороны, когда будете подниматься на подъемнике. Вы войдете в потайную комнату, где множество предметов, часы и летающий А-символ. Добраться до этого ключа – самое сложное. Вам 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 вам придется вернуться к последнему ориентиру!

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

Уровень 4: поездка в роторе

Первый ротор – самый легкий. Просто подпрыгивайте в воздух, чтобы избежать шестов. Рядом со вторым ротором вы увидите дополнительную жизнь. Пройти второй ротор будет посложнее. Если у вас на пульте есть кнопка замедления действия, то воспользуйтесь ею. Внимательно следите за парными шестами, которые появятся сразу за шестым шестом. Вы сможете получить еще одну дополнительную жизнь, если собьете парящего клоуна.

Прежде чем прыгать в третий ротор, взберитесь на левую стену за В-символом, который даст вам 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! Подпрыгивайте, поднимаясь на первый холм, затем прыгайте у его подножия – там вода. Нырять под шипами, перепрыгивайте их, опять ныряйте. Прыгайте, поднимаясь на холм. Перепрыгните через шипы дважды. Подпрыгивайте, поднимаясь на следующий холм. Нырять под пиками, перепрыгивайте их, подпрыгивайте при подъеме на холм, затем ныряйте под пиками у его подножия. Вот и все! Теперь можете наслаждаться оставшейся частью пути.

Уровень 5: 25 волшебных обручей

Воспользуйтесь батутом, чтобы добраться до второго уступа наверху, затем схватите молнию справа, затем спускайтесь на уступ ниже и идите далее ко второй лестнице. С вершины лестницы прыгайте вправо. Держитесь правого направления, чтобы найти дыру в стене. Оттуда прыгайте вверх и проведите двойную вихревую атаку, чтобы добраться до дополнительной жизни. Слева находятся первые 4 волшебных обруча.

Вы встретите 11-й, 12-й и 13-й обручи, когда будете прыгать с батутов через шесты с шипами. Когда схватите кольца, держитесь правее, ближе к стене, чтобы попасть в потайную комнату. Поднимайтесь на воздушном шаре вверх, чтобы схватить дополнительную жизнь. Когда будете прыгать с тарелки на тарелку, воспользуйтесь крыльями. Если вы будете держаться правой стороны, то крылья могут и не понадобиться. Оказавшись на качающейся платформе, стойте на ее правой половине, чтобы избежать шипов.

Секреты, коды, пароли...

У конца уровня вам придется прыгать с широкой платформы на воздушный шар, а оттуда – на 2 узкие платформы. Звездное кольцо, символизирующее выход, находится в верхнем левом углу, но прежде чем отправиться к нему, вы спокойно можете собрать предметы, находящиеся под вами, если прыгнете прямо вниз. Вы приземлитесь на воздушный шар, находящийся в самом низу экрана.

Босс парка аттракционов: Мистер Баблз!

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

Эпизод 3: Леса

Уровень 1: найдите выход

Невероятно, но этот уровень на удивление прост. Начав его, идите сначала влево сквозь каменную стену, чтобы найти часы, которые охраняет клоун. Потом идите направо, пока не доберетесь до дерева, прыгайте в него и спускайтесь вниз. Выберите с левой стороны и продолжайте путь влево. Сразу после каната над качелями находится дополнительная жизнь. Войдите в стену слева от качелей, чтобы найти 3 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. Прыгайте по холмам, как делали, проходя американские горы. Надо будет сделать несколько коротких скачков, затем 2 больших прыжка над водой и большой прыжок над пиками. На вершине второго холма, после того, как совершите большие прыжки, будьте готовы сделать 2 небольших прыжка один за другим, затем 2 больших прыжка (между рядами шипов есть брешь, но вы не можете туда приземлиться). Если увидите дополнительную жизнь, прыгайте за ней! Около нее шипов нет!

Уровень 3: Прыжки

Игра становится более изощренной. Здесь впервые вы сталкиваетесь с прыжками на резинке – и это здорово! Просто встаньте на подушку запуска и падайте вниз, затем направляйте Аэро влево или вправо, чтобы избежать платформ с шипами. Прыгайте всегда в самую середину, затем двигайтесь влево-вправо, в зависимости от того, какие платформы перед вами. Если вы упустите ключ, отступите вправо и сделайте еще прыжок. Исследуйте зоны над подушками запуска, чтобы найти премиальные предметы. После третьего прыжка находится звездное кольцо выхода.

Уровень 4: спуск по быстринам

Здесь вам надо соскальзывать вниз по бревнам, уворачиваясь от шипов. И опять вам очень пригодится кнопка замедленного действия. Если же на вашем пути ее нет, выпейте чего-нибудь тонизирующего (типа колы), чтобы обострить реакцию. Можно также замедлять движения взмахами крыльев в процессе прыжка или делать быстрые прыжки против течения. Когда увидите 4 шипа вместе, ныряйте – вы не можете через них перепрыгнуть. Спускайтесь вниз по первой зоне. Когда увидите первое из колес с шипами, опустите бревно ниже его и прыгайте влево и вверх, чтобы достать дополнительную жизнь.

Вы увидите еще одну дополнительную жизнь, когда будете опускаться во второй зоне быстрин. Когда окажетесь в самом низу, идите налево и коснитесь ориентира прежде, чем спускаться в следующую зону. После того, как вы спуститесь между двумя колесами с пиками, поднимитесь наверх и вправо за дополнительной жизнью. Это последние быстрины и здесь нет никаких боссов! Ура!

Эпизод 4: Музей

Уровень 1: осмотр музея

Попробуйте прыгать на каждую стену в поисках потайных комнат. Здесь множество дополнительных жизней, да хватает и других предметов, которые могут вам пригодиться. Скачущие языки пламени будут вырываться из лавы и плясать по платформам. Вам надо их перепрыгивать. Вы можете сбивать белых привидений, когда они парят в воздухе. Прыгните

один раз, чтобы обмануть их, затем прыгайте и проводите вихревую атаку. Пузырящаяся вода вполне годится для плавания. Когда будете проходить гильотины, пользуйтесь вихревой атакой.

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

Воспользуйтесь вихревой атакой, чтобы без ущерба для себя прорваться сквозь лезвия на колоннах, находящихся между батутами. Когда вы добрались до крайнего правого, идите в верхнюю комнату (там вы найдете дополнительную жизнь), затем прыгайте 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 вас.

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

Уровень 2: ленты транспортеров

Важное замечание: не набирайте больше 5 летающих А-символов – если вы потеряете жизнь и вам придется заново проходить здесь, они могут вам понадобиться. Быстро прыгайте 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 вы увидите дополнительную жизнь. Ползите наверх, чтобы добраться до нее, затем отправляйтесь налево, сквозь стену. Вы обнаружите 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 вы найдете В-символ на этом уровне, вы сможете попасть на премиальный уровень, где с легкостью соберете десяток дополнительных жизней. Если вы спускаетесь по первому пандусу, смотрите внимательно, где находится дополнительная жизнь. Вам придется пробежаться и прыгнуть к плюющей огнем голове, чтобы схватить ее. Спуститесь по лестнице, которая находится ниже, и идите как можно дальше направо, затем воспользуйтесь батутом у правой стены, чтобы добраться до следующей дополнительной жизни, которая окружена звездами. Отправляйтесь вниз и влево, чтобы отыскать молнию. Используйте мощность двойной вихревой атаки, чтобы подняться выше и найти дополнительную жизнь.

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

Чуть ниже качающихся шаров с шипами находится еще одна дополнительная жизнь. Идите вниз и влево, затем прыгайте на голову и забирайтесь наверх, чтобы забрать жизнь.

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

Уровень 4: Потайные ходы

Если будете прыгать на стены, то сквозь некоторые из них сможете прорваться. Первая же стена слева – тому доказательство. Идите направо и вы найдете еще одну.

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

Не слишком жадничайте, хватая дополнительные жизни, когда едете на бревнах через ямы с лавой. Вы не сможете перебраться через первую же из них, если у вас 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?). Воспользуйтесь кнопкой С и джойстиком, чтобы очень часто оглядываться по сторонам, прыгайте на каждую стену, проверяя, нет ли потайных комнат с дополнительными жизнями. Начав уровень, отправляйтесь налево и найдете молнию, скрытую за стеной.

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

Секреты, коды, пароли...

Подберите 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 вам уверенности, но помните: у нас не было такого руководства по борьбе с ним, какое сейчас есть у вас. Однако, вам, все-таки, предстоит небывалая проверка вашего внимания, координации, памяти и терпения. Удачи!

Чтобы убить босса, надо подняться по зоне с препятствиями, ударить его 5 раз, затем пройти следующую трудную зону и ударить его 10 раз, затем опять – препятствие и уже 15-17 ударов. Но это еще не все. Вас будет преследовать электрический луч, и если вы будете взбираться недостаточно быстро, он уничтожит вас. Наши рекомендации будут полезны, если в процессе игры вам их будет кто-нибудь читать. Или после каждого участка вам нужно будет делать паузу, чтобы ознакомиться с тем, что ждет вас дальше.

Прыгайте влево, затем поднимайтесь по лестнице и идите направо к батуту. Потом идите налево к лестнице, поднимайтесь направо. Бегите налево и прыгайте вверх по стене мелкими шажками, затем бегите направо и прыгайте по батутам. Идите налево к центру и соскользните вниз по лестнице. Идите влево и поднимайтесь по ступенькам, используя вихревую атаку, затем идите направо и поднимитесь по лестнице. Идите налево и поднимитесь по лестнице, затем по ступенькам – вправо и вверх, идите налево и прыгайте через ступеньки направо, затем поднимитесь по ступенькам еще выше, тщательно избегая качающихся шипастых шаров. Поднимайтесь по ступенькам дальше и вы доберетесь до ровной поверхности, откуда и начнете свою первую атаку!

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

После пяти ударов босс опять будет подниматься. Да! Идите к левой стене и забирайтесь по ней, затем продолжайте подниматься по правой стене к трубам. Идите к центру, чтобы добраться до следующего этажа, затем продолжайте карабкаться вверх. Поднимитесь по лестнице и спрыгните с нее около самой вершины направо, чтобы оказаться у центральной лестницы. Поднимайтесь по ней к следующей зоне. Оттолкнитесь от батута на правой стене, чтобы быть отброшенным обратно и продолжить подъем налево и вверх. Еще 2 экрана вверх, и будет вторая зона боевых действий.

Тактика остается прежней. Наносите удары по челюсти босса как можно быстрее. Цветы будут прыскать водой трижды – в промежутках между открытием рта. Когда вы ударите челюсть в десятый раз, она упадет, а вы должны будете совершить последний рывок вверх.

Заберитесь по левой лестнице, затем идите к батуту, который в центре. Идите налево и поднимайтесь вверх, затем оттолкнитесь от батута, который справа. Продолжайте подниматься с левой стороны. Поднимитесь по лестнице к левой стене, затем бегите мимо площадок с лазерными лучами. Идите влево и поднимайтесь вверх, затем перепрыгните через заряженные электричеством стены и оттолкнитесь от батутов на правой стене. Спуститесь по лестнице в центре и оттолкнитесь от батутов на левой стене. Прыгните вправо и поднимайтесь вверх, а затем идите налево мимо качающихся шаров с шипами, и доберетесь до последних ступенек, ведущих к боссу. Если вы сможете нанести 15 ударов прежде, чем потеряете все свои жизни, вы выиграли! Бить босса необходимо по носу.

После победы над боссом вы увидите 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 здорово, 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

Игра для любителей «леталок» и «стрелялок».

Aerobiz

Цель игры – завоевать рынок пассажирских авиаперевозок. В основном, в 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

- C – принятие варианта, предложенного компьютером;
- B – 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 полетов с достаточно разнообразными миссиями.

Выбор уровня

Держите A, B, C. Нажмите START, чтобы выйти в меню уровней. Выберите джойстиком желаемый уровень и нажмите START, чтобы начать игру.

After Burner 2

Выбор уровня

Когда на экране появится заставка со словами «START/ OPTIONS», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки A, B, C и дважды нажмите START. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами ← и →.



TK003

Дополнительные ракеты :

Удерживайте нижеперечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста.

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

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 противников. 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

А – стрельба из пулемета;
В – стрельба ракетами;
С – скорость.

Air Blasters

(см. Aero Blasters с. 31).

Air Diver

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

Управление

А – запуск ракеты;
В – огонь из пулемета;
С – скорость, вместе с кнопкой направления – фигуры высшего пилотажа.

Неуязвимость

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держите START и нажмите А, В, С, В, А, А, В, С, В, А, В. Держите START, пока не начнется игра.

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

удерживая А – бой с самолетом аса-противника;
удерживая В – поразить базу;
удерживая С – сражение с последним боссом.

Aisle Lord

Выберите режим CONFIGURATION и поставьте курсор на « SE NO». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: А, В, С, С, В, А, В, А, С, А, С, В, А. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду « INITIAL START», и вам не придется 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.

Aladdin 2

Немного измененная игра с тем же сюжетом, что и Aladdin но худшей графикой.

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

Игра представляет собой обычную войну трансформеров и опытный игрок пройдет ее за один вечер.

Выбор уровня:

Перезапустите приставку 10 раз, держите джойстик в положении ↙, когда входите в режим опций. На экране появится меню опций.

Дополнительные жизни

Нажмите паузу в игре и нажимайте последовательно ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, C, C, B, A, START.

Вы получите 20 дополнительных жизней.

Alex Kidd in the Enchanted Castle

Продолжение

Вы можете продолжать игру только после того, как соберете не менее 1000 золотых.

Выиграть в Джанкене

Победа в Джанкене очень важна для того, чтобы перехитрить Ашру в заколдованном замке. Для победы меняйте руку так быстро, как только сможете, пока игра не остановится. Помните, что в этом эпизоде выигрыш на две трети ваши. Получив ожерелье, не забудьте 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 получите 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.

Секреты, коды, пароли...

Короткий путь через замок

Пройти через замок сложно. Но многие преграды можно обойти. Когда доберетесь до замка – взлетайте на педикоптере вправо и вверх, отыщите выступ на стене замка. Лягте на него и ударьте в стену так, чтобы пробить отверстие. Проползите внутрь и сократите путь в замок.

Другая короткая дорога есть ближе к выходу из замка, в районе, где вы можете купить Саре. Заберитесь на верхнюю часть двери, с помощью прыгалки подпрыгните и подберите несколько монеток. Затем проползите вправо и ударьте в стену замка. Войдя внутрь, быстро нажмите выключатель, чтобы остановить опускающийся потолок. После этого пройдите вправо и ударьте в стенку. Пройдите в следующую комнату и там нажмите первый выключатель для того, чтобы попасть в зал Ашеры. Там будет финальная битва.

Для того, чтобы продолжить игру, не имея ножниц, бумаги и камня, подойдите к любому боссу, заведите с ним вежливый разговор и нажмите START для вывода на экран меню предметов. Для продолжения игры снова нажмите 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, войдите на экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмите C, ↑, →, ↓, ←, A, →, ↓.

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите C, A, B. Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы, и вы перейдете 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 нем находится.

Неограниченное количество жизней:

Выберите скутер. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю, самоуничтожься. Так вы сможете 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, поселившаяся 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 жадностью 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 10 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 4 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 3 до 6) и число продолжений (от 0 до 3), 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 сразу 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

Красочная ходилка с отличной графикой.

Выбор уровня

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите A, затем нажмите B и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите C и нажмите START, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая C, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья

Нажмите A на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ↑ на первом и нажмите B на втором.

Увеличение громовой магии

Нажмите A на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите B на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание

Нажмите A на втором пульте, затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите B на втором.

Усиление громовой магии

Нажмите A на втором пульте, затем нажмите и удерживайте B на первом и нажмите B на втором.

Покадровый просмотр

Нажимайте A на втором пульте, чтобы сменять кадры.


Отключение режима замедления

Нажмите В на втором пульте.

Altered Beast

Игра в стиле «Action»

Выбор персонажа

Во время заставки держите джойстик в положении  и нажмите А, В, С и START, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни

Нажмите START и А во время появления заставки на экране, чтобы начать новую игру с того места, где вы закончили предыдущую.


Дополнительные опции

Нажмите START и В для вызова на экран меню опций.

Выбор драки

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте В, когда нажмете на START. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши А, С, , START и  на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры

Убейте первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все 3 шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите 100000 бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только 50000 очков.

AmazineOdyssey (Super Pinball 2)

Объемная игра – пинбол (с шариком).

Amazine Tennis

(см. David Crane's Amazine Tennis с. 105)

American Gladiators

Шоу «Американские гладиаторы».

Andre Agassi Tennis



Цель игры – поразить выиграть в теннис у одного из 8 возможных противников. Возможен выбор покрытия корта.

Управление




А – удары справа, слева, смэш;

В – удар с высокой траекторией, «свеча»;

С – удар при игре с лета;

А, В, С (с кнопкой  или ) – крученный удар;

 или  – спин;

 или ,  – резаный удар;

 или ,  – топ-спин;

А или В при подаче – сильная быстрая подача;

С при подаче – быстрая короткая подача.

Andretti Racing

(см. Mario Andretti Racing с. 241)

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

В игре возможны 3 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 3 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 circuit – выбор машины;

New career – выбор маленькой машины;

Resume circuit – 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

Секреты, коды, пароли...

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.	VBJ5	HDBJ	JDAS	SKQA	AFAB
3.	YCS6	QHCV	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	GCAU	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 3 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

(см. Out of This World с. 305)

Управление

А и В – удар ногой, С – прыжок.

Удерживая → и В – бег.

Удерживая → и В, нажимаете С – 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 2 робота и сажают в клетку. Ластер должен ее 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 4 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

Баскетбол для одного игрока.

Получение мяча перед началом игры

В раздевалке нажмите А и, удерживая ее, нажмите START.

Получение мяча после перерыва

Нажмите А и удерживайте ее 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

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRC

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK

Уровень 3: KGMEEEGGSU

Уровень 4: K4MEEWLK1I

Уровень 5: K4MEE4TOU3

Уровень 6: K4MEE4TSVC

Уровень 7: K4MEE4TWON

Уровень 8: K4MEE4TYHM

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ



Секреты, коды, пароли...

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

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 четкая графика и наиболее полный комплект команд.

Ariel: the Little Mermaid

Игра-бродилка, цель которой убить злую ведьму Урсулу и освободить Тритона (или Ариэль).

Нажмите СТАРТ и увидите карту, где ваше местоположение обозначено красной точкой. Белыми точками обозначены те, кого нужно спасти.

При нажатии С на экране появляется ваш запас денег.

Arnold Palmer Tour Golf

Спрятанная игра

Если вы затратили более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки А, В, С 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 наберите EVE, и вы сможете совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира

Пароль для игры в 6 раунде, где вы – 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 8 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 9 раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.

Пароль, позволяющий вам попасть на 10 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 of Fighting

Игра-поединки. Только познав искусство борьбы, можно стать полновластным хозяином улицы, победив мафиозный синдикат.

Asterix and the Great Rescue

Продолжение приключений Астерикса и Облеликса.

Управление:

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

Пароли уровней:

1 – INSULA
2 – CONDOR
3 – VIENNA
4 – AVALON
5 – DULCIS

Asterix and the Power of the Gods

Веселый красочный платформер, построенный на решении головоломок.

Управление

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

A + ↑ – апперкот у Астерикса, и суперудар у Обеликса.

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, веревок, поднятие и бросок тяжестей или метание серпа. На карте выбор героя.

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 100 метров – после сигнала стартового пистолета необходимо быстро и попеременно нажимать A и B.

Бег на 100 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.

Секреты, коды, пароли...

Стрельба из лука – необходимо учитывать силу и направление ветра, кнопка В – стрельба. Стеновая стрельба – В – запуск тарелки, А – стрельба.

Atomic Robo-Kid

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

Atomic Runner

Платформерная стрелялка, посвященная приключениям забавного робота.

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 Player позволит Вам играть в режиме четырех игроков.

Avengers

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

Awesome Possum

Простенькая игра-ходилка.

Секретное меню

После окончания первой мелодии нажмите С, В, С, ← + В, С. Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите А. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

Ayrton Senna's Super Monaco GP

(см. Monaco Grand Prix 2 с. 255)

Управление

В – скорость;

С – 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 ↓ + А до появления экрана «Transmission». Теперь с началом гонки у вас будет сверхустойчивый мотоцикл.

Пароль финала игры

В качестве пароля введите либо SENNA, либо CHAMPION.

Axelay

Боевик-стрелялка на тему об инопланетных пришельцах, атаковавших Землю. Большой выбор оружия и неплохая графика.



В.О.В.

Введение

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

Стратегия

Управление: кнопка А – включение выбранной системы управления; В – выстрелы из выбранного оружия, С – прыжки. Для выбора нужного оружия держите кнопку А и нажимайте С. Схватиться за лозу или трубу при прыжке – джойстик в положение «вверх». Нажмите Start и увидите 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 ваших часах иссякнет, энергия будет уменьшаться и вы взорветесь. Не допускайте этого.

Наблюдайте за задним планом: не появится ли дверь или что-нибудь похожее. Нажав Вверх, встанете в «зарядное устройство» и восстановите энергию.

По завершении каждого третьего уровня вы получаете пароль. Вместо названия уровней мы используем пароли.

В играх с платформами есть вещи, касающиеся выживаемости. 1– останавливайтесь и стреляйте во врага, когда увидели его. Не приближайтесь к нему, иначе он попадет в вас и вы потеряете энергию. Когда останавливаетесь, нужно пригнуться. 2 – смотрите 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 все на своем пути (сохраните 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 вас на высоту одного экрана и использующийся для поднятия на высокие уступы; шляпа-вертолет – позволяет БОБу летать, но недолго (можно касаться стен, но пропеллер остановится, если коснетесь потолка или пола); бомба с часовым механизмом – поставив ее, быстро уходите, пока она не взорвалась.

Уровень 1

Сначала пользуйтесь ударами кулака, оружие – на будущее. Подбирайте все на своем пути. Идите, пригнувшись, что позволит проходить сквозь узкие проходы и искать символы.

Уровень 1-2 (зеленые шарики): с самого начала прыгайте вправо и найдете символ трехлинейного оружия. По пути наверх к последним лестницам, стоящим бок о бок, в левом коридоре застрелите краба и заберите символ оружия и запас энергии. Двигайтесь к выходу.

Уровень 1-3 (второй голубой купол): добравшись до подъемника, спуститесь на этаж ниже, пригнитесь и стреляйте в стручок, уклоняясь от огненных шариков, стреляющих в вас. Сделайте несколько шагов влево и встаньте под символом ракетного оружия у потолка, включите 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».

Следите за электрическим силовым полем на потолке и тем, что на полу (оно менее обширно). Вы близко к концу уровня. Поднимитесь по лестнице, прыгните к правой стене и не отпускайте направление Вправо, пока не достигнете безопасного уступа внизу. Если попадете 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 (зеленый шарик) : прыгайте вправо, пока не увидите внизу символ, горящий красным. Прыгайте за ним вниз, потом- еще ниже, за следующим. Затем пригнитесь и ползите направо. Двигайтесь до лестницы, спуститесь по ней и продолжайте прыгать влево, пока не найдете еще один символ пламени и энергию. Продолжайте двигаться, пригнувшись, вправо и идите по извилистому пути к выходу. Перед выходом поднимитесь по лестнице, чтобы найти запас энергии и символ оружия.

Уровень 2-2 (голубой купол): Двигайтесь, пригнувшись, нижним путем и найдете 1-UP. Если потеряете жизнь – можете вернуться и взять 1-UP. Подняв символ тройного выстрела, падайте вниз и сразитесь с роботом, затем идите налево и воспользуйтесь трамплином или шляпой- вертолетом, чтобы подняться в воздух и найти символ шляпы -вертолета и огнемета. Спускайтесь и идите направо к выходу.

Уровень 2-3 (зеленый улей): идите в правый верхний угол к стене, затем падайте и, нажав Вверх, удерживайте направление, чтобы схватиться за лозу. Двигайтесь влево, доберитесь до следующей стены, затем падайте и не отпускайте Вверх, чтобы ухватиться за очередное растение. Выход находится внизу слева.

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

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

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

Уровень босса 3-3: механическая голова дракона, стреляющая огнем и ракетами. Сокрушить его можно, свесившись с лестницы, но при этом трудно уклоняться от его выстрелов. Если энергии много – забирайтесь на лестницу, если мало – идите дальше влево. Нужно, чтобы в вас реже попадали. Используйте против босса Молнию, Огнемет или Волну.

Уровень 4 (пароль : 472149)

Уровень 4-1 (вторая пара куполов): опустившись на подъемнике до самого низа и пройдя вправо, увидите пролет, падение в который опасно. Можно потратить зонтик или шляпу-вертолет, но если осталась энергия, смело падайте и входите в «Зарядное устройство» слева (дверь на заднем плане). Не забудьте подхватить 1-UP. Добравшись до правого нижнего угла этой зоны, нужно воспользоваться шляпой- вертолетом, чтобы добраться до выхода. При подъеме старайтесь не коснуться потолка (нужно легко касаться клавиш на пульте). Приземляйтесь на уступ.

Уровень 4-2 (зеленый уровень): в яме справа при спуске увидите дополнительную жизнь. После второго прохода (передвигаться на корточках) идите дальше направо и вверх, в последнюю комнату. Придется использовать 3-4 системы управления (шляпы-вертолеты и трамплины), чтобы попасть туда.

Уровень 4-3 (2 голубых купола): в начале уровня нужно взять символ – волновое оружие, воспользовавшись одной из систем управления, чтобы взять его. Не пропустите дверь «Зарядного устройства» двумя этажами ниже, затем прыгайте с лестницы влево и схватите символ бомбы с часовым механизмом. Слева от подъемника возьмите символ ракеты (для схватки с боссом).

Уровень босса 4-4 (зеленый улей): при переходе с уровня 4-3 можно собрать больше ракет. Держитесь чуть ниже туловища босса ближе к его голове и стреляйте ракетами в открытые люки на его теле. Перепрыгивайте существ, которые падают с его хвоста при стрельбе в люки. Когда вы взорвете все 4 люка, голова отвалится, но тут же оживет. Оставайтесь у центра экрана и прыгайте через голову каждый раз, когда она бежит на вас, затем бегите в противоположную сторону, поворачивайтесь и уничтожайте самым мощным оружием (Волна, Ракета, Молния или Огнемет).

Уровень 5 (пароль: 572451)

Уровень 5-1 (розовая пирамида): надо воспользоваться шляпой-вертолетом для преодоления ямы с лавой в самом начале уровня. Если вы наступите на один из маленьких металлических дисков на земле, то сверху свалится стальной шар. Перепрыгивайте через них и бегите.

Уровень 5-2 (купол): добравшись до нижнего этажа, спускайтесь по ступенькам к центру, затем поднимайтесь по ступенькам вправо. Встаньте на первую из них и воспользуйтесь трамплином, чтобы добраться до лестницы над вами. Используйте трамплины или шляпу-вертолет, чтобы добыть 1-UP в левом верхнем углу. Когда вернетесь обратно, надо взобраться по правой лестнице, которую охраняют лазерные пушки. Пользуйтесь трамплинами – это безопасней и быстрее. Если упадете в яму справа, вас уничтожат энергетические лучи. Воспользуйтесь щитом для защиты при падении и от лучей.

Уровень 5-3 (большая яма с лавой): в начале берегитесь разваливающихся блоков. Быстро перепрыгивайте их и не упадите с ними в лаву. Когда преодолеете первый участок (движение вверх), обнаружите лестницу на правой стене. Поднимитесь 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. Пользуйтесь шляпами-вертолетами, добираясь до вершины пирамиды (на пути встретятся вертолетные символы, которые можно схватить). На самой вершине идите налево, а когда упадете вниз, нажимайте и держите направление Вправо, чтобы попасть в центр камеры. Символ энергии находится чуть ниже левой ямы, но нужно воспользоваться шляпой-вертолетом, чтобы попасть обратно. На дне ямы – лава и символ тройного выстрела, но вы можете взять 2 символа в главной камере на пути к выходу. Он находится внизу справа – чтобы миновать лужи лавы используйте шляпу-вертолет. Над выходом находится символ энергии.

Уровень 6-2 (купол): сначала идите направо. Желтые и черные ступени взрываются при прикосновении – шагайте быстрее. Уничтожайте снаряды, стреляя вправо, не переставая. Идите вверх и налево, затем – на самый верх. Идите направо и хватайте энергию, затем спускайтесь. Идите вправо и уничтожьте красного робота, потом по следующей лестнице – до самого низа. Идите вниз по лестнице и влево, а затем – вправо по лестнице. Держите щит наготове.

Уровень 6-3 (большая яма с лавой): чтобы спуститься в первую яму, воспользуйтесь зонтиком и не отпускайте направление Вправо, чтобы не упасть в лаву на дне. На самом верху следующего отрезка пути находится символ тройного выстрела. Воспользуйтесь трамплином или вертолетом, чтобы до него добраться. Наблюдайте за обрушивающимися ступеньками на следующем отрезке пути. Внизу вам придется перебираться через головы 5 циклопов, извергающих лаву, затем воспользоваться тремя трамплинами, чтобы добраться до выхода, находящегося в правом верхнем углу.

Уровень 7 (пароль: 652074)

Уровень 7-1 (купол): спуститесь на подъемнике и идите все время вправо, затем возвращайтесь ко второй с левого края лестнице и поднимайтесь по ней. Идите направо и вниз и ищите символ 1-UP. Держите направление Влево, чтобы схватиться за лестницу, которая под ним. Спускайтесь по лестнице вниз, чтобы не обжечься. Поднимайтесь обратно, идите направо и найдете проход, ведущий на самый верх этой зоны, затем направляйтесь направо к выходу.

Уровень 7-2 (пирамида с двумя башнями): первый отрезок этого уровня – лабиринт. При спуске по первой лестнице берите символ одиночного выстрела, затем воспользуйтесь шляпой-вертолетом или трамплином для проникновения в одну из первых комнат. В первой комнате увидите символ трамплина (используйте 2 трамплина – получите 3). Вторая комната приведет вас к символу энергии. Последние 3 комнаты пусты, но вам надо пройти весь отрезок

Секреты, коды, пароли...

пути вправо, чтобы найти лестницу, ведущую в следующую зону. Когда будете подниматься, пригнувшись, наверх, найдете 2 символа одиночного выстрела и шляпу-вертолет. Возвращайтесь налево, вверх, потом направо к выходу. Чтобы миновать лаву, нужно использовать шляпу-вертолет, затем прыгать по лестницам, спасаясь от лавы. Прыгайте на самый верхний кирпич, затем удерживайте направление Вправо, чтобы упасть на верхний кирпич справа. Дойдите до середины лестницы и прыгайте вправо на кирпич внизу, затем перепрыгивайте на кирпич внизу и вправо и очень быстро прыгайте с него, чтобы избежать большого серебряного шара. Когда доберетесь до лестницы, находящейся с дальней правой стеной, забирайтесь наверх, чтобы схватить символ молнии, затем спускайтесь все время вниз и вправо, чтобы найти символ энергии и щита. Идите налево, вниз, затем направо, чтобы найти выход (налево – тупик). Когда вы найдете символ трамплина, используйте его или шляпу-вертолет, чтобы добраться до выхода.

Уровень 7-3 (яма с лавой): прыгайте вправо, чтобы схватить символ шляпы-вертолета, затем возвращайтесь налево и вверх, по проходу, в котором находятся символы вертолета и трамплина. Все время карабкайтесь к потолку, используя трамплины или шляпы-вертолеты. Идите как можно дальше направо и используйте зонтик, чтобы добраться до нижнего этажа. Прыгайте вправо и поднимайтесь по лестнице. Потом прыгайте влево и воспользуйтесь вертолетом или трамплином, чтобы добраться до лестницы наверху. Идите до упора вправо и вниз, затем прыгайте до упора вправо и включай щит, затем прыгайте вниз на самый нижний этаж. Отправляйтесь до упора вправо и воспользуйтесь 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. Идите все время направо и вниз, затем – все время вправо, затем – вверх, затем следуй по тропе, вы войдете в коридор, который спиралью уходит влево. Идите все время влево, затем возвращайтесь наверх к последнему проходу, ведущему вниз. Таким путем доберетесь до самого низа. Идите по проходу до самого выхода, старайтесь избегать тупиков.

Уровень 8-2 (обелиск с вращающимся шаром): спускайтесь по первой лестнице вниз, затем отправляйтесь влево к следующей лестнице. Спуститесь до символа тройного выстрела, затем возвращайтесь к первой лестнице и продолжайте 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. Стреляйте 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 уходите 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 пользуйтесь ракетами и щитом. При достаточно быстрой стрельбе можете расправиться с ним до того, как вам понадобится третий щит.

Уровень 9 (пароль 462893)

Уровень 9-1 (два купола): идите все время вправо, затем спуститесь по лестнице. Пройдите влево 2 лестницы, спуститесь и идите направо к следующей. Пробежитесь по потолку направо и падайте вниз, на третью лестницу слева. Падайте с последней ступени лестницы и удерживайте направление Вверх, чтобы схватиться за балку, которая ниже. Идите все время влево и поднимайтесь по лестницам. Пробежитесь через платформы влево и возьмите символ ракеты из левого верхнего угла. Спускайтесь по лестнице, потом идите направо и прыгайте через платформы. Выход – внизу.

Уровень 9-2 (пирамида): спуститесь по лестнице и идите направо, затем по лестнице и опять направо. Спуститесь вниз и идите направо, пока не найдете символ тройного выстрела и энергии. Идите налево до символа трамплина, затем поднимайтесь по лестнице и прыгайте влево. Падайте вниз и хватайте энергетический символ, удерживайте направление Вверх, чтобы схватиться за трубу, затем – дальше влево, спускайтесь вниз и возьмите шляпу-

вертолет. Идите вправо до следующей лестницы и поднимайтесь направо. Двигайтесь вправо к выходу.

Уровень босса 9-3 (горы): если упадете с платформы, пользуйтесь шляпой-вертолетом или трамплином. Идите как можно дальше вправо для встречи с боссом. Для этого держите самое мощное оружие. Сначала вы увидите часть его спины. Встаньте на платформу в центре и наблюдайте, а потом прыгайте в сторону за его спину. Языки пламени на его спине – направление вашего прыжка. Он извергает 3 огненных шара, от них трудно уклоняться. Если есть щит – сохраняйте его дольше и включайте, когда энергия на исходе и быстро атакуйте босса.

Уровень 10 (пароль: 583172)

Уровень 10-1 (купол): идите направо и поднимайтесь по лестнице с правой стороны. До пролета между лестницами нужны трамплины. У второго пролета спрыгивайте с лестницы и сразитесь с лазерной пушкой. Затем – выше по лестницам. Дойдите до левой стены и падайте, не отпуская кнопку направления Вверх, пока не схватитесь за шесты. Падайте вниз, хватаясь за каждый шест, до самого низа.

Уровень 10-2 (пирамида с двумя башнями): следите за красным мистером Картошкой, когда идете вправо. Прыгайте по ступенькам, ведущим влево и наверх, затем двигайтесь влево до середины пирамиды (сзади – окно в пирамиде). На потолке взять символы, потом двигаться вправо по лестницам через лаву. На следующем участке соберите множество трамплинов, когда будете прыгать через ямы с лавой. Двигайтесь вправо до стены. Воспользуйтесь трамплинами, чтобы добраться до следующего этажа, затем еще несколько, чтобы подняться еще на один этаж. Поднимайтесь вверх и сразитесь с мистером Картошкой справа от вас рядом с символом молнии, затем идите как можно дальше влево (мимо пролетают планеты) и спускайтесь в первую же дыру. Идите направо к выходу.

Уровень босса 10-3 (простой купол): это последний босс планеты, но нужно завоевать еще и планету. Идите направо и уничтожьте робота. Приподнимите картинку, на заднем плане должны появиться похожий на насекомое босс. Воспользуйтесь оружием, чтобы уничтожить его руки прежде, чем они раздавят вас. Потом включайте щит и атакуйте его голову снизу. Когда вы снесете 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 вас к дальней стене. Идите вниз и влево, чтобы взять бомбу замедленного действия, затем направо и вверх. Там – энергетический символ. Затем идите вниз, направо и снова вниз, потом влево – там найдете символ щита. Доберитесь до левой стены, прыгните на нее. Используйте трамплин, чтобы добраться до 1 – UP в верхнем левом углу. Для спуска используйте зонтик. Потом идите направо и прыгайте в воздушный поток. Пользуйтесь трамплинами. Идите вправо и прыгайте вокруг до тех пор, пока не появится шар, который поднимет вас 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): заберитесь на самый верх, идите вправо и там можете найти зонтик. Пользуясь им, спуститесь на первый уступ слева. Падайте вниз и, используя еще один зонтик, попадите в одно из двух отверстий слева. Выход находится внизу.

Уровень 12 (пароль: 103928)

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

Уровень 12-2 (большой лес): на этом уровне идите направо, поднимитесь по ступенькам. При этом стреляйте в растения, которые пытаются вас съесть. Слева есть стоящие символы,

Секреты, коды, пароли...

отправляйтесь за ними. После каменных ступенек поднимайтесь 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 взорвете 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 забывайте это и выбирайте самое мощное оружие.

Ракеты сохраняйте до того момента, когда оживут головы. Сохраняйте щиты до атаки черепов.

Уровень 13 (пароль: 144896)

Уровень 13-1 (2 голубых купола): бегите направо, чтобы найти космический корабль внизу, затем идите направо. Есть только один проход, потом поднимайтесь наверх и повернитесь налево. Воспользуйтесь последним проходом, ведущим вниз. В точке пересечения выберите нижнюю тропу. Времени может не хватить, но энергетический символ в конце пути поможет добраться живым до выхода.

Уровень 13-2 (очень большой лес): поднимитесь по ступенькам направо и поднимайтесь к правому верхнему углу леса, к выходу. Опасность – взрывающиеся растения. Воспользуйтесь щитом (если есть) или стреляйте тройным выстрелом. Когда доберетесь до дальней правой стены, идите влево по ступенькам и используйте трамплин, чтобы забраться на верхние ветки.

Уровень 13-3 (красная грибообразная клякса): идите направо и прыгайте в воздушный поток. Приземлившись, идите вправо. Пригибайтесь. Воспользуйтесь зонтиком для спуска вниз, затем идите влево. Включите щит, чтобы избежать ям с лавой и продолжайте идти влево и вниз. Добравшись до нижнего этажа, идите налево и следите за голубой дырой в полу. Прыгайте, чтобы попасть в пузырь, затем толкайте его влево, когда поплывете вверх. Забирайтесь наверх, пользуясь системами передвижения и идите влево, потом прыгайте на левую стену и обратно к символу ракеты. Идите направо и вниз к лестницам, спускайтесь по ним вниз и влево к проходу. Пробежитесь по проходу вправо и ищите символ трамплина. Пользуйтесь им в прыжке вверх и влево и еще одним – для выхода.

Уровень 14 (пароль: 775092)

Уровень 14-1 (голубой купол): идите влево, поднимайтесь по лестнице, затем – направо и вниз по следующей лестнице за символом ракеты. Поднимайтесь обратно, идите вправо к дальней лестнице и спускайтесь вниз. Идите направо и вверх по следующей лестнице, потом направо. Идите по одному пути, где полно врагов. В самом конце – 5 лестниц в ряд, ведущих наверх. Поднимайтесь по последней из них (крайней слева) и идите налево, потом воспользуйтесь трамплинами. Идите направо к выходу.

Уровень 14-2 (красная грибообразная клякса с двумя кляксочками): идите налево и поднимайтесь наверх, затем идите вправо, чтобы взять зонтик. Прыгайте обратно и идите все время налево. Пользуйтесь зонтиком для спуска на нижний этаж, затем идите налево и поднимайтесь по лестнице на самый верх. Идите направо и поднимайтесь по следующей лестнице. Идите направо и вверх за энергетическим символом. Идите направо по последнему этажу к следующей лестнице, хватайтесь за трубу и пробирайтесь вправо. Отправляйтесь по лестнице вниз, а потом на самый верх в следующем помещении и найдете трамплин. Воспользуйтесь им, чтобы идти вправо, потом двигайтесь вправо и вниз. Идите налево, чтобы найти еще один энергетический символ, затем вниз и вправо за еще одним трамплином. Поднимитесь по лестнице и воспользуйтесь пузырем, чтобы добраться до верхнего этажа. Идите налево и не сходите с тропы.

Уровень босса 14-3 (большая грибообразная клякса и одна маленькая кляксочка): босс – развалившийся скелет, он парит под потолком, стреляя ракетами и кляксами. Хватайте символы тройного выстрела и используйте против него. Когда он движется по экрану, стреляйте по диагонали достаточное количество раз прежде, чем он использует свой боезапас. Когда его энергия иссякнет, тело его взорвется, но голова не пострадает. Рты будут внезапно появляться в различных точках экрана и извергать зеленую жидкость. Включите щит и уходите

от появляющихся ртов, стреляйте в череп или в прыжке бейте его кулаком. Быстрее покончить с боссом можно самым мощным оружием.

Уровень 15 (пароль: 481376)

Уровень 15-1 (один голубой купол): идите налево и пользуйтесь зонтиком для спуска к первому проходу справа. Войдите в космический корабль и приготовьтесь к поездке. Двигайтесь вниз и направо, затем – очередным проходом вниз и первым проходом, ведущим вправо. Двигайтесь вниз и вправо, затем вниз по ступенькам. Воспользуйтесь первым проходом, ведущим вправо и следуйте по нему вниз, направо, вверх и налево. Следуйте по верхнему проходу вверх, затем воспользуйтесь проходом чуть ниже. Двигайтесь вверх к третьему проходу и далее вправо, чтобы найти символ энергии, который ниже. Идите назад к первому слева проходу и вниз к следующему справа. На следующей развязке отправляйтесь вверх и ищите дорогу через лабиринт (держитесь правого направления). Наверху отправляйтесь направо и вниз к шестому слева проходу (прямо под двойным проходом слева). Выход – через несколько экранных картинок.

Уровень 15-2 (два голубых купола): прыгайте дальше вправо и идите вниз. Идите направо и вверх, потом вдоль потолка направо и найдете символ энергии. Идите влево и вниз, затем дальше вправо и пользуйтесь трамплинами, чтобы добраться до вершины. Идите направо и вниз по лестнице, потом вверх по следующей лестнице и далее вдоль потолка. Падайте на нижний этаж и идите направо, опять падайте и идите направо. Возьмите символ энергии слева внизу, пригнитесь и идите вправо, следуйте по тропе к огнемету. Идите влево до символа зонтика в проходе сверху. Воспользуйтесь трамплинами (два раза), доберитесь до прохода и возьмите энергетический символ и оружие-вспышку. Падайте обратно и идите влево до конца зала, затем прыгайте и включайте зонтик, чтобы опуститься на дно. Идите вправо ко второй лестнице, взбирайтесь вверх и хватайте символ тройного выстрела. Идите направо к следующей лестнице, поднимитесь по ней, идите все время направо и снова вниз. Идите направо и вверх по следующей лестнице, потом направо к символу ракеты. Идите вправо и вниз, затем влево к выходу.

Уровень 15-3 (красная грибообразная клякса с кляксочками): прыгайте вверх к первой лестнице, затем – направо за щитом и идите налево за тройным выстрелом. Поднимайтесь наверх и идите направо, воспользуйтесь первой же лестницей и прыгнув в воздушный поток, поднимайтесь дальше. Во время подъема ищите большой пузырь, в него можно впрыгнуть. Отправляйтесь в нем наверх и двигайтесь влево, спускайтесь по лестнице и найдете шляпу-вертолет и ракету. Снова поднимитесь по лестнице и используйте шляпу-вертолет у левой стены, чтобы подняться вверх и влево за символами одиночного выстрела и шляп-вертолетов. Затем идите направо и воспользуйтесь еще одним вертолетом, чтобы отправиться вправо и вверх (выше воздушного потока). Идите вниз по правой лестнице, затем поднимайтесь по лестницам к правому углу, чтобы взять символ вспышки. Отправляйтесь вниз и налево по лестницам, чтобы найти символы щита и одиночного выстрела. Идите направо и падайте, нажав и удерживая направление Вверх, чтобы схватиться за веревку, затем идите налево и падайте еще раз, удерживая направление Вверх и опять хватайтесь за веревку. Двигайтесь направо и прыгайте в воздушный поток, который будет швырять вас из стороны в сторону, пока не бросит вперед. Из-за множества врагов можно включить щит, если есть. Идите в верхний левый угол, чтобы взять символ тройного выстрела, затем падайте вниз и, удерживая направление Вверх, хватайтесь за веревку. Падайте вправо и идите дальше направо. Прыгайте в пузырь и поднимайтесь за щитом, затем продолжайте подъем в правом направлении по ступенькам. Оказавшись на вершине, идите влево, чтобы добраться до уступа. Идите налево и прыгайте через рушащиеся платформы, затем идите по лестнице вверх и воспользуйтесь системами передвижения, чтобы оказаться на верхнем уступе слева (1-UP и энергетический символ). Идите обратно вниз по лестнице и прыгайте влево. Воспользуйтесь вертолетом и переберитесь через яму с лавой, затем отправляйтесь на пузыре в левый угол за энергетическим символом. Возвращайтесь наверх на правый уступ и берите символы зонтика и трамплина. Двигайтесь вниз и направо, чтобы получить энергию. Падайте вниз и поднимайтесь по лестнице к выходу.

Секреты, коды, пароли...

Уровень 15-4 и последний босс!

Вначале двигайтесь как можно дальше влево и прыгайте, стреляя, вправо. Когда вертящийся волчком босс появляется вверху экрана, займите позицию под ним, включите щит и стреляйте прямо вверх из самого мощного оружия. Быстро стреляйте, когда он двигается по экрану. Когда его энергия станет равна нулю, он подзарядится и станет баллистической ракетой. Хватайте появляющиеся символы (особенно – энергии и щитов), включайте очередной щит и продолжайте стрельбу. Когда энергия босса исчерпается, он упадет на землю. Потом он начнет вибрировать, чтобы превратиться в осьминога с тремя щупальцами (триног?). Хватайте появляющиеся символы, включайте щит и становитесь в центр. Когда босс будет оказываться в центре экрана – стреляйте. Если вы будете хватать символы, у вас будет достаточно оружия и систем передвижения для победы. Победите – улетите с этой планеты на свидание!

Секреты

Бесконечный боезапас и жизнь

Увидите надпись «Foley Presents», нажмите на все кнопки на втором пульте. Дождитесь звукового сигнала и начинайте игру.

Пропуск уровней

Когда находите иконки подзарядителей жизни над пропастью лавы, можете пропускать текущий уровень. Для этого – потеряйте почти всю возможность подъема (кроме последней отметки). После этого прыгайте в лаву и одновременно подзаряджайте жизнь. Если все правильно – следующий уровень.

Baby's Day Out

Эта игра по своему сюжету похожа на известный американский фильм «Один дома». В ней присутствуют различные головоломки.

Back to the Future 3

За основу взят сюжет 3-й части знаменитого фильма «Назад в будущее».

Игра для двух игроков.

Выбор уровня

Сделайте паузу в игре, держите А и нажимайте ↑, ↓, ←, →.

Bad Omen

Игра, в которой вы перекатываете тяжелые шары.

99 Шаров

Когда появится основное меню, нажмите одновременно А и С (или А и В), затем START. Игра начнется и вы заметите, что у вас 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, преобразуя 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 500 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 удастся, 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 А и С: 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 В: 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 – т.е. определить, какой вариант игры вас интересует в данный момент.

Выбор режимов:

Вы можете, в принципе, сразу же ринуться в бой – т.е. 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, А, В или С.

Сама по себе игра сравнительно несложная: играют 2 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 вождения. 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.

Секреты, коды, пароли...

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 зацепить 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 3 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, сфера 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, т.е. 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, т.к. без этого вам не удастся ни избежать 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 2000 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 играть до трех побед (то есть всего будет максимум 5 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: подсветите 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,

Секреты, коды, пароли...

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, т.к. 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 4 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 10 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, т.к. 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

ННН-100 Туре Е

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 попытаете 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 3 или больше сфер.

Уровень Шестой

Супернастроенный NHR-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 своем арсенале до 15 специальных приемов.

Ballz – это единоборство; чистая, грубая, простая и беспощадная борьба. Здесь у вас есть только 2 дороги: или победить, или проиграть. Кто Я такой? Я – Джестер, Король хитрости и изворотливости, грубости и оскорблений, Мастер борьбы и уничтожения. Вы хотите победить моих бойцов? Вам придется потратить немало времени, чтобы достичь моего уровня борьбы. Вы будете сражаться ради поясов, а вместо этого получите одни только раны и ушибы. Проложите себе дорогу сначала до красного пояса, или умрете. Дошли до зеленого – будьте внимательны. Продвинетесь до синего – дороги назад не останется. Ну, а когда получите черный пояс, вы встретите Джестера, т.е. меня. Подбирайте пояса, без них вы никуда не продвинетесь, хотя вы, скорее всего, застрянете примерно на красном поясе и будете хрипеть там, пока вас не раздавят. Да, чуть не забыл! Советую во время поединка остановиться и прочитать мои грубые комментарии. Они собьют вас с толку, разобьют, и вы проиграете. А именно этого я и добиваюсь. Смейтесь, когда проиграете. Мне также нравится показывать бессмысленные слайды на задней стене. Они тоже будут сбивать вас с толку.

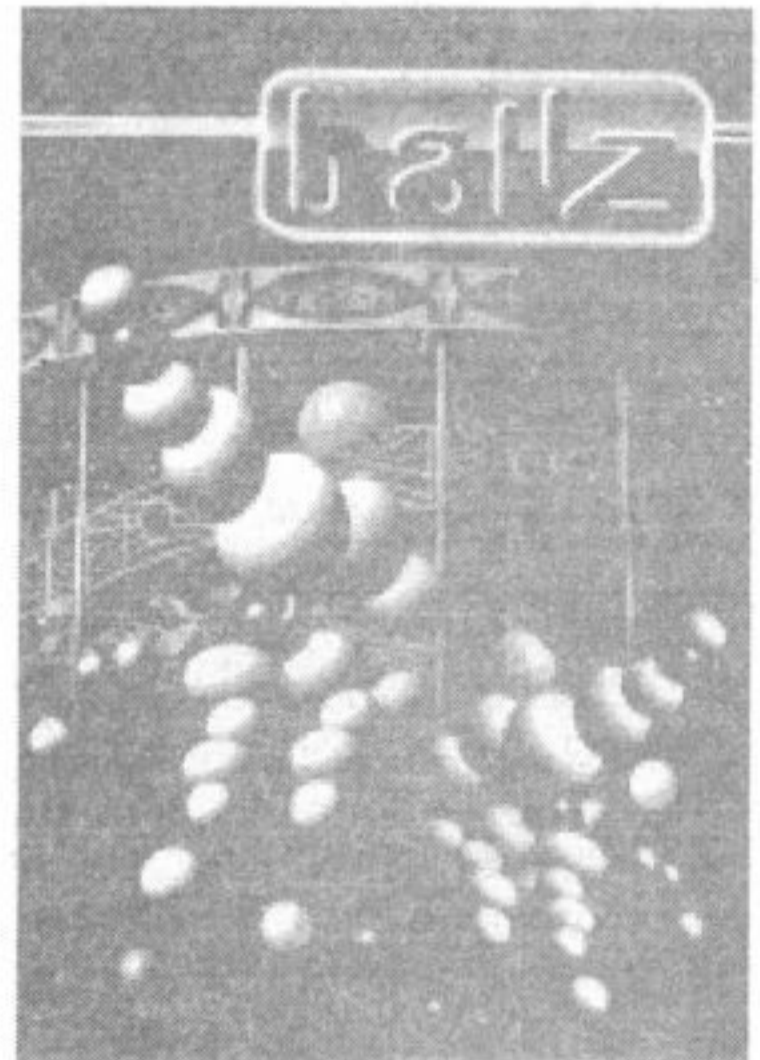
Но если вы все-таки каким-то чудом умудритесь добраться до моего уровня и получите черный пояс, вы встретите меня. Я отделаю вас так, что вам придется надеть белые тапочки. Но вы не достигнете даже этого, пока не выработаете свой собственный стиль борьбы.

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 ваш враг будет выбран автоматически.



Секреты, коды, пароли...

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 (см. 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 вас сбили с ног, – A+↑/↓.

Основное меню

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

Режим одного игрока

Выберите одного из 8 предоставляемых бойцов (см. главу «Выбор игрока»), а затем вам необходимо победить всех бойцов, которых выставит Джестер, чтобы добраться до него самого и победить. Вы будете получать новый пояс после победы над каждым новым врагом. Обстановка, в которой вы будете драться, будет меняться после каждого раунда. Вы сражаетесь до тех пор, пока не побьете нехорошего Джестера или пока ваше окровавленное тело не заберут с арены, т. е. пока у вас не кончатся жизни (см. пункт «Уровень сложности игры»).

Режим двух игроков

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

Опции

Используйте D-pad (↑, ↓), чтобы выделить желаемый пункт меню и D-pad (←, →), чтобы установить или отключить его. После того, как вы установите то, что вам хочется, выделите пункт «Exit» (выход) и нажмите START, чтобы вернуться в основное меню.

Условия победы в игре (только в режиме двух игроков). Здесь вы можете установить количество раундов, в которых необходимо победить, чтобы выиграть игру (один из одного, 3 из 5, 6 из 11, 11 из 21). В режиме одного игрока вы должны победить 2 раунда из трех, чтобы перейти к следующему врагу.

Уровень сложности игры (только в режиме одного игрока). В этом пункте вы устанавливаете количество жизней, которое дается в начале каждой игры (легкий – 6, средний – 3, сложный – 1). Когда у вас кончатся все жизни, вы проигрываете 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 (←, →), включайте или выключайте музыку по своему желанию.

Проверка музыки. Используя D-pad (←, →), выберите номер песни, которую вы хотите прослушать, и нажмите A.

Звуки. Используйте D-pad (←, →), чтобы выделить номер звукового эффекта, которого вы хотите услышать, и нажмите A.

Контроллер

В этом пункте вы можете выбрать и установить тот контроллер, которым вы будете пользоваться во время игры. При помощи D-pad (←, →, ↓, ↑) выберите тип контроллера и нажмите START, чтобы вернуться в основное меню.

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

Выбор бойца

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

Основные правила игры на арене

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

Здоровье вашего игрока показывается в виде шариков в верхней части экрана. Когда они полностью кончаются, вы разбиты и проиграли 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 вам необходимо выиграть 2 раунда из трех, чтобы быть победителем. В режиме двух игроков вы можете установить количество раундов, в которых необходимо победить, чтобы выиграть игру (один из одного, 3 из 5, 6 из 11, 11 из 21).

Один перфект присуждается вам, когда вы победили соперника, не пропустив ни одного удара.

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

Если вы 3 раза подряд пропустили удары врага и при этом ни разу не поставили блок или не провели ответную атаку, ваш боец теряет сознание.

Когда ваш боец сцепился с соперником

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

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

Освобождение. Когда ваш противник прижал вас (например, вы оглушены Кронком), вы потеряли сознание или каким-либо другим способом выведены из строя, попробуйте, 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 (см. главу «Особенности бойцов»). Некоторые специальные приемы работают только когда вы пригнулись или подпрыгнули.

Секреты, коды, пароли...

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 (см. главу «Особенности бойцов»)

Превращения. Секретный пароль даст вам возможность превращаться в любого бойца Ballz и использовать его приемы и движения. Вы остаетесь «в теле» другого бойца до тех пор, пока не кончится раунд, или пока вы не решитесь превратиться в другого игрока.

Прошение о милосердии. Если вы будете молить противника о милосердии, вам вернется ваше здоровье, но при этом вы останетесь уязвимым...это также очень унижительно. Быстро нажмите D-pad (↓) несколько раз, чтобы попросить противника смиловаться, и держите кнопку ↓, чтобы вернуть себе здоровье.

Насмешки. Помимо ударов и других приемов вы можете смеяться над своим противником. При этом последующие удары врага станут сильнее и быстрее, т.к. он рассердится. Насмешки могут накапливаться: чем больше вы сделаете, тем мощнее будут атаки врага. Чтобы отпустить насмешку в адрес соперника, одновременно нажмите 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

Charge Attacks

Punch Damage

Aerial Attack Damage

Kick Damage

Explosion/Cyclone Damage

Missile Attacks

Other Special Moves

Throw Damage

Defense

Grapple Damage

Aerial Defense

Особенности бойцов

Бумер_(Boomer)

Попробуйте поиграть за него, и вы не пожалеете. Этот весельчак делает все, чтобы повеселиться, но с ним лучше не шутить. Если его Jack-in-the-Box head не достанет вас, он вызывающе ухмыльнется. Только помните, что хуже будет вам, если вы засмеетесь.

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. Вы не можете ударить по тому, чего нет на самом деле. Но Брузеру мозги и не нужны. Его удары и так очень сильны. Вы будете шокированы, когда встретите его.

Основные приемы:

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

Девина (Divine)

Все говорят вам, что вы деретесь как девчонка. Ха! Если бы. Девина – это настоящая машина для убийства. Не смейтесь. 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 вас, вам не позавидуешь. Силы его ударов вполне достаточно, чтобы уложить любого с нескольких ударов.

Основные приемы

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

Кронк (Kronk)

Вы знаете, что говорят люди, если вашим единственным инструментом является молоток, то каждая помеха будет представляться вам в виде гвоздя. Все, что есть у Кронка, – это клюшка. Естественно, он и смотрит на все живое, как на нечто, почему нужно обязательно ударить ею. 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 вас. Единственное, что может быть страшнее его рубящего удара, – это скука, которую вы испытаете, 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).

98-фунтовое чудовище выглядит так, будто только что сошло с вашего телевизора, на котором показывается американский триллер. Этот боец быстро летает и хорошо атакует

Секреты, коды, пароли...

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 случится с вами, когда вы попали в джунгли. Йоко думает, что обезьяны проворнее людей. Надеюсь, вы не хотите проверить это на себе.

Основные приемы

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

Боссы

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

Barbie: Vacation Adventure

Барби путешествует по 5 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

(см. Streets of Rage с. 407)

Игра-ходилка, в которой участвует 3 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, В, В, В, С, С, С, Start.

Bare Knuckle 2

В этой игре 4 персонажа и 8 этапов игры.

Тайная жизнь

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

Поединок одинаковых персонажей

После появления заставки, удерживая на первом джойстике В + →, а на втором – А + ←, нажмите на втором джойстике С.



Bare Knuckle 3

Выбор уровня

В меню выделите OPTION . Нажмите и удерживайте B, нажмите и держите ↑. Не отпуская обе кнопки, нажмите START . В меню появится опция ROUND SELEKT, и вы сможете 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

Спортивная игра (баскетбол).

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 5 – 3MNP 21?N
Уровень 3 – 3MGH 2VWV	Уровень 6 – 3MST ?161
Уровень 4 – 3MQR 2X9M	Уровень 7 – 3MBS ?208

Barkley: Shut Up and Jam 2

Пароли

Во время режима «Exhibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: C, C, C.

4 Баркли: B, B, B.

Играть как партнер 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.

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 героях типа Бетмана и искателя приключений Индиана. Графика и звук произведут на вас хорошее впечатление

Кнопки управления

Прыжок: A

Секреты, коды, пароли...

Пузырь: В
Выстрел: С
Выдох: ↓ + С

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 вперед

→

Стрельба по зданиям

↓/↑

Лазерный луч

А

Стрельба по железной дороге

В

Стрельба по самолету.

С

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

А – бросок звездочки;

В – удар;

С – прыжок;

↑ + С – бросок абордажного крюка.

Неуязвимость

В самом начале займите верхний левый угол экрана, все время оставайтесь там и, таким образом, повреждений не получите.

Множество жизней

На третьем уровне (Музей Флюгельхейма) можно собрать много дополнительных жизней. Когда попадете в музей, возьмите первую нашедшуюся дополнительную жизнь. Затем прыгните на движущуюся платформу и поднимайтесь, пока не достигнете выступа над шипастым объектом. Тогда снова спрыгните вниз, на движущуюся платформу. Дополнительная жизнь снова появится на том же месте. Многократно повторяя эту процедуру, вы сможете собрать все 9 жизней.

Еще один способ получения множества жизней

Когда вы достигнете места, где появляются нападающие на вас клоуны, идите ко второй платформе с первым огнедышащим клоуном. Спрыгните с левой части платформы, и во время падения подберете 3 жизни. Процедуру можно повторять снова и снова и довести число жизней до 9.

99 бэтарангов

Джокеру придется несладко, если на третьем уровне, в Музее вы соберете 99 бэтарангов. Добравшись до второго лифта на этом уровне, поднимитесь на нем вверх и уничтожьте бойца с топором. Затем подпрыгните и схватите бэтаранг. Теперь спускайтесь на лифте до самого низа. Если потом снова подниметесь наверх, то вновь найдете бэтаранги. Повторяйте эту операцию, пока не наберете 99 бэтарангов. Этот трюк можно повторить еще раз на уровне 7-

2 (Собор). На этом уровне, сразу же перед первым мостом, в верхнем левом углу экрана находится маленькое изображение Бэтмена. Возьмите его и найдете пять бэтарангов. Затем спрыгните и бросьте «кошку», чтобы снова забраться наверх. Повторяйте это до тех пор, пока не подберете 99 бэтарангов.

Batman & Robin

(см. Adventures of Batman & Robin (The) с. 21)

Продолжение приключений человека-летучая мышь, предстоит пройти 5 уровней, каждый из которых состоит из 3 этапов.

Общие советы

Синие и оранжевые изображения Бэтмена – повышают мощность огня.

Оранжевые изображения Бэтмена – мощность огня становится ураганной.

Сгусток энергии – быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

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

Batman Forever

Вашему герою предстоит пройти 8 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 Робинем.

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
 прибывающее – →, ↓, A
 парализующее – →+A
 стреляющее – держа MODE →, →, ←, C.

Batman Returns

В этой игре множество боев, которые нужно вести на протяжении 4 эпизодов, состоящих из 3 уровней каждый. Если вы погибнете – игру продолжаете с начала эпизода, на котором находитесь.

Стратегия

Нужно овладеть оружием и кнопками управления. Противников можно одолеть с помощью оружия, имеющегося на вашем ремне (нажмите START, чтобы рассмотреть ремень). Начинаете 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, нажмите и держите 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 3 уровней. 1 – крыши зданий, 2 – заброшенное строение, 3 – музей. Если потеряете жизнь – возвращаетесь к началу эпизода.

Уровень 1:

Крюк на веревке. Выстрелите им в потолок над головой. Можно взобраться по веревке (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 держитесь подальше от нижних этажей здания. Неверный прыжок может стоить жизни.

Клоуны – коварны и опасны. Они атакуют, перепрыгивают через вас и нападают сзади. Бейте их кулаком или ногой, затем разворачивайтесь и, когда они приземлятся, стремительно атакуйте.

Женщина-кошка обладает смертельным приемом. Ее можно одолеть, воспользовавшись свободным пространством двух этажей здания. Ударьте ее кулаком и быстро прыгайте на этаж выше или ниже, чтобы избежать ее удара ногами в прыжке. Когда она остановится, займите позицию выше или ниже этажом, но рядом с ней, с тем, чтобы, когда она прыгнет на ваш этаж, атаковать ее снова. Повторять комбинацию до тех пор, пока не расправитесь 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 2 резких выброса, затем еще 3. Сначала разберитесь как действуют трубы, только потом перепрыгивайте их.

Клоуны на одноколесных велосипедах стреляют в вас пулями. Когда они едут на вас, пригнитесь и ударьте их ногой или рукой. Если они стреляют, пригнитесь и переждите, и только потом атакуйте.

На третьем этаже находятся большие зияющие дыры в полу. Прыгните влево и, взмахивая крыльями, летите к следующему настилу. Если провалитесь в дыру – то попадете на острые пики. Быстро прыгайте 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. 2 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 3 огненных шара, затем статуя дернет за рычаг еще раз. Для победы над статуей прыгните ей на ногу и нанесите кулаком удар. Чтобы увернуться от зубчатых колес – прыгайте. Победите сначала одну статую, потом, оставаясь на месте, повернитесь к другой. Старайтесь 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 вперед, атакуя всех, кто мешает, или придется бороться с двумя противниками. Много дыр скрыто за тумбами, перепрыгивайте их. Опасайтесь гаргулий, которые нападают сверху. Если нападает клоун с автоматом, прыгайте на него и быстро бейте. Если прыгает кто-то другой – наклоняйтесь и бейте ногой.

На последнем этаже музея вы – в комнате с платформами и витражами. Здесь много гаргулий, поднимайся осторожно. С правой стороны лежит ЖИЗНЬ. Заберитесь на верхнюю правую платформу, затем прыгайте вправо, используя «крылья». Быстро летите налево, избегая падения в дыру под вами.

Забравшись на платформы, вы окажетесь на этаже с двумя гаргулиями. Убейте их, затем поднимитесь на подъемнике к ПИНГВИНУ. Спрыгните с подъемника, как только он достигнет верха (он развалится). ПИНГВИН передвигается вверх-вниз с помощью зонтика. Встаньте ниже и чуть сбоку от него, затем прыгайте и, когда он будет рядом, бейте его кулаками. Если удастся и вы убьете его, то сохраните свою энергию.

Эпизод 2: Удивительная страна Шрека

Уровень 1:

Для уничтожения мотоциклистов наносите им удары ногой. Они, промчавшись мимо вас, разворачиваются и начинают атаку сзади.

Серьезный противник – СИЛАЧ. Источник энергии в виде сердца появляется лишь однажды. Воспользовавшись им сразу – потеряете жизнь, он больше не появится или останется там до следующего раза. Лучше не трогать сердца, пока оно действительно вам не понадобится. Мало сил – лучше расстаньтесь с жизнью. Оставайтесь на первом этаже, расхаживая взад-вперед, уворачиваясь от предметов, бросаемых в вас противником Заманом, затем бегите налево (минуя сердце), пока не окажетесь под дырой в левой части крыши. Заберитесь через дыру наверх, используя крюк на веревке и бейте кулаком соперника. Если мало энергии, прыгайте обратно в дыру, хватайте сердце и залезайте обратно. Нужно заманить противника на противоположную сторону крыши, прежде чем залезать наверх, иначе он сбросит вас.

Уровень 2:

Прыгайте и приземлитесь около врагов. Бейте кулаком, отпрыгивайте и повторяйте все снова. Увидев МЕТАТЕЛЯ НОЖЕЙ, пригнитесь, шагните вперед и бейте его ногой, пока он не метнул нож.

Поднимайтесь на подъемнике до тех пор, пока он не поравняется с другим подъемником. Поравнявшись, перепрыгивайте на него. Когда вы будете взбираться по ШАХТЕ ВТОРОГО ЛИФТА, вам придется иметь дело с клоуном и роликобежцем. Уничтожьте их супернаводящимися батарангами (правая часть ремня), прежде чем взбираться наверх. Без батарангов не обойтись, поэтому проверьте их наличие.

Противником на этом уровне будет ЖЕНЩИНА-КОШКА, но теперь придется сражаться, не имея преимущества двух этажей. Она неожиданно появляется и быстро атакует. Атакуйте и отступайте. Пригибайтесь при ее попытке ударить вас ногами в прыжке. Ваша цель – нанести ей больше вреда, чем она причинит вам. Можно пустить в ход батаранги.

Уровень 3:

Это ОГРОМНЫЙ СТАЛЬНОЙ ШАР. Бегайте зигзагом по эскалатору, не давая ему догнать вас. Прыгайте для скорости. На первом из эскалаторов, в самом его низу прыгните влево, чтобы схватить дополнительную жизнь. Перед последним эскалатором находится дыра, которую надо избежать, поэтому прыгайте 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, определите высоту, на которой они летят, а потом бегите, пригибаясь или подпрыгивая. Во время схватки находитесь ниже него. Когда он спустится, прыгайте и бейте его кулаком.

Эпизод 3: Цирк Красного треугольника.

Уровень 1:

Пригнитесь, чтобы увернуться от огня, извергаемого ОГНЕМЕТЧИКОМ. Продвигайтесь вперед в промежутках между огневыми залпами. Приблизившись, ударьте его ногой в нижнюю

Секреты, коды, пароли...

часть. Не провалитесь в дыру! Поднявшись по левой стороне клетки, переберитесь через нее. Оказавшись на первом ЧЕРТОВОМ КОЛЕСЕ, воспользуйтесь крыльями, чтобы схватить ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ЖИЗНЬ. Сверху увидите врагов, уничтожьте их батарангами. Спрыгивая со второго колеса, надо пролететь путь вправо, избегая дыры внизу.

Когда КЛОУНЫ выпрыгивают из ЗЕРКАЛ, они кидают бомбы. Отпрыгивайте назад от взрывов, затем прыгайте вперед и бейте клоуна ногой. После ряда зеркал вы увидите КЛОУНА НА ТЕЛЕЭКРАНЕ. С левой стороны появляется боксерская перчатка. Подкрадитесь, пригнувшись и, выпрямившись, ударьте кулаком.

Уровень 2:

По веревке можно взобраться на трапецию. Ударьте кулаком Демона, чтобы добраться до сердца за его спиной, и заберитесь по веревке. Демоны будут стрелять огнем сквозь центр предохранительной сетки, поэтому, когда закончите путь, прыгайте вправо. Трудно достать демонов, которые раскачиваются на качелях, поэтому, пока стоите на сетке, уничтожайте демонов, находящихся ниже – кулаками или батарангами. Когда соскользните вниз по веревке, будете атакованы еще одним демоном, затем – мотоциклистом.

Затем – 2 клоуна на одноколесных велосипедах. Быстро переходите на верхний уровень, пригнитесь и бейте ногой влево и вправо.

Уровень 3:

Пригнитесь и бейте 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 вас, когда вы на них наступаете. Прыгайте к краю вагона, подпрыгивайте и летите через первый блок, приземляясь точно перед следующим. Подпрыгивайте и летите через следующее препятствие.

Противник, находящийся на паровозе, – друг Пингвина. Он размахивает лопатой. Атакуя его, вам надо уклоняться от лопаты и двух огней. Используйте самые стремительные удары кулаком (нажимайте на кнопку так быстро, как только сможете!), а издали используйте специальное оружие.

Эпизод 4 : Канализационные трубы

Уровень 1:

Зеленая жидкость не причинит вреда, но может утащить вас за собой. Чтобы противодействовать течению, прыгните и следите, когда оно изменит направление. Попытайтесь пробраться на самое дно зоны, затем отправляйтесь направо и вверх.

Спускаясь вниз и вправо, вы встретите противника. Он находится под трубой и извергает пламя вам на ноги. В левой стороне находится БОЛЬШОЕ СЕРДЦЕ и МАЛЕНЬКОЕ СЕРДЦЕ наверху, но не берите их, пока они вам не понадобятся. Избегайте языков пламени противника, прыгните на 2 трубы вниз и атакуйте. Он исчезнет, а потом появится сзади на другой стороне экрана. Если он далеко – используйте батаранги, близко – бейте кулаком или ногой.

Уровень 2:

Перед вами длинный коридор, ведущий под уклон на этом этапе, где находится много 1-ур'ов. Отправляйтесь направо и перепрыгните через стену, затем падайте в дыру на полу. Падая, следите за желтыми трубами на правой стене. Зацепившись за желтую трубу крюком, раскачайтесь и возьмите 1-ур, находящийся ниже. Потом продолжайте путь со следующей трубы.

Уровень 3:

Нужно держаться подальше от ядовитой зеленой жидкости, текущей по нижнему этажу. Забирайтесь на все. Когда вы будете у стены справа, остерегайтесь уступа, где находится Клоун-шарманщик.

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

Эпизод 5: Нора Пингвина

Уровень 1:

Препятствие в играх с платформами – лед. Нижний этаж – мгновенная смерть для Бэтмана, нужно взбираться как можно выше. В стенах имеются кое-какие предметы, которые

можно заполучить, если прыгать сквозь них. Остерегайтесь кирпичей, которые шатаются: они могут выпасть и ударить вас, могут пошатнуться и вы упадете. Идите дальше вправо и двигайтесь вниз, пока не увидите площадки над ледяной водой. Для этой зоны нужно сохранить множество батарангов и энергии крыльев.

Уровень 2:

Здесь вы находитесь на плавающих льдинах, движущихся вправо. Прыгайте по льдинам вправо, используйте крылья и крюк, чтобы продвигаться вперед, раскачиваясь. Если на заднем плане все потемнеет – это следующее помещение. Плывите на льдине вправо, чтобы попасть туда. Пингвин – противник в двух ипостасях. 1 – он сидит на желтой резиновой утке и посылает на вас пингвинов с реактивным снаряжением. Потренируйтесь в прыжках с льдины на льдину в левую сторону, затем подплывайте к нему. Придется отпрыгивать от Пингвина, когда будете с ним сражаться. Уловка – нужно подплыть к утке и очень быстро несколько раз ее ударить, отпрыгнуть назад на 1 – 2 льдины и повторить так же. Пингины вас не волнуют, опасность представляет ледяная вода. Отпрыгивая от утки, пустите в дело крюк, чтобы не дать пингвинам столкнуть вас в воду.

После расправы с уткой, Пингвин отступит вверх по коридору к последнему убежищу. Продолжайте прыгать назад по льдинам до пирамиды из зеленых глыб, забирайтесь вверх и быстро прыгайте по платформам, которые торчат из стен, или они уйдут обратно.

На этот раз Пингвин одет в пижаму. Вода опасна, поэтому все внимание – на платформы. Ударив Пингвина, увидите, что его энергетический ресурс (желтый цвет) сокращается. Но вы его еще не убили. Нужно разрушить генератор мощности, который находится справа. Прыгните на нижнюю платформу, встаньте на колени и ударьте как можно быстрее. Попробуйте 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 вы стреляете, а затем прыгаете, учтите: реакция будет с небольшим запаздыванием, пока вы не нажмете на кнопку, указывающую направление прыжка. Не оставляйте Бэтмена долго стоять перед препятствием: он может, качнувшись вперед, попасть под лазерный луч или подвергнуться другой опасности. Нажмите кнопку ↓, когда остановились, и Бэтмен будет стоять как вкопанный.

Уровни

Уровень 1-1:

В соборе пустите в ход батаранги (икона В), чтобы уничтожить вражеских убийц, стоящих на выступах. Прежде чем выйти из собора, подберите «акустический анализатор» (икона N), находящийся на самом верху. Есть 2 способа прохождения 3 статуй, что ждут вас на последнем этапе этого уровня: можно, осторожно подобраться к ним, разрушить их с помощью нейтрализатора, либо, подобраться к пьедесталам статуй, расстрелять их прежде, чем они разделаются с вами.

Уровень 1-2:

Оставайтесь у левого края экрана, чтобы избежать бомб цеппелина, и пустите в ход нейтрализатор, чтобы очистить себе дорогу.

Уровень 1-3:

На этом уровне крайне опасен Ас-Бомбардировщик. Оставайтесь в левой стороне экрана и издали обстреливайте его. Когда он атакует, перебегайте на другую сторону экрана. Вы не можете перепрыгивать пули, ни нырять под них. Скольжение – единственный способ избежать



Секреты, коды, пароли...

их. Когда он воспользуется своей рацией, появятся 3 летающих робота. Если вы находитесь в левой части экрана, то выстрелите в робота над вами, и дальше обстреливайте Бомбардировщик, пока его не охватит пламя.

Уровень 2-1:

Возьмите батаранг и держите его наготове – он понадобится при встрече с летающими врагами и двумя головорезами на последнем этапе этого уровня. Будьте осторожны, когда прыгаете по движущимся опорам. Вам придется наклониться, чтобы пробраться под стеной, находящейся над последней опорой.

Уровень 2-2:

Оставайтесь на краю экрана слева и используйте батаранги (икона В) для уничтожения врагов. Двигайтесь вверх-вниз, чтобы избежать шипастых шаров.

Уровень 3-1:

Чтобы избежать попадания в вас ракет, услышав их звук, бегите влево. Уничтожение «плохих парней» – один меткий выстрел из арбалета. Осторожно на мостах – в них есть дыры, а стоять можно только на бревнах.

Уровень 3-2 :

Первый этап – темно-серые камни, находящиеся в пещере. Они падают, как только вы приблизитесь к ним. Поэтому держитесь левой стороны. Возьмите 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 попадете на пики. Вы должны взойти на плавучую платформу на последнем этапе этого уровня.

Уровень 3-3 :

В начале сражения прыгайте на уступ с самого левого края экрана. В вас попадет луч из лазера Майндроида. Стреляйте в него, когда он летит на вас. Когда он приземлится, перепрыгните через него и двигайтесь на ближайший к правому краю экрана уступ. Обернитесь и стреляйте в Майндроида, пока он не приземлится, и снова перепрыгните через него. Повторять, пока он не взорвется.

Уровень 4-1 :

Подстрелите больше летающих врагов. За каждого – по энергетической капсуле.

Уровень 4-2 :

Держать наготове батаранг (икона В). Он понадобится и на уровне 4-3.

Есть 2 движущихся подъемника. На первом – стоя на среднем уступе, уворачивайтесь от пуль. 2 головореза (справа и слева) спрыгнут на подъемник. Перепрыгните через их пули и ответьте огнем. На втором подъемнике идите вправо, не попадая под пули. Вас будут атаковать еще двое (слева и справа).

Уровень 4-3:

Идите к левому краю экрана, повернитесь направо и используйте 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 ваш батаранг.

Уровень 5-1:

Нужно запомнить, где ныряльщики выскакивают из воды, и взять батаранг (икона В). Вы сможете обстреливать все. Пригибайтесь, чтобы избежать пуль.

Уровень 5-2 :

Оставайтесь с батарангом (икона В) у левого края экрана. Стреляйте быстрее. Для избежания огня двигайтесь вверх или вниз.

Уровень 6-1 :

Возьмите арбалет (икона С). Нужно пройти мимо лазерных лучей, поджидающих вас на полпути. Серебряные опоры (после лазеров) обвалятся, если к ним прикоснуться. Не останавливаться. Нужно взять батаранг (икона С) перед уровнем 6-2.



Уровень 6-2 :

Идите медленно влево, чтобы оказаться справа от сумасшедшего гранатометчика. Убейте его батрангом, когда он вылезет из танка, затем прыгайте через шипастые шары, падающие на землю.

Уровень 6-3 :

Джокер летает по экрану и быстро сбрасывает бомбы. Оставайтесь на левой стороне экрана и применяйте батранг, уворачиваясь от бомб. Если нет батранга, то нужно прыгать и стрелять или вернуться на уровень 6-1 и подготовиться.

Уровень 7-1 :

Первый этап – атакуют 4 шеренги роботов. 3 шеренги пройдут мимо, но четвертой, спускающейся с верхней части экрана, нужно избежать. Замрите на месте, пока они не пройдут. Перед 7-2 вооружитесь арбалетом (икона С).

Уровень 7-2 :

Прыгайте и стреляйте в щит в центре экрана, где появляются голубые колеса. Затем, под дырами на левой стороне экрана, бегите влево, когда огненные шары появятся из дыр (из щита – еще 3 колеса). Перепрыгивайте через них, добираясь до левого края экрана, бегите и стреляйте в щит, пока он не взорвется. Встаньте в дюйме от левого края экрана и ждите четырех огненных шаров, выстреленных Джокером. Бегите влево, перепрыгивая через них, и стреляйте в Джокера. Лучше выстрелить 3-4 раза. Потом – назад, к левой части экрана, и ждать выстрелов. Теперь выстрелы – 4 огненных шара и 2 голубых колеса. Бегите к левому краю экрана, перепрыгнув через огненные шары и пригибаясь от колес. Прыгните и выстрелите в Джокера один раз и приготовьтесь перепрыгивать через 4 огненных шара. Джокер повторит действия. Стреляйте и уворачивайтесь, пока он не взорвется.

Секреты**Выбор уровня**

В экране заглавия нажмите Start, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку Start. Введите код: 5257. Нажмите кнопку А, 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 В и Start.

Battle Frenzy

(см. Blood Shot с. 74)

Игра для одного игрока.

Пропуск уровня

Во время игры для перехода на следующий этап нажмите ↑, А, ↑, А, А, ↓.

Получение ключей

↓, ↓, В, С, ↑, ↑ – желтый ключ;
 ↑, ↑, В, С, ↓, ↓ – красный ключ;
 А, А, А, →, А, → – «Tribolt Gun».

Battle Master

Хорошая аркадная адвенчура с элементами ролевой игры, хорошей графикой и звуком. Участие в сражениях средневековых рыцарей с чудовищами закалит вашу волю и повысит уровень мастерства во владении мечом.

Battle Squadron

Стрелялка, действие которой разворачивается в космическом пространстве. 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 своем пути боевые машины роботов, подбирая новые типы оружия и боеприпасы к ним. Игра для двух игроков.

Режим радара

В режиме паузы нажмите A.

Бомбы

Бомбу можно бросать на большие расстояния, если нажать на кнопку A 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 запрыгните 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 огненными 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 3 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 2 снежка поверху, а 1 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 2 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 8 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 (незванный гость). На этом уровне предстоит борьба с роботами. В качестве оружия в первой зоне можно использовать металлический 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 предстоит 3 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

Выберите количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, C, A, B и START. Если все 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 WQMWPYQAQKA.

Второй уровень (World)

1 (против Unknown) – MONSTERRAAA WQMWPYQAQKA;
2 (против Ulvolos) – MONSTERRAAA WADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) – MONSTERRAAA WADRDIUZQRM;
4 (против Octii) – MONSTERRZXA WADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz) – MONSTERRZXA JADRDIJXQHI;
6 (против Nah -004) – MONSTERRZXZ XADRFDMXQBK;
7 (против MacIha) – MONSTERRZXZ XADRFDIZQKX ;
8 (против Ominos) – MONSTERRZXZ XAJRTWKXQVX ;
9 (против Blenadan) – MONSTERRZXZ XAJRTWOXQIH ;
Финал – BONILLARWIW IWIFYNOXCD.

Beauty and the Beast

(см. Roar of the Beast с. 355)

Beauty and the Beast. Belle's Qwest

Игра, выполненная по мультфильму Диснея «Красавица и чудовище», представлена глазами умной девушки и соединяет головоломку и действие. Цель игры – расколдовать чудовище.

Beavis and Butt-Head

Игра-головоломка для двух игроков по мотивам популярного мультсериала.

Пароли:

Больница	t0-e Byjl BKR4L
Улица	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж	zbZs+OGDs159K9
Мир бургера	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis)	aPjDY5fF+DTkrEN
Маl	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 WV BVH NW
Все противники покалечены	475 WV BVFPW
Чемпион	475 WV BBZPW

Beyond Oasis

(см. Story of Thor с. 405)

Bill Walsh College Football

Типичный симулятор матчей по американскому футболу.

Billy Bob

Несложная стрелялка с наводящимся прицелом.

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 нажмите последовательно ↑, → / ↑, →, → / ↓, ↓, ↙, ←, ← / ↑, ↑. Потом нажмите START.

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

Bionic Commando

(план выпуска IМ кв. 1999 г.)

Игра-боевик, в которой герой должны уничтожить существо – Альбатроса.

Black Hawk

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

На редкость удачное сочетание лабиринтного боевика с игрой типа «Квест». Вы – сын короля, должны убить деспота Сарлака и освободить свой народ от жестокого ига.

Black Hole Assault

Атака исподтишка

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте START на втором пульте – и проскользните мимо противника.

Просмотр

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать RESET.

Тайный уровень

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введите в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите 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.

Blaster master

Платформенная игра-стрелялка с неплохой графикой и достаточно интересным сюжетом.

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.

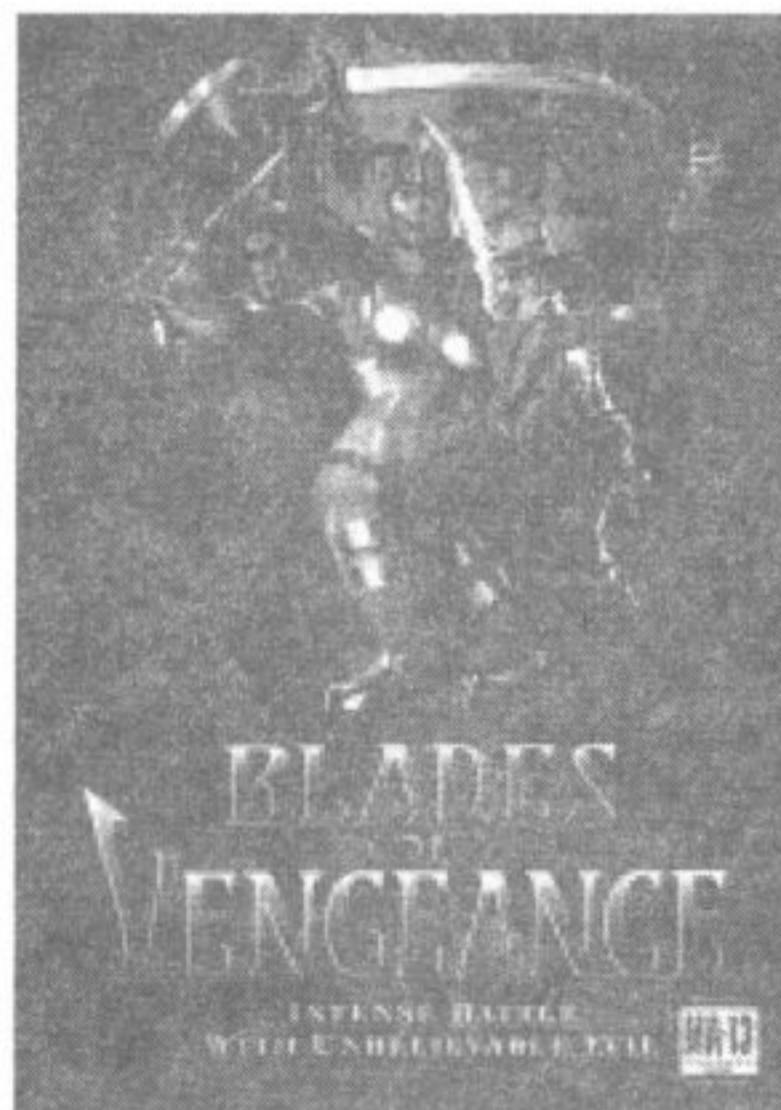
После того, как вы роняете элемент, у вас есть почти секунда для того, чтобы передвинуть его. Это позволяет исправить ошибку или поместить элемент под другой.

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

Blood Shot

(см. Battle Frenzy с. 69)

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 5 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 4 дела. Все уровни очень отличаются друг от друга. Прекрасная графика и звуковое оформление.

Boogerman: A Pick & Flick Adventure

Платформерная бродилка. Герой – человек-козявка.

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.

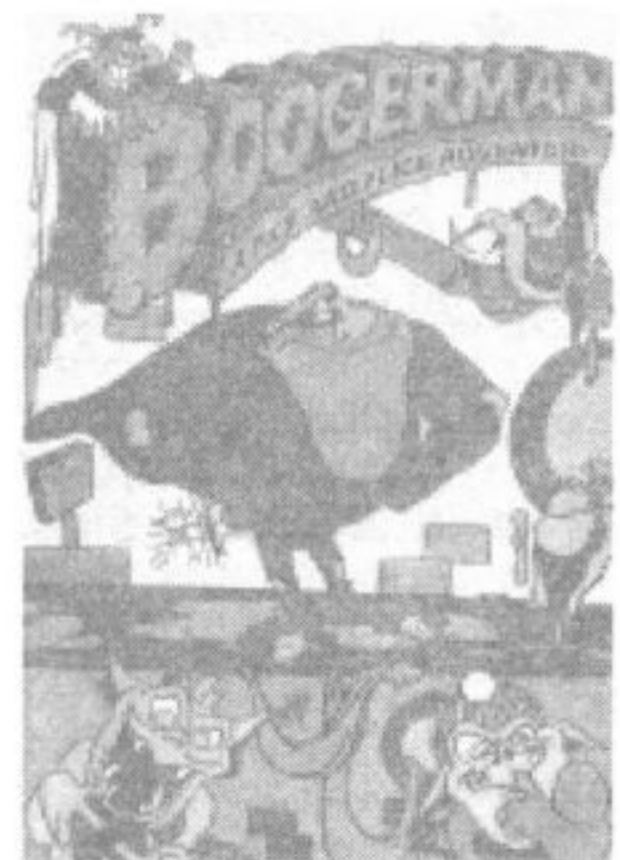
- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1 – Трель | 6 – Бугерман |
| 2 – Гоблин-шахтер | 7 – Существо со струпьями |
| 3 – Пукающий призрак | 8 – Человек из канализации |
| 4 – Носатый гоблин | 9 – Огр |
| 5 – Гнойное существо | |

Уровень

Flyboy

Пароль

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

Игры, посвященные боксерским поединкам.

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	AAPOA

Bram Stocker's Dracula

(см. Dracula с. 126)

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 3 жизни. Дополнительные жизни можно получить, 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 Verimya : 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. Bonanza Brothers с. 75)

Brian Lara's Cricket

Спортивная игра для одного игрока или просто крикет.

Brutal Football

Разновидность зверского футбола.

Brutal: Paws of Fury

Это напряженная игра с боевыми единоборствами 10 мультипликационных героев-животных. Их движения имитируют приемы 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

Простенькая ходилка с элементами головоломки.

Пароли

Уровень 2 – RQCRQBPT
 Уровень 3 – NHHDHNBHN
 Уровень 4 – QDFLLMMP
 Уровень 5 – NNBNDYY
 Уровень 6 – MNLLMNNL
 Уровень 7 – WTSFFHGW

**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 IV кв. 1999 г.)

Великолепное продолжение двух предыдущих версий похождениям лисенка Бабси. Трехмерная игра доставит истинное наслаждение любителям мультипликационных игр. Заброшенному на другую планету, ему придется 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

Восточные единоборства.

Для победы в матчах 5 и 8 выбирайте в качестве оружия шест. Затем в начале поединка нажмите А, В, С 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. Blazers

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	64QB BBBR;
Игра 6 против Cleveland	64QB BGBP;
Игра 7 против Cleveland	64QB BDBD;
Игра 8 против Cleveland	64QB BJBJ;
Игра 9 против Boston	64NB BBBL;
Игра 10 против Boston	64NB BVBM;
Игра 11 против Boston	64NB BLBP;
Игра 12 против Boston	64NB B2BN;
Игра 13 против Utah	64SB BBBN;
Игра 14 против Utah	64SB DBBS;
Игра 15 против Utah	64SB CB BJ;
Игра 16 против Utah	64SB FB BC;
Финальная игра	64MB BBBF.

Bulls vs. Lakers and the NBA Playoffs

Игра в баскетбол с лучшими командами NBA.

Пароли последнего раунда в игре

Chicago Bulls – Utah Jazz	: NXOB BBBL;
Bulls – Blazers	: CXOC GBB4;
Knicks – Blazers	: GJOG BBBF;
Blazers – Hawks	: OBOB LB BY.

Burning Force

Простенькая ходилка-стрелялка.

Дополнительные 10 жизней

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно В, А, В, А, А, С, А, А.

Buster Douglas Boxing

Матч-реванш:

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

Busytown

Обучающая игра для детей, дающая представление о разных профессиях.

Cadash

Боевая адвентюра в стиле «фэнтези», ставшая аркадным хитом 1994 года. Хорошая графика и звук.

Caesar's Palace

В этом картридже много азартных игр: рулетка, кости, лото, 21 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, подойдет близко к выбранной вами игре, нажмите на любую из кнопок А, В, С 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 (буквенный или цифровой). Банкоматом можно пользоваться в течение игры. Подойдите к нему поближе и нажмите любую клавишу А, В, С 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 В) растет 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 2 поля с одинаковой суммой – это и будет ваш выигрыш. После завершения игры нажмите еще раз кнопку В, и вы сможете посмотреть весь лотерейный билет в открытом виде. В игре используйте кнопки джойстика ↑, ↓, →, ← для перемещения изображения руки по игровому полю. Кнопка В используется, в основном, для выставления ставок и активизации функций игры. Кнопка С дает 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 В.

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

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 В и выберите фишку нужного достоинства. Переведите руку на кружок, в котором делаются ставки на столе, и нажмите В еще раз, чтобы положить фишку. Нажмите А, чтобы взять еще одну карту, и С, если карта не нужна. Если вам первыми розданы 2 одинаковые карты, их можно разделить на 2 отдельные руки: поставьте на них сумму, равную исходной ставке (фишки кладите примерно в трех сантиметрах вправо от вашей первоначальной ставки). Любые 2 « картинки » также можно разбивать (у них одинаковое количество очков). Если дилер первой картой открывает туза, у вас появляется

Секреты, коды, пароли...

возможность застраховать свою ставку. Для этого поставьте фишку на идущую поперек экрана линию страховки (NSURANCE). Если у дилера 21, его карты будут открыты, и ваша исходная ставка будет бита, но зато страховка вернется к вам с выигрышем один к одному. Если у дилера нет 21, 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 В. После этого выберите номера на карточке (можно выбрать до 10 номеров), указывая их рукой на экране и нажимая клавишу В. Потом опять нажмите кнопку В, 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 все, 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 везет» – попробуйте другой!

Кредит: 9P8640G2HZ4SOTCG.

Подход к игровому столу: стрелку к нему, А.

Отход от стола: ↓, START.

Кредит 780 000 \$: 9N87G4ZWYZ2YYFCG

Кредит 1 миллион \$: 85X6BXWG3WGMTCG.

Кредит 1,5 миллиона \$: 9TZR8NDCFZGH55CG.

Cai Ripken Jr Baseball

Имитатор бейсбола.

Caliber.50

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

California Games

Игра – спортивные развлечения: скейтбординг, серфинг, сноубординг, роликовые коньки. При наличии адаптера в игру могут играть 8 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 24 миссии, которые делятся на несколько этапов.

Управление

А – передвижение;

В – огонь;

START – карта, выбор оружия, просмотр информации.

Пароли

Вариант 1

Миссия 1: PXJND

Вариант 2

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 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 3 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. Переплытите 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

Секреты, коды, пароли...

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. 2 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 разрушите 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 2 здания, взорвите их. После этого нужно уничтожить еще один дом, и первая часть миссии закончена. Во второй части миссии уничтожьте первое здание, потом 2 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 базаками.. 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 уничтожьте 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 гранатами. 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 2 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 2 домика справа, потом 3 домика на верхней стороне оврага. Перейдите через мост и взорвите 2 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 2 дома и орудийную башню. Садитесь в джип и, пользуясь трамплином, преодолите 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 3 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 2 бункера и солдат. Идите вниз, по пути уничтожая солдат противника. В пятой части миссии взорвите орудийную башню, освободите заложников 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 2 орудийные башни. Пройдите по мосту, затем влево к вертолету. Не подорвитесь на mine. 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 3 орудийные башни. 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 2 ракетные установки, подорвите гранатами 2 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 взбежите 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 с танком. 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 2 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 2 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 преодолите минное поле, выходите из вертолета, взорвите двери и расстреляйте всех врагов. В четвертой части уничтожьте вертолет в верхнем углу, взорвите 4 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 2 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 с довольно посредственной графикой..

Captain Lang

Цель игры – победа над пиратами.

Дополнительные жизни: после перепрыгивания второго обрыва прыгните на пружинку и попадете на платформу. Там возьмите дополнительные жизни и «погибните». Продолав 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 5 игровых уровней, 4 уровня сложности и 4 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 5 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 5 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. Летящую 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 3 установки по переработке урана и 3 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 8 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



Секреты, коды, пароли...

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 IV 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

Приключенческая игра-ходилка.

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

Бесконечная жизнь: FFFB2 – F006

Неограниченное вооружение: FFFB2-F0006.

9 жизней и выход на уровень сложности «EXPERT»

На экране установок игры введите следующие значения: BGM – 5 и SOUND FX -73. Нажмите START. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите START снова. Нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, В, А. Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь 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	БББ-	-- -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, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, В, А. Вы сможете выбрать этап игры, получить бесконечную энергию, получить 30 жизней.

Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse

Множество жизней

Верный путь для получения многих жизней – прыгнуть на вторую качающуюся лиану на уровне 1 – 1. Вы можете висеть там, раскачиваться взад-вперед и бить бабочек. Чтобы собрать достаточно очков на 2 жизни, вам потребуется примерно час. Можно уйти по своим делам, оставив игру включенной, и вернуться через какое-то время.

Еще жизни для Микки

На уровне 2 – 2 вы можете еще больше увеличить запас жизней. Перед самым выходом с уровня отыщите чертика в коробке, обозначенной знаком вопроса. Прыгните на чертика, который выскочит из нее, а затем идите налево, чтобы собрать предметы и тысячу очков.

Затем снова вернитесь к коробке со знаком вопроса и повторяйте процедуру. Имейте в виду: чтобы получить дополнительную жизнь, вам надо набрать 50000 очков.

Дополнительная жизнь в конце уровня

Микки мал, но могуч. В конце каждого уровня ждите, пока не появится экран подсчета бонусов, затем быстро нажимайте START, пока не услышите долгий звонок. Это даст вам одну дополнительную жизнь.

Тайные комнаты

В этой игре множество тайных комнат. Проверьте их все.

Специальные возможности

Нажмите и удерживайте A+B+C, затем нажмите 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. Спрыгните на левую сторону пятой дыры, попавшейся вам по дороге. Затем прыгните вправо, и на выступе найдете мешочек с предметами.

Первый раунд, четвертый уровень. Прыгните в дыру слева от высокого дерева. Там вы найдете еще больше бонусов.

Уровень « Страна игрушек »

Второй раунд, второй уровень. В самом начале уровня идите направо; прыгните на пружину. Затем двигайтесь налево, пока не доберетесь до следующей пружины. Запрыгните с нее на верхнюю секцию. Затем идите вправо, пока не кончится эта зона, затем подпрыгните, удерживая на пульте клавишу →. Попадете прямиком к двери еще одной заполненной бонусами тайной комнаты.

Уровень « Шторм »

Третий раунд, первый уровень. Спрыгните в первую дыру и идите налево.

Уровень « Библиотека »

Четвертый раунд, второй уровень. В начале уровня идите налево и прыгните на выступ.. Используя цепь, продолжайте двигаться налево, затем поднимитесь вверх. Бегите направо, мимо падающих книг, затем идите вверх и влево. Найдете чашку для чая. Прыгните в нее и обнаружите там сюрприз. Затем продолжайте двигаться направо. Когда вы попадете в место, где необходимо прыгать, удерживайте на пульте →, и приземлитесь возле еще одной секретной комнаты с черной дверью. Наконец, бегите направо от яблока и вниз; найдя еще одну чайную чашку, прыгните в нее – попадете в секретную комнату.

Уровень « Замок »

Пятый раунд, первый уровень. Спрыгните во вторую дыру ; в ней подпрыгните вверх и вправо, чтобы попасть в тайную комнату. Затем продолжайте игру, пока не попадете к большому катящемуся камню. Спрыгните в третью дыру, прыгните, чтобы не попасть под камень, затем идите вверх и влево, чтобы отыскать секретные бонусы.

Centurion: Defender of Rome

Это историко-стратегическая игра, основанная на событиях становления Римской империи в начале I 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.

Секреты, коды, пароли...

Индикация (на правом экране)

Tribute – размер дани, собранной на данный момент;

Mapower – число воинов;

Courage – уровень мужества;

Talents – количество денег.

Пароли

1 – ВЕХА	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

Шакан

Игра представляет собой бродилку с мечом в руках с целью уничтожения злобных монстров. По мере прохождения вы получите дополнительное оружие и возможность применения магии, основанной на сборе бутылочек с волшебным зельем, которых существует 4 вида. Сочетание из 2 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 подождите немного, пока на экране появится демонстрация игры. Ее время ограничено. Показанные атаки и маневры ШАКАНА потребуются вам тогда, когда вы будете 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 ваша армия вооружена всеми знаниями о предстоящей битве.

Старт игры

Нажмите Start на экране с заставкой и высветятся 2 режима СТАРТ и ОПЦИИ. Нажмите снова на Start для того, чтобы начать свои бесконечные похождения и битвы за судьбу ШАКАНА. Или нажмите клавишу D вправо и затем кнопки A, B, или C для того, чтобы увидеть экран ОПЦИЙ.

Опции (настройки)

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

Выбор уровня мастерства

При выборе режима Practic game используются все микстуры ШАКАНА и все оружие с начала игры. Их проверка во время сражения обучает войска. Выбор облегченного режима (Easy mode) восстанавливает доблесть ваших войск в тяжелый период. Окончательно



используйте 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 нажмите 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 – нажмите кнопку ПРЫЖОК и кнопку D (направление) вниз;

Перекат – нажмите ПРЫЖОК и кнопку D (направление) диагонально для качения через узкие проходы.

Прыжок с двойным вращением

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

Атака с поворотом

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

Когда нападаете с мечом алхимии, нажмите 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 4 составляющих мира. Отсюда начинаются его похождения. На Навигационном уровне могут быть найдены 4 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 2 уровня: земной и стихийный. Вы должны сначала найти и подчинить все 4 земных уровня до того как перейдете к стихийным.

Когда вы победите в фазе, то вы возвращаетесь ко входу в Мистический Портал в этой точке Мира. Вы можете сейчас снова войти в портал или пройти через другой портал в другую точку Мира. Когда вы победили во всех трех фазах Земного уровня для одной составляющей Мира, то этот Портал закрывается. Вы должны подчинить себе все остальные Земные фазы, после чего сможете снова войти в этот Портал, чтобы начать свои победы в Уровне Стихий. Когда вы победите во всех фазах Уровня Стихий Портал снова закроется.

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

Полоса черепов

Череп 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.

Секреты, коды, пароли...

Шакан также должны 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 должны 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 2 своих меча, которые рассекают врагов с остротой бритвы и мелькающей скоростью. Но это слабейшее из его вооружений. 4 других вида оружия неотразимой силы находятся где-то в мире. Нужно найти их и обеспечить себе использование этого оружия, иначе вы никогда не победите Вселенское Королевство Темноты. Вот это вооружение.

1. Бейте 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. Используйте 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) нажмите СТАРТ. Высветится экран снадобий. Здесь вы можете увидеть собранные яды, возможные снадобья и свои запасы вооружения. 20 снадобий ждут вашего предложения. Однако они появляются только тогда, когда вы сделаете правильную комбинацию доз.

Использование снадобий

1. Нажмите кнопку D для передвижения Мистической руки к нужному снадобью.
2. Нажмите СТАРТ для возврата к сражению. Шакан появляется, владея двумя дозами.
3. Нажмите АТАКА для использования снадобий немедленно. Или, если вы хотите иметь их в резерве до того момента, когда они потребуются, нажмите кнопку ОРУЖИЕ, переключитесь на использование другого вида оружия. Когда вы захотите использовать снадобья, нажимайте кнопку ОРУЖИЕ, пока Шакан снова не овладеет верхним снадобьем, и нажимайте 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 идите направо и спускайтесь вниз по ступенькам, прыгайте на платформу и используйте portal – единственный доступный вам в начале игры. После звукового удара вы можете применить любое оружие и выйти на любой уровень игры.

Chakan: the Forever Man

Игра-бродилка для одного игрока.

Управление

А – выбор оружия;
 В – удар (активизация);
 С – прыжок (телепортация)
 С, С – двойной прыжок;
 С, С+В – высокий прыжок с круговым ударом;
 ↙/↘ +С – кувырок.

Пароли

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

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

Полное вооружение – выберите режим тренировки и начните игру, затем заберитесь на маленькую платформу над порталом и нажмите START. Используйте заклинание прохождения – переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.

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

Получение всех снарядов: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике START, А, В, С.

Champions World Class Soccer

Имитатор футбола.

Championship Bowling

Имитатор игры в кегельбан.

Championship Pool

Имитатор бильярда.

Championship Pro-Am

Игра – имитатор автогонок.

Управление

А – скорость;
 В – установка мины (при ее наличии);
 С – 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 полосы придают дополнительное ускорение.



Championship Soccer '97

Имитатор футбола.

Chaos Engine

(см. Soldiers of Fortune с. 393)

Вам и вашему напарнику, выбранному вами из 6 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.

Cheetaman

Простая ходилка, герой которой – человек-гепард.

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 А, В, С.

China Warrior

Неуязвимость : после перезагрузки игры, удерживая SELECT и еще 2 кнопки, нажмите ↑, отпустите все кнопки. Нажмите снова SELECT, затем ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, →, →, ↓, ↓, ←, ←.

Chingis Khan 2

(см. Genghis Khan 2 с. 172)

Стратегическая игра. Цель игры – создать сильное государство.

Управление

А – перелистывание страниц;

В – возврат, отказ;

С – вход в выбранную опцию.

Chop Lifter 3

Боевик с использованием вертолетов для освобождения заложников, для ведения боя с хорошо вооруженным противником.

Chuck Rock

Смена уровней

Когда на экране появится название игры, нажмите A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A. (По-английски этот код значит «АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите A, B, и C и нажмите START.

Во время игры нажмите и держите A и нажмите ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите A+→. Для перехода на уровень назад нажмите A+↓. Для перехода на этап назад нажмите A+←.

Пароли

Уровень 2: GJFKFN
Уровень 3: PDPKKN

Уровень 4: JWNTXF
Уровень 5: TSFNVP

Chuck Rock 2

Пропуск уровней

На любом уровне – нажмите START для входа в режим паузы. Далее нажмите B, A, →, A, C, ↑, ↓, A. Если все сделано верно – игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите A и →. Вы окажетесь на новом уровне.

Clay Fighter Tournament Edition Clay Fighter Tournament Edition 2

Игры – поединки 8 пластилиновых героев. В них 3 уровня сложности, 12 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 8 до 32), подобрать команду (4 игрока из имеющихся 53), угол обзора поля.

Cobra Command

Выбор уровня

На главном экране игры сделайте доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите ↑, ←, →, →, ↑. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва.

Секреты, коды, пароли...

Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите START.

College Football '94

College Football '95

College Football '96

College Football '97

Серия игр, посвященных 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° до вбрасывания мяча. После начала игры ваш игрок будет обладать свойством смерча на протяжении всей игры. Эта уловка не срабатывает в режиме турнира.

Colums 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 начнете 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: оставьте пустой одну колонку и при появлении волшебного камня уроните его туда.

Combat Cars

Игра – имитатор гонок.

Гонки на любом уровне

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки A, B, C. Затем нажмите START.

Comix Zone

Игра-бродилка. Однажды в одно прекрасное утро художник Скотч 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 доберетесь до окончания страницы быстрее.

Управление

A – удар рукой;
B – прыжок;
C – блок или специальный прием;
B+A – прыжок-вертушка.

Выбор этапа

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете 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 четырех сценариев.

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

Cool Spot

Введение

Вы управляете 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 вы получили 1-UP, а 85% – чтобы попасть на добавочный премиальный уровень.

На добавочных уровнях продолжение вас ждет у горлышка бутылки. Поглядывайте на часы и отмечайте, сколько времени вам нужно на сбор спотов.

Чем больше очков, тем больше наград. Ищите везде. Не забывайте о врагах в тех областях, где еще не бывали. Перепрыгивайте объекты и предметы – за ними могут оказаться споты.

Уровень 1: Контузия

Поищите спот позади бутылки из-под «7-UP» в самом начале уровня. Прыгните с бутылки и схватитесь за воздушный шарик, прыгайте вправо, чтобы хватать другие шарики и собирать споты. Всего – 47 спотов. Если упадете на пляж, можно прогуляться влево к бутылке и прыгнуть вверх за шариком или прогуляться к самому правому краю уровня, где найдете другой шарик.

В центре уровня – пляжный стульчик. Поищите вокруг него, за его спинкой и подлокотниками, на зеленом сиденье стульчика. Можно найти 19 шариков около стульчика и



Секреты, коды, пароли...

в нем самом. Крутой спот находится в клетке в верхнем правом углу уровня. Хватаясь за шарики, прыгайте вверх и влево и найдете его.

Уровень 2 : Давление Пирса

Не упадите в нижней части экрана, а то потеряете жизнь.

Стреляйте вверх или вниз, когда спускаетесь или взбираетесь по веревке, чтобы убить ползущих по ней червей. Обычно в самом низу веревки находится краб. Стреляйте в него, когда еще висите на ней.

Найдите дыры в сваях пирса. Через них проникают в другую часть уровня. Прыгайте, когда находитесь 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, уничтожайте кусочки сыра, которым в вас бросают мыши. Прыгать слева от мышеловки нельзя – пострадаете. Если прыгать справа от мышеловки – просто подбросит вас 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, дойдите до маленького пузыря и плывите к голове красного робота. Затем можете прыгать вправо и хватать Споты. При этом упадете на резиновую утку.

Как только коснетесь флажка-ориентира, начинайте прыгать влево. На НЛО останавливаться нельзя – они наклоняются, когда вы прыгаете на них. Идите вправо до красного космического корабля, спрыгните по его правому борту и возьмите символ «7-UP». Приземлитесь внутри маленького пузыря. Плывите обратно к космическому кораблю и продолжайте прыгать влево.

Как только доберетесь до красного робота на левом краю, прыгайте влево, падайте и подбирайте Споты, символ «7-UP» и Часы. Приземлитесь после этого около самого начала уровня.

Справа от третьего флажка-ориентира находится красный космический корабль. Соскользните по его борту и схватите символ «7-UP». Затем плывите обратно к кораблю. Когда доберетесь до Крутого Спота в клетке, то падайте на левую сторону от робота ниже клетки и хватайте 2 Спота и 2 символа «7-UP». Плывите обратно к роботу и открывайте клетку.

Уровень 5: Вокруг да около

В начале уровня 2 Спота находятся за ботинком. Зеленые Шарик взрываются и разлетаются на куски, когда попадаете в них. Их можно расстрелять или обойти.

Споты могут быть спрятаны за чем угодно: картами, ботинками, пожарными машинами. Спускайтесь по лестницам пожарных машин и найдете еще Споты. Если, набрав 98 Спотов, вы добрались до Кул-Спота в клетке, то прыгайте вверх и влево от клетки и там найдете 2 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 используйте небольшие прыжки. На рельсах и на дне уровня есть Споты.

В начале уровня есть символ «7-UP» в верхнем левом углу. Удовлетворитесь 85% Спотов и устремляйтесь к клетке. Прыгните сзади подъемника справа от клетки и подберите еще 2 Спота, уничтожьте выстрелом замок на клетке.

Уровень 7: Как заведенный

Графика, как на уровне 5, и Споты спрятаны в похожих местах.

Ищите 4 штабеля блоков в верхнем правом углу уровня (один блок, два блока в штабеле, три блока и четыре), ниже Крутого Спота в клетке. Идите налево от штабелей и на маленьком

уступе обнаружите 1-UP, затем прыгайте обратно к штабелям. Пройдитесь по средним блокам в трех- и четырехблочных штабелях (там Споты), затем прыгайте к левой стороне клетки и подберите еще один.

Уровень 8: Локомотив

Пройдите по всем вагонам поезда, чтобы собрать споты внутри, затем прыгайте на крышу вагона и собирайте Споты снаружи. На одной из крыш находится теннисный мячик. За ним – 2 спрятанных Спота. Прыгните на мячик и найдите еще 2.

В конце уровня (правый край уровня) находится подзарядка « 7-UP».

В дальнейшем левом краю уровня, на один экран выше паровоза поезда, находятся 4 символа «7-UP» (это 28 Спотов). После флажка-ориентира прыгайте на НЛО у самого края левой части экрана. Падайте на НЛО. Вы подберете все символы, но нужно вернуться обратно к концу поезда.

Когда доберетесь до Крутого Спота в клетке в правом верхнем углу, падайте на НЛО, находящиеся ниже клетки и найдите символ «7-UP» и 2 Спота. Прыгайте влево на НЛО, иначе упадете туда, где поезд. Когда подберете второй Спот, прыгайте вправо и вверх- обратно к клетке.

Уровень 9: Обратно к стене

Вспомните уровень 3. Новые лица – прыгающие молнии. Внимательнее , когда спускаетесь по кабелю. Заглядывайте везде, здесь много Спотов.

Чтобы оказаться на дополнительном уровне и набрать достаточное количество Спотов, идите направо, мимо клетки, и подпрыгните на пузыре. Там много Спотов.

Уровень 10: Док и Ролл

Прыгайте на гвозди в самом начале уровня – найдете 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. Хватайтесь за воздушные шары, и они полетят к Спотам.

В стуле спрятаны Споты. 2 Спота находятся под банкой из-под «7-UP», лежащей под стулом и под банкой справа от стула. 2 спота – за бутылкой «7-UP» справа от клетки. В конце уровня – мультик.

Дополнительные уровни

Дополнительный уровень 1(U): запрыгните наверх бутылки и найдите букву U. С левого и правого края бутылки, у самого верха, находятся часы. Надо получить все, тогда хватит времени собрать Споты и символы «7-UP».

Дополнительный уровень 2(N) : прыгайте на самый верх бутылки и хватайте часы, потом прыгайте к правому краю бутылки и найдете букву N.

Дополнительный уровень 3(C): расстреливайте мины. Прыгайте в маленькие пузырьки. В них вы можете подниматься вверх. Ищите часы в левом верхнем углу бутылки и у правого края бутылки. Буква «С» находится в правом верхнем углу.

Дополнительный уровень 4 (O) : буква «О», окруженная минами, находится в левом верхнем углу бутылки. Одни часы находятся ниже буквы «О», другие – в правом верхнем углу.

Дополнительный уровень 5 (L) : чтобы добыть букву «L», вам надо допрыгнуть до середины, а потом до верха бутылки, затем упасть сквозь мины. Часы находятся по левую и по правую стороны бутылки. Все это – на полпути вверх.

Дополнительный уровень 6(A) : в левом верхнем углу бутылки находятся двое часов. Буква «А» – в правом верхнем углу, чуть ниже двух пузырей и нескольких мин. Пузыри должны лопнуть. Направляйтесь к букве «А». Для этого надо обойти мины сначала слева, потом – справа.

Скачки с уровня на уровень

Сделайте паузу в игре и нажмите A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C, чтобы оказаться на следующем уровне.

Секреты, коды, пароли...

Выбор уровня и неуязвимость

В меню OPTIONS нажмите А, А, В, В, С, С, С, С, В, В, А, А, А, А, В, В, С, С. Кнопка А – включение неуязвимости, В – выбор уровня.

Cool Spot 2

(см. Spot Goes to Hollywood с. 399)

Cool World

Приключенческая «мультишка».

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 используйте ее пока не окажетесь в тюрьме. Не покупайте lock-pick. Найдите его.

Выбор уровня

Войдите в режим MUSIC DEMO и проиграйте музыку для шестого уровня. Затем нажмите последовательно А, С, А, В. Вернитесь на титульный экран и начните игру. Когда появится экран с уровнем, удерживая В, нажмите ↑, чтобы выбрать требуемый уровень.

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

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

Нажмите А, В, С, А, В, С, START/

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

Crack Down

Цель игры – уничтожить промышленный комплекс, состоящий из нескольких зон, путем закладки взрывчатки в определенные места, обозначенные крестиком на карте. Время на установку взрывчатки ограничено. Вам дается пистолет и легкий гранатомет с ограниченным количеством боеприпасов; чтобы обнаружить патроны, придется хорошо просматривать помещения.

Управление

А – смена оружия ;

В – стрельба ;

С – суперудар.

Crash Dummies

(см. Incredible Crash Dummies с. 190)

Цель игры – освобождение профессора Zub от злого робота.

Оружие доброго робота – гаечные ключи. Их можно найти, проходя по уровням игры. Для восстановления робота нужно находить отвертки.

Crue Ball: Heavy Metal Pinball

Эта игра – чистый пинбол. Шарик летит, катится, отскакивает и все время норовит убежать с игрового поля игрового автомата, которым вы управляете.

Выбор уровня

В меню Music demo выберите музыку «Уровня 6». Нажмите A, C, A, B, когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмите и держите B и нажимайте ↑ и ↓ на пульте, выбирая нужный уровень.

Crusader of Centy Cyberball

(см. Soleil с. 394)

Цель игры – борьба с чудовищами, появившимися на поверхности Земли.

Crystalis

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Приключенческая ролевая игра о борьбе героя с монстрами, возникшими в результате вселенской войны.

Curse

Несложная космическая стрелялка с неплохой графикой и приятной музыкой

Режим конфигурации: удерживая A, нажмите START.

Cutthroat Island

Игра-ходилка о приключениях фехтовальщика на шпагах.

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
Cleveland 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

Секреты, коды, пароли...

New Orlean vs Washington
Philadelphia vs Washington
Phoenix vs Washington
Pittsburg vs Washington
San Diego vs Boston
San Francisco vs Boston
Tampa vs Boston
Washington vs Boston

A5BBB5PSIH9X
G5BBB5PSIHSX
95BBB5PSIHNX
E5BBB5PSIH5X
D5BBB5PSIHFH
U5BBB5PSIHHX
R5BBB5PSIHTX
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	LB BB B7CB BDVV	10 победа	LC BB BFOV BDKX
2 победа	LV BB BB9B BDXV	11 победа	L7 BB BXGB BDRV
3 победа	LX BB B7LB BD3B	12 победа	L4 BB BF2B BDAV
4 победа	LI BB B8FB BDTV	13 победа	LR BB BFVV BDTV
5 победа	LL BB B7DB BDN8	14 победа	LT BB BFCX BD2V
6 победа	LK BB BBBV BDCV	15 победа	L8 BB BFJI BDMX
7 победа	LM BB BLCV BD2V	16 победа	LZ BB BR2S IDKI
8 победа	LO BB BLPB BFHV	Play-off-1	LU BB BRHV BDZV
9 победа	LF BB BLHB BD8B	Play-off-2	L5 BB BXUV BD2V

Сурбор

Ходилка-стрелялка.

Пароль

Добравшись до пятого уровня, наберите FXAKBXA MGNAVGS GUIKOTVBKDP для получения множества полезных предметов и доступа на седьмой уровень.

Восстановление энергии

Сделайте паузу в игре и ждите. Через некоторое время, возобновив игру, вы заметите, что ваша энергия восстановлена.

Сурбор Justice

Эта игра дает вам возможность попробовать на себе доспехи кибборгов – бойцов. Экран конструирования позволяет создать 200 различных моделей кибборгов. 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)

Выберите аркадный режим и сделайте в игре паузу, потом нажмите С, В, В, С, С, А, С, В. На экране появится Options Mode, который дает вам возможность установить все желаемые вами параметры игры; вы даже можете сделать запись своей игры.

Секретные настройки: в аркадном режиме поставьте игру на паузу и пока звучит музыка нажмите А, С, А, В.

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;
 pneumatic – возможности огромных прыжков;
 big foot – возможности блокировки ударов противника.

D.J.Boy

Выяснение отношений между ди-джеями.

Daffy Duck in Hollywood

Приключения диснеевского утенка Даффи Дака.

Выбор уровня

Выбрать любой из имеющихся уровней можно, активизировав кнопкой START опцию Start Game, или здесь же – зажав все 3 нижние кнопки джойстика (А, В, С), 3 раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck'а. Теперь кнопкой START можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой А.

Dahna

Примитивная бродилка, основанная на сказочном сюжете.

Dangerous vs. Seed**Выбор зоны игры**

При появлении заставки на экране нажмите С, А, С, В, С, А, В, А, В, С, А, В.

Дополнительные очки

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

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 бесенком.

Пароли

1 – 68WTK3A
2 – X6THTW6
3 – KW3TKH4
4 – XAHGK9A

Darius 2

Неуязвимость

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите 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 Castle

Несложная бродилка со сказочным сюжетом.

Dark Water (The)

(см. Pirates of Dark Water с. 331)

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 20 секунд до 15 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

Ходилка.

Множество дополнительных жизней

Собрав все 5 монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)

Секреты, коды, пароли...

Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу С так быстро, как только сможете. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху – быстро нажимайте на клавишу С после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете 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 вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

Defender of the Crown

Стратегическая игра, во многих отношениях похожая на игру «Risk». Вы можете в начале игры выбрать одного из четырех рыцарей, каждому из которых присущи свои качества. Цель игры – захватить как можно больше земель.

Defenders of Oasis

Захватывающая ролевая игра.

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 9 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 3 негодяя. Вы автоматически переходите в режим боя. После победы над ними игра перейдет в режим автоматического изложения сюжета (вы не контролируете Принца, а смотрите за ним). Вы узнаете, зачем нужна травка.

Принц проснется дома и узнает про нападение на королевство. Король хочет, чтобы Принц отвез 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 придется сразиться с гигантскими пауками. Затем выберите в канал. Здесь придется 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 дойдет до 5 или 6 уровня, идите обратно и найдете предателя, из-за которого началась бойня – генерала Коля. Сразитесь с ним. Но у него есть волшебный меч, который лишит вас сил, но не убьет. Придет и ваш час. Постарайтесь получить удовольствие. В следующий раз вы очнетесь 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 проеме, 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 – 6 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, нырнет в морские глубины и пообещает отомстить. Вы получите инструкции переправить Принцессу на махамудский корабль.

Глава 2 : Первый помощник

Вы стартуете на корабле в Махамуд. На корабле находится бродячий торговец и продает 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 впередсмотрящими. 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 придется 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 упадет, 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 10 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 придется сразиться с тремя наемными убийцами и с двумя Крокоттами. Вы их убьете, а Эль Карриа убежит на корабле с Принцессой. Салим поклянется 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 все-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). Еще 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 ее позолотой, то Джинн станет мощнее. Вернитесь из первой части лабиринта во вторую. В дальней ее части находится комната, где Джинн сможет выучить заклинание

Секреты, коды, пароли...

«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 отдохнете. Там есть 3 лавки с товарами – оружейная мастерская, магазин, продающий броню, и лавка с обычными товарами.

Оружейная лавка

Товар	Стоимость
Шамшир	280
Кутар	380
Джамбийя	1850
Чакрам	5780

Латная лавка

Товар	Стоимость
Кэйп	370
Бандана	180
Щит	2210
Цирклет	2940

Лавка

Товар	Стоимость
Травка	20
Змея	40
Св. Травка	80
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 попадете в замок Гилан. Затем телепортируйтесь в Гилан и войдите в замок (не болтайте 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 упадете в подземелье. Здесь с вами снова встретится Коля. Примените заклинание «VARYU». Меч потеряет свои магические свойства. Расправляйтесь с ним во второй раз и счет 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 выберетесь наружу. Там вы узнаете секретные заклинания на стенах – «Amultart», «Asma». Вы найдете меч Джамбийя (вооружите им Агмара) и камень Ф (пригодится позднее). Вы обнаружите еще один район, куда вы не сможете попасть из-за силового поля. Уровни Агмара увеличиваются очень быстро и ему удастся 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 ее истратить, если не жалко. После выхода из замка Эль Каррия настигнет вас. Вам придется схватиться с тремя гвардейцами. Убейте их, и Эль уйдет в замок и вы вернетесь в Махамуд.

Глава 4 : Потерянная гробница

Начало – Принцесса дает Принцу амулет (позволяет отдохнуть мертвым душам). Убедитесь, что ваш отряд оснащен и вооружен.

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 опустошенную деревню. Там проживают бандиты. Убейте их и жители вернутся. В подвале одного из домов вы найдете 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 – 3 лавки: оружейная, латная, промтоварная.

Оружейная лавка	
Товар	Стоимость
Шамшир	230
Сабля	510
Джамбийя	1840

Латная лавка	
Товар	Стоимость
Мантия	250
Тюрбан	360
Кираса	3550

Лавка	
Товар	Стоимость
Травка	20
Червяк	180
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 2 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 заснет 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 наткнетесь 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 нее (автоматически). Идите в пещеры, где хранится молот. Он — в задней части. Вы найдете шелк и позолоту (это пригодится Джинну). Здесь ваш отряд столкнется с трифидами-чудовищами. В правой части дальних пещер прочитайте надпись на стене и дайте бойцам отдохнуть. При выходе из пещеры вас ждет Али Баба. Уничтожьте всех бандитов и Али Бабу и возвращайтесь в Ульк. Когда отряд отдохнет, 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 нее. 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 Kshasla, чтобы заморозить лаву. Ваш отряд пройдет 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 еще 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 придется с ними сражаться. В самом конце вы найдете 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 освобожден. Магазины открыты для вас.

Оружейная лавка

Товар	Стоимость
Кутар	320
Сабля	810
Фальцион	7950
Хилт	6260

Латная лавка

Товар	Стоимость
Кэйп	310
Херберк	7070
Подушка	10200
Шлем	12520

Промтоварный магазин

Товар	Стоимость
Травка	20
Св. Травка	20
Змея	30
Червяк	180
Шелк	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 шелк, 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 E). Вернитесь к дверям, которые были закрыты, и отожмите их ключом. Приблизившись к силовому полю, примените заклинание Кшасла для его выключения. Пройдите через образовавшийся проход, благодаря богу. Когда отряд встретится с генералом, примените заклинание « VARYU» и обезвредьте еще 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 еще 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 все. Поговорите с магом и ступайте в замок Гилан, где сожжены кольца. Соберите остатки колец (Ring Ash). Вернитесь в Махамуд, поймайте волшебника Кала Хана, и он объяснит 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 войдете 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 2 заклинания, Аст и Афнавар. Некоторые сундуки содержат не сокровища, а монстров – Зу-3 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-3 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 T). По пути вы обнаружите меч Тальвара. Во время боев Джинн должны использовать заклинание Халварт во время легких боев и набрать побольше очков в области магии. Идите вверх, пока не доберетесь 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 (шелк, позолоту, покрытие для лампы – Plating), он будет мощнее. После получения ключа от башни отожмите несколько дверей, ведущих вверх, и воспользуйтесь телепортером и быстро поднимитесь вверх. 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 телепортер, он переправит вас в другую часть башни. На стенах – несколько надписей, их все надо прочесть. Можно открыть еще несколько горшков: горшок со скоростью, суперкэйп и корону. Пойдете налево – увидите комнату с четырьмя статуями (Салва). Когда вы войдете в комнату, все статуи нападут на вас по очереди. После их уничтожения, выложите ваш отряд и телепортируйтесь из этой комнаты с помощью специального устройства.

Прочитайте надпись на стене в следующем районе. Там имеются описания Начала (В), Будущего (N) и Конца (Е) . Там описывается порядок решения загадки. Первое – достать Глаз Зла. Он находится в сундуке в левом нижнем районе. Достаньте его и отнесите к статуе В, тогда Таамати оживет. Убейте его и двигайтесь к пункту N. Когда вы осмотрите эту статую, глаза ее покраснеют и выпадут – вы получите Глаза Мертвеца. Таамати снова оживет и нужно его убить , чтобы двигаться дальше. Вернитесь обратно к Е, т.е. к концу, и вложите Глаза Мертвеца в статую Таамати. Он оживет и ринется в неравный бой. Вы его убьете и стены начнут светиться. Ступайте в новый телепорт поблизости от следующего района. Здесь вы найдете 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 бутылка. Проходы здесь закругляются, на дне одного из них – 2 сундука с сокровищами (если придете справа) – С1 и С2. Откройте сундук С2, убейте монстра Марзу и проберитесь на другую сторону сундука С1. Найдите телепортер, войдите в него и отправитесь в другое место. В этом районе – 3 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 – 4 статуи и надпись в центре: «Дольж, Маг Лжи имеет 3 обличья. Его единственная истинная форма:.....». Одна из четырех статуй – Дольж, остальные 3 – 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 телепортер. Войдите в него и перенесетесь в другое место. В этом районе – 3 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 телепортером. Это – последний участок. Отряд будет атакован Акманафом – сразите его и поднимитесь в комнату наверху. Здесь поджидает Ариман. Когда отряд идет 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 перейдет 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 приема.

Держите полный запас травки, священной травки, змей и червей, которые спасают от обмороков и ядов. Всегда атакуйте монстров всей толпой и сократите удары, которые нанесет 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 прием 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.

Секреты, коды, пароли...

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	Атакуют 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.

Нemр: 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 четвертой 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 учтен.

Предмет	Кто может пользоваться	Дополнительные способности
Оружие		
Shamshir (Шамшир)	П, С, А	+0
Kutar (Кутар)	П	+4
Saber (Сабля)	П, С	+9

Секреты, коды, пароли...

Jambiya (Джамбия)	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
Вооруженный 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
Cap (Кэп)	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. Cap (Супер Кэп)	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: ←, →, А, В, В (в паузе).

Увеличение жизней: →, А, В, А, ←.

Пропуск уровня: ←, →, А, В, В.

Пароль последнего уровня (easy): GL9C92KGM.

Desert Demolition

(см. Road Runner с. 355)

Забавная детская игра, основанная на известном во всем 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 бежит быстрее койота, но последний более хитрый.

Desert Strike: Return to the Gulf

Это игра-имитатор полета на военном вертолете с ограниченным запасом оружия и горючего. Вам предстоит пройти 4 уровня, каждый из которых состоит от 4 до 9 миссий. Цели миссий различны, это и спасение людей, и уничтожение зданий и техники противника.

Развлеките себя!

Просто веселья ради попробуйте уничтожить заставку игры. Когда на экране появятся слова Desert Strike, нажимайте на клавишу A, чтобы запускать ракеты из вертолета.

Пароль 5 жизней:

Перед каждой атакой вы можете запастись 5 дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед введением пароля миссии.

Пароль 10 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

(см. Drago's Furry с. 128)

Игра – имитатор флипера (игрового автомата). Игра для одного или двух игроков.

Дополнительные мячи

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите A и набери пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

Dick Tracy

Игра – стрелялка. В этой игре вы – борец с преступностью.

Чтобы увеличить число кредитов до 5 (они нужны для прохождения игры с того места, где вас 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

Секреты, коды, пароли...

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 – не даром 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 A. 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 2 команды по 11 человек в каждой (плюс к этому в ее состав входят еще 2 запасных). В каждой команде есть голкипер – единственный игрок, которые имеет право брать мяч в руки во время игры, правда только вблизи своих ворот, которые он и должны защищать от атак противника, стремящегося забить мяч в ворота. Такая вот суэта: 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 (т.е. у своих ворот), то ей назначается Пенальти. Пенальти – это такой штрафной удар, который пробивается с одиннадцатиметровой отметки, отразить его может только вратарь – если вам удастся его забить, то засчитывается гол.

Кроме того, в зависимости от серьезности нарушения арбитр может предъявить одному из игроков желтую или красную карточку. 2 желтых карточки в одном матче означают красную 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, т.к. 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 2 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 номер джойстика (1 или 2). 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, чтобы 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, т.к. отдавать команды всем 10 полевым игрокам и вратарю впридачу 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 8 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 попытаетесь изменить направление бега на ходу и мяч отлетит от вас, то потеряете мяч, т.к. 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 большей легкостью обходить 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 8 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. Т.к. 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 С, 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

А 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 Х рядом с именем игрока означает, что он был заменен, удален или травмирован, а если в построении на место какого-то игрока стоит Х, это означает, что игрока там не хватает.

Тактика

Для того, чтобы изменить тактику в ходе матча, вам надо нажать С, 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 8 имеющихся тактик, держа кнопку С 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 становиться черной, а когда она почернеет окончательно, этот игрок будет вынужден покинуть поле, и его придется заменить.

Более продвинутые движения и действия

Чип – нажмите кнопку В 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 заблокировать игрока и завладеть мячом. Это всегда безопасно – никаких штрафных карточек.

Подкат – нажмите кнопку А или В 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 А, 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 А и тогда вы направите свой удар вниз – прямо в ворота.

Удар ножницами – нажмите В 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 А, затем одно из трех направлений класса «вперед». Это – сильные удары, удары во все остальные стороны – слабые.

Бросок – выберите свой удар и нажмите кнопку А.

Сухой лист и другие удары – выберите тип вашего удара, а затем нажмите кнопку А. 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 А. 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

Секреты, коды, пароли...

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 потребуются 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 А, то он отдаст пас ближайшему игроку по направлению своего движения. Если вы стоите лицом к центру, то при нажатии кнопки А 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 А.

Управление ударом – Когда вы выбрасываете 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 А и нажимая кнопки ↑ и ↓. Когда эта линия появится, вы сможете перемещаться по всему полю, нажав кнопку В 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 С (см. 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 А.

Начать повтор с начала: нажмите кнопку В.

Изменить масштаб: нажмите кнопку С.

Замедленный повтор: нажмите и держите кнопку В.

Пауза: нажмите и держите нажатой кнопку С.

Для того, чтобы начать повтор в любой момент игры, дважды быстро нажмите кнопку С.

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 Р1 до Р24 (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 джойстиком 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. 5 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 4 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 надоеет 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 забиваете в девятку, то у вас есть шанс попасть в таблицу лучших результатов. Для того, чтобы ввести свое имя, вам надо воспользоваться кнопками А и В для того, чтобы выбирать между буквами алфавита, кнопкой С вводить пробел. Ваше имя будет сохранено приставкой. Вы также можете очистить таблицу лучших результатов, нажав на кнопку Х. 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 А и В 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 А и В, вы сможете прокручивать все 5 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

Секреты, коды, пароли...

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 4 года лучшие футболисты из всех стран мира собираются вместе и сражаются за самый почетный приз во всей обитаемой вселенной. Вы можете попытаться счастья 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 4 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, т.к. 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 2 этапа – первый этап отборочный – квалификационные соревнования, а затем финальная часть. Вы можете выбрать из этих вариантов любой, т.е. квалификацию, в принципе, можно пропустить. Я все же посоветовал бы вам начать игру в отборочной группе. Затем вы увидите картинку 6 континентов, которые участвуют в Кубке Мира. Справа вы увидите 2 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 А и В, а затем подтвердите свой выбор нажатием С.

Жеребьевка

Вы и до 23 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 7 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 С, 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 игральные кости, и вы получите довольно случайный набор команд. Все команды там перемешаются. Для броска игральные кости можно пользоваться любыми кнопками.

Выбор своей команды

Каждый человек может управлять любым количеством команд. Так, например, вы можете выбрать по 2 команды каждый – одну сильную и одну слабую. Когда 2 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 так же, 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 2 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 6 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 2 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 финала, в котором остается всего 2 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

Секреты, коды, пароли...

также количество набранных очков. Кроме того, там указано количество забитых/пропущенных голов. В лиге вы получаете за каждую победу 2 очка, за ничью 1 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, – т.е. 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, т.е. откорректировать построение, вам надо щелкнуть по игроку кнопкой A.

Dino Land

Спортивная игра – имитатор пинбола для мультгероев.

Выбор уровня

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↓, ↑ и 6 раз ↓. Затем нажмите ↓, ↑ и еще 6 раз ↓. Затем одновременно нажмите B и START. Когда игра продолжится, нажимая A, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину 23 раза клавишей B. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в 100000. Не останавливайтесь. Если вы потрясите машину еще 23 раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World. Повторив все это 6 раз, получите 1000000.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. Нажмите и удерживайте B и нажмите START. После этого при нажатии B можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

Dinosaurs for Hire

Платформерная ходилка-стрелялка из жизни динозавров.

Выбор уровня

В режиме паузы на втором джойстике нажмите A, B, A, C, A, B, B. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая START +C.

Уничтожение врагов взрывом

Нажмите A+B+C и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

Disney's Aladdin

Проскакивание уровней

Когда вы хотите уйти на другой уровень, сначала нажмите START, чтобы остановить игру, затем A, B, B, A, A, B, B, A. Можете повторять набор вышеописанного кода столько раз, сколько вам надо, пока не достигнете желаемого уровня.

Коды

A0WB-YACN+XLWB-YAWE	Старт на Cave 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

Игра – бродилка, цель ее – победить злого Шабум-Шабума.

Коды

- 2 – ININJA
- 3 – ILVMUD
- 4 – ITSHOT
- 5 – GETHIM
- 6 – YOHOHO
- 7 – UNDEAD
- 8 – GDLUCK

Donkey Kong

Игра для приставки Sega известной игры с Super Nintendo. Красочная объемная игра о похождениях забавной обезьянки.

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:

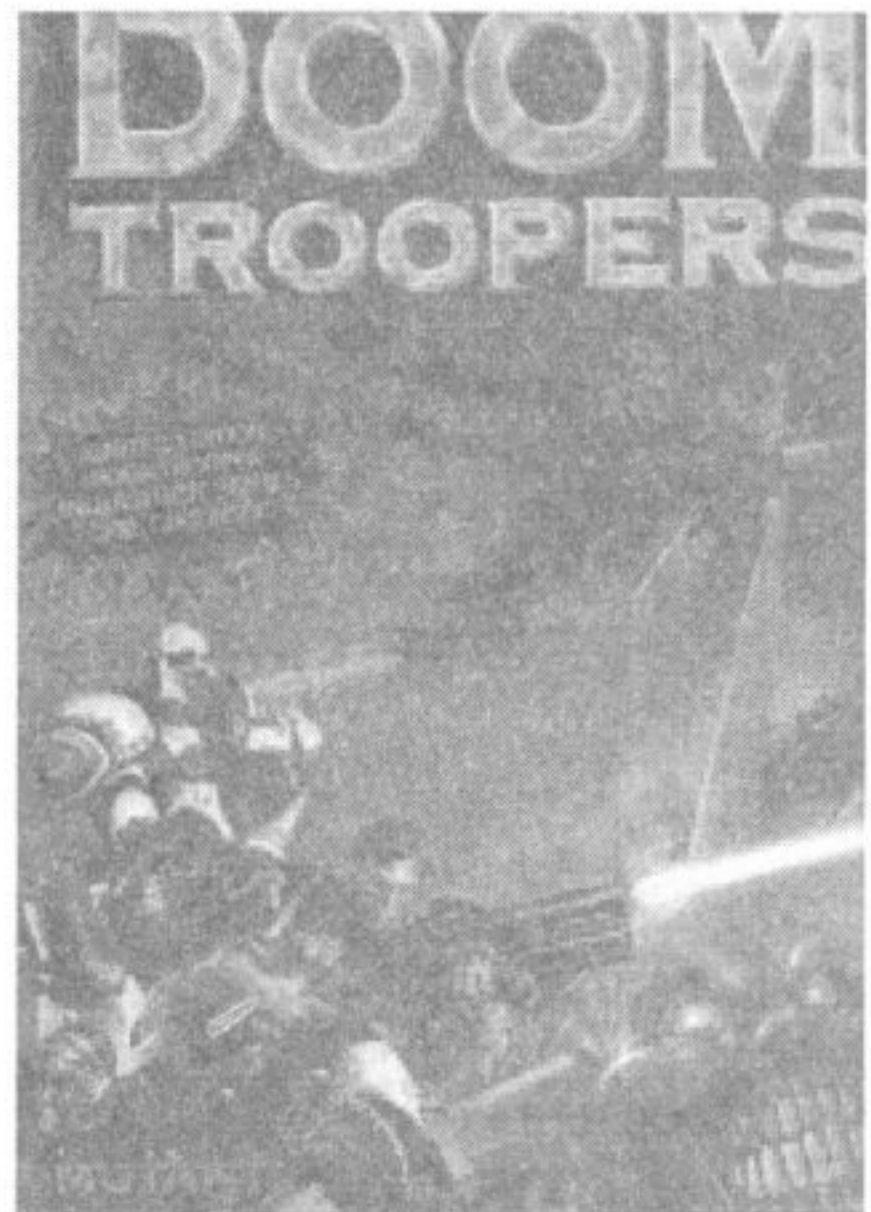
- 2 – IMPERIAL
- 3 – DOOMLORD
- 4 – CYBERTOX
- На все уровни – APGONATH

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.



Секреты, коды, пароли...

В храме опасайтесь выдвигающихся из стены блоков и копий у статуй.

Double Dragon 3

Скрытое меню: при прохождении начала игры нажмите одновременно А, В, С.

Double Dragon 5

Управление

- ↑ – подпрыгнуть;
- ↓ – пригнуться;
- – подойти к противнику;
- ← – поставить блок;
- + ↑ – сальто вперед;
- + ↓ – атака снизу;
- ← + ↑ – отпрыгнуть;
- ← + ↓ – постановка блока пригнувшись;
- А+В+С – сброс игры.

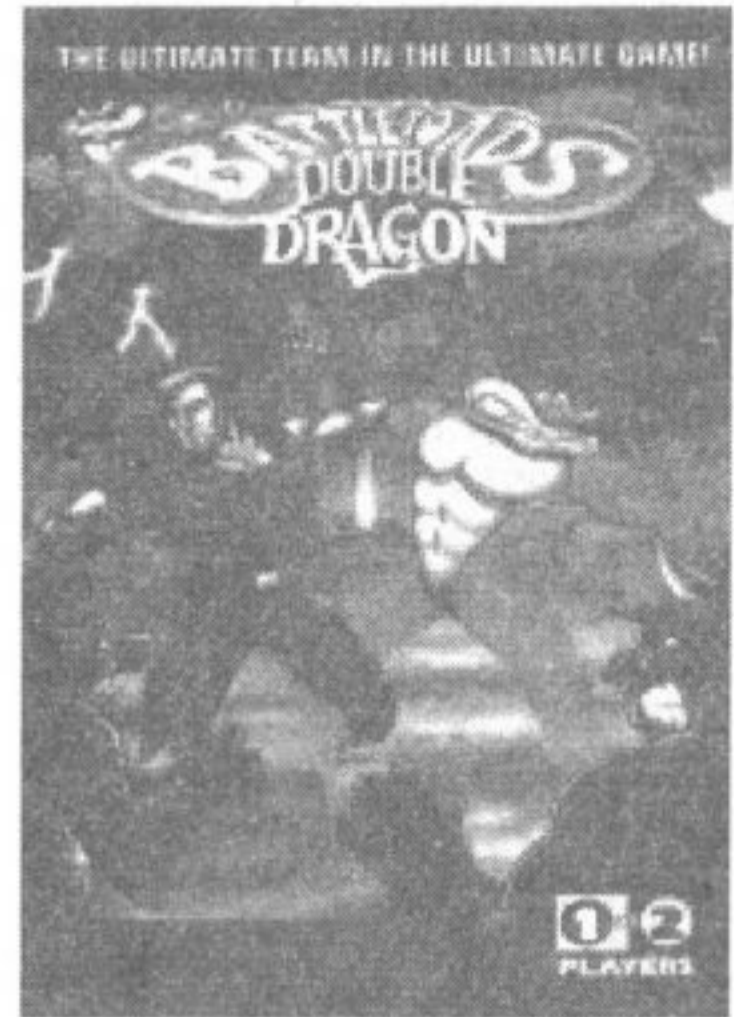
Пара дополнительных игроков: С, →, А, В, А, В, В, ←.

Дополнительные очки

Два очка – ↑, С, В, А, ↓, А, В, С, ←, С, В, А, →, А, В, С

Три очка – ↓, →, А, С, ↑, ←, А

Четыре очка – →, А, ↓, А, С, А, ←, В, ↑, ↓



Double Dribble

Имитатор баскетбола. Пароль «BOIK2O2N» – можно попасть в финал игры.

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Логическая игра с элементами стратегии.

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 – желтый

К – красный

ЧБ – чистый боб

С – синий

З – зеленый

БХ – боб Хэс

Dracula

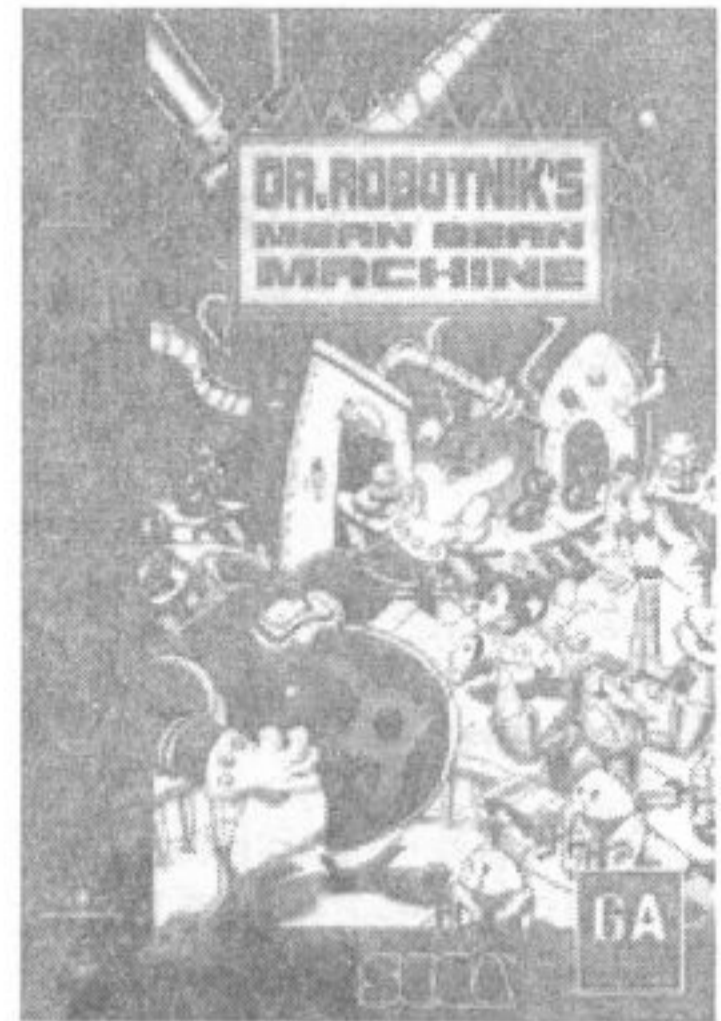
(см. Bram Stoker's Dracula с. 77)

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 IV кв. 1999 г.)

Ролевая игра о спасении королевства Алефгард от злых сил.

Похищена принцесса Гвелин, и чтобы спасти ее, вам необходимо добраться до замка Чарлок и сразиться с Лордом Драконом.

Dragon Warrior 2

(план выпуска IV 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)

Игра-поединок для двух игроков.

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

(см. Devil Crash с. 115)

73 balls и 505705300 points: UUBV99BQRE.

21 balls: ALCLAE8ECK.

Dragon's Maze Palace

(план выпуска IV 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 IV кв. 1999 г.)

В этой игре Дядюшка Скрудж занят поиском 5 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. Отдаленная планета Арракис обладает ценным веществом спайс-меладж, сокращающим космические полеты. Идет борьба за управление планетой между тремя домами императорского двора – благородные Атридесы, коварный Ордос и жестокие Харкены. Победа – кто больше соберет 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 свое оружие и слабости противника. Каждая компания – 9 уровней. Цель каждого уровня – полный контроль над территорией.

Первые 2 уровня – построение базы по добыче специй и сбор определенного 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 дается 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 ее нехватки перестает 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, зеленый – Ордосы, синий – Атрейдесы). Без него невозможно возведение других построек.

BARRACKS – казарма, где готовят солдат для различных домов:

для Атрейдесов – автоматчик; для Харкенов – гранатометчик; 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 поврежденной техники дешевле ее 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 военной 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 самолетов и самолетов-разведчиков.

Типы вооружения

SOLDIER – обычный пехотинец. Может погибать и захватывать здания противника.

TROOPER – пехотинец с базукой.

INFANTRY – подразделение из трех солдат, стреляющих ракетами.

CARRYALL – транспортный самолет для переноса техники.

ORNITHOPTER – самолет, сбрасывающий бомбы на врагов.

TRIKE – трехколесный мотоцикл для разведки со слабым вооружением, но быстрый при передвижениях (для Атрейдесов).

RAIDER TRIKE – то же, что TRIKE (для Ордосов).

QUAD – бронемашина с усиленной броней.

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 2 раза A).

COMBAT TANK – легкий танк.

LAUNCHER – ракетная установка.

SIEGE TANK – осадный двухдвухдальный тяжелый танк с мощной броней.

SONIC TANK – ультразвуковой танк, стреляет ультразвуковым импульсом, разрушает здания и технику противника (для Атрейдесов). Секретное оружие.

DEVASTATOR – сверхтяжелый 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, наладьте оборону, соберите силы. Стройте тяжелую 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.

Секреты, коды, пароли...

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

2 DIPLOMATIC
3 SPICEDANCE
4 ETERNALSUN
5 DEFHUNTER
6 FAIRMENTAT
7 ASHLIKENNY
8 SONICBLAST
9 DUNERUNNER

Дом Ордосов

DOMINATION
SPICESABRE
ARRAKISSUN
COLDHUNTER
WILYMENTAT
SLYMELANIE
STEALTHWAR
POWERCRUSH

Дом Харкенов

DEMOLITION
SPICESATYR
BURNINGSUN
DARKHUNTER
EVILMENTER
ITSJOEBWAN
DEVASTATOR
DEATHRULER

Dungeon & Dragons: Warriors of Eternal Sun

Ролевая игра с множеством персонажей и огромными мирами.

Dungeon Magic

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

5 веков назад закончилась Великая война Дарцеса с богатырем Маги. Дарцес побежден, но он пытается отомстить за свое 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.

Dynamite Duke

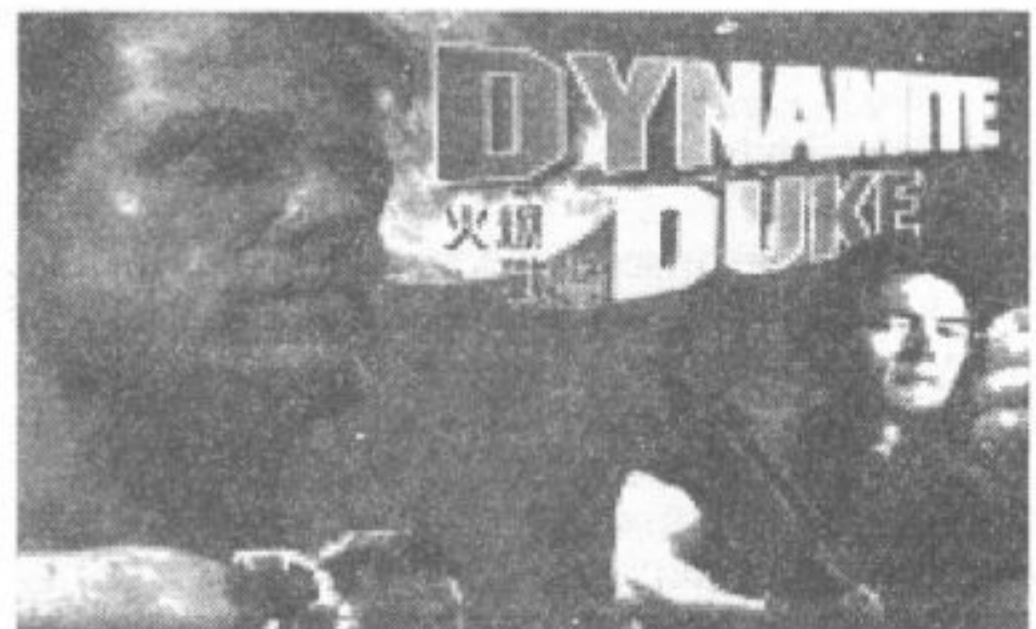
Игра-боевик.

Тайный экран опций

Войдите в режим OPTIONS, затем наберите С 10 раз и нажмите START. Теперь вы можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

Dynamite Headdy

Ходилка-стрелялка, в которой динамитоголовый парень отправляется спасти свою планету от таинственных пришельцев.



Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите START. Установите курсор на опции START GAME и нажмите C, A, ←, →, B. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав START, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажмите 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

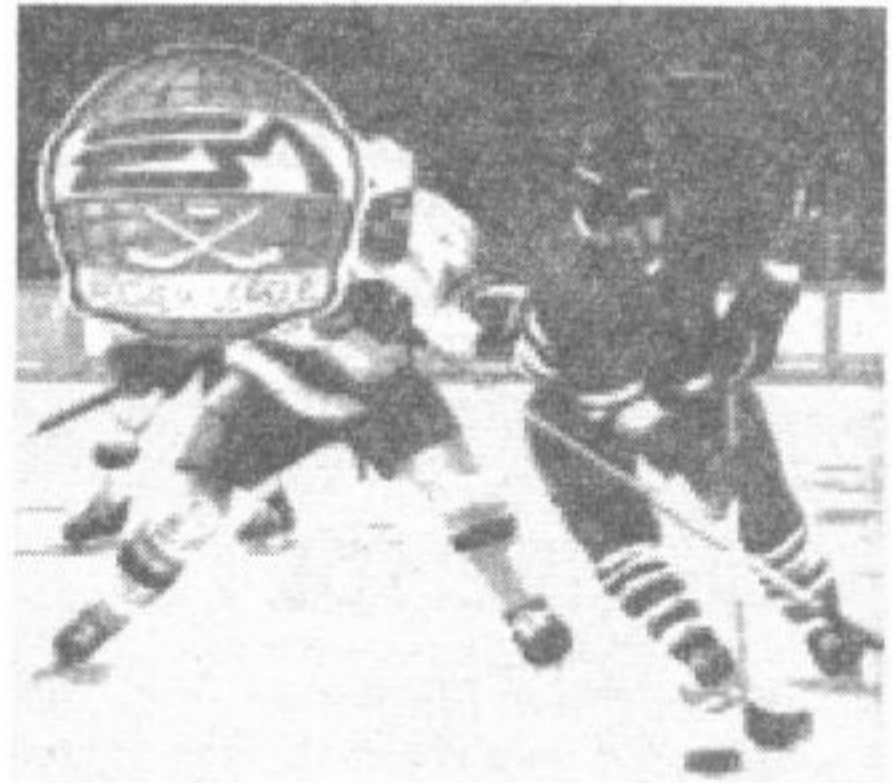
Игра – имитатор хоккейного турнира лучших команд. Можно выбрать команду из 22 сильнейших команд НХЛ.

Пароли выбора турниров

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

**Earnest Evans**

Ходилка с множеством уровней о приключениях следопыта Эванса.

Пропуск уровня

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите C, A, ↑, →, B, START. Начинайте игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав START.

Выбор уровня

В режиме паузы нажмите ↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.

Просмотр заставок:

В режиме опций нажмите 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

Секреты, коды, пароли...

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 дается 3 жизни и винтовка с 1000 зарядами. Вашему герою предстоит пройти 7 уровней.

Управление

A – ускорение во время полета;
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 нажмите A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C

Отладочное меню

Поставь игру на паузу и нажмите ↑+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. 50 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 увидите, 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 попадите в зубы монстру, уклоняйтесь от него, нажимая D – pad.

Этап Professor's Lab

Эскалатор включается рубильником, расположенным справа. На этапе можно проникнуть на секретный уровень. Для этого встаньте на площадку над первым телепортатором и прыгните, стараясь попасть на красное пятно на стене.

Этап Buttville

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.
Intflated 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

Остановите игру и нажмите кнопки A, B, C, A, B, C, A, B, C. Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки C, A, C, A, C, A, C, A. Вы также услышите звуковой сигнал, если все 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 плазмомета: C, C, C, C, A, A, A, B.

Получение трехствольного 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 вам когда-либо приходилось играть. Отчасти это «имитатор дельфина» и отчасти action/adventure game. Вы управляете дельфином, которого зовут Экко. Он ищет свою стаю. Графика бесподобна, особенно изображение самого Экко, которое было получено с помощью цифровых преобразований с киноплёнки, на которой запечатлен настоящий дельфин. Здесь более чем 20 уровней, а трудности, которые вас ожидают, автоматически регулируются в зависимости от того, насколько хорошим (или плохим) игроком вы являетесь. «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 вы нажмете эту кнопку, а затем нажмете A, то, когда вы продолжите игру, исчезнут все звуковые эффекты и музыкальное сопровождение.

Кнопка A

1. Кнопка позволяет вам использовать звуковой радар.
2. Если вы будете удерживать эту кнопку до возвращения радара, то на экране появится «Эхолокационная Карта».

Секреты, коды, пароли...

3. Позволяет вам разговаривать с другими дельфинами или живыми организмами.

4. Очищает экран, когда вы с кем-нибудь говорите или читаете сообщение.

Кнопка В

1. Эта кнопка позволяет вам делать рывок вперед.

2. С помощью этой кнопки вы можете поражать врагов.

3. Вы можете использовать эту кнопку, чтобы ускориться.

4. Нажав эту кнопку в нужный момент, можно повыше подпрыгнуть в воздух.

5. Смотрите «Радар в качестве оружия».

Кнопка С

Эта кнопка позволяет вам быстрее плавать. Чем больше вы будете разгоняться, удерживая эту кнопку, тем быстрее вы будете плыть и тем выше будет ваш 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 вы получите возможность, нажав В + А, убивать некоторых врагов. После этого уровня вы можете использовать радар в качестве оружия, но он действует только против некоторых врагов. В конце игры вы встретите огромного монстра, которого также можно ранить, используя радар.

Жизненная энергия Экко

В нижнем левом углу экрана находится полоска, состоящая из 5 серых четырехугольников, которые обозначают жизненную энергию Экко.

После того, как медуза поразит вас 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 вам еще 3 удара, вы умрете.

Глифы

Глифы – небольшие фигурки, содержат разные сообщения, дают вам ключи или позволяют пройти через них. Найти ключевой глиф – это ваша главная задача практически на каждом уровне. Увидев глиф, подплывите поближе и пустите звуковой сигнал. Может произойти следующее.

1. На экране появится какая-нибудь информация.

2. У вас появится разрешение открыть другой глиф (барьер).

3. Если у вас есть разрешение на проход, то глиф раскроется.

4. Где-нибудь на уровне откроется проход.

5. На короткое время вы станете неуязвимым, а затем у вас полностью восстановится жизненная энергия и запас воздуха.

Игровые уровни

В начале игры Экко находится в середине тоннеля, заполненного водой. Если вы поплывете вправо, то сможете начать новую игру. Если поплывете влево, то окажетесь на экране для ввода кодов.

Парольное меню

Для того, чтобы ввести пароль, выберите нужную букву и нажмите кнопку В или О. Подсвеченная буква появится в парольной строке. Стрелки используются для удаления неправильных букв. После того, как вы ввели пароль, нажмите 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-е нормальное состояние – означает, что на этом уровне нет воздуха.

Примечания

1. Комбинации из букв N и A могут перенести вас практически на любой уровень, т.к. 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 вы на некоторых уровнях начинаете 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 – плывите направо, если хотите начать игру, или налево, чтобы попасть в парольное меню.
2. Родной пруд Экко. Нет пароля – прыгните как можно выше, чтобы начать игру.
3. Первый уровень. Нет пароля – вы встретите 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 – вам 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. YGMXLFBЕ – 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 – ненормальное 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. AAAANNAА – ненормальное состояние и NNAANNAА – 2-я встреча с Астеритом – вам придется сразиться с ним.
 23. Возвращение в глубокие воды. EQAAKNLC – нормальное состояние.
 24. Возвращение в вечный город. ZBPIGPLD – 2-е нормальное состояние.
 - Возвращение в родной пруд Экко – Пароль не известен.
 25. Труба – FIVEPODS / KUVEKMILK – 2-е нормальное состояние.
-

Секреты, коды, пароли...

26. Машина – NNNNNNNN.

27. Последняя битва – NAAANAAA.

Объекты

Глиф 1: глиф выдаст вам некоторую информацию.

Глиф 2: глиф выдаст вам разрешение пройти сквозь другой глиф или вернет волну вашего радара обратно.

Глиф 3: глиф закрывает проход до тех пор, пока вы не получите ключ или разрешение пройти через этот глиф.

Глиф 4: делает вас на короткое время неуязвимым, а затем восстанавливает ваш запас воздуха и энергии.

Глиф 5: отодвигает какую-либо преграду.

Энергетический моллюск или создания в раковинах: эти создания после того, как вы используете 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 В, настигнуть стаю рыб.

Древние энергетические станции, пульсирующие электростанции восстанавливают жизненную энергию Экко, когда вы направляете на них свой радар. Эти станции находятся на доисторических уровнях.

Морские кольца: необыкновенные кучки морских ежей, которые вы можете использовать, чтобы пробить где-нибудь проход в скале. Чтобы двигать эти кольца – используйте радар. Кольца могут быть золотыми или малиновыми. Старайтесь использовать их побыстрее.

Куски скал: их можно использовать, чтобы поражать врагов на поверхности. Чтобы использовать их, нырните 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 вы можете использовать эти блоки, чтобы прорваться через цепи на атлантических уровнях.

Статуи: то же самое, что и глифы

1. На короткое время вы становитесь неуязвимым, а затем ваша энергия и запас воздуха восстанавливаются.

2. Открывают вам проход через глифы и барьеры.

3. Отодвигают какое-либо ограждение.

Шипы: если вы напоритесь на шипы, то потеряете жизненную энергию.

Воздушные источники: места в подземных пещерах, где из-под земли поднимаются пузыри воздуха. Пополняют ваш воздушный запас.

Конический щит: сияющая спираль, которая позволяет вам разбивать любые барьеры.

Машина времени: в вечном городе находится машина времени, которая переносит вас на 55 миллионов лет назад. Чтобы включить эту машину, заберитесь в ее середину и оставайтесь между двумя механизмами-дисками и используйте твой звуковой радар. Волна радара вернется к вам, и вы начнете вращаться, а затем перенесетесь во времени.

Телепортер: в городе вечности находится круг телепортации. Он располагается в маленькой комнате, которая открывается после того, как вы используете статую. Телепортер переносит вас к машине времени.

Стратегия

Для того, чтобы посмотреть на карту, используйте ГИДРОЛОКАТОР. С каждым уровнем сложность игры возрастает, поэтому очень важно знать о том, где вы уже были и куда направляетесь, а без карты это практически невозможно.

Всякий раз, когда вам преграждает путь ГЛИФОВЫЙ БАРЬЕР, вам нужно найти такой Глиф, который дает вам 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 вам пригодится, когда нужно будет восстанавливать энергию. Вас 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 вы нажимаете **КЛАВИШУ В, ЧТОБЫ ПОПОЛНИТЬ ЗАПАСЫ ЭНЕРГИИ**, это требует некоторого времени, и вы не можете сразу плыть дальше. Нажмите на клавишу **С** сразу же после того, как нажали **В**, и эта задержка будет устранена.

РОДНОЙ ЗАЛИВ

Поговорите с несколькими дельфинами на языке своей песни, затем воспользуйтесь клавишей **С**, чтобы набрать скорость и **ВЫПРЫГНУТЬ ВЫСОКО В ВОЗДУХ**. Если вам удастся прыгнуть достаточно высоко, экран вспыхнет и все морские существа – включая и вашу стаю дельфинов – выбрасываются из океана. Когда вы упадете обратно в воду, плывите направо и вниз. Вы найдете там тоннель, ведущий к следующей зоне уровня.

Поговорите со встречным дельфином и получите у него информацию. Плывите вправо и перепрыгивайте через остров, потом плывите вниз и влево – в тоннель. Потом направляйтесь левее и прыгайте через скалу. Продолжайте двигаться влево, к **ПЕРЕСЕЧЕНИЮ** тоннелей. Плывите вниз (воспользуйтесь своим электрическим зарядом, чтобы уничтожить **МЕДУЗУ**), прямо к пересечению и опять вниз. Плывите вправо, к следующему пересечению, и найдете там **Глиф** и **касатку**.

Коснитесь **Глифа** и поговорите с **КАСАТКОЙ**. Прежде чем уплыть, она расскажет вам о **Большой Воде (Big Blue)**. Теперь выплывайте из тоннеля и возвращайся к открытой воде. Плывите мимо стаи медуз направо, потом опускайтесь и ищи **Глиф**. Облучи его **Гидролокатором** и заплывайте в тоннель, чтобы проникнуть в **Нижние Пещеры**.

НИЖНИЕ ПЕЩЕРЫ

Коснись **Глифа** и быстро плывите по пересечению – так, чтобы течение не бросило вас вниз, на острые выступы. Воспользуйтесь **Гидролокатором** перед очередным **Глифом** и плывите влево к **СТЕНЕ ИЗ РАКУШЕК**, которая возникнет у вас на пути. Воспользуйтесь зарядом и очистите себе дорогу вверх и влево, к **Глифу**. Воздействуйте на него **Гидролокатором**. Рядом с ним находится **Восьминогий осьминог**, с которым вам предстоит встреча позже.

Плывите вправо, мимо раковины, и ныряйте в узкий тоннель. Поднимайтесь по нему вверх, чтобы глотнуть воздуха в воздушном кармане, затем возвращайтесь вниз и направо, к пересечению. Плывите вверх и вправо и воспользуйтесь своим зарядом, когда вас вынесет течением прямо на **РЫБУ-ИГЛОБРЮХА**. В конце тоннеля вас ждет **Глиф**. Коснитесь его, потом поворачивайте налево и боритесь с течением. Оставьте тоннель позади и направляйтесь к ракушке, мимо которой плыли раньше.

Столкните **РАКУШКУ** с уступа и толкайте ее прямо на скалистую стену. Ныряйте в тоннель и продолжайте двигаться, пока не доберетесь до воздушного кармана. Глотните воздуха, плывите направо и воздействуйте на **Глиф Гидролокатором**. Продолжайте двигаться прямо к следующему воздушному карману и, наконец, вас ждет очередной **Глиф**. Но вы не можете пройти сквозь него, по крайней мере, пока.

Плывите вверх и медленно двигайтесь мимо **ВОСЬМИНОГОГО**. Если будете торопиться, он ударит вас своим щупальцем. Если вы серьезно ранены, плывите обратно в тоннель и ищите **Того, Кто в Раковине** рядом с **Глифом** (тем самым **Глифом**, мимо которого вы плыли раньше). Примените против него **Гидролокатор** и ловите пузырьки, которые вас исцелят, затем возвращайтесь обратно к **ВОСЬМИНОГОМУ** и попытайтесь проделать то же самое еще раз.

Как только вы пробрались мимо **ВОСЬМИНОГОГО**, плывите влево к **Глифу** и коснитесь его, затем возвращайтесь к **ВОСЬМИНОГОМУ** и проплывите мимо него снова. Воздействуйте на **Глиф** и плывите вниз и налево в тоннель. Аккуратно продвигайтесь мимо острых выступов и продолжайте двигаться влево к **Глифу**. Коснитесь его и выплывайте из тоннеля. Потом – вверх и вправо, воздействуйте на **Глиф Гидролокатором** и плывите 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.

Секреты, коды, пароли...

1-Й ДЕЛЬФИН. В самом начале уровня плывите вниз и направо. Столкните налево с уступа камень и следуйте за ним вниз, пока не достигнете дна. Нырните в тоннель слева и следуйте по нему, пока не найдете дельфина. Плывайте чуть впереди него, пока он не последует за вами. Затем поверните направо, и позвольте течению вынести вас на поверхность. Плывайте вверх и влево, а потом оставьте дельфина с его другом.

2-Й ДЕЛЬФИН. Плывайте близко к поверхности воды, перепрыгивая через островки, пока не упретесь. Теперь нырните вниз и столкните КАМЕНЬ с уступа. Следуйте за ним вниз до второго тоннеля слева и нырните в него. Коснитесь Глифа и плывите прямо по течению. Столкните камень опять и, на этот раз, следуйте за ним, пока не увидите Глиф. Воздействуйте на Глиф Гидролокатором и плывите вместе с дельфином по тоннелю вниз. Заставьте его следовать за собой и приведите его к друзьям.

3-Й ДЕЛЬФИН. Плывайте вниз к камню и очень осторожно столкните его с уступа. Следуйте за ним вниз до четвертого тоннеля справа и нырните в него. Продолжайте плыть, пока не встретите течение, которое потащит вас вверх. Плывайте влево и глотни воздуха в воздушном кармане, затем поворачивайте вправо и столкните камень с уступа. Следуйте за ним до первого тоннеля слева. Плывайте влево и коснитесь Глифа. Затем возвращайся направо, и течение понесет вас вверх к камню на уступе. Изловчитесь и столкните его вниз и следуйте за ним до самого дна. Затем плывите направо, в тоннель.

С этого момента продолжайте плыть по тоннелю. Используйте Гидролокатор на Глифах. Таким образом вы сможете проходить через те из них, которые преграждают вам путь. Вам также придется преодолеть несколько стен из ракушек; воспользуйтесь для этого своим зарядом. Когда найдете дельфина, отведите его к друзьям.

Настало время проститься с этим уровнем. Плывайте как можно дальше вправо и воспользуйтесь камнем, чтобы спуститься туда, где оказался второй дельфин. Нырните в тоннель чуть выше того места, где находился дельфин, и плывите прямо к выходу из этого уровня (вы можете выйти из уровня и до того, как спасете 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 читайте описание внимательно.

1-Й ДЕЛЬФИН. С самого начала плывите налево, перепрыгните через 2 островка и плывите вниз и влево, чтобы найти ракушку. Следуйте за ней, пока она будет скользить вниз и пробивать скалу. Плывайте мимо острых уступов. Коснитесь Глифа, который вам встретится, затем плывите вверх и направо. Появится КОЛЬЦО ЗВЕЗД. Используйте Гидролокатор, чтобы столкнуть кольцо влево, затем вверх и прямо на валун, чтобы уничтожить его. Поднимайтесь вверх, потом плывите вдоль поверхности и найдете маму-дельфина.

2-Й ДЕЛЬФИН. Плывайте влево и перепрыгните один островок, потом спускайтесь вниз, мимо АКУЛ, там найдете второго дельфина. Плывайте обратно вверх и прямо к МАМЕ-ДЕЛЬФИНУ.

3-Й ДЕЛЬФИН. Плывайте влево и перепрыгните через один островок, затем спускайтесь к тоннелю справа. Нырните в тоннель и уничтожьте ракушку. Теперь плывите вниз и направо, пока не найдете кольцо звезд. Гидролокатором отбросьте их налево и вверх, мимо острых уступов, затем прямо на осьминога, и на камень, чтобы разрушить его. В конце концов, плывите прямо по тоннелю и используйте Гидролокатор на Глифе, который ждет вас в самом его конце.

Плывайте направо и глотните воздуха в воздушном кармане, затем Гидролокатором воздействуйте на Того, Кто в Раковине, чтобы излечиться от тех ран, которые могли быть вам нанесены. Теперь отправляйтесь вниз, потом влево на пересечение тоннелей, далее вниз и влево. Там найдете дельфина. Возвращайся с ним к маме-дельфину.

Плывайте влево и перепрыгните остров, затем нырните вниз и плывите мимо акул к тоннелю справа. Плывайте по тоннелю к осьминогу, и отправляйтесь к тому воздушному карману, где уже были прежде. Сделайте глоток воздуха, воспользуйтесь Тем, Кто в Раковине, чтобы залечить раны, затем опускайся на дно. Обогните слева ЩУПАЛЬЦА и столкните раковину налево с уступа – так, чтобы она проломила каменную стену внизу.

Плывите в образовавшуюся брешь, затем ныряйте в узкий тоннель. Воспользуйтесь своим зарядом, чтобы бороться с течением, и направляйтесь влево. У вас на пути находится Тот, Кто в Раковине, воспользуйтесь им, чтобы восстановить свои силы, затем продолжайте плыть налево к воздушному карману. Глотните воздуха, затем плывите влево и вверх – там увидите КОЛЬЦО ЗВЕЗД. Толкайте кольцо вниз и влево к тоннелю, затем еще влево. Кольцо пробьется сквозь скалы в самом конце тоннеля.

Теперь плывите направо и вверх, затем используйте свой заряд, чтобы плыть вверх и уничтожать ПАДАЮЩИЕ РАКОВИНЫ. Продолжайте плыть вверх, и очутишься на следующем уровне.

ВОДОРАЗДЕЛ

Плывите направо и ищите камень. Столкните его с уступа влево и следуйте за ним до самого дна шахты. Быстро ныряйте в тоннель, затем толкайте РАКОВИНУ прямо в каменную стену. Плывите влево и ищи другую раковину, под которой находится стена из ракушек. Отсюда направляйся влево; течение вынесет вас наверх. Плывите вправо и коснитесь Глифа (не забудьте про глоток воздуха в воздушном кармане).

Плывите обратно к РАКОВИНЕ (используйте свой заряд, чтобы бороться с течением) и столкните ее с уступа влево, так, чтобы упав, она пробила каменную стену. Проплывите сквозь стену и следуйте вдоль тоннеля до пересечения. Поднимитесь в месте пересечения вверх, глотните воздуха в воздушном кармане и отправляйтесь обратно вниз и направо. Воспользуйтесь Гидролокатором, чтобы убрать Глиф со своего пути.

Плывите вверх и направо к тоннелю, в котором обитают МАНТЫ (Манта – морской дьявол). Плывите направо до конца тоннеля и найдете там кольцо звезд и Того, Кто в Раковине. Используйте свой Гидролокатор и ловите пузырьки, которые излечат вас от ран. Затем примените Гидролокатор, чтобы отбросить кольцо налево, сквозь косяк мантов. В конце тоннеля направь кольцо вниз и влево, а потом – прямо на каменную стену. Если вы не поторопитесь, то кольцо исчезнет, так что не теряйте времени.

Плывите вдоль стены; затем опускайтесь вниз и направо, в узкий тоннель. Потом – вправо и вверх, к воздушному карману, затем – вниз и вправо, пока не окажетесь на открытом пространстве. Пересекайте его и направляйтесь вверх, пока не увидите маленький тоннель с кольцом звезд внутри. Гидролокатором направьте их вниз по тоннелю, а затем прямо на каменную стену.

Направляйтесь сквозь открытое пространство вверх, к воздушному карману, затем вниз и влево, к открытому пространству. Плывите вверх и следуйте по тоннелю выше и выше, пока не достигнете поверхности океана и не увидите СТАЮ ДЕЛЬФИНОВ. Теперь направляйтесь влево и найдете Глиф и касатку. Поговори с касаткой и коснись Глифа. Потом отправляйся обратно и ищите Глифовый Барьер. Он находится ниже дельфинов. Воспользуйтесь Гидролокатором, чтобы очистить себе путь, затем направляйтесь вниз и вправо. Там найдете выход в Открытый Океан.

ОТКРЫТЫЙ ОКЕАН

Оставайтесь в самом низу экрана и плывите быстро вправо, используя свой заряд, чтобы уничтожать АКУЛ, встречающихся на вашем пути. Поднимитесь к поверхности, чтобы глотнуть воздуха, затем возвращайтесь обратно вниз и продолжайте свой путь. Вам 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. Берегитесь ОГРОМНЫХ КРАБОЧУДИЩ. Они умеют убивать и могут причинить немало вреда.

На этом уровне только ДВА ГЛИФА. Чтобы найти первый, прыгните влево и вверх, прямо на лед – вы начнете скользить влево. Перепрыгните первую полынью и ныряйте в следующую. Плывите вниз и влево: там найдете Глиф, затем возвращайтесь обратно к открытой воде. Прыгайте влево и вверх и скользите к следующей полынье. Поешьте рыбы, чтобы восстановить силы, затем прыгайте вправо и вверх. Скользите по льду направо до упора, затем плывите вниз и влево – прямо к Глифовому Барьеру. Пусти в дело Гидролокатор и ныряйте в тоннель. Вы попадете в Опасные Воды.

ОПАСНЫЕ ВОДЫ

Прыгайте на лед и скользите влево к полынье, затем плывите вниз, к Глифу. Вам придется миновать несколько групп ДВИЖУЩИХСЯ ЛЬДИН. Не попадайте в пространство между льдинами – они могут раздавить вас.

Коснитесь Глифа и плывите обратно к полынье. Скользите по льду налево и найдете небольшой косяк рыб. Закусите ими и прыгайте обратно на лед. Скользите по нему вправо до последней полыньи, затем ныряйте вниз и плывите до открытого пространства, где плавают льдины. Поднимайтесь вверх сквозь льдины, Гидролокатором вскройте Глифовый Барьер, и поднимайтесь вверх – ко входу в Холодные Воды.

ХОЛОДНЫЕ ВОДЫ

Плывите вниз, налево и затем вверх, в узкий тоннель с сильным течением. Плывите против течения и прыгайте влево и вверх на лед. Скользите по нему влево, пока не найдете Глиф, потом скользите обратно, вправо. Перепрыгните через полынье, потом через 3 острых выступа, и падайте в следующую полынье. Плывите вниз к Глифовому Барьеру и облучите его своим Гидролокатором. Отсюда совсем немного до Большой Воды. Чтобы найти наиболее подходящий выход, скользите по льду до крайней правой полыньи.

ОСТРОВНАЯ ЗОНА

Это не очень сложный уровень, он просто очень обширный, и здесь очень трудно находить Глифы. Пользуйтесь почаще КАРТОЙ, чтобы не запутаться. Обратите внимание на СТРЕЛКУ НА КАРТЕ, которая указывает проход к Глубинным Водам.

ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ

Плывите вниз сквозь сеть тоннелей и найдете ОГРОМНОЕ СУЩЕСТВО, ПОХОЖЕЕ НА КРУТЯЩИЙСЯ ШАР, которое называется Астеритом. Оно пошлет вас в Атлантиду (сюжет усложняется). Чтобы выбраться из среды обитания Астерита, направляйся влево и продолжайте двигаться, пока не окажетесь в Мраморном Море.

МРАМОРНОЕ МОРЕ

Воспользуйтесь зарядом, чтобы прорваться через ЖЕЛТЫЕ ЦЕПИ. Облучите Гидролокатором СТАТУЮ, и на несколько секунд станете непобедимым. По истечении этих секунд у вас будет полный запас сил и воздуха. Спокойней!

На Кольцо звезд можете внимания не обращать, если, конечно, не захотите уничтожить КРИСТАЛЛЫ, снующие вверх-вниз в тоннеле.

БИБЛИОТЕКА

На этом уровне множество Глифов, в которых содержится информация, оставленная атлантами. Облучите Гидролокатором все глифы, чтобы узнать, кто похитил вашу стаю и почему атланты оставили город.

Чуть позже на этом уровне вам придется двигать предметы через несколько препятствий. Подплывите к камню снизу и тихонько поднимайтесь вверх, удерживая кирпич на носу. Плывите вверх, пока камень не соскользнет вправо. Чтобы перетащить его через препятствие, используйте заряд.

ГЛУБИННЫЙ ГОРОД

Прежде чем начать путешествие по этому уровню, вам необходимо перепрыгнуть через ОГРОМНУЮ СТЕНУ СПРАВА. Воспользуйтесь клавишей С, чтобы развить скорость; а прежде чем выскочить из воды, нажмите В, чтобы обеспечить еще большее ускорение. Если вы преодолели стену, то весь остальной путь на этом уровне не представляет сложности. Не забывайте облучать Гидролокатором статуи, которые дают вам непобедимость.

ГОРОД ВЕЧНОСТИ

ЧЕРЕЗ ЭТОТ ГОРОД ЕСТЬ ДВА ПУТИ: длинный и короткий. Первый путь не представляет никакого интереса, за исключением нескольких почти невыполнимых прыжков. Мы советуем выбрать короткий путь. Начните прохождение этого уровня с путешествия по тоннелю. Двигайтесь по нему пока не увидите другой тоннель, уходящий вверх и вправо. Плывите по нему вверх и облучите статую Гидролокатором, затем отправляйтесь назад и попадете в

большую камеру (которая была заблокирована стеной, пока вы не облучили Гидролокатором статую).

Вплывайте в круг и будете телепортированы в новое и удивительное место.

Плывите вверх и облучите обе стороны странного механизма. Твой луч включит машину, и она отправит вас на Пляж Юрского периода.

ПЛЯЖ ЮРСКОГО ПЕРИОДА

Плывите влево, к Глифу и облучите его Гидролокатором, чтобы узнать новую песню. Подпрыгните в воздух и спойте песню, чтобы позвать ПТЕРАНОДОНА.

Продолжайте подпрыгивать, пока птеранодон не появится и не схватит вас. Он отнесет вас к следующему этапу этого уровня.

Плывите вниз к кратерам вулканов и ищи те, из которых поднимаются ПУЗЫРЬКИ. За ними находятся потайные ходы. Сначала отправляйтесь в кратер справа и найдете там Глиф. Потом проникните в ТОННЕЛЬ слева. С этого момента проблем у вас больше не будет.

ПРУД ПТЕРАНОДОНОВ

Прыгайте влево через остров, облучите Гидролокатором Глиф, затем наберите воздух и включите Гидролокатор, чтобы позвать птеранодона. Он отнесет вас влево. Дальше легко. ГЛИФ спрятан в кратере. Спуститесь на дно тоннеля (пользуйтесь картой!) и найдете его. Там еще есть Глиф, которого вам 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. Воспользуйтесь картой, чтобы найти его. В остальном – ничего сложно здесь нет.

КРУЖОК ТРИЛОБИТОВ

Перепрыгивайте остров и плывите вниз к морскому коньку. Атакуйте его, потом быстро плывите обратно, чтобы избежать столкновения с маленькими морскими коньками, которыми он будет плевать в тебя. Но его можно и не атаковать: просто проплыви над его головой, потом воспользуйтесь Гидролокатором и коснитесь Глифа.

Выход из этого уровня находится в воздухе. Прыгайте в воздух и буквально влетите в следующий уровень: Темные воды.

ТЕМНЫЕ ВОДЫ

На этом уровне находится очень важный ГЛИФ, ДАРУЮЩИЙ НЕПОБЕДИМОСТЬ. Найдите его и пользуйтесь им почаще.

Вам не нужно облучать Гидролокатором первый из Глифовых Барьеров, стоящих между вами и Астеритом. Просто плывите через узкий тоннель над двумя острыми выступами и пробирайтесь влево и вниз, к Глифу, который даст вам возможность пройти сквозь второй Барьер. Воздействуйте на него Гидролокатором, потом плывите вверх и через стену в камеру ЗЛОГО АСТЕРИТА.

Чтобы убить Астерита, используйте свой заряд на ЧЕТЫРЕХ ШАРАХ ОДНОГО ЦВЕТА. Держитесь по левую сторону от Астерита и двигайтесь вверх-вниз, чтобы не попасть под его электрический луч. Одна попытка – 4 шара. Вам надо столкнуть 4 одноцветных шара подряд. Например, если вы столкнете 3 коричневых, а затем – зеленый, то далее вам надо будет столкнуть еще 4 зеленых. Уничтожьте Астерита и окажетесь на следующем уровне.

ГЛУБИННЫЕ ВОДЫ

Плывите вниз к Астериту, и КОСНИТЕСЬ МЕРЦАЮЩЕГО ШАРА, чтобы восстановить энергию.

Плывите влево, чтобы выбраться из камеры, и продолжайте плыть в этом направлении к Городу Вечности.

ГОРОД ВЕЧНОСТИ

Вспомните, что вы здесь уже были, поэтому плывите к машине времени и воспользуйтесь ею, чтобы вернуться к началу игры. Прыгайте высоко в воздух и вас затянет в вихревой корабль.

Секреты, коды, пароли...

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 используйте 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, вы можете смело отправляться к правой поверхности Трубы и плыть к концу уровня.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МАШИНУ

Быстро облучайте Гидролокатором ЧУЖИХ. Цельтесь им в головы. Если вы попадете в тело Чужого, его голова все равно будет преследовать вас.

Держитесь центра экрана и ждите, когда обстановка вокруг станет благоприятной, а затем действуйте. В конце уровня есть несколько проходов, кончающихся тупиками, так что не торопитесь плыть туда.

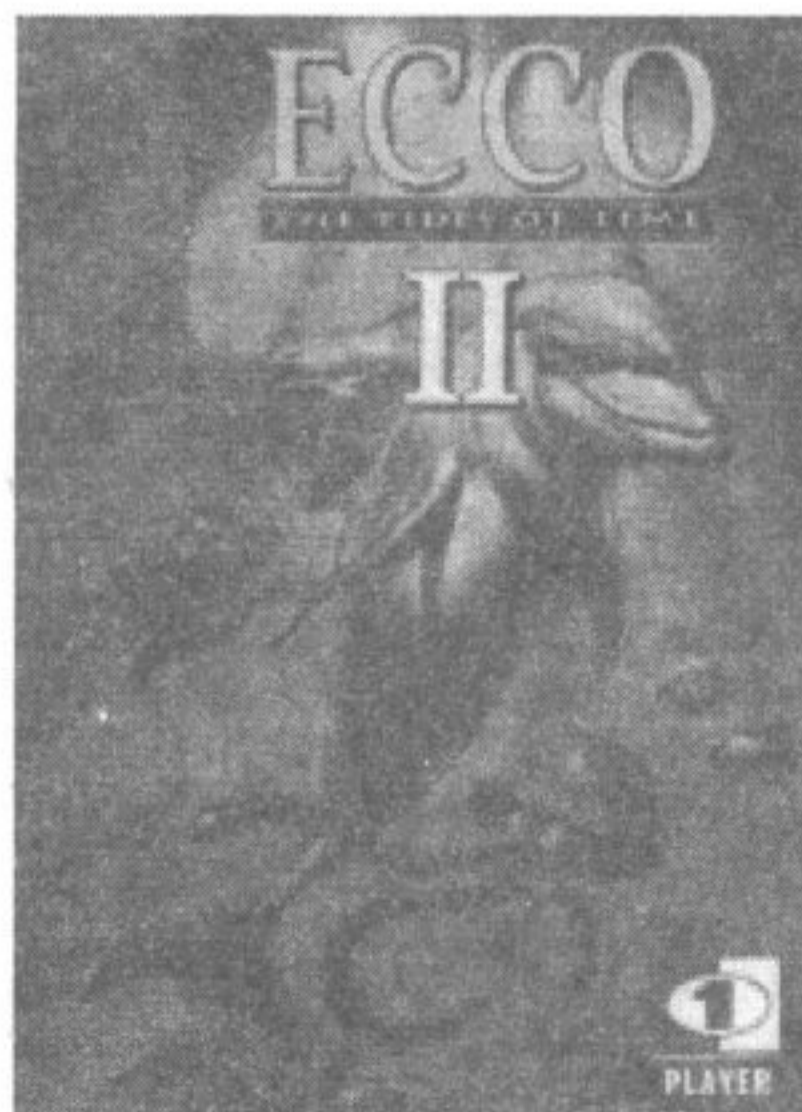
ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Включайте Гидролокатор сразу, как начали падать в шахту, чтобы уничтожить ЧУЖОГО на ее дне. Плывите вправо и вниз, потом ЦЕЛЬТЕСЬ В ГЛАЗ САМКИ ЧУЖИХ. Когда вы попадете самке в глаз, она начнет отплевываться пулями, так что держитесь как можно выше, чтобы их избежать. Самка также может двигаться влево и вправо. Когда она приблизится к одной из стен камеры, плывите на противоположную и стреляйте в ее второй глаз. На каждый глаз требуется по 7 попаданий.

Потом НАЧИНАЙТЕ ТАРАНИТЬ САМКУ В ЧЕЛЮСТЬ. Не используйте заряд, когда самка засасывает ртом воду, в противном случае, вы – труп. После того как вы четырежды ударили в челюсть, она раскалывается и под ней оказывается другая. Протаранив вторую челюсть 4 раза, вы увидите третью! На нее потребуется 3 ваших удара. Но не останавливайтесь. Продолжайте таранить самку чужих до тех пор, пока она не начнет взрываться. Вы выиграли! Финальная заставка откровенно слабая: несколько сцен встречи Экко со своими друзьями и тигры с именами создателей игры.

Екко 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 придется 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 далеком прошлом. В темных лабиринтах бескрайнего океанского простора притаились прожорливые акулы и великаны-киты, пугливые рыбешки 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 недоступна. 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 должны найти 5 потерявшихся в океане детенышей 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 повернут направо, и джойстик →, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код А, В, С, В, С, А, С, А, В. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее 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	MULXR XEB	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°: A4KT – 2A38.

Старт на Vortex Queen: FZOA – TAGY.

Бесконечный запас воздуха: AKZA – TA7A.

Ессо Junior

Приключения маленького дельфиненка. Игра требует некоторой смекалки и сообразительности.

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

Несложная ходилка со сказочным сюжетом.

Магия

Для того, чтобы получить заклинание, сделай паузу в игре, нажмите ↑, ↑, →, ↓ и кнопку С. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все 4 заклинания.

Тест цвета

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно А, В, С 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 ↑, ↑, →, ↓, А. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, В.



Elemental Master

Очень добротный сделанный боевик. Особенно он хорош в версии для Mega Drive II. Любители динамичного, жесткого действия получат истинное удовольствие.

Equinox

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Приключенческая игра, напичканная сбивающими с толку загадками и могущественными врагами.

ESPN Baseball Tonight

Бейсбол в течение всей игры.

ESPN National Hockey Night

Игра – имитатор хоккея.

4 дополнительные команды: на экране опций нажмите ↑, →, С, А, В, В.

Игра в пинг – понг: на экране опций нажмите В, С, С, С, ↑, ↓ или А, С, В, ↑, →, ↑.

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 9 лучших бойцов из разных временных эпох сражаются за звание Вечного чемпиона.

Управление

А – быстрый удар ногой;

В – проникающий удар ногой;
 С – удар ногой колесом;
 Х – 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 вы наденете на себя перчатки странного зеленого боксера с максимальной силой удара. Когда появится заставка, выберите режим «Career», затем – «New Career». Назовите своего боксера «The Beast». Нажмите START – и пошла потеха.

Легкая победа

Хотя ваш боксер и крепок, но он может выиграть, даже без боя. После того, как вы выбрали его, подожди, пока толпа не начнет приветствовать своего кумира, а твой боксер не поднимет руку в начале раунда. Камера начнет обзирать ринг; дождись, когда она не будет смотреть ни на одного из боксеров, затем нажмите START, и бой не состоится. Но на экране результатов вы обнаружите, что победили. Недостаток этого метода – он уменьшает энергию, и поэтому вам придется восстановить ее перед следующим боем.

Ex-Mutant

Крутая стрелялка.

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

(см. Ranger X с. 346)

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)

Цель игры – защитить Землю от роботов, незаконно путешествующих во времени.

Пароли

Уровень 2 : KETNAMLG	Уровень 12 : ZADMIAOM
Уровень 3 : PROMBEUU	Уровень 13 : TGAINRKI
Уровень 4 : ITMALGNL	Уровень 14 : AYRNCDIN
Уровень 5 : SVLROAKA	Уровень 15 : GATTSVTT
Уровень 6 : ZIUJKCHT	Уровень 16 : YBFCEAUA
Уровень 7 : TZKAISAO	Уровень 17 : AEOILNNY
Уровень 8 : AEEBIAJL	Уровень 18 : GMLCAMOA
Уровень 9 : TSAOTTCY	Уровень 19 : YUYUSIHD
Уровень 10 : IALKTAIA	Уровень 20 : ATTSVNAN
Уровень 11 : SZAINBH	Уровень 21 : MAOTAANY
Full Demo: REVOEMA	

F – 1 Grand Prix

Цель игры – победа в автогонках Формулы 1.

Старт в команде McClaron на British Grand Prix

NAVCTPHSNGKTIXBDDEGMHUJOKLMTFJHOILKLLONVORQXLQMW

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 выберите SEE CREDITS и нажмите ↑, ↑, ↓, →, ↑, →, ↓, ↑, ↑.

Должен раздаться звук трубы.

Коды уровней

IGBIQ 12K3I	263KNCBHN6
HD646MPBBF	HV9FPVPFVT
ULS23LCLDM	NGC6G36SO1
TRGLBRIE4P	JOKMG3LVJR
MQISALMMOQ	

Код последнего уровня: **HKUMU7DDGN**

F-22 Interceptor

Это один из самых реалистичных симуляторов самолетов 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, Корею,

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 придется в основном с МИГами. В вашем арсенале пулемет 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 – ее 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 В и С.

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	M3G0IO
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

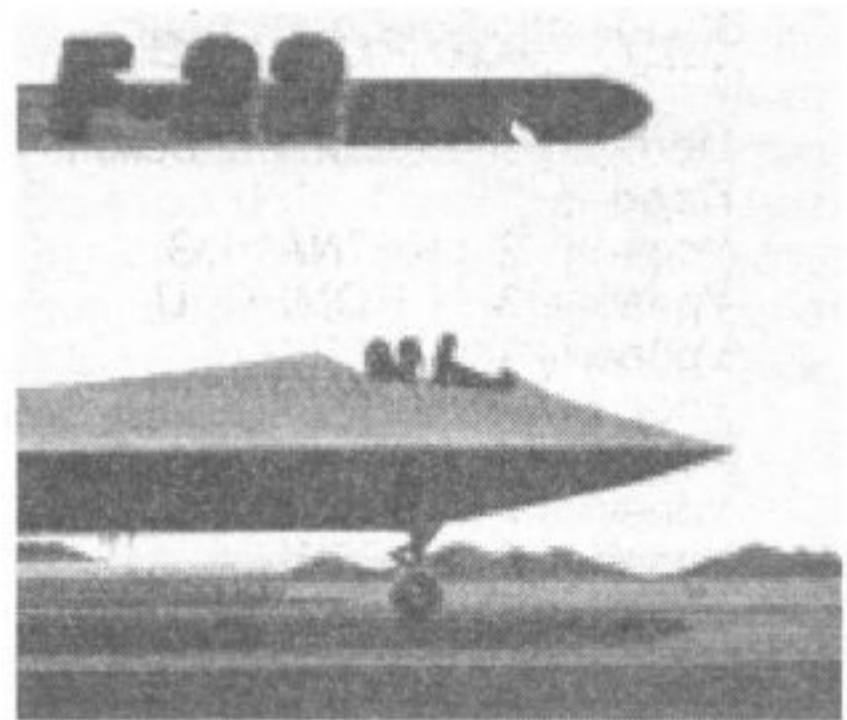
Игра представляет собой имитатор боевого секретного самолета-штурмовика. Вам предстоит выполнить на нем более 30 сложных заданий. Игра предусматривает 2 режима:

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

А – выбор оружия;



Секреты, коды, пароли...

В – начало бомбометания;

С – огонь.

Коды миссий

1 – GL5QH8

2 – 2LVK38

3 – NKFWU7

4 – UJQ3K6

6 – PNBMG2

7 – NQUC94

8 – 2L9J68

9 – 3YVGR4

10 – PYH624

11 – E3SN 87

12 – M2KWY6

13 – CWPHQ2

F-Zero

Автогонки! Захватывающий и опасный мир скорости и постоянной борьбы за мастерство.

Face of the Enemy

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Боевик.

Террористы во главе с черным 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)

Увлекательная и сложная ролевая игра.

Получение многих полезных предметов

Когда доберетесь до сундучка с сокровищами, запишитесь непосредственно перед тем как его открыть. Затем открой сундук и достань все, что в нем лежит. Снова запишитесь. Когда же вы «разморозитесь», то увидите, что снова стоите перед сундуком, и он снова полон. Повторяйте эту процедуру, пока не наберете из каждого сундучка столько предметов, сколько вам надо.

Суперпароль

Используя этот пароль, вы начнете 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, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся 3 хрустальных шара, 2 звезды и магическая книга.

Тайная комната

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся 4 звезды и 2 магические книги.

Дополнительные жизни

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит вам одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова

окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется 9 жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все 9 жизней. Этот же трюк работает и на уровне «Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов

Вам 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» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

Fantastic Dizzy (Fantastic Adventures of Dizzy (The))

Увлекательная ходилка-головоломка: путешествие забавного яйца Диззи. С трудностями легче будет справиться, если вы знаете хотя бы поверхностно иностранный язык.

Faria

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Ролевая игра о борьбе храброго воина за освобождение земли Фаргии от злобного Колдуна.

Fastest One

Неуязвимость в чемпионате мира: выберите имя HAPPY NEW YEAR.

Изменение обзора на экране: в режиме TEST на экране выбора команды нажмите и удерживайте 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:

Нажмите и держите кнопку C, когда выбираете ONE PLAYER vs COMPUTER.

Неограниченное время

На экране OPTIONS выберите опцию TIME. Нажмите и удерживайте A, затем ↑. Установите счетчик на значение «00».

Fatal Fury 2

Игра – поединок для одного или двух игроков.



Секреты, коды, пароли...

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 нажмите ↑, A, B. Затем, удерживая эти кнопки, нажмите C.

Играть как босс

Начните игру в режиме «1P GAME». После появления экрана выбора персонажей установите курсор на любом бойце. Нажмите ↓ и START.

Fatal Labyrinth

Несложная ролевая игра для одного игрока – приключения в замке Дракона

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. Fatal Labirinth с. 150)

Faxanadu

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Великолепная игра в стиле «фэнтези» с хорошим качеством и разнообразием разыгрываемых сцен.

Ferios

Дополнительные очки

Начните игру. Когда на экране появится «Chapter 1: Devil in Diros», нажмите 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	ZBXHR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMX	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 IV 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	WBBHVBLCDR4G
Morocco	WBBHVBLHDSBDN		

Fido Dido

Приключения нарисованного и оживающего героя Фидо, который во время сна создавшей его художницы отправляется в увлекательное путешествие – мир посмотреть и себя показать. В игре 7 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 «21 очко».

Выбор уровней

- 2 ALLISFAIR
- 3 SOFTWAREWOLF
- 4 BONETOPICK
- 5 FEAROFFLYING
- 6 SINCORSWIM
- 7 YIPPEEAYEAY

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 вдвоем – друг против друга, так и одному против компьютера. Игра предоставляет несколько возможностей: или вы участвуете в товарищеской игре, или в турнире с 16 командами. Если у вас есть возможность играть вдвоем, вы можете тренироваться, играя против вашего партнера, или взять его в свою команду. Тогда вы вместе будете играть против команды, управляемой компьютером.

После каждого выигранного матча дается пароль, который дает возможность не играть уже сыгранные матчи. Сначала вы играете против самой слабой команды и к концу турнира



Секреты, коды, пароли...

сразитесь с сильным противником. Начинающие игроки могут пользоваться вратарем, который управляется компьютером. Этот вратарь пропускает голы из некоторых положений. Если вратарем управляете вы сами, то противники оказываются в значительно более сложной ситуации, т.к. 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 лета .

Вратарь

A , B – пас мяча защитнику;
B – прыжок за мячом;
C – выбор места приземления мяча.

Пенальти

B – менять игрока, бьющего пенальти.

Свободный удар

A – розыгрыш 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

Включите игру, войдите в OPTIONS и наберите любой из указанных ниже кодов. Если вы услышите звуковой сигнал, значит, код воспринят. Начни игру и войди в CONTROL. Нажмите кнопку A, и появится CHEAT. Далее используйте 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

Секреты, коды, пароли...

мастерством, причем, 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

В – пас-удар;
А – отбор мяча;
С – выбор опций;
Х – резкий поворот назад;
У – подготовка к удару головой по мячу;
Z – ускорение;
В+С – сбивание с ног соперника.

Пароли

В экране опций выделите ACTION. При правильном наборе раздастся звуковой сигнал .
С, С, С, В, А, А, А, В – стенка;
В, А, С, В, С, С – крученный мяч;
С, А, В, С, С, В, А, С – очень сильный мяч;
А, А, В, В, С, С, А – суперсила;
А, А, А, А, А, В, В, В, В – суператака;
В, А, В, В, В, В, В, В, В – супервратарь;
А, А, А, А, А, В, С – суперзащита;
В, В, В, В, В, С, В – промах пенальти.

FIFA Soccer'97

Очередной футбольный имитатор.

Управление

А – подкат,
В – определение игрока ближайшего к мячу,
С – 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 – С.

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 учетом скоростных, игровых, других параметров).

В строке «практика» можно потренироваться в подаче угловых, розыгрыше стандартных положений, пробитии пенальти.



Fighting Masters

Игра-поединки.

Наиболее простой уровень:

Вызови режим OPTIONS. Выберите самый простой уровень и количество продолжений 5. Потом переключитесь на выбор музыки и послушайте 8С, потом 8В, затем 8А. Переключитесь на выбор звука и послушайте 90. Это дает вам возможность доступа на легкий уровень.

Выбор противника

Выберите режим двух игроков. Выбирая первого игрока, установите курсор на полюбившемся вам монстре и нажмите одновременно ↑ и А. Тот же монстр другого цвета станет вторым персонажем.

Final Blow

Удивительный бой боксеров.

Final Fight

Стрелялка.

Режим быстрой стрельбы:

Войди в меню Options и выдели EXIT. Нажми и удерживай «А», «В» и «Вправо», и нажми START. Начни игру и увидишь, что все кнопки на вашем 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 ↑ + С, нажми START.

Полная энергия: зажав → + А, нажми START.

Fire Shark

Игра – воздушные бои.

Выбор уровня игры

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажми А, С, ↑, 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 Persia», но сама игра больше похожа на «Another World», только покруче будет. Создатели игры, видимо, ярые поклонники фильмов с Арнольдом Шварценеггером – в «Обратном кадре» есть явные заимствования из них. Вам стирают память, но вы успеваешь записать послание самому себе и позже вместе со своей памятью заносите ее обратно в свой мозг («Вспомнить все»). На одном из этапов вы рискуете своей жизнью в шоу-игре будущего («Бегущий

Секреты, коды, пароли...

человек»). А один из ваших врагов похож на киборга T-1000 («Терминатор-2»). Несмотря на банальный сюжет, это вполне стоящая игра. Она состоит из 7 этапов, у каждого из которых есть свой пароль.

Стратегия

Чтобы выжить в этой игре, вам необходимо в совершенстве **ОВЛАДЕТЬ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ**. Потренируйтесь в разнообразных прыжках, пока не научитесь выполнять их с легкостью. Вам придется двигаться на последних этапах очень быстро, и у вас не будет времени на раздумья.

Есть 4 вида прыжков. **ПРЫЖОК ВВЕРХ** – нажатие клавиши **↑** на пульте. Если держать **↑**, вы сможете взобраться на уступ, который выше. Можно **ПРЫГНУТЬ НА ДВА ШАГА ВПЕРЕД** – нажмите и держите клавишу **A** и нажмите **↑**. Это пригодится, когда будете 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 4 шага, бегите и **ПРЫГАЙТЕ НА УСТУП ВЫШЕ**. Для этого не отпускайте клавишу **A** и нажмите на пульте клавишу направления, в котором хотите бежать, затем отпустите ее, но клавишу **A** продолжайте держать. Если вы ухватились за уступ, вы можете висеть на нем сколь угодно долго, пока не отпустите клавишу **A**. Чтобы забраться на него, нажмите **↑**, а чтобы упасть вниз, просто отпустите клавишу **A**.

Чтобы воспользоваться предметом, вы должны выбрать его в своем каталоге (вызывается нажатием клавиши «Start»), потом нажать клавишу **B**. На втором этапе вы добавите к своему боевому арсеналу **СИЛОВОЕ ПОЛЕ (FORCE FIELD)**. Пока вы не пользуетесь другими предметами, держите силовое поле включенным, так вам не придется прикладывать особых усилий, чтобы задействовать его. Быстро нажав **A** и **B**, вы легко включите силовое поле на время своей стрельбы. Силовое поле появляется только на короткое время, поэтому старайтесь задействовать его, когда пули летят в вас.

Более серьезным средством вашей защиты является **ЩИТ (SHIELD)**. Вы владеете им с самого начала игры и сохраняете до конца. Он может спасти вас от четырех попаданий, прежде чем станет бесполезен (его защитная энергия упадет до нулевой отметки) – тогда следующая пуля оборвет вашу жизнь. Но щит не спасает вас от падений с большой высоты. В случае гибели вам придется либо начать этот этап сначала, используя пароль, либо вернуться к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ (SAVE PUMP)**. Поэтому важно, конечно, чтобы в вас 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. Запоминайте их местоположения, чтобы, когда снизится сопротивляемость вашего щита, вы всегда могли 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 вам 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, подумайте, как те предметы, что есть в вашем каталоге, могут вам помочь; или хорошенько осмотрись вокруг – ключ к решению проблемы должны быть где-то рядом.

ДРОНО-РОБОТ (DRONE ROBOT) выпускает антенну, которая улавливает ваше присутствие и дает роботу сигнал к саморазрушению. Антенна также может стрелять в вас. Если вы находитесь в непосредственной близости от робота и он взрывается, вы получаете одну пробоину в своем щите. 2 наилучших способа борьбы с роботами заключаются в следующем: либо вы, оставаясь на расстоянии, приседаете и стреляете в антенну, когда она поднимется; либо просто проносите мимо робота на полной скорости.

После первой комнаты отправляйтесь вниз (вы можете или спрыгнуть, или, стоя на краю Уступа, развернуться и начать аккуратно спускаться вниз, для чего нужно нажать **A** и **↓** на пульте). Возьмите **ГОЛОКУБ (HOLOCUBE)**, выберите его в своем каталоге (нажми «Start») и включите его (клавиша **B**). Заберитесь на верхний уступ первой комнаты. Бегите направо

(чтобы бежать, держите нажатой клавишу A) в следующую комнату и прыгайте через яму (держите нажатой клавишу Вверх, когда выбегаете из первой комнаты и вбегаете во вторую). Оказавшись в следующей комнате, прыгайте вниз. Еще ниже находятся дверь и охранник. Дверь должна быть открыта. Если же нет, вам надо вернуться назад и взять голокуб, который потом следует поместить между датчиками двери. Нажмите С, чтобы вытащить пистолет (ох, и ловко вы это делаете), затем шагните с уступа, прицельтесь и убейте охранника. Идите налево в дверь и прыгайте в следующую комнату. Будьте готовы к тому, что вас ожидает.

Вам предстоит встретиться с охранником и двумя дрона-роботами. Прежде чем прыгнуть к ним и вступить с ними в схватку, идите налево, в следующую комнату, встаньте рядом с левой стеной и нажмите клавишу Вверх, чтобы взобраться на уступ. Поднявшись туда, присядьте и поднимите 10 КРЕДИТОВ (10 CREDITS). Прыгайте вниз и отправляйтесь в комнату справа. Совершенно необязательно вступать в схватку с дроном, который находится прямо под вами, тем более что с ним тяжело сражаться на узкой платформе, поэтому прыгайте еще ниже и, сбегав по правому уступу, падайте на землю. Вытащите пистолет, повернитесь налево, присядьте и убейте робота. Спрячьте пистолет и бегите налево, в следующую комнату. Лезьте наверх и достаньте пистолет.

Идите вправо, чтобы появиться за спиной охранника в следующей комнате. Вы находитесь слишком близко к нему, чтобы его застрелить, поэтому вытаскивайте пистолет и бейте его рукояткой пистолета (клавиша А). Возьмите КАРТРИДЖ (CARTRIDGE). Идите налево, в следующую комнату, прыгайте вниз, идите направо в следующую комнату и прыгайте вниз.

Теперь вы находитесь на высоком уступе. Под вами – охранник. Встаньте на самый край, повернувшись налево, затем нажмите и держите клавишу А и нажимайте ↑, чтобы допрыгнуть до маленького уступа напротив. Повернитесь направо и карабкайтесь вниз. Достань пистолет, спрыгивай вниз и убивай охранника. Отправляйтесь направо в следующую комнату. Не дотрагивайтесь до СВЕТЯЩЕЙСЯ ЗЕЛЕННОЙ СТЕНЫ, иначе вам не поздоровится. Заберитесь на платформу и спуститесь оттуда с правой стороны. Идите направо в соседнюю комнату. Внимательно осмотрите пол. Вы увидите ВСПОЛОХИ ЭНЕРГИИ, которые убьют вас, если вы на них наступите. Встав перед первым, нажмите и держите клавишу А, затем нажмите ↑, чтобы перепрыгнуть его. Подъемник точно почувствует ваше приближение и опустится вниз. Подпрыгивайте и залезайте на него. Подойдите к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Выберите в каталоге щит, нажмите и держите В, чтобы поместить его в генератор. Потом выберите картридж и держите клавишу В нажатой, чтобы поместить его в генератор. Потом бегите налево, спрыгивайте с подъемника, перепрыгивайте через всполохи и идите как можно дальше влево, пока не обнаружите КАРТРИДЖНЫЙ ЗАМОК (CARTRIDGE LOCK). Воспользуйтесь картриджем, чтобы открыть его, затем быстро присядьте и стреляйте, чтобы уничтожить дрона-робота. Идите налево, в соседнюю комнату, спрыгивайте на землю и прыгайте через всполох энергии. Встаньте на подъемник в центре комнаты, нажмите и держите клавишу А, одновременно нажимая ↑, чтобы подняться на нем.

Идите налево, в соседнюю комнату. Забирайтесь наверх, потом еще раз наверх, налево и прыгайте вниз, там найдете КАМЕНЬ (STONE). Забирайтесь обратно на самый верхний уступ и бросайте камень вправо. Он включит подъемник у левой стены. Подойдите к подъемнику и поднимите ТЕЛЕПОРТЕР (TELEPORTER). Идите направо и подберите камень. Возвращайтесь назад и падайте вниз, затем спускайтесь на подъемнике. Наконец-то, СОХРАНИТЕЛЬ! Подойдите к левому краю подъемника, спрыгните с него и бегите к СОХРАНИТЕЛЮ. И сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь!

Помните, где находится ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ? Возвращайтесь к нему (далеко вправо). Поднимитесь на подъемнике, затем идите налево, в соседнюю комнату, одновременно доставая свой пистолет. Чтобы убить охранника, вам нужно выстрелить как можно быстрее. Забирайтесь наверх. Прыгайте через яму налево, затем прыгайте обратно, чтобы избежать включения сенсора, который опустит подъемник к центральной платформе. Заберитесь на нее и подойдите к ее правому краю – подъемник поедет вниз. Перепрыгните через датчики, чтобы подъемник не поехал обратно наверх. Лезьте (или поезжайте на подъемнике) наверх и отправляйтесь в соседнюю комнату. Внизу вы увидите РАНЕНОГО ЧЕЛОВЕКА. Подойдите к нему (чтобы поговорить с ним, нажмите А). Дайте ему телепортер. Возьмите

Секреты, коды, пароли...

ИДЕНТИФИКАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ (ID CARD). Забирайтесь обратно наверх и идите к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Подзарядите щит, если необходимо. Затем возвращайтесь к СОХРАНИТЕЛЮ и сохранитесь.

Карабкайтесь вниз, в следующую комнату (или падайте вниз – это безопасней!). Вставьте идентификационную карточку в ЗАМОК ДЛЯ КАРТЫ (CARD LOCK). Прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Спускайтесь вниз в следующую комнату, прыгайте, потом спускайтесь еще ниже. Бросайте камень как можно дальше вправо, чтобы привлечь внимание охранников, потом прыгайте вниз и стреляйте в них. При появлении лазерного луча, падайте вниз и, сгруппировавшись, катитесь вправо, чтобы избежать попадания в голову(!). Продолжайте катиться в соседнюю комнату до самой стены. Заберитесь по ней и поговорите с человеком.

Ого, здесь куча кредиток! Самое время подобрать несколько. Возвращайтесь к СОХРАНИТЕЛЮ. Идите направо через комнату и спускайтесь в соседнюю. Забирайтесь на центральный уступ, вытаскивайте пистолет и падайте. Застрелите охранников. Воспользуйтесь ГЕНЕРАТОРОМ ЭНЕРГИИ, чтобы подзарядить щит. Отправляйтесь направо, взбирайтесь наверх и нажимайте ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ (SWITCH). Перепрыгните через сенсор, чтобы не включить светящуюся зеленую стену. Направляйтесь вправо в соседнюю комнату и с колена убейте дрона-робота. Падайте вниз и убейте охранника. Подберите КРЕДИТКИ, которые лежат в центре комнаты. Идите в соседнюю. Залезайте на центральную платформу и поднимите КЛЮЧ (KEY). Спрыгните вправо и соберите КРЕДИТКИ. Идите направо в соседнюю комнату. Застрелите охранника. Залезьте наверх к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ. Осмотритесь вокруг и найдете еще несколько КРЕДИТОК. (У вас их должно быть уже достаточно!) Отправляйтесь в левую комнату. Присядьте и перекатитесь через центральный уступ. Не забудьте сохраниться. Потом отправляйтесь вниз и направо. Там вы снова встретитесь со стариком. Купите у него РЕМЕНЬ (G-BELT). Наденьте его и падайте в яму. Вот и конец этапа! Пришло время нового пароля.

Этап 2: Новый Вашингтон

Это самый продолжительный этап в игре! Отправляйтесь направо в соседнюю комнату, повернитесь влево и карабкайтесь вниз. Прыгайте, потом поднимайтесь на подъемнике. Поднимитесь на правый уступ. Отойдите как можно дальше вправо, разбегитесь и бегите влево, прыгайте и хватайтесь за уступ наверху (не отпуская клавишу А, нажмите в момент прыжка ←) Отправляйтесь в соседнюю комнату слева и забирайтесь наверх. Теперь – направо. В следующей комнате вас ждет серьезное испытание. Опустившись на колени, стреляйте в ДВУХ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОХРАННИКОВ, затем быстро поднимайтесь и снова стреляйте, иначе вам с ними не справиться. Поговорите со своим старым другом ЯНОМ. Присядьте на стул. (Прекрасная сцена! Сделано гораздо лучше, чем концовки большинства игр!) вы получите СИЛОВОЕ ПОЛЕ. Включите и всегда держите его включенным, если, конечно, больше ничем из каталога не пользуетесь. В этом случае единственное, что вам нужно будет сделать, чтобы создать вокруг себя силовое поле, это нажать клавишу В. На мгновение оно защитит вас от вражеского огня. Энергия поля не истощается, поэтому вы можете пользоваться им сколько хотите.

Идите направо в соседнюю комнату. Подойдите прямо к пропасти, повернитесь налево и карабкайтесь вниз. Падайте, вытаскивайте пистолет и стреляйте в охранника. Возьмите ВЗРЫВАТЕЛЬ (FUSE). Лезьте наверх. Разбегитесь и прыгайте влево, хватайтесь за уступ наверху и залезайте на него. Выберите в своем каталоге взрыватель и подведите его к переключателю. Нажмите переключатель. Поднимитесь на подъемнике. Пройдите влево и нажмите переключатель. Поднимитесь на подъемнике. По завершении игры остается абсолютно непонятным, какие цели преследует этот человек, но каждый раз, встречаясь с вами, он говорит: «Доброе утро!» Идите налево в следующую комнату и поговорите с человеком на ПРОХОДНОМ ПУНКТЕ (CHECKPOINT), чтобы получить КАРТУ (MAP). Включите подъемник и опуститесь на нем. Чтобы воспользоваться метро, вам надо встать справа от барьера безопасности и нажать клавишу А, когда появится поезд. Вас доставят на следующую станцию сабвея. Последовательность станций указана у вас на карте. Нажмите А, когда доберетесь до станции «АМЕРИКА».

Отправляйтесь на подъемнике наверх, потом пересядьте на другой, для этого нажмите на переключатель, и поднимайтесь еще выше. Идите как можно дальше направо, чтобы обмануть сенсор, и вызовите подъемник. Отправляйтесь налево в бар и потолкните с барменом. Потом – направо и поговорите с Джеком. А вы еще думали, что 500 кредиток за ремень это слишком круто!

Спускайтесь обратно в метро и отправляйтесь в АФРИКУ. Поднимитесь на двух подъемниках и сверните налево, к АДМИНИСТРАТИВНОМУ ЦЕНТРУ. Поговорите с типом, который окажется справа. Поднимитесь и поговорите с окошечками А, С и, наконец, В. С боссом разговаривайте вежливо. Отдайте ему свою идентификационную карточку, чтобы получить РАЗРЕШЕНИЕ НА РАБОТУ. Потом возвращайтесь в сабвей и поезжайте в ЕВРОПУ.

Поднимитесь на двух подъемниках и идите налево. Вы можете сфотографироваться, вставив свою кредитную карточку в щель для монет, но полученные снимки вам в дальнейшем не понадобятся. Пройдя еще немного влево, вы найдете АГЕНТСТВО ПО НАЙМУ. Побеседуйте с мужчиной, потом идите налево к СПИСКУ ПРЕДЛАГАЕМЫХ РАБОТ.

Поручение 1 (доставка пакета): Воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить работу. Опуститесь на подъемнике, зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в АЗИЮ.

Поднимитесь на последний этаж и идите вправо в ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО. Поговорите с дамой в будке и получите пакет. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в АФРИКУ. Когда вы появитесь на последнем этаже, на вас набросится охранник. Будьте готовы к этому. Идите направо, найдите агента по туризму и отдайте ему пакет. Возвращайтесь в агентство по найму (Европа) и получите следующее поручение.

Поручение 2 (сопровождение очень важной персоны (ОВП)): Предъявите разрешение на работу и примите поручение, потом зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в АФРИКУ и поднимитесь на подъемнике до ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ 2. Идите налево. Прыгайте направо и поднимайтесь на подъемнике за ОВП. Идите направо в соседнюю комнату. ОВП может уйти, но вы не обращайте внимания. Заберитесь на самый верх справа, потом спрыгивайте вниз (таким образом обманете двери). Идите направо в соседнюю комнату, забирайтесь наверх, перепрыгните мину. Повисните на правом уступе и падайте. Пройдите влево через 2 комнаты, найдите ОВП и приведите его к этому месту. Спуститесь на подъемнике. Заберитесь на самый верх, затем прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Поднимите КЛЮЧ (KEY). Перелезьте через стену слева и воспользуйтесь ключом, чтобы открыть ЗАМОК (KEY LOCK). Идите в соседнюю комнату слева и будьте готовы выстрелить в охранника. Падайте вниз и отправляйтесь в комнату слева. Пройдите влево и залезьте на верхний уступ. Стоя на нем, быстро стреляйте в приближающуюся к вам сферу. Отпрыгните вправо и забирайтесь наверх, чтобы уничтожить вторую сферу. Идите налево и ищите КЛЮЧ, затем спускайтесь и уходите вправо. Дойдя до запертой на ЗАМОК двери, откройте ее ключом. За дверью вы найдете ОВП. Идите в комнату слева и опуститесь на подъемнике. Это ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР. Идите налево. Когда ОВП узнает это место, вы будете тут же переброшены в агентство по найму. Восстановите щит, сохранитесь и можете браться за следующую работу.

Поручение 3 (ликвидация киборга): Готовьтесь к неожиданностям! Отправляйтесь направо через две комнаты и найдете там человека. Покажите ему фотографию киборга. Он направит вас в бар. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в АМЕРИКУ. Поднимайтесь на последний этаж и идите налево в БАР. Поговорите с человеком, который находится у левой стены бара, и покажите ему фото. Он направит вас в ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1 (она расположена чуть ниже). Спуститесь вниз на двух подъемниках и поговорите с ПОЛИЦЕЙСКИМ. Вернитесь в бар. Пройдите налево в смежную комнату, но будьте наготове – вы будете атакованы сзади (справа) мутантом. Поговорите с мужчиной. Отправляйтесь назад, в Запретную Зону 1 и застрелите полицейского (эй, не мы придумали эту игру! мы в нее только играем!). Полицейский вспарит в воздух после первого выстрела, поэтому будьте готовы подняться и выстрелить еще раз. Поднимите КЛЮЧ. Вернитесь в бар и пройдите одну комнату влево, там найдете ЗАМОК. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть люк в полу. Спускайтесь туда и сохранитесь. Потом спуститесь на один этаж и перепрыгните через пролет, который справа, затем идите в правую соседнюю комнату, присядьте и стреляйте в правую стену. 2 охранника, один за другим, выбегут прямо под ваши пули, затем убегут обратно, потом появятся вновь, и так будут

Секреты, коды, пароли...

бегать до тех пор пока вы их не убьете. Вы будете перемещены обратно в агентство по найму. Восстановите щит и сохранитесь. Воспользуйтесь разрешением на работу, чтобы получить следующее поручение.

Поручение 4 (замена карты в генераторе мощности): Выполнение этого поручения не составит для вас особой сложности, если, конечно, вы хорошо овладели клавишами управления. Вы должны добраться до генератора мощности не более чем за 90 секунд. При хорошей скорости бега вы можете достичь цели своего назначения секунд за 75, но вам достаточно трудно будет найти место для карты и, вполне возможно, что оставшиеся 15 секунд вам совсем не помешают. К тому же, у вас есть возможность сохраниться перед марш-броском, так что не волнуйтесь. ТЕЛЕПОРТЕР находится в агентстве по найму (такая голубая штучка на потолке) справа от СОХРАНИТЕЛЯ и ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ. Встаньте под ним и приступайте к делу. Взберитесь на стену и быстро бегите направо (держите клавишу А) через следующую комнату. Нажмите и держите клавишу **↑**, когда выходить из второй комнаты, чтобы перепрыгнуть через опасные всполохи энергии на полу в третьей комнате. Не отпуская А, нажимайте опять **↑**, чтобы перепрыгнуть через следующий пролет. Бегите вправо до упора, нажимайте переключатель, прыгайте вниз и бегите налево. Перекатитесь, чтобы избежать опасности, поджидающей вас на пороге следующей комнаты. Перелезьте стену, перепрыгните яму и перекатитесь под следующим препятствием. Опуститесь на подъемнике, затем еще на одном. Бегите направо и прыгайте через яму в следующую комнату. Когда вбегаете в соседнюю комнату, держите клавишу А. Тогда вы прыгнете вверх и схватитесь за верхний уступ, который включает подъемник, находящийся внизу. Дождитесь, пока он поднимется до самого верха, затем спуститесь на нем вниз. Бегите направо, к генератору (вся эта зона отмечена словом «терминал»). Возьмите из каталога карту. Место для нее – щель справа от основания генератора. Вставьте ее туда. Восстановите энергию своего щита, сохранитесь, затем воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить следующую работу.

Поручение 5 (уничтожение мутантов): Пройдите 3 комнаты влево и отправляйтесь вниз на подъемнике к ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЕ 3. Войдите в комнату и сохранитесь. Прыгайте вниз и стреляйте в мутантов (если вам удастся их убить, а самому не пострадать, вам, возможно, захочется вскарабкаться наверх и сохраниться снова). Прыгайте на левый уступ и карабкайтесь вниз. Падайте и стреляйте в мутанта. Прыгайте еще ниже. Воспользуйтесь своим силовым полем, чтобы отбить первую пулю мутанта, затем застрелите его. Подберите КЛЮЧ у его ног и прыгайте вниз в следующую комнату. Убейте мутантов. Дальше – налево. Откройте ключом вторую дверь и продолжайте двигаться влево. Поднимите КАМЕНЬ и бросьте его в датчик слева от себя, заберитесь на уступ, включите силовое поле и застрелите мутанта. В соседней комнате мутант сидит на дальней левой стене, так что будьте готовы, как только войдете, стрелять и использовать силовое поле. Отправляйтесь направо. Встаньте в центре комнаты и бегите влево; выбегая из комнаты, нажмите и держите клавишу Вверх на пульте, чтобы совершить прыжок. Приземлившись, сразу присядайте и стреляйте влево. Перепрыгните через МИНУ (MINE) и лезьте на левую стену, чтобы добраться до сенсора. Спускайтесь обратно и – в следующую комнату. Падайте и стреляйте в мутанта. Лезьте обратно. Присядайте под лучом лазерной пушки. Идите в соседнюю комнату (безопаснее будет, если вы туда вкатитесь). Присядьте и приготовьтесь застрелить ЛЕВИТИРУЮЩЕГО ОХРАННИКА, затем выпрямитесь, чтобы прикончить его (воспользуйтесь своим силовым полем!). Пройдите к нижнему правому углу и поднимите 100 КРЕДИТОК и КЛЮЧ. Отправляйтесь обратно на самый верх (не забывайте про лазерную пушку). Идите вниз и направо, затем спускайтесь в следующую комнату и вступите в схватку с очередным ОХРАННИКОМ. Отправляйтесь к правому нижнему углу и воспользуйтесь КЛЮЧОМ, чтобы открыть ЗАМОК, но будьте готовы развернуться и очень быстро выстрелить в сферу. Если сфера подобралась слишком близко к вам, вы можете пригнуться и перекатиться под ней, затем развернуться и расстрелять ее. Уберите пистолет, и вы тут же окажетесь в агентстве по найму. Зарядите щит и сохранитесь.

Теперь вы должны получить документы. Из агентства идите направо к подъемнику, но смотрите не упади в его шахту! Дождитесь, пока он поднимется, затем спускайтесь в метро. Отправляйтесь в АМЕРИКУ и поднимайтесь на последний этаж. Идите направо, найдите

ДЖЕКА (поддельвателя документов). Возьмите у него свои бумаги и возвращайтесь в ЕВРОПУ. Поднимитесь наверх и найдите человека, который сидит за столом под вывеской «БАШНЯ СМЕРТИ». Отдайте ему свои бумаги. Согласитесь, это было легко.

Этап 3: Башня Смерти

Это, наверное, самый легкий этап, лишь кое-где вас подстерегают неприятности. Башня имеет форму пирамиды, поэтому взбираться на нее легко. **НАИБОЛЕЕ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ ЗАПОМНИТЬ:** сферы всегда будут находиться на уровне ваших глаз. Вы можете, опустившись на колени, спокойно сражаться с другими врагами. Сферы будут лишь проплывать у вас над головой. Как только они удалятся от вас, вставайте и стреляйте. **ПОМНИ ТАКЖЕ,** что если встать у стены лицом к центру и опуститься на колени, враги будут сами выбегать под ваши пули.

Уровень 8: Входя в комнату, будьте готовы к стрельбе! Пройдите вправо 3 комнаты, чтобы найти подъемник, затем нажмите переключатель в центре пола, чтобы открылась дверь с правой стороны подъемника. Идите налево, пока вы не выйдете к комнате с подъемником с другой стороны, затем поднимайтесь на подъемнике наверх.

Уровень 7: Подъемник, ведущий на Уровень 6, находится в правой стороне, но подход к нему преграждает стена. Продолжайте идти влево, пока не доберетесь до двух дверей в левом нижнем углу (здесь же находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, которым можно воспользоваться!). Уничтожьте сферы в комнате справа, чтобы открыть 2 двери, ведущие к подъемнику.

Уровень 6: Сразу же карабкайтесь на правую стену и идите вправо, чтобы нажать выключатель, затем идите налево, пока не доберетесь до подъемника. В соседней комнате слева находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**, к которому, возможно, вам захочется вернуться прежде, чем отправиться на Уровень 5. (**СОХРАНИТЕЛЬ** находится около подъемника на Уровне 7.)

Уровень 5: Перекатитесь по тоннелю влево и продолжайте идти влево, пока не увидите подъемник. В комнате слева от подъемника находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Комната слева от **СОХРАНИТЕЛЯ** весьма коварна: на полу лежат три мины. С верхнего правого уступа прыгайте влево и не отпускайте клавишу А, чтобы уцепиться за уступ внизу, затем падайте и прыгайте влево. Взберитесь наверх и прыгайте влево, чтобы обмануть мину на потолке, затем прыгайте вправо, поднимайтесь обратно и с разбега прыгайте влево на самый верхний левый уступ. Двумя комнатами левее вас ждет засада из двух охранников. Спуститесь на нижний этаж и бегите к правой стороне комнаты, затем повернитесь налево, присядьте и стреляйте в охранников. Видите, не так все плохо.

Уровень 4: Чем выше вы поднимаетесь, тем меньше становятся размеры уровней. И это облегчает вам задачу. Теперь вам нужно идти вправо, чтобы выйти к подъемнику с другой стороны. В первой комнате справа вы должны взобраться на стену и выстрелом уничтожить сферу, потом сбить с ног охранника. После чего падайте вниз и прикончите его. Нажмите переключатель; наверху откроется дверь. Потом взбирайтесь налево и с разбега прыгайте вправо. Оказавшись в следующей комнате, дождитесь пока охранники не подорвутся на mine; их опрокинет на пол. В комнате находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Воспользуйтесь им.

Уровень 3: Он вмещает в себя три этажа, которые тянутся вдоль всего уровня. Идите до самого конца вправо или влево, чтобы взобраться наверх, или спуститься вниз. Стойте на подъемнике и отстреливайте появляющихся охранников. Затем идите направо и взбирайтесь вверх, к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Уничтожьте сферу и двух охранников, затем сохранитесь. Заберитесь на верхний этаж и уничтожьте сферу, потом ждите, пока не появится следующая, и расстреляйте ее. Пройдите налево через две комнаты и увидите подъемник. Поднимайтесь.

Уровень 2: Присядьте и застрелите охранника, потом откатитесь от сферы, прежде чем встать и расстрелять ее. Нажмите переключатель, затем спуститесь на пол, чтобы места для схватки с охранником было побольше.

Уровень 1: Чтобы расправиться с последним охранником, вам потребуется 8 выстрелов. Теперь вы отправляетесь на планету Земля.

Этап 4: Земля

Поначалу вам будет нелегко, потом легче. Спуститесь на подъемнике вниз. Покажите свои документы человеку. Войдите в комнату слева. Подъемник вас доставит наверх, и вам

Секреты, коды, пароли...

придется сразиться с парящим в воздухе охранником. Как только войдете в соседнюю (слева) комнату, присядайте и стреляйте, чтобы уничтожить дрона-робота и еще одного левитирующего охранника. Падайте вниз и откатитесь от очередного дрона-робота, затем развернитесь и стреляйте. Далее будет трудно: подъемник доставит вас в следующую комнату, где вы будете атакованы ДВУМЯ СФЕРАМИ, ЛЕВИТИРУЮЩИМ ОХРАННИКОМ И ДРОНО-РОБОТОМ одновременно! Помните, что сферы не смогут причинить вам вреда, если вы присядешь во время схватки с роботом и охранником. Взберитесь на уступ справа и ищите ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Подзарядите щит. Идите налево, карабкайтесь вниз, затем вправо и вступайте в схватку с левитирующим охранником. Карабкайтесь и идите вправо, пока не столкнетесь с еще двумя левитирующими охранниками и дрона-роботом. Потом направо, где вас ждут еще два левитирующих охранника, сфера и дрона-робот. Если вы упадете в голубую яму, вы обнаружите, что за шестом прячется сфера. Боритесь с ней тяжело, поэтому перепрыгивайте яму, идите влево и нажмите на выключатель, чтобы вызвать ТАКСИ (TAXI). Попробуйте представить себе будущее, где такси ездят сами по себе! Такси отвозит вас в ПАРАДИЗ (PARADISE) («Ограничитель скорости – 200»). Сохранитесь! Пройдите в комнату направо; увидите значок Парадиза и зарешеченную дверь. Очень трудно разглядеть, но в верхнем правом углу комнаты находится ОКНО. Идите обратно влево и карабкайтесь на самую верхнюю платформу (если сделаете это быстро, то избежите встречи с роботом). Будьте готовы выстрелить в сферу справа, когда доберетесь до платформы. Разбегайтесь с левой стороны платформы и прыгайте вправо, нажимая на клавишу А, чтобы ухватиться за уступ. Взберитесь наверх, бегите и снова прыгайте вправо, чтобы добраться до уступа рядом с окном. Разбейте выстрелом стекло в окне, чтобы войти и будьте готовы к встрече с дрона-роботом и сферой.

Оказавшись внутри, встаньте на левом краю подъемника и спускайтесь вниз, стреляя в сферу. Идите вправо. Войдя в комнату, присядьте и стреляйте, включив силовое поле: надо убить охранника, как только откроется дверь. Прыгайте влево и подберите ключ. Прыгайте на подъемник и поезжайте на нем вниз. Идите в комнату направо, немедленно присядайте и стреляйте в дрона-робота и охранника. Откатитесь влево и выстрелите в сферу. Пройди три комнаты вправо, подождите, пока не спустится охранник, и тогда сражайтесь. Встаньте с правого края подъемника, и поезжайте вверх, стреляя в сферу. Идите влево, и поезжайте наверх на первом подъемнике. Идите направо и ищите ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ.

Иди налево, потом спускайтесь на подъемнике вниз. Идите влево и отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите влево в следующую комнату и нажмите ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Идите обратно к нижней комнате справа и откройте ключом ЗАМОК. Спуститесь на подъемнике и будьте готовы застрелить дрона-робота и сферу. Сохранитесь! Залезьте на платформу прямо над СОХРАНИТЕЛЕМ; стена сдвинется. Отправляйтесь на подъемнике вниз, будьте готовы выстрелить в сферу. Заберитесь наверх, в очередную комнату. Прыгните вправо (здесь где-то бродит охранник) и идите в следующую комнату. Возьмите ключ. Уничтожьте две сферы, чтобы открыть двери. Отправляйтесь в комнату слева. Встаньте в дверном пролете и заберитесь наверх. Идите в комнату справа. Прыгните к переключателю на правой стене и нажмите его, чтобы сдвинуть стену вниз. Идите обратно и карабкайтесь вниз к первому этажу следующей комнаты (смежной с комнатой, где находится БОКС ДЛЯ ПОДЪЕМА АВТОМАШИН). Идите направо к ЗАМКУ (по пути уничтожьте сферу). Если надо, подзарядитесь.

Идите налево в соседнюю комнату и взбирайтесь наверх, к двери. Входите в дверь. Падайте и подберите МЫШЬ (MOUSE). Перекатитесь к правой стене под ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ. Нажмите ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Идите к подъемнику, который расположен ниже ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ. Отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите вверх и взберитесь по стене. Сделайте один шаг вперед, встаньте на колени и катитесь вперед к ЛЮКУ (TRAP DOOR). Нажмите переключатель, сохранитесь и подзарядитесь, если нужно. Идите налево и падайте вниз. Нажмите переключатель. Прыгайте вправо и отправляйтесь в следующую комнату. Возьмите КЛЮЧ. Прыгайте вниз. Уничтожьте дрона-робота. Лезьте наверх, затем идите влево и прыгайте через пролет. Забирайтесь наверх и идите направо к ЗАМКУ (KEY LOCK). Воспользуйтесь Ключом, чтобы открыть дверь. Поднимитесь к двери. Идите направо и

стреляйте в охранника. Идите направо в следующую комнату и расстреливайте охранников и сферы.

Готовься к неприятной неожиданности! Когда вы перепрыгнешь КРАСНУЮ МИНУ, вас начнет преследовать ДВИЖУЩЕЕСЯ СИЛОВОЕ ПОЛЕ. Вы можете захотеть сохраниться, прежде чем идти вперед. Бегите направо и готовься к ПОЛОСЕ ПРЕПЯТСТВИЙ. В следующей комнате перепрыгните через мину, потом через яму, затем сделай шаг вперед и перепрыгните еще одну мину. Бегите 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»

Вы начинаете этот этап безоружным, но парни снаружи вооружены, поэтому лучше бегите.

Бегите вправо и падай, быстро хватайте пистолет и стреляйте в охранников. Если вы выйдете из этой первой схватки только с одним попаданием, сохранитесь. Рядом с СОХРАНИТЕЛЕМ подберите КЛЮЧ. Идите направо в соседнюю комнату и воспользуйтесь им, когда увидите ЗАМОК. Заберитесь на уступ слева над вами и нажмите ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы открыть дверь в нижнем левом углу комнаты. Заберитесь на самый верх комнаты (быстро проскочите мимо ВЗРЫВАЮЩЕЙСЯ МЫШИ). Заберитесь наверх в следующую комнату.

В этой комнате находится СВЕТЯЩАЯСЯ ЗЕЛЕНАЯ СТЕНА,двигающаяся от пола к верхней платформе, затем обратно. Следите за ее действием, затем пробегайте под ней вправо. Убейте дрона-робота в соседней комнате справа. Отправляйтесь влево к последней комнате. Встаньте под уступом и быстро заберитесь на него, как только светящаяся стена пройдет мимо. Отправляйтесь налево в следующую комнату и падайте в яму; вы обнаружите там ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Взберитесь обратно наверх, затем взбирайтесь дальше к уступу со ВСПЫХИВАЮЩЕЙ ЗЕЛеной СТеной. Перекатитесь под ней, убейте охранника и возьмите ТЕЛЕРЕГУЛЯТОР (TELECONTROL) и ТЕЛЕПРИЕМНИК (TELERECIEVER). Можно положить приемник на землю (или бросить его куда-нибудь), затем вернуться к нему в любой момент, когда включите телерегулятор. Встаньте под верхней платформой, на которой находится охранник, и взбирайтесь наверх, когда он направится влево (воспользуйтесь силовым полем, когда ползете). Возьмите с уступа ключ. Отправляйтесь в следующую комнату справа (подзарядитесь, если нужно). Заберитесь на верхний этаж и бросьте телеприемник вправо, затем включите телерегулятор. Возьмите телеприемник и отправляйтесь направо в комнату. Воспользуйтесь КЛЮЧОМ, когда найдете ЗАМОК, затем возвращайтесь налево и вниз, чтобы сохраниться. Вернитесь к замку и бросьте телеприемник вниз, в яму справа. Включите телерегулятор, потом подберите телеприемник. Идите влево и прыгайте вниз. Под вами – новый противник. ПОЛИМОРФНЫЕ ОХРАННИКИ «плавают» под потолком. Они могут принимать облик человека и наделены способностью стрелять. Наилучший способ борьбы с ними – присесть и перекатиться по полу, чтобы уйти от них. Охранник подскакивает, когда касается вас, поэтому подождите пока он будет прямо над вами, а затем быстро отодвигайтесь в сторону, поворачивайтесь и стреляйте. На каждого из морф-охранников требуется 3 – 6 попаданий. В комнате слева находится дрона-робот, так что будьте готовы. Когда вы прыгнете вниз, дверь откроется, впуская морф-охранника. Вкатывайтесь в комнату. Используйте силовое поле! Когда вы уничтожите охранника, дверь откроется. Нажмите переключатель, затем отправляйтесь в следующую комнату справа, чтобы сразиться с другим морф-охранником (три попадания). Прыгайте направо и вниз и сражайтесь с последним морф-охранником в этой зоне (шесть попаданий!).

Идите налево: через две комнаты найдете СОХРАНИТЕЛЬ. Заберитесь на стену. В центре следующей комнаты находятся ТРИ ЯМЫ, и ДВЕ СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕННЫЕ СТЕНЫ движутся мимо них. В каждой яме – сфера. В этой комнате можно действовать по-разному. Попробуйте спрыгнуть в первую яму и застрелить сферу, затем забраться по правой стене, пока светящиеся стены движутся влево. Расстреляйте две оставшиеся сферы, когда они поднимутся из своих убежищ, затем бегите направо и встаньте рядом с дверью, пока стены не начнут опять двигаться влево. Прыгните влево и упадите в одну из ям, затем выберите из нее с левой стороны, когда светящиеся стены начнут движение вправо. Идите в следующую комнату и взберитесь на стену. Бросьте телеприемник влево на пол. затем включите

Секреты, коды, пароли...

телерегулятор. Подберите приемник, затем встаньте под ГОЛУБОЙ ТЕЛЕПОРТЕР (BLUE TELEPORTER). Вы окажетесь на следующем этапе. На нем вас поджидают настоящие толпы морф-охранников!

Этап 6: Планета морфов 1

До СОХРАНИТЕЛЯ далеко, поэтому этап предстоит нелегким. Отправляйтесь направо в соседнюю комнату и убейте морф-охранника, затем заберитесь наверх и идите направо, чтобы убить другого. Идите прямо и карабкайтесь вниз, затем нажимайте ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ. Идите направо, перекатитесь под нависающей стеной, чтобы найти ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Возвращайтесь налево, пройдите две комнаты, спускайтесь, затем идите направо к подъемнику. Отправляйтесь вниз и падайте с левой стороны, затем сгруппируйтесь и катитесь направо в яму. Здесь вас ждет первый неприятный сюрприз.

В этой комнате находятся три охранника. Легче всего бороться с ними, находясь на нижнем этаже, но если вы достаточно быстро бегаєте, то сможете добраться до соседней комнаты слева и отделаться от них.

В следующей комнате имеется дверь, святающаяся зеленая стена и механическая мышь. Есть, по крайней мере, 2 способа, чтобы избежать этой комнаты. Во-первых, вы можете победить 3 морф-охранников в предыдущей комнате и найти КАМЕНЬ на полу в правой ее части, или вы можете схватить механическую мышь, чтобы потом использовать ее. Вам нужен любой из этих предметов, чтобы задействовать сенсор в нижнем левом углу. Вы можете бросить туда булыжник или выпустить туда механическую мышь. Заберитесь на центральную платформу и бросьте телеприемник в дверь слева, когда она открыта. Если хотите, можете спуститься вниз, взять перед телепортацией мышь, но потом она вам не понадобится! После телепортации подберите телеприемник. Взбирайтесь на самый верх и нажмите переключатель, затем карабкайтесь обратно (но не падайте и не прыгайте!) и выстрелите в дверь слева внизу. Нажмите переключатель и сделайте шаг влево, к стене, затем повернитесь направо и приготовьтесь к встрече с охранником. Отправляйтесь к убитому человеку и возьмите у него ДЕТОНАТОР (DETONATOR), потом продолжайте свое путешествие налево.

Помните, что вы в любой момент можете вернуться обратно к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ, который находится у самого начала этапа. Вы можете оставить около него свой телеприемник, если уверены, что вам к нему нужно будет вернуться, прежде чем вы минуете святающуюся зеленую стену. Можно повернуть стену, поместив камень или мышь около сенсора на самом верху комнаты, но вам все равно нужен будет еще один предмет для левого нижнего сенсора, чтобы дверь оставалась открытой.

Приготовьтесь к разочарованию! Дверь комнаты слева от убитого человека открывается только в одну сторону. Если вы попали в комнату, то никак не сможете выбраться из нее без телеприемника, который надо оставить перед дверью. Правда, возвращаться будет нужно только, если потребуются ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ. Когда вы вкатитесь в комнату, вы обнаружите, что попали в узкую яму. Заметьте, что вы не можете кататься назад и вперед по яме без риска удариться в стену и потерять контроль. Поэтому быстро взбирайтесь на самый верхний с правой стороны уступ. Спуститесь на подъемник вправо и телепортируйтесь вниз к морф-охраннику. Падайте вниз (или телепортируйтесь) на землю, но подальше от ОБЕЗЬЯНЫ. Быстро стреляйте в нее. Нажмите выключатель справа, затем спускается 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 стреляйте в него, а потом катитесь обратно к комнате слева, где больше места для борьбы и маневра. Возвращайтесь направо и прыгайте вверх на платформу. (Существо не тронет вас). Снизу появится подъемник. Встаньте на него и попробуйте застрелить охранника, который находится справа. Это вам под силу. Уворачивайтесь от его выстрелов.

Спуститесь на подъемнике вниз и сразитесь с морф-охранником. В следующей комнате внизу находится СОХРАНИТЕЛЬ, но его сторожит охранник и обезьяна. Если очень хочется, можете попробовать добежать до него и сохраниться, но лучше сначала разобраться с охранником.

После СОХРАНИТЕЛЯ отправляйтесь налево в соседнюю комнату, берите камень, затем вскарабкайтесь на самый верхний уступ и идите налево в соседнюю комнату. Спускайтесь, но смотрите не наступите на мину. Дверь откроется при вашем приближении и закроется за вами. Убейте морф-охранника внизу, затем идите направо и возьмите КЛЮЧ. Встаньте под ЗЕЛЕНый ШАР, который свисает с потолка, и будете телепортированы наверх. Сохранитесь в соседней комнате, затем лезьте наверх к подъемнику и отправляйтесь на нем наверх. Взберитесь на уступ, торчащий над вами, затем прыгайте вправо. Бегите направо, найдите ЗАМОК и откройте его КЛЮЧОМ. Вы заработали еще один пароль.

Этап 7: Планета морфов 2

Вот оно! Наконец-то вы сможете серьезно проверить себя. Ваши основные враги – морф-охранники. Большую часть своего времени вы потратите на возвращение к последнему СОХРАНИТЕЛЮ, в противном случае вам придется сражаться с одними и теми же врагами снова и снова.

Начните с прыжка на подъемник, который расположен над СОХРАНИТЕЛЕМ, и поднимайтесь наверх. Подготовьтесь к сражению с двумя морф-охранниками. Если вы справитесь с охранниками без особых потерь, то, возможно, захотите спуститься обратно и сохраниться перед тем, как продолжать путь. Взберитесь на уступ, который над самым подъемником, и подберите две взрывающиеся мыши. Положите свой телеприемник на пол в нижнем левом углу этой зоны, затем спуститесь на подъемнике вниз и телепортируйтесь обратно наверх. Оставив подъемник внизу, вы сможете вернуться туда, когда захотите, а чтобы спуститься, вы всегда можете использовать свой телепортер.

Оставьте телеприемник и забирайтесь в следующую комнату. Заберитесь на самый верх высокой стены, но с места не сходите. Там на потолке находятся ДВЕ СЕНСОРНЫЕ БОМБЫ, которые при вашем приближении обязательно упадут. Бегите и прыгайте вправо, чтобы избежать этого, потом идите направо в соседнюю комнату. Поднимитесь на подъемнике. Во время движения вы заметите сенсор в соседней комнате, который открывает дверь внизу в предыдущей комнате и высвобождает двух морф-охранников. Но пока не время беспокоиться об этом. Сделайте шаг вправо и нажмите ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ на самом верху подъемника. Он поедет вниз, и теперь единственный путь вернуться – воспользоваться телепортером (который вы должны были оставить несколько комнат назад, когда встретились с первыми охранниками). Если вы не пошлете подъемник вниз, ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА наверху будет продолжать стрелять с большой частотой. Взберитесь на уступ выше и прыгайте через пролет налево, затем идите в соседнюю комнату слева. Переключатель внизу охраняется морф-охранником. Теперь идите в следующую комнату слева и поезжайте на подъемнике вниз. Зайдите в соседнюю комнату справа и подзарядитесь. Теперь отправляйтесь к ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЮ, который охраняется морф-охранником, но как только вы нажмете на него, он активирует ваш телерегулятор и вы вернетесь к приемнику. Хватайте его, потом лезьте наверх и прыгайте вправо к двум охранникам, которые давно уже ждут вашего появления.

Когда убьете второго из них, у него под ногами найдете КЛЮЧ. Воспользуйтесь им, чтобы открыть ЗАМОК, находящийся справа внизу. Откроется дыра в потолке, через которую вы сможете подняться выше. Если в вас несколько раз попали, вы, возможно, захотите вернуться к ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ, тогда положите свой телеприемник на пол и поднимитесь туда на подъемнике. Возвращайтесь к ЗАМКУ и поезжайте на подъемнике наверх. Потом поднимайтесь к двери наверху; рядом находится СОХРАНИТЕЛЬ. Сохраняйтесь!

В следующей комнате находятся 3 СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНые СТЕНЫ, преграждающие доступ к подъемнику. Встаньте на уступе У СОХРАНИТЕЛЯ как можно левее и бегите в соседнюю комнату, затем нажмите и не отпускайте клавишу Вверх, чтобы прыгнуть сразу, как только появитесь в комнате. Потом не мешкая прыгайте вперед на подъемник. Опуститесь на нем. Воспользуйтесь КЛЮЧОМ, чтобы открыть ЗАМОК двери. Падайте вниз, туда, где ОБЕЗЬЯНА, затем прыгайте вправо. Вы окажетесь на подъемнике. Подойдите к правому краю подъемника, затем сделайте один шаг влево. Повернитесь налево и поезжайте на подъемнике наверх. Будьте готовы вытащить пистолет и убить обезьяну, когда увидите белки ее глаз. Подъемник сдетонирует мины справа от вас, но вы не пострадаете. Бросьте свой

Секреты, коды, пароли...

приемник в пролет справа. Телепортируйтесь вниз и приготовьтесь сразиться с морф-охранником. Не забудьте присесть, чтобы в вас не попадала лазерная пушка. Когда покончите с охранником, идите вправо. Подождите, пока не выстрелит ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА, затем встаньте и дважды выстрелите во ВРАЩАЮЩИЙСЯ ШАР. Пригнитесь и ждите следующего лазерного луча, затем повторяйте все то же самое, пока шар не взорвется. Хватайте телеприемник и идите до упора налево, затем повернитесь направо и бросьте телеприемник в пролет. Телепортируйтесь вниз, затем идите влево через две комнаты, найдите СОХРАНИТЕЛЬ и сохранитесь.

Прыгайте влево и беги, пока не окажетесь в комнате с подъемником. Спуститесь на подъемнике и сохранитесь. В соседней слева комнате находится ИНОПЛАНЕТНЫЙ МОЗГ, который производит МОРФ-ОХРАННИКОВ. Они атакуют по трое, но каждому достаточно будет одного попадания. Встаньте на колени в центре комнаты и стреляйте в них, не забывая пользоваться силовым полем, чтобы защитить себя. Вы должны попасть в МОЗГ шесть раз, но из разных положений. Как только расправитесь с тремя охранниками, забирайтесь на левый уступ и выстрелите в левый бок инопланетянина, затем падайте вниз и возвращайтесь к центру комнаты, чтобы сразиться со следующими тремя охранниками. После этого взбирайтесь на правый уступ и, выстрелив в правый бок инопланетянина, вернитесь к центру. Повторяйте эту операцию, пока не уничтожите инопланетянина. Идите в комнату направо и наступите на датчик, лежащий на полу, который открывает дверь слева в комнате, где находится мозг инопланетянина. Идите налево и сохранитесь. Вы также можете подняться на подъемнике, чтобы зарядить щит.

Отправляйтесь направо, пройдите 2 комнаты и нажмите ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы вызвать подъемник вниз. Поднимитесь на нем и отправляйтесь в соседнюю комнату. Прыгайте вправо и поднимайтесь на подъемнике. Возьмите ВЗРЫВАЮЩУЮСЯ МЫШЬ, затем идите обратно вниз и сразитесь с появившимся морф-охранником. После того, как убьете его, поднимите КЛЮЧ и воспользуйтесь им, чтобы открыть ЗАМОК. Сработают потайные сенсоры (вы их услышите); откроются двери. Опускайтесь на подъемнике.

В следующей комнате находятся два охранника, с которыми вы можете сразиться либо здесь, либо откатившись в соседнюю комнату, где больше пространство для маневра. ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ находится рядом в следующей комнате, но вы должны ради собственной безопасности принять меры предосторожности. Возвращайтесь к СОХРАНИТЕЛЮ и сохранитесь (конец уж близок), подзарядите свой щит, если это необходимо. Затем отправляйтесь назад, в начало этого этапа/пароля (где находятся хранитель и подъемник), затем идите направо через две комнаты (безопаснее бежать). Бросьте телеприемник, затем возвращайтесь к ЦЕНТРУ. Не забудьте сохраниться.

В комнате, где находится ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ, находятся две СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕННЫЕ СТЕНЫ. Вы можете перепрыгнуть через них, если начнете разбег из комнаты слева. Если промахнетесь, то будете перенесены к последнему СОХРАНИТЕЛЮ, и вам придется возвращаться, но это не очень далеко. Когда вы перемахнете через стены, идите направо. Уроните детонатор, затем сделайте шаг к переключателю и нажмите его. Включите телерегулятор и телепортируйтесь обратно к телеприемнику. Войдите в дверь справа. Идите направо, пока не упрусь в стену. Это очень трудно разглядеть, но вы стоите на подъемнике. Поднимитесь наверх и наслаждайтесь победой. Ну, а если вы не оставили свой приемник там, где мы вам советовали, вам предстоит бег с очень серьезными препятствиями обратно, поскольку вам 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.

	<i>Easy</i>	<i>Normal</i>	<i>Hard</i>
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 оружие: WEAPON.
 Уничтожение всех врагов: PIPEX.

Flicky

Азартная детская ходилка. Ваша задача – за отведенное время собирать цыплят и уворачиваться от котов.

Выбор уровня

На экране с пояснениями нажмите A, C, ↑, затем нажмите START.

Малышка в бикини

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые 10 раундов менее чем за 20 секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

Flink

(см. Misadventures of Flink (The) с. 255)

Flinstones (The)

Приключения доисторической семьи Флинтстонов, хорошо известной во всем мире по одноименным 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 суперудару). 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 пойдет на таран. Чтобы указать этап, на титульном экране в течение некоторого времени удерживайте A+ B+ C + ↑, а затем нажмите START.

Бесконечное количество жизней

Вызовите на экран режим Configuration и установите Player Stock Option на 5. Нажмите и удерживай A, B, C и START и нажимайте на пульте ↑ и →, пока не появится картинка с названием. Теперь начинайте игру. Когда у вас кончатся жизни, появятся еще 9.

Непобедимость

В режиме Configuration установите Player Stock Option на 5. Нажмите и удерживайте A, B, C и START и вращайте джойстик по часовой стрелке, пока не появится картинка с названием. Теперь начинайте игру, и вы не потеряете ни одного сердца.

Выбор уровня

В режиме Configuration нажмите и удерживай C, потом нажмите ↑, →, ↓, ↑, →, ↑, ↑, ↓, ↑, →, ↓. Отпусти C, нажмите START и изменяй уровень на пульте.

Flying Warrior

Ролевая, приключенческая игра.

Герой Рик должны применить все свои умения и мужество для победы над злым демоном.

Секреты, коды, пароли...

В игре очень много потайных мест, большое количество предметов и много, много чародейства.

Forgotten Worlds

Боевик с протяженными этапами и большим количеством врагов.

Бесконечная жизнь:

Чтобы получить бесконечную жизнь, начни игру в режиме двух игроков и, когда один из игроков погибнет, быстро нажмите кнопку START несколько раз.

Frankenstein

Ходилка, героем которой является знаменитый монстр Франкенштейн.

Gadget Twins (The)

В этом симпатичном боевике-платформере происходят приключения с техно-двойняшками.

Непобедимость

Убедитесь, 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, нажмите C, A, → и ←. Цвета близнецов поменяются, и вы в течение игры будете непобедим.

Выбор уровня: на титульном экране нажмите C, A, →, ←, C, A, →, ←.

Gaiages

Боевик, до предела насыщенный стрельбой.

Конфигурация

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуй комбинацию A+B+C), а затем нажмите START. При этом клавишу в момент нажатия кнопки START надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку A на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость

Поставьте игру на паузу, затем одновременно нажмите и удерживайте кнопки A, C и ←. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Вам придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения

Сначала выберите уровень. Затем начните игру и остановите ее. Нажмите и удерживайте клавишу ↑ и дважды нажмите A. Затем продолжите игру, и у вас будет усиленное вооружение.

Выбор оружия

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте A. Каждое нажатие на кнопку A дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить 6 раз подряд и ни в кого не попасть.

Gain Ground

Достаточно жесткий боевичок, в котором вы на пару с приятелем управляете отрядом отчаянных парней и можете, сколько хотите, стрелять, рубить, забрасывать бомбами многочисленных врагов, встречающихся на вашем пути.

Выбор уровня: войдите в экран опций, нажмите 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

Войдите в режим опций и введите пароль LTUS. Затем начните игру. Для того, чтобы перескочить уровень, просто нажимайте одновременно START и A.

Пароли уровней: 2 – ZXSP; 3 – LUFT.

Galaxy Force 2

Примитивная космическая стелялка.

Просмотр концовки:

Вы можете просмотреть финальные сцены, не играя в игру. Включите оба пульта, войдите в экран опций и выделите EXIT. Нажмите и удерживайте START на втором пульте, затем нажмите и удерживайте 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 адвенюра с множеством больших по размерам уровней, высокой сложностью прыжков и разнообразием возможных маневров в пути. Удастся ли Гарфилду с вашей 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 постарайтесь найти плюшевого мишку Покки, он играет роль фиксатора пройденного пути, и в случае гибели вам не придется начинать игру с начала уровня. Пользуйтесь прыжком на необходимые предметы для того, чтобы достать их. На некоторых уровнях можно найти 2 дополнительные жизни. Запрыгивайте 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.

Секреты, коды, пароли...

Переход на следующий уровень

Поставьте игру на паузу и нажмите A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.

Восстановление энергии

Остановите игру и нажмите 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

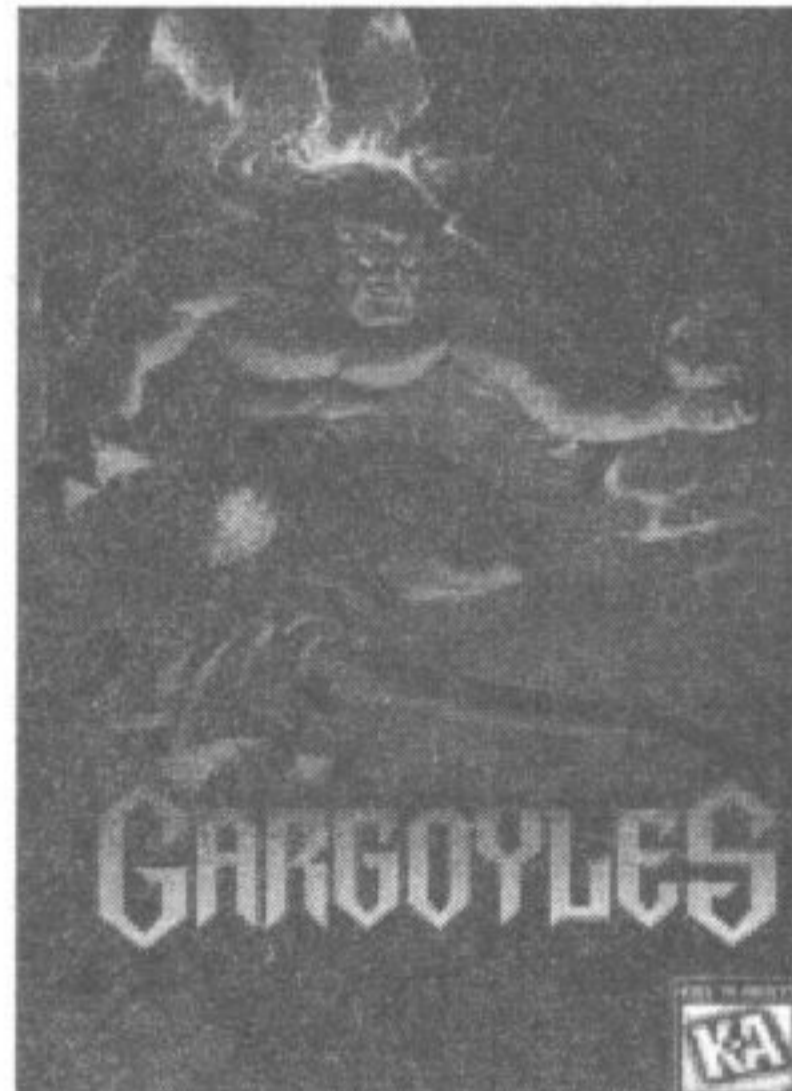
Пауза, A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: A – изменить конфигурацию, A+←/→ – перевернуть по горизонтали, B+←/→ – перевернуть по вертикали, C+→/← – перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите A+B+C 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 собирайте ключи от дверей, сосуды со здоровьем и оружие, которое вам придется применять по мере необходимости. На экране дается вид сверху, играть можно вчетвером.

Совет: не надо пытаться, стоя на одном месте, уничтожить всех чудовищ, попробуйте отыскать источник их появления и решите проблему радикально. Не стреляйте куда попало, т.к. полезные предметы при попадании в них исчезают.

Пароли выбора героев

Войдите в меню опций и выберите Quest Mode и потом Continue Option. Далее, чтобы играть за бойца Тора, имеющего 20000 единиц здоровья, введите **YLOG: J4E97 X-TE8 68XOP: WO9+W 3+CX1**. Для выбора того же Тора, имеющего достаточно энергии для блокирования башен и драконов, введите **YGTDR 7G0RL 94TE9 47OD5 A4X6R 3+CLD**. Чтобы вашим героем стал Искатель эльф с большой дополнительной энергией, введите **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 – **5:8TPYС76XAO: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 6 волшебников и дракона, помогала людям возделывать поля и строить города. Ваша задача состоит в том, чтобы пресечь зло и вернуть народу мир.

Игра может развиваться по четырем сценариям, один из которых, а также количество игроков, вы выбираете в начале. После этого вы выбираете сторону, за которую будете играть, и своего советника. В ходе игры вам 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, старайтесь проводить политику сбалансированного развития всех отраслей, не забывая осваивать и защищать захваченные территории.



General Chaos

Вы выступаете в качестве одного из двух сумасшедших генералов, ведущих между собой постоянные хаотические сражения. Ваш отряд, состоящий из 5 бойцов, весело ведет боевые действия против 5 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 тяжело, 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»: ваша пятерка против пятерки второго игрока. Конечная цель – уничтожить противника и захватить его территорию.

Меню: поставьте игру на паузу и, удерживая A+B на первом джойстике, на втором нажмите C, после этого можно перейти к следующему сражению или пополнить медсостав, о чем рассказывается далее. Для перехода к следующему сражению на первом контроллере удерживайте A+C+↑/↓, а на втором нажмите B. Чтобы иметь в распоряжении максимальное количество санитаров (девять), удерживая A+C на первом джойстике, на втором нажмите B+↓.

Победная игра

Выберите 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, войдите в режим паузы. Тем временем граната долетит до цели и сделает свое дело. Продолжайте в том же духе.

Вызов санитаров:

подойдите к раненому и нажмите A. Остерегайтесь залезать в воду, т.к. потеряете возможность стрелять или лишитесь оружия. В случае проигрыша поединка вы выбываете из борьбы.

Generation Lost

Красочная ходилка с элементами логики.

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

(см. Chingis Khan 2 с. 94)

Чингисхан II – историческая стратегическая игра, которая иллюстрирует великие монгольские завоевательные походы 30 века. Ваша задача состоит в том, чтобы вести многочисленные орды кочевников вперед в целях завоевания и объединения всей Монголии. После этого вам предстоит обратить свой взор на Европу и направить свои полчища туда, чтобы завоевать весь цивилизованный мир и обложить его народы непосильной данью. Вам 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. James «Buster» Knockout Boxing с. 172)

Спортивная игра про бокс.

Ghost Busters

Вы знакомы с охотниками за привидениями? О да, конечно – по отличному фильму и мультикам. К сожалению, игра на эту оригинальную тему получилась довольно невзрачной.

Много денег:

Найдите сейф – он расположен неподалеку от входа в лабиринт. Возьмите деньги и выйдите из лабиринта. Когда вы снова вернетесь в лабиринт, вы отыщете сейф с деньгами на прежнем месте. Повторяйте процедуру столько раз, сколько вам захочется.

Неуязвимость: вы неуязвимы, пока стоите на лестнице.

Победа над боссом: оставайтесь в правом углу и стреляйте 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 чудовищами и духами, преодолеть многочисленные препятствия и миновать хитрые ловушки.

Выбор уровня

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием A) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите 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 Лица – ↓+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. Включите приставку и 4 раза нажмите RESET. Когда появится заставка, 4 раза нажмите клавишу A, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу START, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая B, нажмите START, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку B, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши A и ↑. Затем одновременно нажмите A и →, потом A+← и, наконец, A+→. Потом, удерживая кнопку B, нажмите START. После этого, удерживая A, также нажмите START.

Режим замедления

Когда появится заставка, нажмите ↑, A, ↓, A, ←, A, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите → и постоянно нажимайте START, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите START, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку B. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа, очень близко, но не вплотную, — а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это — не более чем скрытая в игре шутка. Заберись на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгни, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ←+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

Сделайте паузу в игре. Нажмите A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней

Сделайте в игре паузу. Нажмите B, C, B, A, B, B, C, B, A, B и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите 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 с. 32)

Go! Go! Tank

Игра с семью танками:

во время заставки нажмите клавиши ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, →, START. После этого вы начнете игру с семью танками.

Секреты, коды, пароли...

Неуязвимость: во время заставки нажмите ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ←, START.

Gods

Игра основана на мифологии Древней Греции. Вашему герою предстоит выбраться из лабиринта-города, наводненного страшными тварями, чтобы спастись и обрести бессмертие. Каждый уровень охраняется четырьмя жестокими стражами. В борьбе с ними вы можете 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, нажмите кнопки ↵+B+ START. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↵, чтобы герой вращался в руках скелета, нажмите A+C.

Дополнительные очки

Нажмите кнопки ↵+A+C+START и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней

Выберите режим с двумя игроками и тут же дай одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока твои воины не начнут непрерывно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите A и C. Затем отпусти все клавиши и нажмите START. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должны 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 используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

Golden Axe 2

Выбор уровня:

во время заставки нажмите и удерживайте клавиши A, B и C и нажмите START. Продолжая удерживать кнопку A, отпустите B и C, затем, все еще удерживая A, снова нажмите B и C, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать A, а B и C отпустите. Выберите EXIT и, по-прежнему удерживая A, нажмите B и C, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать A, отпустите B и C. А теперь, все еще удерживая A, одновременно нажмите B и C, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите START, чтобы выбрать

нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажмите \uparrow , а затем START. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу A, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку A, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но вы не подбирайте ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

выведите на экран меню OPTIONS. Нажмите одновременно A, B, C. Войдите в меню OPTIONS. Отпустите A. Нажмите в меню EXIT и нажмите кнопку START. Выберите игру нажатием кнопки A, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.



Golden Axe 3

Третья часть известной игры с новыми дополнительными героями.

Управление (для всех бойцов):

A – магия; B – удар; C – прыжок; B + C – круговой удар; \downarrow + C – удар по ногам; \rightarrow + B, C – специальный удар вперед; \rightarrow , \rightarrow + C – с разбега; B + \leftarrow – блок.

Суперудары:

Экс: управление по кругу + B, C – пламя мечом;

Тирус: \rightarrow , \leftarrow , \rightarrow + B, C – метнуть меч;

Пантера: \rightarrow , \leftarrow , \rightarrow + B, C – бросок;

Человеко-лев: управление по кругу, B, C – вихрь.

Выбор уровня:

при выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза A, один раз START и 6 раз C. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

Golf

Игра в гольф.

Golvellius

Ходилка со сказочным сюжетом.

Использование данного кода даст вам в начале игры все предметы, включая меч, боты для прыжков, семь напитков жизни, три кристалла, щит, амулет Аресты, три кольца и много золота. Код состоит из повторяющихся слов SEGA. Когда дойдете до конца рамки, в которую вы вписываете пароль, напишите последнее слово как SEGQ.

Goofy's Histerical History Tour

Простенькая красочная игра о забавных приключениях одного из известных персонажей диснеевских мультфильмов – беззаветного весельчака песика Гуфи.

Granada

В этой игре вы управляете двадцатитонным танком, способным летать и обладающим супероружием.

Выбор уровня: на титульном экране нажмите ←, ←, ←, ←, а затем, после того, как игра перезагрузится, нажмите Start и выберите желаемый уровень.

Секреты второго уровня: чтобы танк был способен летать, в момент, когда истечет отведенное время, уведите свою боевую машину за край – при этом танк взорвется, таймер обнулится, а на новом танке можно будет летать. Чтобы использовать *супероружие*, достигнув левого края поля, двигайтесь 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 Tournament

Это имитатор теннисного турнира. Конечно, ему далеко до всемирной славы настоящих турниров серии «Большого Шлема», однако, вы можете 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, примените пароль GRAND.SLAM (оставшиеся места заполните 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 приоденьтесь в костюм пылесоса, пристройтесь к клоуну сзади, чтобы он не поразил вас молнией или ледяным дыханием, и включайте на полную мощность. Постепенно ваш костюм-пылесос будет вытягивать из босса его жизненные силы, и в процессе этого будет изменяться цвет босса. Чтобы вернуться на пятый этап игры, введите пароль Minnie, Mickey, Donald, Goofy.

Great Waldo Search (The)

Валдо затеял большие загадочные поиски. Попробуйте и вы разобраться, что же ищет Валдо? Времени поразмышлять и побродить вместе с ним предостаточно.

Greatest Heavyweights.

Эта игра позволяет вам излить свою ярость на любого противника. Она сделана на основе хита «Evander Holyfields 'Real Deal' Boxing», но здесь вы также можете побоксовать 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 вы можете выбрать в главном меню:

1. ZXIBI TION (простой поединок). Вы можете выбрать для себя любого игрока (даже чемпиона) и игрока компьютера, с которым хотите сразиться. Играть можно вдвоем.

2. TOURNAMENT (турнир). Здесь можно играть только со звездами. Выбирайте любого чемпиона и вперед.

3. NEW CAREER (новая карьера). В этом разделе вы можете создать своего героя (комплексия, форма головы, цвет кожи и волос) и выбрать ему любое имя.

Вы начинаете с 30-го места, и все ваши характеристики (выносливость, сила, скорость) на очень низком уровне. Но у вас есть возможность улучшать их после каждого боя. Вы также можете позаниматься на различных снарядах (груша, штанга, кроссовая площадка, силовые тренажеры, скакалка). Кроме этого, у вас есть возможность сесть на протеиновую диету, употреблять витамины и многое другое.

Победа, как всегда, – дело нелегкое. Даже если вы такой везунчик, что ни разу не проиграете, необходимо будет провести 37 боев по 12 раундов в каждом. Ну а в конце вы сразитесь со всеми восемью чемпионами. Поэтому нужно вырабатывать свою технику и стратегию ведения боя (вы можете придумывать свои комбинации ударов).

Если вы поставили игру на паузу и в появившемся меню выбрали строку REPLAY, то у вас 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, можете спокойно выключать приставку – все данные останутся на картридже. А если вам захочется вернуться к своему бойцу, зайдите в главном меню в опцию RESUME CAREER (продолжение игры) и играйте дальше сколько влезет.

Управление:

←, → – передвижение по рингу;

A – прямой удар в голову левой рукой;

X – апперкот левой рукой;

B – блок;

ВПЕРЕД+C – правый хук в голову.

↑, ↓ – выпрямиться, пригнуться;

C – прямой удар в голову правой;

Z – апперкот правой рукой;

ВПЕРЕД+A – левый хук в голову;

Если вместе с ударами удерживаете ↓, то они будут наноситься в корпус. Если вы крутой парень и уж очень хочется показать это, нажмите B, удерживая A+C, и ваш герой отпустит несколько колких реплик в адрес противника и поманит его перчаткой.

Если вам необходимо занять более выгодную позицию на ринге, нажмите 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, надевайте перчатки и смелее в бой!

Green Dog: the Beached Surfer Dude

Ходилка-бродилка о приключениях зеленой собаки.

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите A, A, B, A, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу START, чтобы остановить игру. Затем нажмите C, A, B, A, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начни игру, затем нажмите START, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, A, C, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой START, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, A и C.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши A, B, C и START, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой – запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую

Секреты, коды, пароли...

тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете 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 нажмите кнопки A+B+C. Удерживая их, переместитесь на экран опций и нажмите START сто раз и, вновь вернувшись на экран опций, выберите «Credit Limit». Остановив свой выбор на «Free Play», вы можете вести бесконечную игру.

Growl

Оригинальный приключенческий боевик с участием охотников и исследователей джунглей. Как и в любом боевике, вы будете бегать, прыгать, стрелять и драться с врагами в густых зарослях джунглей, в чем вам будут посильную помощь оказывать разнообразные животные.

Gun Fighter Gun Fighter 2

Это типичные «стрелялки» для двух игроков. Вы выступаете в роли полицейского, который борется с наркомафией, террористами, грабителями банков, гангстерами и т.п. При этом вы лихо обезвреживаете опасных преступников и освобождаете заложников, умело взаимодействуя со своими коллегами. Необходим пистолет, но можно обойтись и джойстиком. Убивать бандитов (возможно и не первым выстрелом), сбивать летящие в вас гранаты и ножи вы должны делать одним способом – стрелять в них. При задержании угонщиков автомобиля цельтесь в колеса.

Gunstar Heroes

Может быть, вы ничего и не слышали 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. Вы должны управлять действиями двух близнецов, братьев Ганстаров (Синим и Красным), которым приходится сражаться с толпами врагов и боссов (наберитесь терпения и вы увидите, кто вас ждет в конце Уровня 6!). Здесь есть четыре уровня сложности и бесконечные продолжения, которые несколько облегчают игру, но вы ведь можете и не воспользоваться ими...

Стратегия

Управление: Чтобы подготовить своего бойца к отражению атаки противника, нажмите B и C. Подобный прием, правда, не спасает от всех нападков, но все-таки это уже кое-что.

Нажимайте ↓ и В, когда надо взять предмет. Чтобы бросить противника, нажимайте В и ← (или →). Нажимайте ↑ и С, чтобы прыгнуть и схватиться за уступ, а затем опять С, чтобы взобраться на него. Нажимайте ↵ и В или ↵ и С, чтобы провести затяжную атаку. Дважды подряд нажимайте С, чтобы провести нокаутирующий удар в корпус (Ганстар Красный) или удар ногой в прыжке (Ганстар Синий). Дважды нажмите С, удерживая направление ↓, чтобы провести удар с полуплота (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	Мега молния

Наше любимое оружие – это распыляющая молния (Chaser Lightning); распылитель – отличное оружие против врагов послабее, а распыляющая молния хороша в схватках с боссами, т.к. она имеет неограниченное временное действие и наносит тем больше ущерба, чем дольше вы держите кнопку В. Поэкспериментируйте, чтобы выяснить, какие виды оружия вам нравятся больше всего.

Количество врагов в игре определяется уровнем сложности. На самом легком, например, боссы значительно меньше атакуют вас. Мы играли в эту игру на среднем уровне, так что между этим описанием и происходящим на экране могут быть некоторые различия, обусловленные выбранным вами уровнем сложности.

Уровень 1: Древние развалины

С самого начала вы видите нескольких солдат, атакующих дом. Стреляйте в солдат и в дом, чтобы все это уничтожить. Идите направо и стреляйте не останавливаясь, чтобы выдержать натиск нападающих орд. Доставляющий оружие робот, называемый электронная утка, появляется на экране. Стреляйте в него и берите оружие, если оно вам нужно. В конце концов вы столкнетесь с красным роботом, который сильнее, чем обычный солдат. Уничтожьте его и поднимите 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. Уклоняйтесь от спор, потому что их нельзя уничтожить выстрелами. Когда блестящий шар падает на землю, он превращается в гусеницу, которая начинает ползти к вам. Уничтожьте ее, а потом продолжайте стрелять в босса.

Сразу после босса вы увидите электронную утку. Застрелите ее и продолжайте продвигаться вправо, пока не набредете на пирамиду, охраняемую семью летающими солдатами. На пути к пирамиде вас ждут еще две электронные утки. Первая выронит оружие, а вторая – запас энергии. Дождитесь, когда утки окажутся у левого края экрана, и стреляйте – так будет легче подобрать предметы. На пирамиду также нужно забираться медленно, иначе утки окажутся на экране чересчур низко. Когда покончите со второй «птицей», быстро прыгайте 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

Секреты, коды, пароли...

вас к краю экрана. Он также может атаковать с лета. Постарайтесь расправиться с ним прежде, чем он атакует вас, а то он восстановит всю свою энергию! Когда Бравоо приближается к вам, прыгайте со стены через него, а затем бегите к другому краю экрана. Продолжайте стрелять, пока Бравоо не взорвется.

После победы над Бравоо земля разрушается. Держитесь левой стороны, когда будете падать, в противном случае можете упасть за границы экрана. Вы начнете соскальзывать с другой стороны пирамиды. Старайтесь оставаться в самом низу экрана и стреляйте вверх и влево в атакующих вас солдат. Большинство из них просто выпрыгивают на экран, но некоторые вползают и стреляют лазерами. (Вы увидите, как они скользят по пирамиде вверх, прежде чем атаковать.) Чтобы уничтожить такого солдата, необходимо попасть в него несколько раз, так что вам придется перепрыгивать через лазерные лучи.

Когда вы окажетесь в самом низу, идите направо и застрелите электронную утку. Возьмите оружие, если оно вам нужно, и продолжайте путь вправо, туда, где вас ждут гигантские механические руки и ульи. Просто бегите вправо как можно быстрее, чтобы не влипнуть в историю, останавливаясь только для того, чтобы стрелять электронных уток, роняющих предметы. Три солдата атакуют вас у самого конца этой зоны. Застрелите их и смело отправляйтесь 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 вас лазерными лучами. Уворачивайтесь от лазеров или сбивайте их ответными выстрелами из наиболее мощного оружия. Железный Кулак – это гигантский шар с шипами, которым вас пытаются сокрушить. Стреляйте в него, чтобы он к вам не приближался. Роудер также кидает в вас гранаты (стреляйте в них) и ходит взад-вперед по экрану. Перепрыгивайте через него, когда он оказывается слишком близко, и бегите на противоположный край экрана. Попробуйте также прыгать на самого Роудера и стрелять, стоя на нем!

Уровень 2: Подземная шахта

Чтобы прыгнуть к противоположной стене на этом уровне, вы можете дважды нажать С. Этот трюк вам придется часто использовать в битве с последним боссом, так что начинайте тренироваться с самого начала уровня. Продолжайте ходить взад-вперед и стрелять во врагов, уворачиваясь от их выстрелов. Некоторые будут бросать в вас гранаты с крыш.

Подстрелите двух электронных уток, прежде чем на экране появится поезд. Вы можете находиться наверху или внизу шахты – поезд не причинит вам вреда. Застрелите трех солдат в поезде и можете начинать спускаться в шахту.

Наибольшую опасность в этой части шахты представляют лазерные роботы, которые двигаются вверх по экрану. Между ними находится лазерный луч. Уничтожьте одного из этих роботов и поразите луч. После уничтожения спящих солдат в поезде надо двигаться по шахте дальше.

Подстрелите еще двух электронных уток, и на экране появится поезд гораздо больших размеров. В нем – три группы солдат. Расстреливайте все три группы, и поезд начнет взрываться. Вам 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 вам серьезного вреда, даже если сумеют в вас попасть, так что оставайтесь у левого края и стреляйте, пока они выходят из поезда. В конце концов поезд взорвется. Застрелите электронную утку и будьте готовы к схватке с последним боссом – Семисилым.

У Семисилого есть в запасе семь различных вариантов атаки, но он будет пользоваться только пятью (даже если вы играете на самом легком уровне). Далее мы рассмотрим все варианты атак.

Сила Солдата. Оставайтесь в правом верхнем углу экрана и стреляйте в ожидании атаки Солдата. Он сделает одно из двух: или подпрыгнет в воздух и приготовится к метанию бумеранга, или нацелит на вас свою руку. Если он прыгнет в воздух, подождите, пока он бросит свои бумеранги, затем прыгайте в правый нижний угол. Когда его руки возвращаются

в прежнее положение, прыгайте снова в правый верхний угол. Если он протянул в вашу сторону руку, подождите пока она не выстрелит, а затем прыгайте в правый нижний угол и возвращайтесь назад. Уклониться от этих наскоков довольно легко.

Сила Тигра. Оставайтесь на самом верху экрана и старайтесь не попадать в перекрестие прицела Тигра.

Сила Орла. Когда Орел начинает двигаться вверх по экрану, прыгайте в ту сторону, где находится его голова, и ждите 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. Передвигайтесь в левый нижний угол, чтобы избежать пуль. Во-вторых, он вращается вокруг своей оси и пытается хлестнуть вас хвостом. Просто держитесь от робота подальше, и он вас не достанет.

Сила Краба. Это огромный красный корабль в левой стороне экрана. Он стреляет в вас маленькими красными барьерами и большими блестящими шарами. Маленькие барьеры превращаются в целые стены, пока летят через экран, так что вы должны быстро прыгать на противоположную сторону экрана, прежде чем будете раздавлены. Есть также третий вид атаки: стрельба шарами по верху и по низу экрана. Чтобы перепрыгивать шары, пользуйтесь обычным прыжком.

Сила Ежа. Это огромное вращающееся колесо с шипами. Всегда оставайтесь на противоположной от Ежа стороне экрана. Если он находится в левом верхнем углу, то будьте 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. Найдите их.

Сила Бластера. Оставайтесь у левого края экрана в левом верхнем углу и ждите, пока оружие не начнет стрелять. Бластер всегда стреляет в вашем направлении, поэтому каждый раз перепрыгивайте в противоположный угол, когда начинается пальба. Бластеру необходимо время, чтобы перезарядиться после каждых восьми выстрелов, так что стреляйте в него, пока он перезаряжается.

Уровень 3: Летающий боевой корабль

В начале уровня корабль взлетает. Прыгайте на платформы слева, стреляя вверх по атакующим вас солдатам. Продолжайте прыгать вверх, пока не окажетесь над капитаном Оранжем. Когда вы прыгнете в эту зону, на вас нападут летающие солдаты и в вас будут брошены гранаты. Стреляйте в солдат и увертывайтесь от гранат. Несколько летающих солдат упадут на корабль, не забудьте уничтожить и их тоже. В конце концов корабль улетит с экрана и вы перейдете на следующий этап этого уровня.

Летающий солдат в желтых доспехах атакует вас почти сразу же. Вы должны уничтожить его, чтобы получить запас энергии. Идите направо и найдете пять отсеков, где хранятся запасы сил. Если они вам нужны, возьмите и идите направо на встречу с первым боссом – меняющимся Регом. Не попадите в ловушку, установленную у него между ног. Сконцентрируйте огонь на самой верхней части Рега, чтобы разрушить его. Наилучшее место для борьбы с Регом – это кабель в верхней части экрана. Вы можете добраться до него, прыгнув с последнего отсека с оружием.

После победы над Регом идите направо. Вас будут атаковать двое солдат, сидящих в длинных роботоподобных кранах. Уничтожьте краны и получите два запаса энергии. Идите направо и прыгайте в небольшой корабль на воздушной подушке, чтобы столкнуться с Генералом Редом. Он взлетает и начинает забрасывать вас гранатами. Когда Генерал Ред повержен, капитан Оранже прыгает в корабль и атакует вас.

У Оранже есть три способа атаки. Роторный пресс: Оранже прыгает на лопасть ротора и вертится, затем спрыгивает и бросается на вас. Стреляйте в Оранже, когда он вращается, а когда он бросается на вас, убегайте. Сильное плечо: Оранже врезается в вас своим плечом. Нажмите направление ↓ и кнопку C, чтобы уклониться от его удара. Если будете прыгать, то ударитесь о лопасть ротора. Порыв ветра: поток огня, ползущий по крылу корабля. Действуйте

Секреты, коды, пароли...

так же, как и в предыдущем случае. Если вы сбросите Оранжа с корабля, он запрыгнет обратно и проведет против вас прием «Роторный пресс». Будьте осторожны! Это самый опасный босс первых четырех уровней.

Уровень 4: Странная крепость

В самом начале уровня появляется электронная утка. Подождите, пока она не окажется над вами, а потом стреляйте, а то запас энергии может упасть в огромную дыру, расположенную ниже. Когда вы будете перепрыгивать через нее, нажмите кнопку С дважды, иначе можете свалиться туда. На пути к Дворцу Игральных Костей вы встретите корабль, лазерная пушка которого стреляет только влево. Оставайтесь позади корабля на правой стороне экрана.

Когда доберетесь до дверей во Дворец, сверху упадет черный робот. Он кидает гранаты и очень силен, так что стреляйте в него издалека. Когда победите робота, поднимите запас энергии и входите во Дворец.

Возьмите игральную кость и бросьте ее. Выпадет 1, 2 или 3. Это зависит исключительно от вашей удачи. Итак, по порядку.

Квадрат 1: Вэлвелион. Гигантская золотая змея, которая вьется над вами по экрану. Если змея начинает двигаться по кругу, значит она собирается атаковать вас сверху. Подождите, пока она сделает рывок, и убегайте. Когда Вэлвелион начинает двигаться вправо, это означает, что она будет ползти по земле. Есть несколько мест, где она вас 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. Заманите его к краю экрана, затем бегите на другую сторону и стреляйте 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 вы бьете по той или иной стене кулаком, она меняет свою форму. Забирайтесь на самый верх экрана, затем направляйтесь к цели справа. Не очень легко и не очень увлекательно.

Квадрат 5: Маленький солдат. Этот маленький негодник пытается схватить и бросить вас. Если вы находитесь далеко от него, он может стрелять в вас звездочками-молниями (пригибайтесь, чтобы избежать их) или разделиться на нескольких солдат. Он может, прыгнув, увернуться от любой затяжной атаки и ставить блоки вашим 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 стреляйте в него из любого оружия. Если вы не сумеете быстро его уничтожить, он спустится, чтобы понюхать вас (?), потом вернется обратно и сбросит одну бомбу.

Квадрат 7. Разрушайте! Теперь можете развлечься. Стреляйте в корабль, находящийся в середине экрана, чтобы уничтожить его как можно быстрее. Не забудьте 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. Вы можете пробежать под ней или перепрыгнуть, но она может вас раздавить. И все-таки лучше пробегать под ней, чтобы не дать ей возможности прижать вас к краю экрана.

Квадрат 9: Вперед и вверх! В миналабиринте находятся трое солдат. Они могут попадать в вас даже сквозь стены, но вы тоже способны на подобное, так что уничтожьте их и бегите 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 вами комплекцией, атакует вас ударами ногой в прыжке и метает гранаты. Все очень легко, пока вы перепрыгиваете через разрывы гранат. Не следует начинать атаку, находясь далеко от него, иначе вы не успеете поднять запас Энергии, который он оставит, прежде чем экран потухнет и вы снова окажетесь во Дворце Игральных Костей.

Квадрат 12: Вихревая база. Слабое место – это «база» внизу и в середине экрана. Спускайтесь по уступам и стреляйте 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. Найдите то место, куда лучи не достают.

Квадрат 13: Карри и Рис. Здесь вам придется очень трудно, поскольку вы не можете воспользоваться оружием. Наилучшая стратегия – постоянно проводить удары ногой в прыжке, которые почти всегда пробивают защиту противника. Вы можете 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. Оставайтесь у правого края, жди, когда он приблизится, и перепрыгивайте через него.

Квадрат 15: Супергондола. Пушки, расположенные на самом верху экрана, стреляют по-разному. Одна бросается гранатами, которые пробивают дыры в платформе, на которой вы стоите. Другая стреляет лазерами в трех направлениях. Третья направляет вниз струи огня. Продолжайте стрелять по пушкам, пока не уничтожите их. Следите за орудием, испускающим лазерный луч, потому что оно отслеживает ваше перемещение по экрану. Гранаты, летящие в вашу сторону, можно сбивать.

Квадрат 16: Комната с предметами, приносящими удачу. Распылитель, Огонь и два Запаса Энергии.

Квадрат 17: Путь назад. Вы посланы обратно в квадрат «ЗТАВТ». К счастью, этот квадрат исчезнет сразу после того, как вы попадете 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. Оставайтесь в углу, чтобы их избежать. Голубая атака – это несколько гранат, которые выбрасываются из голубых областей на стенах и взрываются. Оставайтесь на середине экрана, чтобы избежать взрывов. Желтая атака – это поток шаров, которые прыгают вдоль оранжевых областей на стенах. Оставайтесь в углу, чтобы они не достали вас.

Когда Черный Бит Степпер будет уничтожен, Черный бросит в вас нечто, похожее на жемчужину, но это, в действительности, граната. Оставайтесь на левой стороне экрана, чтобы вас не задело взрывом, и стреляйте в Черного, чтобы на этот раз отобрать у него настоящую жемчужину.

Уровень 5: Разрушитель!

Застрелите электронную утку и возьмите оружие, если оно вам нужно, затем отправляйтесь направо. Вас поджидает огромное количество врагов, сквозь ряды которых нужно прокладывать путь, поэтому не торопитесь и не забывайте стрелять. В конце концов вы доберетесь до двух упаковок, лежащих на земле. Стреляйте в левую упаковку, пока она не взорвется и не появится Запас Энергии. Не забывайте стрелять во все упаковки на этом уровне: в них могут находиться полезные предметы.

Продолжайте идти направо, пока сверху вас не атакует летающая тарелка. Ударьте ее ногой в прыжке и идите направо, пока не доберетесь до четырех упаковок, сваленных в кучу. Расшвыряйте их ударами ноги или выстрелите в них, чтобы добыть Запас Энергии. Продолжайте движение вправо к красному роботу-боссу. Разрушите робота и получите 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 вы натолкнетесь на шагающего робота, который появится с правой стороны. Между вами и последним боссом будет шесть шагающих роботов. Пробирайтесь вперед осторожно, а то неожиданно столкнетесь с одним из них и понесете значительные потери. Первые из них – небольшие, но последние просто огромны.

Сначала вам будет противостоять последний великий солдат, но Генерал Ред сбросит его с экрана и решит сразиться с вами лично. Он будет летать по экрану и бросать гранаты. Он также может выстрелить в вас электрическим разрядом вдоль нижней части экрана.

Секреты, коды, пароли...

Перепрыгивайте через Реда, когда он атакует вами, и отпрыгивайте от гранат, которые летят в вас.

Когда у Реда кончается энергия, он падает на землю и предпринимает три новых вида нападения. Он будет стрелять в вас из очень мощного пистолета либо огненным шаром, который будет следовать за вами (перепрыгните через него в последний момент), либо перекрестным лучом (пройдите между лучами, когда они будут расходиться). В близком бою Ред использует удар ногой в прыжке. Трудно избежать перекрестия лучей, но увернуться от удара легко: перепрыгните через Реда, когда он подойдет. Это будет трудная битва – самая трудная из того, что уже было, – но вам надо победить врага, чтобы освободить Желтого и оказаться на следующем уровне.

Уровень 6: Космический корабль

Нажимайте кнопку С, чтобы быстро водить корабль по экрану, и кнопку В, чтобы стрелять. В начале уровня вас ждет астронавт с оружием. Застрелите его и возьмите запас энергии, если он вам нужен. (Если можно, возьмите два распылителя, потому что со звездным распылителем вам будет легче пройти этот уровень.)

Первый босс – Таймерон. Чем дольше вы продержитесь, не уничтожая Таймерона, тем больше очков получите. Уклоняться от пуль – занятие нудное, так что, если хотите, то можете отделаться от этого врага быстрее и двигаться дальше. За Таймероном вас ждет поле астероидов, а слева – космический корабль. Когда он взорвется, то берегитесь осколков.

Когда экранная картинка начнет перемещаться влево, вас начнут обстреливать лазерными лучами. Идите как можно дальше направо и уворачивайтесь от лазеров, пока не появятся красные лучи. Пройдите сквозь них и получите нужный вам Запас Энергии.

Орудие 1000 ММ – это очередной босс. Оно стреляет большими зарядами, некоторые из которых осколочные. Держитесь от зарядов подальше и продолжайте обстреливать орудие, пока оно не взорвется.

Несколько очень подвижных роботов атакуют вас слева, после того, как вы уничтожите орудие. Если у вас есть звездный распылитель, то с ними будет легко справиться.

Когда вы доберетесь до носа корабля, появится Семисильный (помните его?). В зависимости от его формы он может: стрелять тремя лучами (от них надо уклоняться), летать по экрану и стрелять лазером (уходите от него, совершая круги), стрелять в вас, будучи колесом (уворачивайтесь от лазеров). По-настоящему он опасен в виде Краба или Орла, так что не переставайте стрелять и будьте все время в движении. Когда Семисильный будет побежден, вы окажетесь внутри корабля.

Там вас ждет Летающий Робот (и весьма опасные Голубые Солдаты). Идите вправо и не забудьте подстрелить электронную утку, чтобы получить Запас Энергии. Входите 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. Перепрыгивайте через него, когда он устремляется к вам, и стреляйте в роботов наверху. Когда Молот перестанет вращаться, у вас будет время выстрелить в него. В конце концов Молот остановится совсем и постарается нанести вам сокрушительный удар. Вам надо «ускользнуть» от него. Это – единственный способ избежать удара.

Дракон – это скопление вертящихся голубых шаров, которые посылают в вас облака плазмы. Если вы будете держаться на почтительном расстоянии от Дракона, вы сможете уворачиваться от облаков. Когда вы победите Дракона, Система начнет стрелять в вас взрывающимися роботами. Старайтесь избежать этих взрывов.

Бегун – босс, который выбегает на экран, взмахивает рукой и швыряет в вас плазменный шар, затем убегает. Иногда шар движется по воздуху, иногда по земле (в этом случае перепрыгивайте через него). Оставайтесь у левого края экрана и не приближайтесь к боссу, а то Бегун ударит вас рукой. Взрывайте его быстрее и переходите на следующий уровень.

Уровень 7: Последняя битва

Вам придется наблюдать за происходящим на этом уровне глазами полковника Реда!

Идите направо и взрывайте первые две упаковки (оружие), затем стреляйте в кучу упаковок. Продолжайте идти направо, чтобы встретиться с Утиным Батальоном.

Батальон может стрелять лазерами (пригибайтесь) или электрическими разрядами (спрыгивайте со стены и перепрыгивайте через Батальон). Старайтесь находиться справа от Батальона, потому что он может стрелять только влево. Когда вы уничтожите 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 вас.

После победы над ним идите направо. Карабкайтесь через уступы и следите за плазменными шарами, которые время от времени пролетают по середине экрана справа налево. На полпути через уступы находится упаковка с Запасом Энергии. Стреляйте в пушки на правой стене, когда прыгаете вперед. Когда доберетесь до верха, идите направо и найдете 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 вас в крышу и наносят значительный ущерб. Вы можете уничтожать пузыри с помощью оружия, так что не мешкайте! Идите направо, когда он начинает извергать пузыри, затем – влево, чтобы уклониться от них, затем опять направо и стреляйте прежде, чем он выстрелит новой порцией пузырей. Повторяйте эти действия, пока не уничтожите его. Потом идите направо и разбейте крошечные пушки. Продолжайте двигаться направо, пока не будете атакованы Генералом Оранжем.

У Генерала в арсенале есть несколько весьма опасных приемов. Если он на верхнем уступе, а вы – в самом низу, он выбрасывает поток огня на нижний уступ, чтобы заставить вас подняться наверх. Как только вы окажетесь на одном уровне, Оранже тут же бросится на вас (немедленно прыгайте или падайте на другой уступ!). Он попытается схватить и раздавить вас. Если же вы наверху, а он внизу, он устремится в вашу сторону и, оказавшись под тобой, выстрелит вертикально вверх лазерным лучом.

Наилучшая тактика – оставаться на верхнем уступе, когда Оранже находится внизу. Продолжайте в него стрелять, когда он к вам приближается, затем перепрыгивайте через лазерный луч и бегите к другому краю экрана. Если вы нанесли ему ощутимый урон, Оранже свирепеет и начинает отчаянно атаковать вас. Бегите по экрану против часовой стрелки, стреляя, пока Оранже, наконец, не даст дуба. Потом бегите направо и стреляйте по маленьким пушкам, затем расстреляйте упаковку и возьмите Запас Энергии. Бегите направо и сразитесь с Черной Мухой.

Черная Муха применяет два вида атаки: Психологический Гамбит и Ураган Теней. Сначала она использует Гамбит: на вас обрушивается поток кружащихся Энергетических Шаров вы можете их уничтожить с помощью Распыленной Молнии или другим мощным оружием, в противном случае вам 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. Двигайтесь в том же направлении, что и энергетический луч, и стреляйте в Муху.

Уничтожив Черную Муху, вы доберетесь до днища корабля. Идите направо и сразитесь с Зеленым. Это достойный противник. Он может блокировать действие вашего 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 вы нанесете ему некоторый ущерб, Зеленый начнет кидать в вас звезды, а также попытается схватить вас и бросить. Уворачивайтесь от звезд и продолжайте стрелять. Убегайте в дверь. Вы окажетесь в комнате с экраном. После короткого продолжения, в котором четыре жемчужины поджаривают негодяя, бегите вправо и входите в дверь для встречи с последним боссом!

На земле у вас лежат три вида оружия и Запас Энергии; возьмите все, что вам нужно, и приготовьтесь к схватке с Сильвером. Четыре жемчужины описывают круги на экране во время боя, и вам надо попасть в них из своего оружия, чтобы нанести урон боссу.

У Сильвера есть несколько вариантов атаки. Он посылает огненные стены по земле (перепрыгивайте через них). Он выпускает электрические заряды и наносит очень стремительные удары кулаком. Он становится невидимым и бьет вас 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

Секреты, коды, пароли...

на секунду! Если Сильвер подобрался к вам совсем близко, прыгайте со стены через него. Если он становится невидимым, значит он собирается выпустить электрический разряд, так что бегите.

Когда Сильвер начнет испытывать нехватку энергии, он перестанет вас атаковать сам и воспользуется одной из своих жемчужин. Она будет в вас стрелять, но уворачиваться от ее выстрелов достаточно просто. Вас также может атаковать «хвост» из огненных шаров; проскользните под ним, когда он начнет закручиваться вверх, и стреляйте в него сзади. Уничтожив драгоценные камни, вы выйдете из игры победителем. Наградой вам будет довольно сносная анимационная концовка, за которой последуют титры с именами программистов.

Gunship

Вертолетный симулятор.

Вы управляете боевым вертолетом и можете выбрать для сражения одну из миссий или просто полетать в режиме тренировки – «simulator training». Игра содержит 24 этапа, каждый из которых вы можете пройти с минимальными повреждениями, если в начале этапа будете 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) должны освободить ее от нашествия злых демонов.

Выбор уровня: в меню опций подведите курсор к CONTROL MENU и нажмите одновременно A + B + C.

Облегченный режим: на экране выбора уровня нажмите A, B, C, START.

Сохранение очков: при появлении на экране надписи «GAME OVER» нажмите ←, A, C и START, чтобы сохранить ранее набранные очки.

Hang-On

Крутые автомобильные гонки.

Hard Ball

Имитатор бейсбола.

Если хотите выполнить особенную подачу, то во время игры замените подающего игрока на любого другого игрока. Вы увидите 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:	fcIBGiBA	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 вы в нее врежетесь.

Тренировочный режим: начинайте игру как обычно. После того как вы завершили игру и вернулись к заставке, нажмите С, чтобы попасть в опции, и выберите режим «Практика». Затем нажмите В и С. Нажмите START, чтобы начать игру. Теперь вы будете практиковаться в компании с другими гонщиками.

Победа над Фантомом: чтобы его победить, увидев на кольцевой трассе знак поворота, резко сворачивайте направо, не дожидаясь поворота дороги, чтобы срезать путь. Вы обнаружите, что победили.

Hard Wired

Спортивная игра.

Haunting Starring Polterguy

(см. Polterguy с. 338)

Heart of the Alien

Ходилка-стрелялка.

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

Стрелялка с космическим сюжетом.

Выбор уровня и бесконечная жизнь: когда высвечивается титульный экран, нажмите и удерживайте следующие кнопки в зависимости от номера уровня, который вы желаете выбрать:

уровень 2 – ↗+А,

уровень 3 – →+А,

уровень 4 – ↘+А,

уровень 5 – ↓+А,

уровень 6 – ↙+А,

уровень 7 – ←+А.

Удерживая кнопки на втором джойстике, нажмите 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. Вы имеете возможность изменять форму и цвет своего корабля, от чего к тому же зависит и ход сражений.

Финальная сцена: войдите в режим конфигурации. Выберите ранг ULTIMATE, стадию 2RD, 5 BOSS, музыку 15 и звук 25. Затем одновременно нажмите и удерживайте клавиши А, В и С, после чего нажмите START. Так вы просмотрите концовку игры, даже не играя в нее.

Чтобы прослушать музыку, нажмите и удерживайте А + В + С, а затем START.

Heavy Unit

Боевик (бои роботов).

Haunted

Простенькая ходилка, в которой вооруженный факелом герой сражается с нечистой силой.

Hellfire

В этой игре единственное значение и важность имеет непрерывная пальба в процессе головокружительных, захватывающих дух, но бесцельных полетов. Многим такое нравится.

Секреты, коды, пароли...

Суперсложный режим: войдите в режим опций и выберите уровень сложности «hard». Теперь просто подождите несколько минут. На экране появятся слова «Yea, right». Когда начнется игра, вы будете играть в очень трудном режиме, но с 99 продолжениями.

Hercules 2

Красочная ходилка по мотивам диснеевского мультфильма.

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. NINHGFJGJEL | 4. MAEBEOCAINC | 6. OMGBGLHFMLF |

Пароли для числа побед:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 5 побед – GGGKHAGOKLO | 25 побед – JAJJBPDNCMC |
| 12 побед – BPHONACAGML | 28 побед – LILOPBDPIKJ |
| 19 побед – NPLOFOCAGKP | 31 победа – JLJOMGJAOKL |
| 22 победы – IMLPFEGEMLC | |

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 вы будете играть за Небесно-Голубых):

- | | |
|----------------------|------------------------|
| Против Голубых: 1QQ3 | Против Пурпурных: 3АНЗ |
| Против Розовых: 2A13 | Против Зеленых: 3RQ3 |
| Против Желтых: 2R93 | Против Серых: 4B13 |

Суперудар: сначала долго удерживайте кнопку удара, потом сделайте пас игроку своей команды и вновь нажмите на удар (для одного игрока).

Hockey Mario Lemieux

(см. Mario Lemieux Hockey с. 243)

Holyfield Boxing

(см. Evanger Holyfield's «Real Deal» Boxing с. 145)

Home Alone

Несколько упрощенная аркадная трактовка известного фильма «Один дома».

Чтобы просмотреть фрагменты финальных сцен игры, не играя, на экране конфигурации выберите ранг Ultimate, стадию 2 RD 5 Boss, музыку – 15, звук – 25. Удерживая A + B + C, нажмите 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 Пэну за его доброту к детям. Ваша задача в игре – победить злого пирата Крюка и его сторонников.

Управление: А – удар мечом; В – прыжок.

Секреты: на первом этапе есть место, где Тинкербелл насыпает Пэна пылью. Аккуратно летите по низу экрана – в пещере вы найдете три жизни. Погибните и повторите процесс заново, пока не наберете достаточно жизней.

Hulk

(см. Incredible Hulk (The) с. 190)

Драки.

Суперпароль: остановите игру паузой и нажмите ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы, потеряйте все свои жизни и на черном экране выберите желаемый уровень.

Спецприемы:

Celind Smash – захват, ↑, В;

Shoulder Charge – →, →, С, →;

Pile Driver – захват, А, В.

Bear Hug – захват, затем А;

Jump Stomp – В, затем ↓ в воздухе;

Humans

Это головоломка, напоминающая игру «Лемминги», содержащая множество этапов.

Пароли этапов игры:

2 – YHQBSBGTSFX Y	30 – MFKTJGNSXQJM	58 – TSDRLSHXZMDV
3 – DGTUQBWXBGNC	31 – FHWHHMT CJSPN	59 – WZWZWSHCJMH
4 – PBGPGHQZZMZGT	32 – FTWFSBZLYNXS	60 – YNTBXYJYNWLK
5 – TMHCPYPCDQHQ	33 – LWLSTSLVWDRX	61 – FQXKPTYLQJZM
6 – DTMFCPWJWFPW	34 – WXTXBCHBWLDG	62 – TZYNMBQRSFZM
7 – KFNMZXDGJKBQ	35 – ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)	63 – BSHJM JTMFCFS
8 – XSJKNQLMFHWZ	36 – ZGHWLXJSXSZM	64 – LTIJQVMRYZLM
9 – DVDQTNKTMHSF	37 – RSBMVG VSTSBL	65 – NCHQVFQXFQZH
10 – VYJMDMPVXHHD	38 – CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)	66 – MFGLYVGRQVZP
11 – SDKJRGJHDWZQ	39 – ZFPKPYXJCRGX	67 – QTSDFM BYTMJJ
12 – HCDFWZSNXCPH	40 – NSFLKXC BJDWF	68 – CLYBHVQNGBYN
13 – CBJHXXDMHSVL	41 – HQVQNQVMVGPQ	69 – ZWXGZQRGLPPN
14 – FPYBCXGPM PMP	42 – FCTRRYFMZMVK	70 – VWPKNRSXXYTR
15 – SRQHNLDRD WPG	43 – BYNNYHYTG DTC	71 – NCHMN XGHZGLS
16 – NYZKBLPGZ XMF	44 – BDMBGXDYLKHG	72 – TWJZBHK TMHCP
17 – ZGXMLRRNWH LK	45 – TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)	73 – TQVCXV NFFZZN
18 – RKLLKDZH XNQP	46 – PZFCTHKXBVXM	74 – QLMVQJ NJMZLQ
19 – VCRMFKNSRDMF	47 – DFGFGFWRR CXW	75 – VKPKLSLL YTFC
20 – WDFGNXGRRMPN	48 – VNWLGXTRQ NCF	76 – DWJPHYHKDGPYT
21 – YXLPSLBXWHBQ	49 – ZWNSXGFY NMHS	77 – RKLDKFSJBSJZ
22 – XQHHPWQB J MPC	50 – PDJTKPCTYXDK	
23 – VYNSJGFQJHCB	51 – HHJYESXNNPFG	
24 – SDMFCJKBCJGZ	52 – BPHGLQXJHWJY	

Секреты, коды, пароли...

25 – TKJXCLWLZTWP
26 – CUYXWHYRGDWD
27 – WTBSDCBXKTWL
28 – QXJKDYRMLSTC
29 – VSPQXYVCLVCB

53 – BWLPKPNGVFQQ
54 – WHYNDZMTYNQT
55 – QDDGVHPGFWLS
56 – NGJFTCRVQXKZ
57 – KNCFXKRMHGV

78 – TYZNGBCBWPJV
79 – BCDDSNZQZYPC
80 – XPMNWJKFNQZC

Hurricanes

Динамичный классический пятиуровневый аркадный платформер, в котором вы управляете энергичным и маневренным футболистом и лихо расправляетесь 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 вашем 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. Вам 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

Выход в меню «Предметы» – B+C. Чтобы перейти с третьего уровня на четвертый, найдите красный драгоценный камень в комнате с пиками (Spike Room), зайдите в круг после того, как пламя в нем станет фиолетовым, и примените камень.

Incredible Crash Dummies

(см. Crash Dummies с. 101)

Incredible Hulk (The)

Драки.

Основные приемы борьбы:

Прыжок: нажмите кнопку B;

Удар кулаком: A;

Апперкот: ↓+A;

Удар головой: A (вплотную к врагу);

Захват противника: остановиться вплотную к нему;

Ходьба:

Хлесткий удар:

Трансформация:

←/→;

↑+A;

START+C;

Схватить и повалить: С (вплотную к врагу);
 Захват и бросок врага: В (вплотную к врагу);
 Поднять/положить предмет: С;
 Поймать/бросить предмет: С, А (вблизи врага);
 Медвежья объятия: схватите врага и нажмите А;
 Забить врага в землю: А+В;
 Атака плечом: →, →, С, →.

Суперприемы:

Ceiling Smash: остановиться вплотную и ↑, В;
 Sonic Clap: А+В+С;
 Foot Smash: ↓, ↑, ↓+А;
 Double Punch: А.

Выбор уровня: в режиме паузы, нажмите ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте 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 нажмите клавиши А, В, С, В, С, А, С, А, В. Если вы все сделали правильно, экран посинеет и на нем появится слово SHHHHHH. 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» нажмите А, В, С, В, С, А, С, А.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ←, ←, ↓, →, А, В, С.

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

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.

Секреты, коды, пароли...

Бесконечные продолжения: когда появится экран окончания игры, дождись появления надписи CONTINUE. Нажмите и удерживай **↵** и нажимайте клавишу C, каждое нажатие которой добавит одно продолжение (можно получить до восьми продолжений). Процедуру можно повторять всякий раз, когда это необходимо.

Instruments of Chaos

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 вашей герой пистолетом и кнутом, которыми он искусно владеет. Кнутом вы можете наносить удары в восьми направлениях, а боеприпасами запасаться из ящиков. Все это поможет вам успешно выполнить свою миссию по уничтожению немецких агентов.

International Rugby

Имитатор 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

Игра в кошки-мышки. Вы являетесь 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 собирайте ядра, а увидев летучую рыбу, ударьте ее молотком, чтобы появились котики. Затем прыгните на рыбу и, поменяв оружие, кидайте ядра в кота. Не забывайте собирать пищу и жизни в виде мышинных голов и постоянно вооружайтесь. 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 с. 342)

J.Montana 2

Имитатор американского футбола.

Jaguar XJ-220

Имитатор гонок с возможностью выбора гонщика, страны и гонки (например, всемирной гонки – «World Tour»). Легкая победа вам будет обеспечена, если после того, как зажжется зеленый свет, вы вызовете паузу и нажмете клавиши A+B+C.

James «Buster» Douglas Knockout Boxing

Это неплохой имитатор бокса с хорошей графикой и звуковым сопровождением. Чтобы подобрать желаемое звуковое сопровождение, нажмите на втором контроллере START, выберите звук с помощью DOWN, а затем нажмите A, чтобы начать тестирование звука, и B – чтобы его закончить. После этого начинайте бой, нажав на втором контроллере START или на экране выбора игры – C+START. Потерпев поражение, вы можете потребовать одного матча-реванша с любым противником. Для этого нажмите ↑+B+START. Если вы повержены, 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 вы находитесь на первом этапе, соберите всех девушек, включите часовой механизм бомбы и уплывайте на батискафе или улетайте на ракете. Чтобы восстановить жизненные силы, возьмите чемодан с гранатами. Если после этого вас убьют, то вы продолжите игру с того места, где подобрали 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 нажмите кнопки C+←, затем START. Когда вам захочется перейти на другой уровень в ходе игры, одновременно нажмите A, B и C, а потом все кнопки контроллера. Выход откроется, и вы попадете на следующий уровень.

В ходе игры вы можете телепортироваться из одной миссии в другую. Как это сделать, описано ниже. Помните, что вы не можете телепортироваться, пока еще не собрали все предметы уровня.

Миссия 1: чтобы попасть в зону телепортации, вам необходимо освободить всех лобстеров. После их освобождения у вас появляется возможность телепортироваться в шестую или одиннадцатую миссии через две зоны телепортации. Чтобы попасть в шестую миссию, двигайтесь в дальнюю левую часть экрана между стенкой и трубой. Затем, когда вы окажетесь примерно посередине между ними, нажмите клавишу ↓. Чтобы перейти в одиннадцатую миссию, плывите в дальний левый угол экрана и заберитесь на маленький выступ прямо над уровнем воды. Стоя на нем, нажмите ↓.

Миссия 2: после того как вы соберете все предметы, вы сможете телепортироваться в пятую миссию. Для этого вернитесь к трубе, встаньте слева от нее и нажмите ↓.

Миссия 4: отсюда можно перенестись на восьмую миссию. Чтобы это сделать, идите в зону темной воды, окружающей корабль. Найдите длинный выступ в левой части экрана, заберитесь на его середину и нажмите ↓.

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, прыгните на крышу игрушечной фабрики и соберите предметы в следующем порядке: пирог (cake), молот (hammer), земля (earth), яблоко (apple), кран (tap).

Бесконечное число жизней: войдите в первую дверь замка и идите направо, пока не пройдете второй ряд шипов. Подберите предметы в следующем порядке: губы (lips), мороженое (ice cream), скрипка (violin), земля (earth), снеговик (snowman). Вы получите сверкающий щит, который будет защищать вас от опасностей. Обратите внимание, что из первых букв названий предметов складывается слово «lives» – жизни.

Тайный уровень: чтобы попасть на него с первого уровня, пройдите как можно дальше вправо и заберитесь на здание. Оказавшись на самой правой крыше, пройдите влево сквозь стену. Вас перенесет в зловещую область внутри завода.

Выбор уровня: на экране заглавия нажмите ↓/→, а потом – START для выбора уровня.

Восстановление энергии: подбирайте 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: нажмите и удерживайте кнопки C+B+↓, и ваш герой будет прыгать очень высоко. Причем чем дольше вы держите кнопки, тем выше прыжок.

Переход на следующий уровень: введите код неуязвимости и, поставив игру на паузу, нажмите четырежды A. Продолжите игру, после чего вы окажетесь у выхода. Учтите, что кое-где после этого пароля вас забросит на какие-то необычные уровни, где придется сбросить игру.

Секретное меню: на титульном экране нажмите и удерживайте ↵+A+C и потом START. Отпустив кнопки, вы увидите 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;

C – подобрать и использовать предметы;

B+↑ – лезть вверх;

C+←/→ – удар в челюсть;

B – прыжок (долгое нажатие B, ↓ – высокий прыжок).

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должны быть нанесен очередной удар. Нажмите A, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должны стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите jet pack, оставьте его там, где вам надо прыгнуть, и нажмите C+B, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если jet pack пуст.

Великолепное начало: введите 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, вам будет необходимо ввести следующий код: RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): DOG (у вас 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). Встаньте над водорослями и двигайтесь вниз – таким образом вы попадете на шестую миссию.

Чтобы обнаружить второй ход, после спасения последних омаров долго идите налево, затем выпрыгните из воды и залезайте на риф. Перемещайтесь по краю, потом идите вниз – там вы найдете проход на одиннадцатую миссию.

При выполнении второй миссии выловите всю рыбу из отравленной воды и плывите направо от выходной трубы – туда, где начинается суша. Потом спуститесь вниз, вы попадете на десятую миссию.

При включении приставки удерживайте ←+C, а когда появится титульный экран, нажмите START и отпустите все кнопки. Теперь вы можете открывать все двери, нажав кнопки A+B+C и обойдя по кругу D-pad.

Если вам очень хочется заработать десять миллионов очков, напишите 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, соберите в призовой комнате буквы в таком порядке, чтобы из них можно было составить имя вашего суперсекретного агента «JAMES POND».

Секретные переходы в другие миссии. Существует три пункта, из которых вы можете перейти в другие миссии:

1. Чтобы получить доступ к двум переходам на первой миссии, вам будет необходимо спасти всех омаров. Первый переход появится в морской водоросли, слева от входного канала, рядом с белым камнем. Встаньте на морскую водоросль и нажмите ↓. Таким способом вы попадете в шестую миссию.

2. Вторым переходом на одиннадцатую миссию откроется после спасения последнего омара. Чтобы попасть на него, пройдите как можно дальше налево и запрыгните на уступ. Встаньте на самый край и нажмите ↓.

3. Третий переход находится во второй миссии и ведет он в миссию 10. Чтобы он открылся, спасите всех рыбок от угрозы химически опасных отходов, а затем двигайтесь направо от входного канала в начало отмели и нажмите ↓.

Все двери открыты: при запуске игры нажмите и удерживайте ←+C, а после появления титульного экрана нажмите START и отпустите все кнопки. После того как игра начнется, нажмите 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.

Секреты, коды, пароли...

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, введите пароль TRVLRND. Если использовать пароль SDDNDTH, то победа будет засчитываться по первому попаданию мяча в корзину. А пароль СТТНРТВ запускает крутую игру для костоломов.

Jelly Boy

Эта игра представляет собой типичный платформер с необозримыми уровнями. Вам встретится куча разных мелких человечков, огромных челюстей и уйма прочей мерзости, которые будут всячески стараться вас съесть.

Но главный герой Jelly Boy так просто не сдастся. Используйте музыкальные ноты для защиты, которые можно собрать на различных уровнях. Действие их почти такое же, как действие колокольчиков в Sonic the hedgehog. Если вас поразил враг, они вылетают из тела Jelly Boy, а после того, как вас поразят во второй раз, вы умрете, если быстренько не найдете новую ноту.

Вы также можете 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 найдите необходимый power-up, и трансформация свершится. Если вы приняли образ молота, то можете ломать кирпичи; если вы – воздушный шарик, у вас 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 вполне приличная.

Jennifer Capriati Tennis

(см. Grand Slam: the Tennis Tournament с. 176)

Jeopardy

Jeopardy: Sports Edition

Эти две игрушки для фанатов разнообразных викторин. Для успешной игры необходимо иметь достаточные знания английского языка. Иначе у вас могут возникнуть некоторые проблемы и, как следствие, потеря интереса.

Если у вас возникли небольшие неудачи в ходе соревнований с компьютером, попробуйте использовать блокировку ответов. Для этого ответьте на вопрос неправильно и затем блокируйте ответы компьютера, нажимая одновременно А, В и С (только для Jeopardy: Sports Edition). Чтобы осуществить выбор своей квалификации на титульном экране, нажмите А, В, А, В, В, А, В (для Jeopardy).

Jewel Master

Наверно каждому из нас иногда хочется стать волшебником, богатырем или кем-нибудь еще. В этой игре вам 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, идите вправо, пробейте медузу и поднимитесь как можно выше вверх. Далее вам придется попрыгать через платформы до ямы, а затем перепрыгнуть и через нее. После чудес акробатики, которые вы проявили на платформах, вы окажетесь у ледяного столба. Разружьте столб и внутри найдется то, к чему вы так стремились.

Как победить безумного Jardine

Первым делом сделайте меч. Для этого поместите 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 машите своим мечом, как будто встретили черта. Постарайтесь нанести как можно больше ударов по нему, пока он не превратился в череп.

В виде черепа ваш враг безопасен, он не сделает вам ничего плохого. Поэтому быстренько разместите кольца ускорения (speed up ring) на одной руке, а защитное кольцо (barrier ring) – в другой. В ходе битвы внимательно следите за врагом: иногда он будет атаковать вас во время его трансформаций. Чтобы предохраниться от этого, наденьте кольцо высокого прыжка и перепрыгните его, после чего переключитесь на меч и рубите Jardine. Победа вам 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, войдите в таблицу и разместите шары в правильном порядке: красный, желтый, зеленый и т. д. Потом, когда вы нажмете на черный, экран должен вспыхнуть красным цветом. После этого идите в опцию «демо» на главном меню и посмотрите, как выполняется совершенный удар.

Joe & Mac

В этой игре вы попадаете в каменный век. Вам 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 – вы сами знаете как туго. Вот и порешили Джо и Мак (а также и вы) 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;

Секреты, коды, пароли...

START – пауза в игре.

Если второй игрок хочет начать спасение похищенных женщин в ходе игры первого, нажмите **START** на втором контроллере. В опциях вы можете устанавливать количество жизней, которые будут у вас 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, нажмите **START** во время последнего продолжения, и вы начнете игры с того момента, на котором вы остановились, 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. Постарайтесь 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 вы таким обзавелись, постарайтесь 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 вы встретитесь с огромным монстром. Против каждого из них существует своя тактика ведения боя.

Тиранозавр – прямо перед этим монстром вы увидите холм. Возьмите колеса и встаньте под самым краем холма, а затем кидайте их вверх. Если все сделано как надо, вы не потеряете ни одной лишней жизни.

Гигантское плотоядное растение – если вы сохранили до этого момента каменные колеса, встаньте в левом углу экрана и, накручивая их кнопкой **B**, кидайте вперед. Имея другое оружие, вам придется попотеть, пробираясь вперед, что сложнее.

Огромный птеродактиль – стреляйте вверх (**↑+B**), когда тот будет пролетать по верху. Как только вы увидите, что он несет яйцо, сразу же пригибайтесь и стреляйте в появляющихся детенышей птеродактиля, ни в коем случае не вставая. Если птеродактиль получил ранение и унесся с экрана, как можно скорее делайте сальто (кнопка **A**).

Акулы – бейте их сидя направо и налево, находясь ближе к краю экрана.

Морское чудовище – подходя к середине экрана, сделайте высокий прыжок и опускайтесь в ту сторону, откуда появилась голова монстра; затем вставайте под нее и бейте вверх. Когда тот опустится, перепрыгивайте его и отходите максимально к краю экрана в ту сторону, куда монстр уплыл. Дождитесь его появления и погружения и повторяйте все заново.

Монстр с шипованным панцирем – перепрыгивайте его суперпрыжками. Готовьтесь наносить удары заранее, когда тот еще находится за экраном.

Скелет тиранозавра – заберитесь на выступающую слева кость и бейте с размаху по огромному скелету, который будет рассыпаться после каждого удара. Приготовьтесь отойти назад, когда череп неподвижно повиснет в стороне, надеясь застать вас врасплох.

Взрослый тиранозавр – в одиночку вам будет трудновато расправиться с ним, но, вставая на плечи своего партнера и стреляя по врагу в прыжке, вы достаточно легко одержите над ним победу.

Пещерный великан – пользуйтесь тем, что на гусениц можно прыгать сверху, таким образом уничтожая их. Применяйте 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: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним **YNTSKBC**.

Bears – DLB Rams – RLB
 Saints – VLB Raiders – QDB
 Redskins – 6LB Grants – XTB

49-ers – 4LB
 Eagles – ZLB
 Dolphins – SCB

Cowboys – HCB
 Bills – CDB
 Vikings – TLB

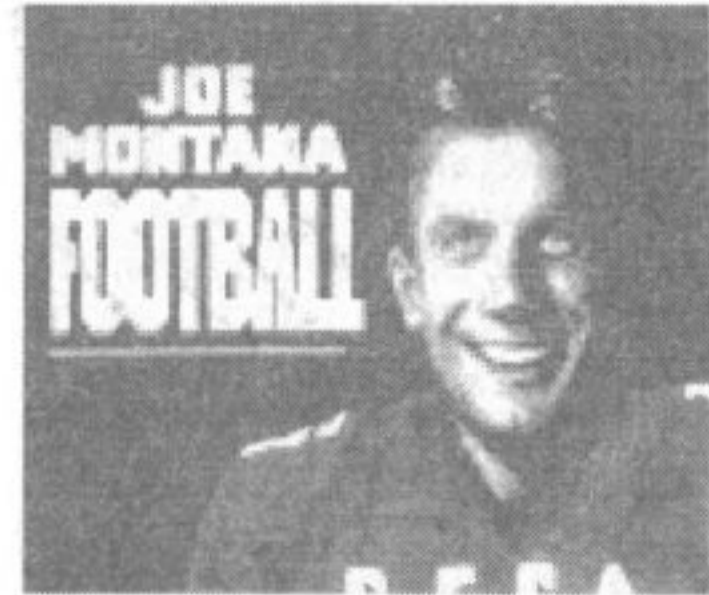
John Madden Football

(см. Madden NFL с. 237)

John Madden Football '92

(см. Madden NFL '92 с. 237)

Игры – имитаторы американского футбола.



Jordan vs. Bird: Super One-On-One

Баскетбол один на один с участием великолепных баскетболистов NBA.

Дополнительное время: нижеприведенный способ позволит вам получить дополнительное время в этой игре. В режиме «один на один» попробуйте нажать START, чтобы остановить игру в тот самый момент, когда таймер покажет нулевое время в конце четвертого периода. Затем назначьте тайм-аут. Если вам удастся все сделать правильно, то вы увидите, что ваша игра может продолжаться еще тридцать шесть минут. Если вы повторите это еще раз, то продолжение затянется еще на сто минут. Помните, что вы не можете нажимать на клавишу START, пока удерживаете мяч, поэтому выбирайте 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. Ваш герой – один из них (судья Дред); ему придется уничтожать объекты, вести поиск предметов, арестовывать горожан и т. д.

Управление: А – стрелять; В – прыгать; С – поменять оружие; Х – 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.

Секреты, коды, пароли...

Управление: А – выбор оружия; В – огонь; С – 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, ищите компас, стрелка которого покажет местонахождение ближайшего камня.

На первом этапе, набрав сначала 9 тысяч очков, постарайтесь найти Багиру. Соберите все предметы возле нее, а затем – в стороне. В ходе игры собирайте все, что попадает в пути: кристаллы, фрукты, жизни и т.д. Не все змеи вас кусают, некоторые подбрасывают Маугли высоко вверх, наподобие пружинки. Будьте внимательны. На втором этапе вас поджидает ловушка: бревно. Вы сможете найти потайной ход, если спрыгнете с первой ветки вниз и будете двигаться ближе к стволу дерева. В Каа старайтесь стрелять в голову и в хвост непрерывно.

Перепрыгивая с лианы на лиану на третьем этапе, убедитесь, есть ли внизу земля. На плавучих кочках не задерживайтесь, они быстро тонут. Лягушек можно давить, прыгая на них. В горящих во время грозы джунглях нельзя находиться на одном месте, иначе вас может поразить молния.

В поединках с боссами используйте бумеранги или двойные бананы. Они наиболее эффективны. Чтобы одолеть Шерхана, предварительно соберите на десятом уровне как можно больше масок и непрерывно стреляйте в него.

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, В, А

Переход на следующий уровень: В, А, А, В, В, А, А, В, А, В, А, А, В, В, А.

Перевернутое изображение: ←, А, →, ↓, В, А, ←, ←, С, →, ↑, ↓ (на паузе) – игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и START. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: А, С, А, С, А, С, А, С, В, В, В, В.

Оказаться рядом с Балудой: В, А, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором – →, А, ↓, В, А, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: С, А, А, В, С, А, А.

Дополнительная жизнь на 10 секунд для прохождения всего этапа: А, В, В, А, А, В, В, А.

Изменение цветовой палитры: А, В, В, А, С, А, В, В.

Полное здоровье и полный набор вооружения: поставьте игру на паузу, затем нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, В, А. После этого Маугли скажет «Е», и у него будут полностью восстановлены жизненные силы, полный набор фруктов и камней, а также в течение 99 секунд вы будете совершенно неуязвимы.

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 вам пришлось воевать в «Desert Strike»). Ортега и Килбаба объединили свои силы с весьма нехорошей целью: нанести по Соединенным Штатам нейтронный удар. Вы – воздушный ас, который пилотирует вертолет «Команч». Ваша задача уничтожить противника. «Джунгли» достойный сиквел «Пустыни». В этой игре вдвое больше баталий, объем 16 мегабит и более высокие уровни сложности. Вам также придется управлять и другими машинами, включая суда на воздушной подушке «Ховеркрафт» и «Стелс».

Стратегия

Управление

Чтобы сделать паузу, нажимайте START. Нажимайте А, чтобы стрелять «Хеллфайерами» («Команч»), ставить мины («Ховеркрафт»), сбрасывать бомбы «Айрон» («Стелс»), ставить

наземные мины (Мотоцикл). Нажимайте В, чтобы стрелять гидробомбами («Команч»), легкими ракетами («Ховеркрафт»), ракетами AIM-92 («Отеле»), легкими ракетами (Мотоцикл). Нажимайте С, чтобы стрелять из цепного пулемета («Команч»), пулемета (все остальные машины).

Карты из игры в игру для каждой операции не меняются. Поэтому вы можете изучить каждую операцию, чтобы запомнить расположение наиболее важных объектов и даже вести запись, если хотите.

Вы начинаете игру только с двумя вторыми пилотами, но во время игры вам предстоит спасти еще трех. Выберите своим первым вторым пилотом Эго.

Операция 1: Ванингтон, округ Колумбия

Задание 1: Памятники. Здесь вы понимаете, насколько в «Джунглях» сложнее сражаться, чем в «Пустыне» Первое правило выживания: «Главное – движение!» Уходите от вражеского огня и поражайте цели быстро и наверняка. Когда вы уничтожите всех террористов вокруг памятника, он исчезнет с экранной карты. Наблюдайте за врагами, которые появляются позже. Памятник, который выше всех располагается на карте, оставьте напоследок, потому что там находится ангар с запчастями.

Задание 2: Штаб террористов. Делайте во время атаки круги вокруг зданий, чтобы использовать их как прикрытие. Когда вы разрушаете здание, из него выбегает главарь и один стрелок для прикрытия. Убейте стрелка и захватите главаря. Вы должны 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. Перестреляйте их всех и взорвите дом. Один солдат остается внутри, так что не застрелите по ошибке Акбара! Возьмите его на борт, и он расскажет вам об автоколонне.

Задание 5: Автоколонна. Ваша 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, атакуйте все цели, находящиеся на его пути (показаны желтыми точками на экранной карте), потом спокойно сопровождайте лимузин (если вы уничтожили все цели и выполнили задание 6). Когда президент вбежит в Белый дом, приземлитесь 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. Взорвите здание и захватите снайпера. Вам необходимо захватить его живьем, иначе операцию придется начинать сначала.

Операция 2: Охота за субмаринами

Задание 1: «Морские котикки». Все очень просто. Сверьтесь по карте и летите к зеленой точке на западе. Застрелите двух солдат и поднимите на борт «котиков». Доставьте их к их вертолету (следующая зеленая точка) и приземлитесь там. Они побегут к своей машине и отключат Опасную Зону вокруг «Ховеркрафтов».

Задание 2: Eies fense. «Ховеркрафт» охраняют несколько солдат. Застрелите их и затем приземлитесь на площадке рядом с «Ховеркрафтом». Вы автоматически прыгнете из «Команча» в корабль. Здорово, правда? Поэкспериментируйте с приборами управления и запомните: чтобы получить цистерны с топливом и другие полезные предметы, вы должны наезжать на них очень медленно. Если вы врежетесь в предмет на полной скорости, он взорвется.

Задание 3: Плутоний. Все прибрежные воды заполнили вражеские суда. На борту у пяти из них есть контейнеры с плутонием, которые они должны доставить к грузовикам, припаркованным на пляже; остальные суда – канонерки. Уничтожьте корабли с контейнерами и возьмите на борт как минимум восемь контейнеров с плутонием. Это входит в ваше задание. Суда с плутонием обычно направляются в опасные зоны, так что прежде, чем их атаковать,

Секреты, коды, пароли...

проверьте местность вокруг. Если вы уничтожите контейнер с плутонием, то Операция тут же закончится. Если судно уже доставило его на берег, используйте свое оружие, чтобы остановить грузовик, который направляется на базу. (Вы также можете атаковать и уничтожить базу, расположенную в северо-восточном углу; там находятся два контейнера с боезапасом и цистерна с топливом, которое вам пригодится.) На побережье есть запчасти для ремонта, так что не подбирайте их на острове.

Задание 4: Пилот F-15. Пилота охраняют несколько солдат и канонерок. Сотрите их с лица земли и возьмите на борт пилота, который вам объяснит схему расположения вражеских подводных лодок. Уничтожьте F-15, после того как взяли 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 будьте умнее и пользуйтесь минами. Ставьте мины прямо перед субмаринами, и они ударят в орудийную башню подлодки. Единственная проблема состоит в том, что субмарина может протаранить вас несколько раз, прежде чем мина взорвется. Будьте готовы взять несколько наборов запчастей.

Потопив все вражеские субмарины, держите курс на остров, расположенный в северо-западном углу карты. Вы увидите двух людей, которые подозрительно похожи на Шкипера и Гиллигэна из игры «Gilligan's Island»! Возьмите их на борт и в конце Операции получите премию за «Спасение потерпевших кораблекрушение». Отправляйтесь обратно на площадку «Ховеркрафта» и забирайтесь в «Команч». Возвращайтесь на свой аэродром (к северо-востоку от зоны приземления) и заканчивайте Операцию.

Операция 3: Полигон

Задание 1. Учебный лагерь. Все, что надо сделать, это ликвидировать охранников на четырех вышках лагеря, но вы в процессе стрельбы можете также взорвать и все палатки, что крайне нежелательно! Одна из палаток, расположенная на карте к северу от вас, представляет собой склад запчастей, так что пощадите хотя бы ее.

Задание 2: Зона приземления. Летите к прогалине в джунглях и возьмите на борт одного командос, затем летите к зоне приземления (зеленая точка на карте к северу от палаток). Уничтожьте всех врагов в округе и посадите вертолет. Ваш командос здесь сойдет на землю.

Задание 3: Подвижной радар №1. Подвижные радары охраняются танками «Шеридан», которые очень быстро стреляют. Кружите вокруг и концентрируйте огонь на грузовиках, которые перевозят радары. Если уничтожить грузовик, то радар тоже обычно взрывается. Чтобы избавляться от танков, пользуйтесь ракетами.

Задание 4: Военный советник. Лагерь военнопленных, где находится советник, очень хорошо охраняется, но ничего опасного в себе не таит. Уничтожьте все здания, чтобы найти запчасти для ремонта, цистерны с топливом и несколько военнопленных, которых вы можете доставить в зону приземления, за что получите боеприпасы. Если вы взяли на борт советника и разрушили все здания, летите на северо-восток к огороженной проволокой зоне и сбросьте его туда.

Задание 5: Лагерь танков. Некоторые танки отстреливаются. Пользуйтесь своими «Хеллфайерами» и гидробомбами, чтобы как можно быстрее вывести их из строя. Весь лагерь уничтожать совершенно необязательно, ваша задача – уничтожить вражеские боевые машины.

Задание 6: Подвижной радар №2. В основном то же самое, что и в задании 3. Атакуйте радары с флангов, чтобы избежать опасных зон.

Задание 7: Учебный штаб. Сначала выведите из строя зенитные орудия, которые расположены по периметру штаба, затем уничтожайте все здания в пределах видимости. Возьмите в плен трех командиров, которые находятся в зеленых зданиях, и узнайте у них пароль для переговоров по радио. Впрочем, вам 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 вы разрушите здание и уничтожите всех солдат, воспользуйтесь четырьмя гидробомбами, чтобы вскрыть контейнер. Не заденьте реактор, если, конечно, не хотите начать Операцию сначала. Заполучив его, возвращайтесь на свою базу в северо-западном углу и приземляйтесь. Конец Операции.

Операция 4: Ночной налет

Задание 1: Вышки для наблюдения. Уничтожьте семь вышек вокруг места вылета. Вышки темно-синего цвета на экране и увидеть их несложно. Можно также заметить красные лазерные прицелы на оружии охранников. Стреляйте в наземные объекты, которые отмечены желтым ромбом и красным кружком, чтобы обнаружить необходимые вам предметы.

Задание 2: Зеленый Берет. На экранной карте есть две зеленые точки. Нижняя точка – это Зеленый Берет, который размахивает осветительным факелом, чтобы вы его заметили. Верхняя точка – это базовая деревня, куда вы должны его сбросить. Когда вы будете брать на борт десантника, вас атакует «Апачи». Пускайте в ход гидробомбы и «Хеллфайеры», чтобы уничтожить противника. Очистите деревню от врагов, прежде чем сбросить туда человека.

Задание 7: Командир. Почему мы нарушили порядок? Потому что когда вы справитесь с этим заданием, вы увидите расположение всех цистерн с топливом и контейнеров с боеприпасами на карте. Это будет не очень-то нужно, если вы спасете Командира после выполнения остальных заданий, так что сделайте это сейчас, и у вас появится больше шансов с честью выйти из этой Операции. Хижина Командира очень хорошо охраняется, атакуйте ее с севера и будьте готовы к суровому сражению. К югу от хижины Командира находится хижина с запчастями для ремонта. Будьте уверены, они вам понадобятся!

Задание 3: Вертолетные площадки. Вам вовсе не нужно уничтожать вертолеты «Апачи», которые охраняют площадки, а только сами площадки. Попробуйте разрушить площадки и улететь прежде, чем «Апачи» начнут атаковать вас. Если вам захочется сразиться с ними, то имейте в виду: каждый из них требует три «Хеллфаера» или множество гидробомб. Вам 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 вы взрываете яму, в которой содержатся военнопленные, вас обычно (но не всегда) атакуют солдаты, которые выскакивают из джунглей. Уничтожьте всех солдат, но будьте осторожны с учеными и военнопленными. Один из военнопленных – второй пилот Роз. Доставьте ученых на свою зону приземления, потом возвращайтесь за военнопленными.

Задание 6: Фабрика оружия. Уничтожайте все вблизи зеленых точек на карте: строения, машины, бараки... Некоторые здания охраняются солдатами и орудиями, так что держитесь. Продолжайте взрывать все и вся, а потом возвращайтесь на базу, чтобы закончить Операцию.

Операция 5: Город Пулозо

Задание 1: Спасение ООН. Получите Дополнительную жизнь (к северу от сил ООН) и Лестницу Быстрого Подъема (между тремя зданиями с заложниками) во время выполнения этого легкого задания. Используйте «Хеллфайеры», чтобы уничтожать охранников в вышках, которые окружают объект вашего задания, и цепной пулемет для прочих целей в каждом здании, чтобы найти Цистерны с топливом и Контейнеры с боезапасом. Особенно вам будет необходимо топливо. И еще: надо уничтожить атакующих зону посадки вражеских солдат.

Задание 2: Фабрика наркотиков. Еще одна легкая задача. Разрушите здания, возьмите на борт ученых, которые там находятся, и уничтожайте все, что подвернется под руку. Если вы застрелите хоть одного ученого, то Операция закончится. Вы можете взять с собой пакеты с наркотиками, а можете их уничтожить. Как вам больше хочется. Продолжайте 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. Продолжайте делать круги, пока не обнаружите путь к каждому из зданий, не проходящий через Опасную Зону. Разрушите все здания вблизи, чтобы найти несколько наборов запчастей для ремонта и другие нужные предметы. Как и прежде, возьмите на борт ученых, а затем уничтожьте все, что есть в зданиях.

Задание 4: Аккумуляторная станция. Несколько солдат охраняют аккумуляторные вышки. Сначала уничтожьте солдат, потом приступайте к вышкам.

Секреты, коды, пароли...

Задание В: Бронемашины и Задание 6: Детонаторы. Разрушите здание, которое расположено в северо-западном углу карты, и пять бронемашин появятся в разных местах на карте. Теперь отправляйтесь к полицейскому участку к югу от аккумуляторной станции, застрелите солдата и приземлитесь на площадку. Пересядьте в мотоцикл. На мотоцикле вам предстоит догнать бронемашину и поставить перед каждой из них по mine. Это – единственный способ их уничтожить. Когда машина взорвана, подберите детонатор, очень медленно наехав на него. (Таким же способом можно брать и другие объекты.) Вы также можете подобрать детонаторы уже с вертолета. Когда сделаете все, что нужно, возвращайтесь к полицейскому участку и пересаживайтесь на «Команч».

Задание 7: Взрывчатка C4. Самое трудное задание в этой Операции, потому что здание охраняется несколькими MLR (подвижными лазерными радарами). Старайтесь их избегать и атакуйте здание с юга. Возьмите на борт по крайней мере один комплект взрывчатки (чтобы завершить задание) и бегите оттуда!

Задание В: Командный пункт. Делайте круги над командным пунктом и уничтожайте грузовики, затем приземлитесь на взлетную площадку, и ваш второй пилот побежит в здание, чтобы заложить взрывчатку. Продолжайте стрелять во вражеских солдат и их средства передвижения, пока второй пилот не вернется. Возьмите его на борт и отправляйтесь обратно на базу.

Операция 6: Снежная крепость

Задание 1: Бешеный Билл. Зона Посадки находится на полпути между вашей базой и лагерем военнопленных, где держат Бешеного Билла. Отправляйтесь как можно севернее, затем летите прямо на запад, к Зоне Посадки. Разрушите иглу к северу от Зоны, чтобы сделать Опасную Зону безопасной, затем расправьтесь с вражескими машинами и зданиями, чтобы обеспечить себе безопасную Зону Посадки. (Вы также найдете Лестницу Быстрого Подъема в одном из зданий.) Теперь направляйтесь к лагерю военнопленных и освободите их. Разрушите вышки охранников и найдете некоторые объекты, включая запчасти для ремонта. Возьмите на борт столько пленников, сколько вам нужно (и не больше), чтобы выполнить задание (шесть, включая и Бешеного Билла). Если позже вам понадобятся запчасти, вы можете освободить остальных и доставить их к Зоне Посадки и таким образом получите «ремонтные» очки.

Задание 2: Радары. Каждый радар защищен орудием «Гэтлинг», но они не могут причинить вам большого вреда и уничтожить их будет довольно легко. Взрывайте грузовики, и радарные тарелки тоже взорвутся.

Задание 3: Склад ракет. В самом центре склада под вышкой охранников находится контейнер с оружием, так что сначала разрушите ее, затем машины и другие вышки. Когда врагу нечем будет воевать, спокойно взрывайте 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 вам местоположение пусковых установок.

Задание 5: Пусковые установки. Они не стреляют в вас, что отнюдь нельзя сказать о солдатах и машинах, которые их охраняют. Вам придется потратить много ракет, чтобы все это уничтожить. Не бойтесь истратить парочку контейнеров с боезапасом.

Задание 6: Линии электропередач. Задание кажется легким, пока вы не узнаете, что расположение радаров не указано на карте, а это значит, что вся зона становится опасной. Найдите радар у западного края карты, левее дороги. И не высывайтесь, пока радар работает. Когда он будет исключен из игры, атакуйте 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. Найдите в центре карты кучи снега. Из некоторых куч торчат трубы. Взорвите 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 начнете стрелять, подберите их. Будьте очень осторожны, когда будете брать ядерные боеголовки: одна шальная пуля – и все кончено.

Вам надо обнаружить шесть крепостей и взять на борт шесть боеголовок. Возвращайтесь на базу. Операция закончена.

Операция 7: Речной рейд

Задание 1: «Стелс» F-117. Прежде чем направиться к месторасположению «Стелса», летите на восток и стреляйте в хижины около каменных идолов. Вы получите четыре дополнительных жизни! После этого летите к летной полосе «Стелса», которая находится в центре карты. Расстреляйте всех солдат и машины, затем взорвите брезент, покрывающий «Стелс». Появится вертолетная площадка. Приземлитесь на нее, и вы окажетесь в кабине самолета «Стелс», у которого неограниченный боезапас и в запасе 1200 единиц брони.

Задание 2: Мосты. Чтобы выполнить задание, вам надо уничтожить по крайней мере шесть мостов из восьми. Если вы будете лететь низко над землей, то сможете быстрее сделать это, но опасность разбиться при этом возрастает. Если будете находиться высоко, то будете более удобной мишенью для вражеских орудий, но зато у вас будет меньше шансов потерпеть аварию. Вам 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, воспользуйтесь 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! Возвращайтесь 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 опуститесь до минимальной высоты. «Стелс» сядет автоматически и вы выполните задание 7! Полезайте обратно в «Команч» и летите на юг, чтобы уничтожить топливный склад.

Задание 6: Ядерные ракеты. Т.к. вы выполнили задание 1, когда посадили «Стелс», то это задание будет последним. Вы можете выполнить его и на «Команче», и на «Стелсе». У «Стелса» неограниченный боекомплект, но опасность воткнуться в здание очень велика. Вы не встретите около зданий значительного сопротивления. Взорвите все фабрики и возьмите на борт (или уничтожьте) все ракеты и плутоний, затем возвращайтесь 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 вас). Вы можете уничтожить Самоходные Орудия после того, как разрушите южные вышки (если хотите), но лучше избегать сражения с ними. (В процессе всей Операции расстреливайте 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. Изучите 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 вашу броню. Скрывайтесь за горами и заставьте врага разрушить их огнем, затем воспользуйтесь одной «гидробомбой», чтобы уничтожить «Томагавк».

Задание 3: Энергетическая станция. Приблизьтесь к этой цели с востока на расстояние, достаточное, чтобы подбить зенитное орудие, но недостаточное, чтобы оно могло попасть в вас ответным выстрелом. Это сделать непросто, но стоит того. Стреляйте в орудие из пулемета и ракетами, пока оно не взорвется. Потом уничтожьте второе орудие, и, таким образом, подходы к энергетической станции с востока будут открыты. Стреляйте в нее из любого оружия. Вы будете атакованы бронированным вертолетом. Стреляйте по нему всем, что у вас

Секреты, коды, пароли...

осталось: всеми гидробомбами, а затем и «Хеллфайерами». Сбив вертолет, продолжайте бомбить Станцию.

Задание 4: Вилла. Возьмите контейнер с боезапасом – он вам 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 вас ракетами из пусковых установок. Отправляйтесь к северной стороне виллы и обманом заставьте солдат разрушить ракетами виллу. Очень вежливо (и очень глупо) с их стороны, не правда ли?

Задание 5: Король наркотиков. Летите к истокам реки на севере и найдете там Эллинг, который охраняется одним танком. Здесь пытается укрыться Ортега! Разрушите эллинг и захватите Ортегу, который попытается улизнуть на плоту. Не убейте его случайно, а то придется начать Операцию сначала.

Задание 6: Взлетная полоса. Вертолет и две пусковые установки охраняют эту небольшую вертолетную полосу. Сделайте над ней несколько кругов, чтобы определить, в какую сторону направляется вражеский вертолет, а затем атакуйте его сзади. Потом обратите свое внимание на пусковые установки и самолет. Уничтожив их, вы выполните задание.

Задание 7: Бункер. От взлетной полосы летите прямо на восток и увидите бункер. В-первых, уничтожьте четыре орудия, установленные вокруг него (на каждое – по две гидробомбы) и подберите те объекты, которые они после себя оставят. Потом откройте шквальный огонь по двери бункера, чтобы пробить в ней дыру. Добившись своего, бери контейнер с боезапасом (он вам пригодится во время выполнения последнего задания), летите к площадке к востоку от бункера и садитесь. Ваш второй пилот сядет в грузовик и припаркует его у входа в бункер. Дождитесь второго пилота и быстро стреляйте в грузовик, после чего бункер взорвется.

Задание 6: Безумец. Килбаба удирает от вас в вертолете, который направляется на запад. Стреляйте гидробомбами и «Хеллфайерами» в выхлопную трубу вертолета Килбабы, чтобы сбить его. Подберите преступника и возвращайтесь на базу. Операция закончена. Но игра продолжается!

Операция 9: Вашингтон, округ Колумбия

Задание 1: Вертолет военно-воздушных сил 1. Помните то задание в первой операции, когда вам пришлось уничтожать всех врагов, прежде чем эскортировать лимузин? Сделайте то же самое. Летите на северо-запад вдоль взлетной полосы вертолета военно-воздушных сил 1 и уничтожайте солдат, стоящих рядом с пусковыми установками и машинами. После этого подлетайте к вертолету ВВС 1 и эскортируйте 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 вам придется облететь весь город. Запомните, где находятся цистерны с горючим! Начиная свои поиски вблизи Белого Дома, затем проверьте все, что есть на карте. Выполняя это задание, вы одновременно можете выполнить и задание 3. Отправившись за Цистерной с топливом (северо-восточный угол карты), взорви газовую станцию, и вы обнаружите там запчасти для ремонта, которые вам, 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. Подбейте эти машины и возьмите в плен генералов, которые вам сообщат местонахождение Ортеги и Килбабы.

Задание 4: Король наркотиков. Ортега сбежал и движется к границе в автобусе. Стреляйте по автобусу из всего, что у вас есть, чтобы уничтожить зловещего Ортегу. В автобусе нет никакого оружия, так что проблем с ним у вас не возникнет.

Задание 5: Безумец. Килбаба пытается убежать в бензовозе?! Пожалуй, это не лучший выбор, но это его проблемы. Расстреляйте машину ракетами и посмотрите, что будет дальше.

Задание 6: Атомные ракеты. Ортега и Килбаба уже превратились в груды костей и мяса, но они успели подготовить еще одно нападение – четыре грузовика с атомными ракетами, которые мчатся прямо на Белый дом. Возьмите контейнер с боезапасом и расстреливайте

их по одному. Стреляйте сначала в кабину – так вы уничтожите их быстрее. Грузовик к юго-западу от Белого дома охраняется двумя солдатами с пусковыми установками, так что берегитесь. Уничтожив грузовик, обязательно берите новый контейнер с боезапасом. Когда расправитесь со всеми четырьмя машинами, посадите вертолет на площадку у Белого дома. Игра закончена. Последует вполне достойная концовка и титры, которые вознаградят вас за ваши 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 вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и START – вы станете 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 «Е.Т.» («Инопланетянин») – была взята за основу игры «парк Юрского периода». Вы можете 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 вы уж сам выбирайте себе персонаж!

Управление

Чтобы выбрать оружие, нажимайте А (только для Гранта). Нажимайте В, чтобы использовать свое оружие (Грант) или пустить в дело когти (Рептилия). Чтобы прыгать, нажимайте С. Нажимайте Вверх и С, чтобы совершить суперпрыжок (Рептилия). Нажимайте Вниз и В, чтобы провести боевую атаку (Рептилия). Нажимайте Вверх и Влево (или Вправо), чтобы бежать (Рептилия).

Джунгли (Грант)

Вы начнете уровень, когда ломается ваш «Форд-Рейнджер». Берите дротики и гранаты, затем прыгайте на трицератопса и дальше вправо. (Вы можете воспользоваться гранатой, чтобы убить его, но легче прыгнуть на него и бежать дальше.) Прыгните несколько раз вправо и попадите дротиками в плюющегося динозавра, он упадет, затем падайте вниз и возьмите Здоровье. Прыгните на уступ к плюющемуся динозавру и падайте на уступ ниже, чтобы взять дротики.

Прыгните на высокий правый уступ и идите направо. Застрелите птеродактиля в воздухе и прыгните на уступ. Прыгните вправо и падайте на дерево, затем прыгайте влево, когда начнете скользить вниз. Возьмите Здоровье и прыгайте обратно к дереву, чтобы вновь

Секреты, коды, пароли...

скользнуть вниз. Прыгайте как раз перед тем, как оказаться в самом низу склона, и вы приземлитесь рядом с колючими растениями.

Прыгайте вправо и вверх к Здоровью, но прежде чем взять его, быстро выстрелите в птеродактиля. Прыгайте вверх и хватайте красные дротики, затем падайте обратно к колючкам и идите направо, чтобы скользнуть вниз по другому дереву. Возьмите голубые дротики у корней дерева и идите направо к пружинящей ветке. Убейте двух птеродактилей, кружащих над вами, а затем прыгните на ветке несколько раз и перелетите вправо через колючие растения. Идите направо и соскользните по дереву вниз, затем прыгайте вверх и хватайтесь за лозу. Взбирайтесь влево и падайте с лозы, чтобы схватить Здоровье и красные дротики (берегитесь маленького кампозавра, охраняющего их). Прыгайте на нижнюю лозу и карабкайтесь вправо за гранатами. Используйте гранату или дротики, чтобы разделаться с плюющимся динозавром, затем падайте к нему и бегите влево за гранатами. Потом бегите вправо и заползите на ветку дерева; она обрушится под вашим весом. Вы будете долго падать и окажетесь на маленьком уступе.

Идите направо и падайте с уступа на большой уступ, где справа есть пружинящая ветка. Идите направо и опять падайте на очередной уступ. Идите налево и возьмите гранаты, затем идите направо и, катапультировавшись, направляйтесь к каменному уступу. Взбирайтесь вверх и возьмите Здоровье, затем спуститесь обратно. Идите налево и падайте с каменного уступа, чтобы соскользнуть вниз на одну экранную картинку. Идите направо: вы опять будете скользить, а в конце концов упадете на другой каменный уступ. Вы уже близки к выходу отсюда!

Бегите вправо и берите Здоровье, затем снова направо и прыгайте через расщелину. Забирайтесь вверх и вправо к красным дротикам и берите их, затем отправляйтесь влево и вниз. Подождите, пока на экран не упадет камень, затем быстро падайте на уступ под вами (где находится трицератопс). Если вы не поторопитесь, то будете раздавлены камнем. Уложите трицератопса гранатами, затем идите направо и падайте с уступа, чтобы приземлиться на маленький уступ с красными дротиками. (Вы можете приземлиться даже прямо на них.) Идите направо и соскользните вниз на очередной уступ, затем совершите большой прыжок вправо через колючки.

Поднимайтесь вверх и убейте плюющегося динозавра, затем бегите вправо и прыгайте на крошечный уступ. Прыгайте направо и берите Здоровье, затем прыгайте обратно на крошечный уступ. Теперь идите направо и падайте прямо вниз, чтобы приземлиться на голову дружелюбно настроенного брахиозавра. Осторожно прыгните вправо, чтобы оказаться у двери. Это выход. Вбегайте в дверь и уровень окончен.

Джунгли (Рептилия)

Здесь есть всего несколько сложных мест, о которых пойдет речь ниже. В остальных случаях просто продолжайте двигаться вперед (вправо), уничтожая всех на своем пути.

Когда доберетесь до уступа с двумя солдатами, сделайте суперпрыжок, чтобы взлететь на уступ, возвышающийся над солдатами, затем прыгайте вправо, чтобы атаковать их. Вы можете прыгнуть прямо на солдат, но легче прыгнуть сначала вверх, а потом вправо.

В самом конце уровня разбегитесь и прыгните вправо к двери выхода. Если вы перепрыгнете дверь и получите кусок мяса, перед дверью появится доктор Грант, но его присутствие вовсе необязательно для того, чтобы вы могли закончить уровень.

Электростанция (Грант)

Часть 1: Идите направо и поднимитесь по лестнице. Вы увидите несколько гранат справа; возьмите их и прыгайте на уступ слева. Рептилия прыгнет на вас и атакует! Быстро убейте ее дротиками, затем идите налево и поднимайтесь по лестнице к уступу, где находится кампозавр. Возьмите батарейку на правой стороне уступа, затем прыгайте на уступ к деревянному ящику.

Воспользуйтесь ящиком, чтобы запрыгнуть на следующий уступ, и возьмите красные дротики, затем заберитесь по канату на самый верх и начинайте карабкаться вправо. Двигайтесь туда, пока не увидите под собой Здоровье. Падайте вниз и возьмите его, затем отправляйтесь направо и падайте с уступа. Убейте плюющегося динозавра, потом идите вправо и убейте еще одного.

Поднимитесь по лестнице к плюющемуся динозавру, затем взбирайтесь налево по веревке, потом вверх и вправо – к деревянному ящику. Толкайте ящик к подъемнику, затем встаньте на подъемник и нажмите направление Вниз на пульте. Когда подъемник окажется в

самом низу, толкните ящик влево и встаньте на него, чтобы запрыгнуть с него на левый уступ.

Отсюда есть только один путь, так что идите, пока не доберетесь до проволоки под напряжением. Забирайтесь вверх справа от проволоки. Если на вас будет надвигаться электрический разряд, спуститесь вниз. Продолжайте подниматься до самого верха, затем идите вправо на уступ. Идите направо, уничтожьте Рептилию и спускайтесь по следующей связке проводов. Идите направо и падайте с уступа в воздухопровод. Ползите влево. Вывалившись из воздухопровода, бегите вправо. Застрелите Рептилию и прыгайте вправо и вверх к следующему воздухопроводу, а по нему ползите вправо в следующий отсек Станции.

Часть 2: Спуститесь вниз к левому нижнему углу, чтобы взять Здоровье, затем идите направо. Подпрыгните и возьмите батарейку из воздухопровода, затем застрелите Рептилию и взберитесь по веревке к следующему воздухопроводу. Ползите вправо к следующему отсеку Станции.

Часть 3: Падайте вниз к плюющемуся динозавру и застрелите его, затем вставайте на подъемник и поезжайте вверх. Когда доберетесь до самого верха, идите направо и прыгайте к гранатам, затем падайте с уступа на уступ к красным дротикам. Возьмите их и упадите еще на один уступ ниже к плюющемуся динозавру. Проскочите мимо него и бегите вправо к лестнице. Поднимитесь по двум лестницам и прыгайте за разрывными (красными) гранатами.

Теперь спускайтесь по трем лестницам и идите налево, чтобы спрыгнуть в дыру в полу Станции. Бегите вправо, затем обернитесь и застрелите Рептилию, которая последует за вами, потом продолжайте бежать вправо, пока не увидите лестницу. Поднимитесь по двум лестницам и прыгните в воздухопровод. Ползите вправо и падайте с уступа на уступ, пока не увидите голову тиранозавра в разломе стены. А-а-а!

Подойдите к выключателям под тиранозавром и нажмите направление Вверх на пульте, чтобы открыть дверь и выйти. Прыгните к тиранозавру и швырните ему в морду несколько гранат, чтобы ошеломить его на некоторое время. Пробежите мимо него и спуститесь по лестнице, затем забирайтесь по лестницам как можно дальше вправо и выходите через дверь.

Электростанция (Рептилия)

С самого начала идите направо и нападите на солдата, затем продолжайте идти вправо, чтобы уничтожить еще одного. Избавившись от него, схватите кусок мяса под уступом. Идите обратно и совершите суперпрыжок, чтобы добраться до самого высокого уступа, затем идите направо. Оставайтесь на самых высоких уступах и продолжайте движение, пока не найдете на уступе кусок мяса. Ниже будет стоять солдат. Пробираясь к мясу, вы обнаружите ящик. Вы можете сбросить ящик с уступа, но это необязательно.

Возьмите кусок мяса и продолжайте движение вправо мимо солдат, пока не найдете еще один кусок. Возьмите его и идите влево и вниз, а потом падайте до самого низа экрана. Бегите вправо, пока не увидите воздухопровод. Вползите в него и потом падайте до нижнего края экрана. Встаньте и бегите вправо, чтобы найти там Гранта и дверь.

Река (Грант)

Это самый трудный уровень игры, и если вы вдруг отчаялись пройти его, то, возможно, захотите его пропустить. В этом случае воспользуйтесь паролями, которые приведены в самом конце описания.

Если вы остановите свой плот на самой вершине водопада, плот благополучно минует его. Иногда вам будет везти, и вы будете падать в воду. Не переправляйтесь через водопад не будучи уверенным, что внизу вода. Если уверенности нет, то удерживайте на пульте направление Влево или Вправо, чтобы проскользнуть мимо.

В самом начале уровня бегите вправо и прыгайте на плот. Ведите его вправо, пока вас не атакует птеродактиль. Подстрелите его в воздухе и продолжайте направлять плот вправо, пока не рухнет в реку, несущую свои воды влево. Правьте влево и спрыгните с плота, чтобы взять на острове канистру с топливом и голубые дротики (убейте плюющегося динозавра), потом прыгайте обратно на плот и правьте влево, пока не увидите следующего плюющегося динозавра. Проведите плот под ним, затем прыгните на уступ и быстро убейте его. Бегите влево и берите канистру с топливом, дротики и гранаты.

Секреты, коды, пароли...

Прыгайте обратно на плот, и пусть он сам, без вашего участия, спустится на следующую реку; не ведите его влево, а то вы разовьете слишком большую скорость и можете разбиться. Когда вы окажетесь на следующей реке, быстро поворачивайте и ведите плот вправо, пока не доберетесь до конца реки. Прыгайте на уступ и идите влево, чтобы взять канистры с топливом, которые охраняет Рептилия, затем вернитесь к плоту. Нажмите на пульте направление Вправо, чтобы вывести плот из этой реки и попасть на реку, которая на одну экранную картинку ниже. Срезав таким образом путь, вы можете избежать первой стычки с тиранозавром!

Когда вы оказались в реке, правьте влево и прыгайте на уступ с канистрой. Возьмите канистру и прыгайте влево, где на уступе находятся еще одна канистра и красные дротики. Возьмите и то, и другое и прыгайте на следующий уступ, где можно взять Здоровье. Потом возвращайтесь на плот. Будьте готовы убить динозавра, поджидающего там вас.

Оказавшись на плоту, ведите его влево, а потом дайте ему упасть в следующую реку. Спрыгните с него, чтобы взять батарейку, а потом прыгайте обратно. Ведите его вправо и пустите его в дрейф на втором водопаде (там, где река течет вправо). Продолжайте вести его вправо и спуститесь еще по двум водопадам (помните, что плоту надо дать упасть; не направляйте его), чтобы найти канистру с топливом у правого края экрана. Выпрыгните и возьмите ее, затем вернитесь обратно.

Правьте влево к тиранозавру и бросьте ему в морду несколько гранат, чтобы его ошеломить. (Близко не подходите, а то поплатитесь жизнью.) Проплывите мимо ящера, пока он не пришел в себя, и продолжайте двигаться влево. Увидев Рептилию, охраняющую канистру с топливом, застрелите ее и возьмите канистру. Заберитесь обратно на плот и ведите его вправо мимо водопада, пока не доберетесь до конца реки. Не переправляйтесь через водопад, а спрыгните с плоту на маленький уступ под плюющимся динозавром. Застрелите его и идите направо, пока не найдете канистру с топливом и другой плот!

Забирайтесь на него и пусть он падает вниз, затем поверните налево и продолжайте держаться этого направления, пока не увидите плюющего динозавра, сторожащего канистру с топливом и дротики. Убейте его и возьмите вещи. Заберитесь обратно на плот и падайте в следующую реку. Выпрыгните из него, чтобы схватить гранаты, и прыгайте обратно. Ведите его вправо и дайте ему спуститься по большому водопаду. Вы окажетесь в озере. Отправляйтесь направо. Проплывайте мимо брахиозавров, когда они опускают свои головы в реку. Когда доберетесь до двери, прыгните на маленький уступ слева от трицератопса. Киньте несколько гранат в динозавра, затем бегите вправо и входите в дверь.

Насосная станция (Грант)

Хватайте дротики и бегите направо к выходу из трубы. Прыгните вверх к следующей трубе и поднимитесь по лестнице. Нажмите на кнопку, чтобы открыть люк, и поднимитесь по очередной лестнице. Бегите вправо и перепрыгните через череп динозавра, но не очень далеко, а то не попадете на уступ. Падайте вниз и возьмите красные дротики, затем прыгайте вправо. Двигайтесь вверх и найдете паропровод и ящик. Подойдите к вентильному колесу и нажмите вверх, чтобы отключить пар. Прыгните вверх к ящику и толкайте его вправо, так чтобы вы могли подпрыгнуть и собрать ракеты и Здоровье. Спуститесь обратно к вентильному колесу и дальше вниз по лестнице. Идите налево и падайте на следующую трубу, потом ждите появления брахиозавра. Прыгните ему на голову и пусть он опустится до самого низа экрана. Прыгайте направо в трубу. Вылезите через дыру и поднимитесь к колесу. Толкните его, потом спрячьтесь в трубе секунд на 15 (Вы не ограничены во времени!) и ждите, когда колесо перестанет вращаться. Оно раздавит вас, если вы не вовремя вылезете.

Пройдите мимо колеса и поднимитесь к ящику. Подтащите его к стене и заберитесь по лестнице. Потом идите вправо и вниз, пока не доберетесь до кнопок в правом нижнем углу экрана (сразу за ними – гранаты). Нажмите на кнопки и прыгайте вверх по уступам как можно быстрее, чтобы добраться до самого верха, пока не закрылся люк. Если вы пролезли в люк, идите налево, чтобы взять несколько предметов, затем возвращайтесь к лестнице. Бросьте в тиранозавра несколько гранат снизу, затем забирайтесь наверх мимо него, пока он не очухался.

Ползите наверх, пока не доберетесь до паропровода. Воспользуйтесь вентильным колесом, чтобы перекрыть пар, и прыгните с ящика вверх к трубе. Возьмите дротики и

прыгайте влево. Потратьте столько времени, сколько вам нужно, чтобы пробежать мимо двух небольших паропроводов, затем падайте вниз к спящей Рептилии. Застрелите ее, когда она проснется, и бегите вправо, чтобы взять голубые дротики. Воспользуйтесь вентильным колесом, чтобы отключить пар в трубе, на которой стоите.

Бросьте гранату в Рептилию, которая находится ниже. Прыгните туда, чтобы взять голубые дротики. Идите налево и падайте вниз к следующему вентильному колесу. Поверните колесо и идите налево. Прыгните, чтобы добраться до голубых дротиков. Потом прыгайте влево и вверх, чтобы взобраться на вершину уступа. Прыгните вниз за Здоровьем (оно частично скрыто за трубой). Метните гранату в Рептилию (влево и вниз) или убейте ее ракетой, когда она прыгнет. Спуститесь вниз по цепи. Нажмите на кнопки, чтобы привести цепь в движение, схватитесь за ее левый край и поезжайте.

Когда вы окажетесь на самом верху, карабкайтесь вправо по цепям и падайте на коробку, когда она движется к левому краю цистерны. На ней вы доберетесь до левого края экрана. Прыгайте и идите направо. Там вы увидите двух Рептилий, охраняющих дверь. Убейте их ракетами или гранатами и смело входите в нее.

Насосная станция (Рептилия)

Идите направо и прикончите солдата, затем прыгайте вверх и вправо в трубу, где лежит кусок мяса. (Вы также можете прыгнуть на самый верх трубы.) Возьмите пищу, затем разбегитесь и прыгните влево и вверх на самый верх трубы. Сделайте еще один прыжок вправо и бегите, пока не упадете в трубу, которая находится в самом низу экрана. Воспользуйтесь суперпрыжком, чтобы напасть на солдата, который над вами (какой вопль!), затем идите направо и прыгайте вверх за куском мяса. Возьмите мясо, а затем сойдите с уступа, чтобы упасть на солдата, стоящего внизу. Разбегитесь и прыгните вправо и вверх. Очистите себе дорогу, убив четырех солдат, затем ползите вправо и падайте на трубу в самом низу экрана. Идите налево и, пользуясь когтями, уберите с дороги еще четырех солдат, потом прыгайте, разбежавшись, с левой стороны трубы на плавающую в воде платформу. Теперь прыгайте вправо по платформам, пока они не закончатся. (Возьмите по дороге кусок мяса, если вы действительно в нем нуждаетесь.) Оказавшись на крайней справа платформе, поверните налево и сделайте суперпрыжок влево и вверх в трубу. Очень трудный прыжок!

Потом идите направо, оставаясь на самых высоких платформах. Продолжайте идти направо до упора, затем идите вниз по уступам и увидите доктора Гранта под собой. Падайте на уступ, где он стоит, и бегите направо в дверь.

Каньон (Грант)

Убейте кампозавра и проползите под уступом, чтобы взять голубые дротики. Идите направо и найдете спящую Рептилию. Проползите под уступом и возьмите батарейку, затем бегите направо.

Тебя атакуют сразу две Рептилии. Убейте их и прыгайте направо через расщелину. Продолжайте двигаться вправо и падайте на следующий уступ. (Вы подберете несколько ракет по пути.)

Ползите влево и спускайтесь по ступенькам, затем ползите вправо в маленькое помещение. Видите красные дротики? Бросьте красную гранату в уступ, чтобы взорвать его. Тогда дротики упадут на землю. Возьмите их и ползите обратно влево. Продолжайте идти в этом направлении, стреляя в плюющихся динозавров и стараясь избегать падающих камней. Когда наткнетесь на голубые дротики, возьмите их и прыгайте через расщелину влево. Идите налево и возьмите красные дротики у левого края экрана.

Падайте вниз к Рептилии и выстрелите ей в спину, затем сойдите с уступа и падайте вертикально вниз. Приземлившись, возьмите красные дротики. Идите влево и падайте в тоннель, затем ползите по нему влево. Убейте плюющегося динозавра, когда приземлитесь, и проползите под уступом, чтобы забрать Здоровье.

Двигайтесь вправо, пока не увидите брахиозавра. Взорвите его ракетой, чтобы расчистить себе путь, потом перепрыгните через расщелину. Используйте гранату, чтобы получить ракеты, находящиеся на каменном уступе. Заберитесь по веревке и продолжайте движение вправо, пока не найдете Здоровье у правого края экрана. Поднимитесь, чтобы взять его, затем

Секреты, коды, пароли...

идите налево и падайте на уступ. Он рухнет под вами и уровень закончится. (Вы грохнетесь с огромной высоты, но без всякого вреда для себя.)

Каньон (Рептилия)

Прыгайте на уступ и толкайте камень вправо на солдата. Жестоко, не правда ли?! Идите направо и падайте на следующий уступ. Идите налево и возьмите кусок мяса, который охраняет плюющийся динозавр, затем прыгайте обратно вправо. Прыгните вправо на очень непрочный уступ, затем, не мешкая, опять вправо. Продолжайте движение и воспользуйтесь суперпрыжком, чтобы перебраться через стену, вставшую у вас на пути. Потом продолжайте идти вправо и вверх, пока не увидите Гранта, стоящего в правом верхнем углу экрана. Упадите на уступ ниже, чтобы, сокрушив его, оказаться на следующем уровне.

Вулкан (Грант)

Идите налево и падайте на уступ, затем идите направо и опять падайте на уступ ниже. Идите налево и удерживайте направление Влево, когда будете падать, чтобы соскользнуть вдоль стены и приземлиться на маленький уступ, где лежат голубые гранаты. Возьмите их, затем падайте вниз и убейте плюющегося динозавра. Возьмите голубые дротики и поднимайтесь по камням к веревке. Взберитесь по веревке и воспользуйтесь электрическим лучом, чтобы ввести в шок плюющегося динозавра, рядом с которым находится Здоровье. Поднимайтесь по скалам, идите влево и поднимайтесь опять. Возьмите голубые дротики и падайте вниз и вправо (на уступ).

Падайте с уступа, держась левее, чтобы приземлиться рядом со Здоровьем. Возьмите его и прыгайте вправо и вниз на следующий уступ. Застрелите кампозавра и заберитесь по веревке. Прыгайте к ракетам и берите их, затем падайте обратно на уступ. Убейте Рептилию и возьмите красные дротики. Идите направо и падайте вниз на следующий уступ, где вас поджидает еще одна. Убейте ее и идите влево, чтобы добраться до третьей. Убейте и ее и идите направо, чтобы упасть вниз на следующий уступ. Застрелите следующую Рептилию и идите влево к поднимающемуся дымку. Соскользните вниз по краю уступа и прыгните влево на уступ, чтобы оказаться ниже плюющегося динозавра. Воспользуйтесь электрическим лучом, чтобы привести его в шок, затем идите влево и берите ракеты. Теперь прыгайте влево на уступ с кампозавром.

Осталось совсем немного! Идите направо и держитесь правого направления, когда будете падать, чтобы приземлиться на узком уступе, затем идите направо и падайте вертикально вниз, чтобы попасть на следующий уступ. Прыгайте вниз и вправо на уступ, торчащий из лавы. Продолжайте движение вправо, перепрыгивая через лаву, пока не доберетесь до выхода. Чтобы убить Рептилию, которая встретится вам на пути, воспользуйтесь ракетами.

Исследовательский центр (Грант)

Часть 1: Бегите вправо и спускайтесь по ступенькам. Убейте Рептилию и идите все время влево, чтобы взять голубые дротики. После чего возвращайтесь направо и прыгайте вверх к уступу с красными дротиками. Возьмите дротики и идите направо, пока не увидите ящик, который висит в воздухе на веревке. Выстрелите в него дротиком, чтобы он упал, затем прыгните с него на уступ справа. Идите вправо и перепрыгните через расщелину. Спускайтесь по лестнице и идите налево, чтобы поднять Здоровье и ракеты. Не бойтесь тиранозавра: он кусается только когда вы прыгаете. Поднимитесь обратно на самый верх лестницы, затем идите влево и падайте с уступа; в падении ухватитесь за веревку. Берите гранаты, затем падайте вниз к двери, которая находится слева от тиранозавра. Повернитесь к ней лицом и нажмите направление Вверх на пульте, чтобы ее открыть.

Бегите влево и ударами ноги открывайте двери, пока не доберетесь до подъемника. Нажмите направление Вверх, когда будете стоять перед кнопкой подъемника, чтобы открыть двери. Когда сойдете с подъемника, то бегите вправо через комнаты, пока не попадете в следующую часть Центра.

Часть 2: Эта часть очень проста: бегите направо и стреляйте во все, что движется. Вы столкнетесь с несколькими Рептилиями и плюющимися динозаврами, но ничего сверхсложного или удивительного вас здесь не ждет.

Часть 3: Стреляйте в Рептилию, находящуюся справа от вас, и бегите вправо, открывая ногой двери, пока не упретесь в стену. Запрыгните на стол, а оттуда – в дыру на потолке.

Бегите вправо и будьте готовы уничтожить Рептилию, которая набросится на вас. Продолжайте двигаться вправо, пока не доберетесь до очередной дыры. Падайте в нее и идите налево, пока не найдете несколько ракет. Возьмите их и возвращайтесь к дыре. Прыгайте вверх, а потом идите направо, пока не войдете в основной зал Центра.

Часть 4: Кажется, что двух Рептилий, которые находятся под скелетами динозавров, убить практически невозможно.

Мы вам советуем сделать следующее: идите направо и падайте на платформу, затем идите налево, чтобы взять гранаты. Прыгайте обратно на платформу, затем – направо и приземляйтесь прямо на скелет. Теперь падайте в щель между двумя скелетами, чтобы оказаться между Рептилиями. Они не будут на вас обращать внимания до тех пор, пока вы не нападете на них. Выберите разрывные (красные) гранаты для того, чтобы с ними сразиться, и бросьте по одной в основание каждого скелета. Скелеты содрогнутся, и несколько костей упадет. Осторожно! Постарайтесь, чтобы они вас не задели. Теперь бросайте третью гранату в основание левого скелета, чтобы оба остова обрушились и раздавили Рептилий. Вы выиграли!

Исследовательский центр (Рептилия)

Часть 1: Бегите вправо, пока не увидите стену с дырой наверху. Прыгайте в дыру и идите направо. Прыгайте на маленький уступ, чтобы схватить кусок мяса, затем падайте на пол комнаты. Идите налево и, встретив солдата, пустите в дело мясо, затем нажмите Вверх, чтобы открыть дверь. Продолжайте двигаться влево, пока не дойдете до большого зала, тогда поворачивайте направо и идите, пока не окажетесь в другой части Центра. По пути найдете несколько кусков мяса.

Часть 2: Все проще простого. Продолжайте движение вправо и нападайте на солдат, пока не доберетесь до двери, ведущей в третью часть.

Часть 3: Воспользуйтесь суперпрыжками, чтобы добраться до двери на самом верху. Не забывайте съесть встречающихся вам кампозавров и мясо. Откройте пинком дверь и входите в четвертую часть.

Часть 4: Убейте плюющего динозавра, затем прыгайте в дыру на крыше и уничтожьте солдата. Бегите вправо, перепрыгивая через дыры. Если на другой стороне дыры стоит солдат, воспользуйтесь своей атакой с лета (нажмите Вниз и кнопку своей атаки), чтобы избавиться от него. Вам придется воспользоваться именно этим приемом против солдата, вооруженного электрическим лучом. Продолжайте движение вправо, пока не войдете в главный зал.

Часть 5: Падайте на пол комнаты и двигайтесь между скелетами динозавров. Грант будет кидать в вас гранаты, так что не мешкайте! Видите камень, поддерживающий левого динозавра? Встаньте по правую сторону от него и воспользуйтесь своей атакой, чтобы сотрясти его. Ударьте камень три раза, чтобы обрушить скелеты и победить!

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: А, В, С и START (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start – и вы вернетесь в тот уровень, из которого были.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	OHHNSIDK	ORJTRMA6	O8BI9UR7
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNH67FC

Секреты, коды, пароли...

Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTRRR
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;	C, B – удар лапой в прыжке;
↓+B – удар лапой сверху;	B+← – удар хвостом;
→, → – высокий прыжок;	↓+C – прыжок с открытой пастью;
↓+A – укус врага, который находится снизу, или взять что-нибудь.	

Jurassic Park 3

(см. Lost World(The) с. 236)

Justice League Task Force

В ходе этой игры вы можете 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

Shield – ↓, ←+ удар рукой

Затопление – ↓, ←+ удар ногой

GREEN ARROW:

Flaming arrow – ↓, →+удар рукой

Jumping power arrow – ↓, ←+удар рукой

Jumping arrow – ↓, ←+удар рукой

Ice arrow – ↓, →+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

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 вы должны держать палец на кнопке «А», 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 вашему 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, вы должны тщательно, как настоящие гонщики, готовиться к гонкам: изучить по описанию трассу, правильно выбрать резину в зависимости от погоды и тактику прохождения поворотов. Вы можете играть, слушая музыкальное сопровождение или выключив его. Вперед, к победе!

Keio Flying Squadron

«Стрелялка» с персонажами японских мультфильмов.

Kick Boxing

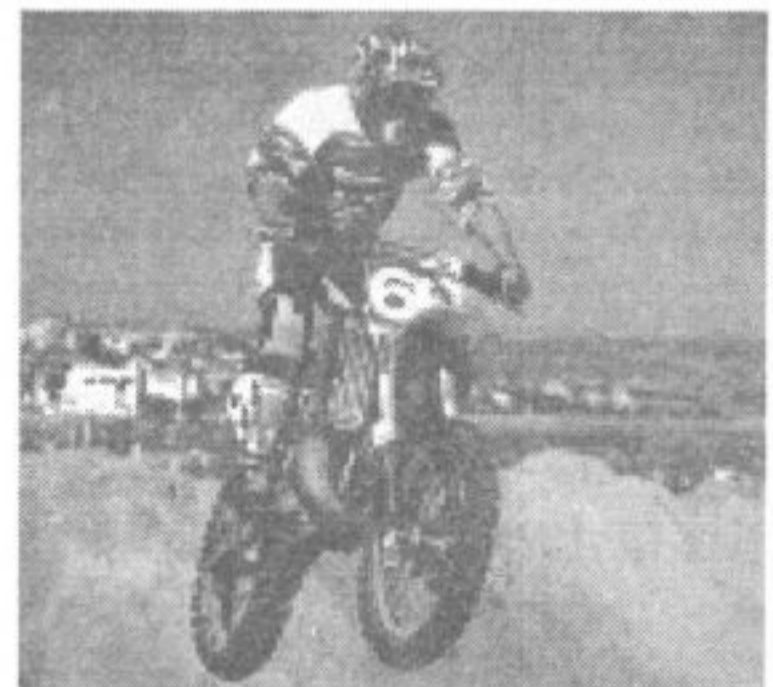
(см. Boxing Legends of the Ring с. 76)

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



Секреты, коды, пароли...

своего внешнего вида: то он муха, то рыцарь, то носорог и т.д. Это помогает ему выходить победителем в поединках.

Управление: А – скорость, В – прыжок, С – удар, А+START – магия.

Собрав двадцать кристаллов, вы станете 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. Собирайте алмазы. На четвертом уровне пройдите на берег и получите шлем Skycutter (к этому моменту у вас должно быть по крайней мере 99 алмазов). Затем разрушите Р-блок, что даст вам дополнительную жизнь, и еще три таких блока, которые стоят по 10000 очков каждый. Экран засверкает различными цветами, и вы проскочите половину пути, заработав миллион очков.

Как сразу перескочить к финальной сцене? Отправляйся в лес у голубого озера и доберитесь до конца уровня, но флага не касайтесь. Прыгните на последний призовой блок, одновременно нажимая «jump» и «special», а также ↑ и ↓ на пульте. Чтобы получить приз в 5000 очков, вы просто проходите уровень, не подбирая ни одного из предметов.

Killer instinct

Захватывающие поединки с улучшенной графикой.

King Colossus King of Beast King of the Monsters

Игры – поединки монстров.

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 А и В, так и индивидуальными, для выполнения которых вы должны нажимать ↑+В или ↓+В (финишное движение), во время бега нажать А, сидя на монстре – С и спецприем – А+В. Освобождайтесь от захватов, отталкиваясь ногами, атакуйте монстра-противника, который будет подпрыгивать, чтобы увернуться от выстрелов, сразу после его приземления.

Ваш 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 вы любите рыбалку, но не имеете возможности выбраться с удочками к озеру или речке, то этот имитатор рыбалки с хорошей графикой – для вас.

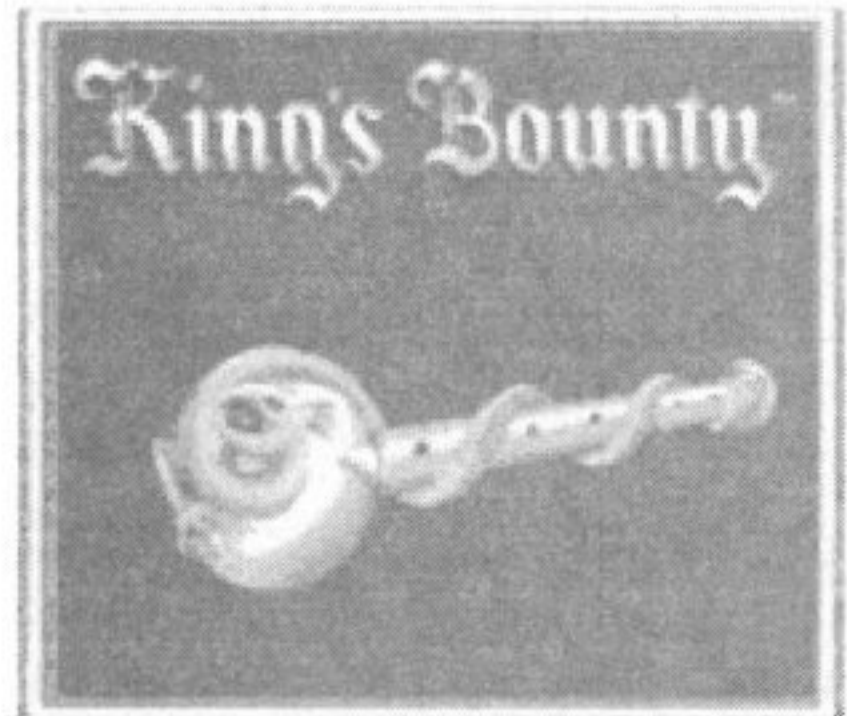
Пароли: 2 – NJHVDRQSLR, 3 – XSDQJFGWPD, 4 – NKFFFWXPXC, 40 – CNNKBBBQFQ, 47 – CJJQWCQWLI, 57 – LYSJBWHFQV, 61 – NJHFVXRSLY, 67 – YNZQLXMXXS, 73 – ZHGVWRQDXN, 79 – RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова – VDLDNJCKN.

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, вы спасете от гибели сказочную страну, захваченную силами тьмы. В ходе игры от вас 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 вашем распоряжении была огромная армия, введите 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, введите: **YXZ YZ VZC / JAH DO MBP / YRO PB 6HW / 276 3W PNT / 3YW X7 5Q6 / VVR TQ PON / DA9 64 8RC** и отправляйтесь 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. Ваша 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. Вы можете сражаться с другими самолетами или осуществлять бомбометание по заранее выбранным целям. Причем выполняемые вами боевые задачи усложняются от миссии к миссии. Чтобы успешно управлять «допотопными» на современный взгляд самолетами, вам придется усердно потренироваться.

Knockout Boxing

(см. James «Buster» Douglas Knockout Boxing с. 193)

Krusty's Super Fun House (Simpsons)

Один из вариантов игры Lemmings, в котором вы должны освободиться от нападающих крыс, завлекая их в машину-мясорубку.

Пароли: уровень 2 – WHOAMAMA, уровень 3 – FLANDERS, уровень 4 – BROCKMAN, уровень 5 – SIDESHOW. Суперпароль – SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

Kung Fu: the Legend Continues

Имитатор турнира по кун-фу.

Labyrinth of Death

(см. Fatal Labyrinth с. 150)

Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs

Игра посвящена клубному баскетболу в самой знаменитой в мире американской баскетбольной ассоциации NBA. Вместе с командой «Celtics» вы можете встретиться в

Секреты, коды, пароли...

захватывающих поединках с лучшими командами NBA в играх финальной серии «Playoff». Если вы любитель баскетбола, то эта игра, имеющая к тому же хорошую графику и управление, доставит вам 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.

Landstalker

Ролевая игра, в которой главный герой Найджел должны 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, т.к. 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 дублионы?

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, т.е. 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

Секреты, коды, пароли...

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 должны 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. Т.к. 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

Секреты, коды, пароли...

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, т.к. 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 пусто. 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 с. 87 или Pirates – 2 с. 238)

Langrisser

(см. Warsong с. 476)

Занимательная стратегическая игра с захватывающим сказочным сюжетом. Если вы будете терпеливо осваивать ее, то превратитесь в искусного военного стратега.

Выбрать уровень вы можете, нажав А, для того чтобы уменьшить карту. Затем переместите курсор в позицию, отстоящую на один шаг вправо и один вниз от левого верхнего угла экрана. Нажмите и удерживайте В, пока не появится номер сценария, а потом нажмите UP или DOWN, чтобы выбрать уровень.

Чтобы все предметы (за исключением Warsong) стали доступными, когда набираете и оснащаете солдат, нажмите и удерживайте UP/RIGHT + А + В. При этом Garrett должны быть подсвечены. Если вы выполните этот прием (он работает только на японской версии), то лишитесь всех своих наличных денег.

Секреты, коды, пароли...

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, т.к. 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 с. 78)

Last Action Hero

Игра – боевик, сделанная по сюжету голливудского фильма «Последний герой».

Last Battle (The)

В этом боевике-платформере вам придется часто и много драться, что может скоро наскучить. Чтобы получить неограниченные продолжения, надо, когда игра заканчивается, нажать одновременно А, В и С и, держа все эти клавиши, четыре раза нажать START. Если к этому времени вы прошли первый этап, то получите способность выбирать и другие с помощью клавиш на ключе направлений ↑ или ↓. Но способ этот не работает, если вы не прошли 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. Вы – ученый, который в образе доктора Анджело проникает в виртуальный мир, где скрывается Джоб, чтобы пресечь его дьявольские планы. Вам 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 киберпространствах.

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, А, В, А, ↓, ←, А, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите В, чтобы пропустить этап, или С, чтобы попасть в отладочное меню.

Leader Board Golf

Прекрасный имитатор гольфа.

Legend of Zelda

(план выпуска IV 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 ее 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 вы теряете 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: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHMM
 10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

Egyptian

1: GANPAMAHAECEBLAGADEBM
 2: EANPPBAHAECEBLAGADEBM
 3: EONPPBAHAECEBLAGADEBM
 4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
 5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
 6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
 7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
 8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
 9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
 10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

Circus

1: LJNALIHMEOGLBPIIMEOCL
 2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
 3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
 4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
 5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
 6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
 7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
 8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
 9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
 10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

Polar

1: PBDPGBMAGIDIBOBAlIIIEGC
 2: MFAPLPMAGIDIBOBAlIIIEGC
 3: AHDPLPOPGIDIBOBAlIIIEGC
 4: ACDPLPOPPPAIBOBAlIIIEGC
 5: POAPLPOPPPAACBAlIIIEGC
 6: HOAPLPOPPPAACBAlIIIEGC
 7: LHDPLPOPPPAACACAlIIIEGC

Lethal Enforcers

(см. Gun Fighters с. 178)

Lethal Enforcers 2

(см. Gun Fighters с. 178)

Это азартный боевик, в котором вы должны стрелять из пистолета во все, что движется, потому что вас со всех сторон окружают бандиты. В первой части вы полицейский, который ведет безжалостную борьбу с мафией. Во второй – вы шериф во времена Дикого Запада, который наводит порядок в городе, где царит хаос из-за постоянных грабежей и кровавых разборок между преступниками.

Секреты, коды, пароли...

Советы по прохождению этапов.

Этап 1: «Ограбление банка» (The Bank Robbery). Постреляйте в банковскую вывеску, чтобы получить винтовку. Под вывеской Wells Fargo найдите снаряжение, возьмите с пола пушку Cannon. После того как пристрелите врага, получите винтовку Gatlin Gun. Последнего главного негодяя расстреливайте из пушки.

Этап 2: «Stage Holdup». Расстреливайте бочки, которые босс бросает из вагона, до тех пор, пока у него не иссякнут запасы жизненных сил. На призовом подэтапе стреляйте в движущиеся цели и по боковым лампам.

Этап 3: «Откровенный разговор в салуне» (Saloon Showdown). Завладейте дробовиком, который находится позади неприятеля, появляющегося из нижнего правого угла экрана. Уложив парня за качающейся дверью, вы получите Gatlin Gun. Постреляв в голову лося над пианино, получите еще один Gatlin Gun. Затем быстро приближайтесь и расстреливайте всех врагов.

Этап 4: «Ограбление поезда». Под первой надписью «Southern Pacific» вы найдете Double Rig, а под второй – 50 Caliber Sharp. Возьмите Gatlin Gun на телеге около коровы и у прохожего в сомбреро, а затем стреляйте в босса и в динамит, которым он бросает в тебя. На призовом подэтапе сбивайте летящие в вас бутылки.

Этап 5: Hide Out. Стреляя во встречающихся вам женщин, вы получите Double Rig и Gatlin Gun. Еще один Gatlin Gun вы извлечете, 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
Reindeer Flotilla: CQAAQHA
Rainbow Veil: CQAAAVC
Lobster Quadrille: CQAAQXC
Desert Two: CQAABFE
Plain Aria: CQIERDG

Центральная Европа:

Domino Mirror: CSIEIYI
Arc Lite: CSIEY4E
Reindeer Flotilla: CSIEJIC
Olympic Torch: CSIEZKC
Grand Theft Hokum: CSIEJYA

Вьетнам:

Lobster Quadrille: CQIEZCG
Reindeer Flotilla: CQIEBRE
Flaming Arrow: CQIEJQE
Hen House: CQIERTE
Lava Lamp: CSIEZSA

Anterior Nova: CQAAIEA
Phoenix: CQAAYGA
Chess: CQAAIUC
Hen House: CQAAYWC
Flaming Arrow: CQAAJEE

Chess: CSIEQ6E
Anterior Nova: CSIEBJC
Hop Toad: CSIERLC
Lobster Quadrille: CSIEBZA
Flaming Arrow: CSIER6A

Anterior Nova: CSIEAJG
Gemini: CSIEIIG
Chess: CSIEQL6
Binary Rainstorm: CSIEYKG
Freedom Train: CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите 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. Вам 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 вам придется обратить особое внимание. Чтобы победить, вам 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, убедитесь, что по этим трем показателям вы опережаете противника.

В сражении, чтобы понести меньшие потери, старайтесь нападать с максимальным количеством дивизий, численностью каждой не менее 500 человек. Подкупом (50 золотых монет) привлекайте на свою сторону генералов-союзников. Старайтесь эффективно использовать силы флота для совершения рейдов во вражеские районы и разгрома отрядов противника.

Помните, что потери обороняющихся войск на хорошо укрепленных позициях всегда значительно меньше, чем потери у нападающих. Используйте 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) отводите в тыл (команда «отвести»). Ночью достаточно эффективны действия партизанских отрядов.

Играя в первый раз, выберите легкий уровень и сражайтесь 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!

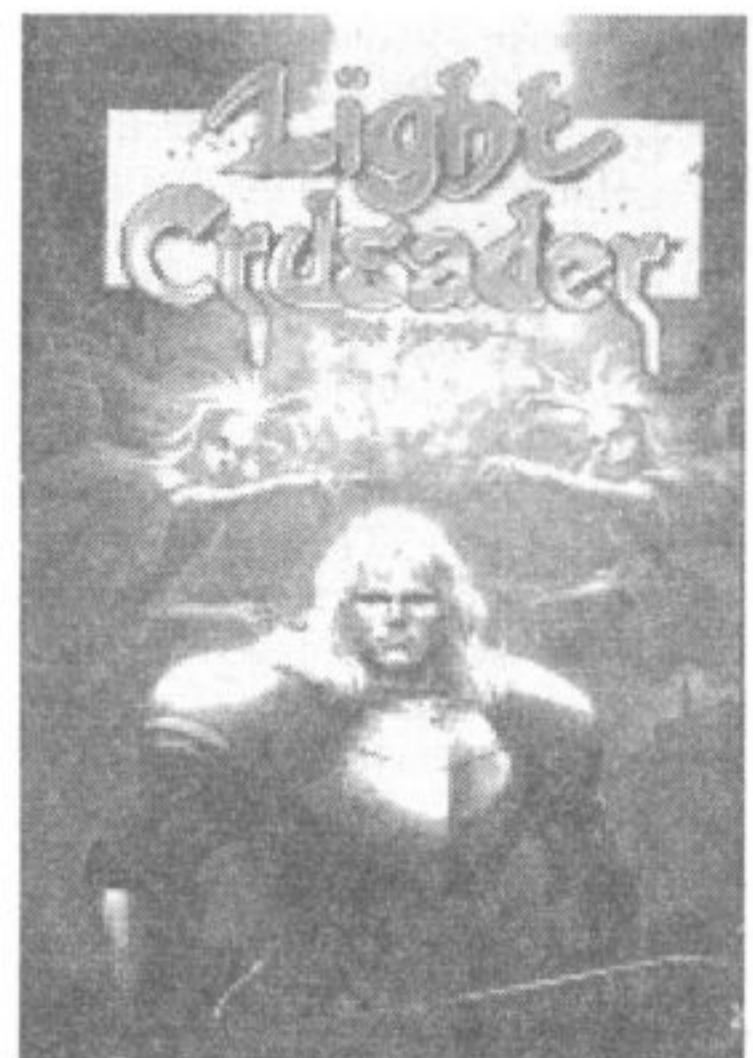
Light Crusader

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: А – магия, В – удар мечом, С – прыжок, START – выход на меню, С в режиме МЕНЮ – выбор, В 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; Map – карта.

Прохождение: Многие двери закрыты 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



Секреты, коды, пароли...

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 C). 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: NEWS. Шифр с фазами Луны: (слева-направо): Молодая луна, Полнолуние, Звезда, Новолуние. 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

Эта «молниеносная сила» представляет собой захватывающую смесь леталки и боевика с космическим оформлением.

Чтобы сделать необходимые установки в конфигурации игры, нажмите A+START, после чего появится экран «Configuration». С его помощью вы можете установить систему управления, уровень сложности, количество кораблей, выбрать звуковое и музыкальное сопровождение.

Полное вооружение: Сделайте паузу и нажмите ↑, →, A, ↓, →, A, C, ←, ↑, B, ↑, START. Теперь вы можете использовать любое оружие.

99 кораблей: Когда на экране появятся слова «Press START», одновременно нажмите клавиши A и START. Войдя в конфигурацию, выделите строку «Stock Ship» и установите число на «0». Теперь начинайте игру. В вашем распоряжении окажется 99 кораблей.

Дополнительные очки: В начале девятого этапа появится враг белого цвета, который нападет на вас. Если он захватит вас, то не убьет, а лишь немного подержит и затем исчезнет, а вы получите 10000 очков.

Lion King (The)

Игра сделана по сценарию известного диснеевского мультлика «Король Лев». Вы управляешь молодым львенком Симбой, который с твоей помощью должны пройти все 10

уровней игры и превратиться в сильного взрослого льва. В игре вы встретишь множество хитрых головоломок и увлекательных этапов.

Управление

На первом уровне вы начинаете игру и управляете 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 ваше рычание было наиболее мощным, дождитесь полного заполнения вашего счетчика. Рычание также позволяет вам изменить направление движения обезьян на уровне «Не могу дождаться момента, когда стану королем»;

Подкат – чтобы сделать подкат, нажмите во время бега джойстик вниз. Подкат позволяет вам переворачивать врагов «кверху лапами» (например, дикобразов).

Уровень 1: Львиные земли

Этот уровень – очень легкий. Прыгайте на своих врагов (но прыгайте 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 вам будет легко. Убедитесь, что вы дотронулись до картинка, изображающей морду Симбы. Эта картинка играет роль стартовой точки (т.е. если вас убьет на этом уровне, то вы начинаете игру с этого места, а не с начала уровня).

Перед самым концом уровня вы увидите каменную башню. Заберитесь на нее и спуститесь вниз, здесь вы найдете символ в виде круга (это дополнительное продолжение). Боссом на этом этапе является гиена. Если она прыгнет на вас, пробегите под ней и переберитесь подальше. Если гиена остановится и начнет тяжело дышать, прыгните на нее и поразите в спину. Чтобы убить гиену, вам потребуется около трех ударов. В конце уровня вы услышите голос жирафа Мусафы: «Твое королевство там, где псбывал 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 прыгните на рог носорога. (И не забывайте в течение всего уровня рычать на обезьян.) Обезьяны перенесут вас на голову жирафа. Теперь вы должны 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 вы попадете на дерево. Зарычите на двух розовых обезьян, а после этого прыгните на рог носорога. Обезьяны перенесут вас на голову жирафа, а тот перебросит Симбу на страуса и страус быстро побежит вперед. Теперь, если вы увидите стрелку, указывающую вверх, то вы должны прыгнуть вверх, чтобы избежать тупого розового носорога, разлегшегося на вашем пути. Если же вы увидите стрелку, показывающую вниз, то быстро прыгните, чтобы избежать удара о гнездо. Если же вы увидите двойную стрелку вверх, то должны будете 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 вам придется прыгать как можно точнее. Но т.к. вы сможете всякий раз перед рискованным прыжком брать дополнительную жизнь, то в конце концов вам удастся пройти и этот отрезок пути. Перепрыгивая с хвоста на хвост, возьмите дополнительную жизнь, а затем прыгните подальше влево и попытайтесь приземлиться в рот гиппопотама. Затем возьмите символ продолжения, пройдите влево-вверх, затем вправо и попытайтесь перепрыгнуть на голову жирафа справа (самого дальнего). Затем вы опять попадете на страуса и должны будете избегать носорогов и гнезд. Но теперь вы не увидите ни одной вспомогательной стрелки. Вот последовательность действий, с помощью которых вы сможете без труда пройти этот отрезок пути: прыжок, прыгнуть, прыжок, прыжок, прыгнуть, двойной прыжок и сразу же прыгнуть, прыгнуть, прыжок, двойной прыжок и еще один прыжок. Теперь вы приблизились к концу второго этапа. Прыгните на второй рог носорога и возьмите дополнительную жизнь. Потом зарычите на обезьяну, которая ближе всего к первому носорогу,

Секреты, коды, пароли...

прыгните на носорога, а затем, оттолкнувшись от его спины, прыгните вперед. Вы окажетесь на берегу пруда. Зарычите на обезьяну, которая находится рядом с тем местом, где вы приземлились. Затем вернитесь назад влево, перепрыгивая с одного бревна на другое (но делайте это побыстрее, т.к. бревна начнут тонуть). Не забудьте взять дополнительную жизнь. Прыгните на спину носорога, а затем прыгните вперед. Вы окажетесь в конце уровня. Если же нет, то зарычите на обезьяну рядом с Симбой и вы попадете к выходу со второго уровня.

Уровень 3: Кладбище слонов

На этом уровне вы встретите множество гиен и стервятников, прячущихся среди останков слонов. В начале уровня идите влево и убейте гиен, которые встретятся на вашем пути. Затем опуститесь вниз и идите вправо. Не берите вещицу, которая лежит на левом выступе, т.к. это уменьшитель энергии и он вам совсем не нужен. Запрыгнув на мост, вы должны убить поджидающую вас там гиену, а затем прыгнуть на выступ, расположенный слева. Подпрыгните вверх, затем прыгните на выступ и возьмите значок призового уровня. Затем продолжайте прохождение уровня. Перепрыгивая с одной кости на другую, пробирайтесь влево. Там вам придется сразиться с несколькими стервятниками. Подождите, пока они бросятся на тебя, а затем прыгните на них и убейте. Вы должны нанести каждому стервятнику по 1-2 удара (количество ударов зависит от уровня сложности). Затем идите направо, но помните, что кости прогнили и могут сломаться под Симбой. Вы можете взять дополнительную жизнь, раскачавшись на конце кости, а затем перепрыгнув на выступ слева, на котором расположена дополнительная жизнь. Когда вы достигнете правого нижнего угла уровня, то увидите два фонтана с водой. Вы должны как можно быстрее забраться на верх расщелины. Если Симба прикоснется к воде, то он мгновенно умрет, поэтому будьте осторожны. С помощью быстрых прыжков вы сможете добраться до верха невредимым. После этого идите влево. Здесь вы найдете множество стервятников и гиен. Площадки, по которым вы будете проходить, очень ветхие. Два ваших прыжка – и вы провалитесь вниз. Тогда вам снова придется преодолевать препятствия с двумя фонтанами. Потом идите влево и не забудьте взять знак продолжения, который находится под спиральной колонной. Затем вернитесь наверх. Прыгните на череп слона и идите влево к окончанию уровня. Над норой находится выступ. Войдите в нору, чтобы покинуть уровень.

Уровень 4: Бегство

На этом уровне вы управляете Симбой, который бежит по дороге вам навстречу, а сзади его пытаются нагнать и разорвать стервятники. Вы не только должны уворачиваться от стервятников, но также должны избегать скал, которые летят сзади вас. Вы можете узнать о приближении скалы, когда увидите вспышку на экране. Это также даст вам представление о местоположении скалы. Как только вы увидите скалу, досчитайте до четырех, а затем подпрыгните и вам удастся увернуться от нее. Если вы увидите сзади медленного стервятника, то вы просто можете 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, т.к. здесь вам придется уворачиваться от падающих скал, избегать катающихся камней и очень точно прыгать. Прежде всего спрыгните вниз и идите влево. Держитесь подальше от скалы на правой стороне, под ней очень трудно пройти и не получить ни одного удара от падающих камней. Убивайте противников, которые вам встретятся и продвигайтесь вперед. Затем вы увидите скалу на левой стороне. Спрыгните в расщелину и подкатитесь к маленькому проходу в левом нижнем углу. Таким образом вы избежите падающего камня. Но в конце прохода вам попадет еще один камень, который покатится на вас, поэтому бегите как можно быстрее. В конце скалистой лесенки прыгните и прокатитесь влево. Теперь вам необходимо пройти через несколько колонн. Затем вы должны спрыгнуть вниз и идти вправо. Вы увидите несколько небольших каменных площадок, между которыми находятся шипы. Вы должны перепрыгивать с одной площадки на другую. Прыгать нужно очень точно. Дотроньтесь до символа продолжения (голова Симбы), т.к. будет очень обидно, если вы свалитесь на шипы и вам придется начать прохождение уровня с начала. Пройдя немного влево, вы встретите целую стаю дикобразов. Переверните их на

спину и прыгните на них – с дикобразами будет покончено. Теперь, прежде чем покинуть этот уровень, вам нужно сделать еще одну вещь. Вы должны запрыгнуть на кучку небольших площадок и сбить их на землю, иначе, когда вы побежите, они вас придавят. После этого бегите в заросли колючего кустарника и уходите 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 вы хотите пройти этот уровень, то поволноваться и побеспокоиться все-таки придется. Для начала запомните, что схваток с противниками на этом уровне лучше избегать. Вам придется спускаться вниз и ставить себя в невыгодное положение в схватке. Первая часть этого уровня практически прямая, и вам не придется ломать голову над выбором дороги. Но эта часть уровня кончится, как только вы дойдете до символа продолжения (голова Симбы). Здесь вам придется преодолеть несколько скалистых и скользких выступов. От символа продолжения перескочите через первую площадку и прыгните на второй выступ. Держите джойстик вправо, чтобы Симба не скользил назад, когда вы будете проходить по скользким лужицам. Туда вы попадете после того, как преодолеете вторую расщелину. Продолжайте идти вправо и вы окажетесь в том месте, где многие любители игры «Король Лев» забросили ее, т.к. 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 вы будете от них на расстоянии прыжка. Перепрыгните на эти бревна и вы попадете на вершину водопада! Если у вас не получилось преодолеть водопад с первой попытки – продолжайте стараться. Т.к. у вас нет ограничения по времени, то вы можете проходить это место сколько угодно. Если вы упадете вниз, то постарайтесь приземлиться с левой стороны на каменистый выступ, с которого вы начинали свое путешествие к водопаду. Когда вы заберетесь наверх, идите в правую сторону и избегайте черного паука-крестonosца. Даже не пытайтесь дотронуться до него, иначе вы умрете. Осторожно заберитесь по выступам на верх скалы. Помните, что вы можете смотреть вверх или вниз, если будете держать джойстик в верхней или нижней позиции (вы также можете смотреть вверх и вниз, когда Симба станет взрослым, а это произойдет на уровне 7).

Когда вы достигнете конца этапа, вам придется победить Гориллу-монстра. Если вы приблизитесь к нему, когда он будет стоять на месте, то он разmozжит вам голову кулаком. Вам надо применять стратегию «Ударил и убежал», и вы должны бить его только тогда, когда он кидается в вас камнями. Прыгните на него и наскочите ему на спину, а затем быстро отпрыгните назад. После нескольких ударов Горилла попытается убежать от вас и запрыгнет на выступ повыше. Продолжайте бить его по описанной тактике – и вы победите. 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: прыгните 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 вы должны оглушить врага рычанием.

Уровень 7: Судьба Симбы

Этот уровень не такой уж и трудный, но здесь вам также «доставят удовольствие» катящиеся камни и ямы с шипами, через которые нужно очень точно перепрыгивать. Победить

Секреты, коды, пароли...

врагов на этом уровне не так уж и трудно, учитывая новые возможности Симбы. Здесь вам 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 вам опять придется применять тактику «Ударил и убежал». Убегайте от них, когда они прыгают, и бейте их, когда они отдыхают после прыжка. Обезьяны легко убиваются одним ударом лапы. Сам по себе уровень не содержит много загадок, и вам все время придется идти только вперед, но кое-где встречаются места, где Симбе придется задержаться, чтобы убить стаю гиен или леопардов. Когда вы убьете всех врагов, то Рафики откроет вам путь вперед и вы сможете продолжить прохождение уровня. Кроме того, когда вы увидите камень в стене, который обвит виноградной лозой, то подойдите к нему, но не слишком близко, подпрыгните и ударьте лапой. После этого камень упадет. Если же камень останется на месте, то подойдите поближе, подпрыгните и снова попытайтесь выбить его лапой. Под камнем вы найдете 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 вы достигнете 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, т.к. вначале вам нужно подготовиться к тому, что здесь вы можете потерять все свои жизни! Это самый трудный этап во всей игре. Здесь вам встретятся и леопарды, и стаи гиен, а также множество вредных и опасных летучих мышей, которые любят сталкивать Симбу в ущелья с лавой. Постарайтесь выманить противника из стаи и сразиться с ним один на один. Прежде всего позаботьтесь о летучих мышах, т.к. они представляют для вас самую большую опасность. Одного удара будет недостаточно, чтобы убить летучую мышь. Если они приближаются к вам – используйте удар двумя передними лапами (кнопка X). Другая неприятность на этом этапе – это мини-вулканы. Чтобы преодолеть их, вы должны перепрыгивать через них очень точно и, главное, своевременно. В начале уровня идите в правую сторону и держите в уме все перечисленные выше советы. Когда вы дойдете до расщелины, на одном краю которой будет стоять скала, а на другом – возвышение из ребер животных, то спрыгните вниз. Там вы найдете секретный проход. Он расположен с левой стороны в стене. Там вы обнаружите увеличитель силы, который повысит громкость рычания Симбы. Затем пройдите вперед и вы увидите две треугольные скалы, расположенные в небольшой впадине. Вы должны ударить по ним три раза, чтобы они выпали из стены. Вытащите левую скалу, ударив по ней лапой, и прыгните в образовавшуюся щель, чтобы взять символ продолжения. Но ни в коем случае не дотрагивайтесь до скалы во время ее падения, иначе вы добьетесь только смерти Симбы. Затем вам необходимо пройти влево, и вы доберетесь до места, признанного самым трудным в этой игре. Вам придется получить несколько ударов от летучих мышей, поэтому подготовьтесь к этому. Встаньте на левом краю деревяшки и некоторое время постоянно используйте удар двумя передними лапами (кнопка X), чтобы убить как можно больше летучих мышей. Если вы увидите, что вокруг вас не осталось ни одной летучей мыши, то можете прыгнуть вверх и взять дополнительную жизнь. Если же вокруг вас много мышей, то, взяв жизнь, вы тут же ее потеряете, т.к. вас столкнут в лаву. Когда вы доберетесь до выступа скалы, не прекращайте сражаться с мышами, иначе вы можете пропустить следующую деревянную платформу и вам придется погибать. Затем продолжайте идти вперед. Вскоре вы увидите еще одну дополнительную жизнь. Если эта жизнь не окружена летучими мышами, то возьмите ее; в противном случае пусть она висит там, где и висела до этого. Конечно, если вы взяли первую дополнительную жизнь, то можете взять вторую и упасть в лаву, а затем снова взять первую жизнь и вторую и т.д. Таким образом вы можете набрать девять жизней. Во всяком случае, когда вы достигнете второго скалистого выступа, вам не надо запрыгивать на следующую деревянную платформу и у вас есть немного времени. Заберитесь на верхний выступ в скале и бегите быстрее влево, иначе вас раздавит один из падающих камней. Продолжайте идти влево и перепрыгивать с одной каменной колонны на другую.

Теперь вам нужно запрыгнуть на другую деревянную платформу – тогда вы попадете в последнюю часть этого этапа. Как обычно, остерегайтесь летучих мышей и убивайте их.

Затем заберитесь на скалу и возьмите увеличение жизни (оно вам очень пригодится). После этого идите влево и возьмите символ продолжения, иначе вряд ли вам будет приятно проходить все эти ущелья с летучими мышами по второму разу. Теперь вы находитесь рядом с концом этапа, но вам нужно преодолеть еще одно препятствие, причем очень трудное. Вам нужно уворачиваться и уклоняться от падающих сверху булыжников, а также перепрыгивать через огнедышащие вулканы. Вы начинаете справа, и вам 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 направляйтесь все время вправо и заходите в последнюю пещеру с правой стороны. Затем зайдите в соседнюю пещеру, а когда выйдете, загляните в пещеру рядом с вами. Выйдя из пещеры, слева вы увидите еще одну нору. Войдите туда.

Выйдя из нее, вы увидите рядом с собой несколько пещер. Исследуйте все пещеры и соберите увеличители силы и жизни. Затем зайдите во вторую пещеру с правой стороны. После этого в нору слева от вас, а затем заберитесь на утес и загляните во вторую пещеру с правой стороны. Убейте гиен, которые встретятся на вашем пути, и идите все время вправо. Здесь вы найдете выход с этого уровня.

Путь для увеличения силы. В начале уровня идите в правую сторону и войдите во вторую пещеру справа. Затем – в пещеру с правой стороны от вас. Выйдя из норы, идите все время в правую сторону до тех пор, пока не упрутся в стену и не возьмете увеличитель жизни (который очень вам пригодится на следующем этапе в битве со зловещим Скарсом). Вернитесь на то место, откуда вы пришли, и зайдите в ту же пещеру, но теперь вы должны забраться на скалистый выступ над вами. Перепрыгните через яму с кольями и заберите увеличитель силы. Вернитесь на начало уровня и следуйте по пути, описанному в разделе «Быстрый путь», пока не дойдете до нескольких пещер. В этот раз войдите в четвертую пещеру с правой стороны. Пройдите через все пещеры на вашем пути и выйдите из пятой пещеры справа, расположенной в том же месте, где вы вошли (там, где имеется несколько пещер). Теперь пройдите до конца уровня по пути, описанному в разделе «Быстрый путь», и вы окажетесь в конце уровня. Теперь вам предстоит решительная схватка со Скарсом...

Уровень 10: Скала Львов

Это – самый последний уровень в этой игре. Пришло время раз и навсегда позаботиться о «добром» дядюшке Скаре. Первый раз вы встретите его в самом начале этого этапа. Второй раз вы столкнетесь с ним в середине уровня, а затем – в конце. В сражении с ним никогда не используйте удар двумя передними лапами (кнопка X), иначе он применит свой излюбленный смертельный маневр (Скар набрасывается на Симбу и разрывает его когтями на куски). Используйте простой удар лапой, а также удар лапой по ногам и удар в прыжке вниз. Если у вас появится возможность, то используйте бросок. Когда вы достаточно попугаете его, он ухмыльнется и убежит от вас. Идите в левую сторону, перепрыгните с одной скалы на другую и убейте гиену, затем идите вверх, сразитесь с врагом и не забывайте уворачиваться от огненных вспышек, которые вырываются из-под земли. Затем идите вправо, но будьте осторожны, чтобы не упасть вниз, иначе вы опять окажетесь в начале уровня и вам снова придется проходить весь описанный путь сначала. Перепрыгивая со скалы на скалу, вы должны вскарабкаться на правую стену и забраться на вершину скалы. Затем прыгните влево. Сразитесь с гиенами, которые здесь вас поджидают, и продолжайте идти влево. Старайтесь, чтобы у вас осталось как можно больше жизни, т.к. на этом уровне нет символа продолжения и, если вы погибнете в конце уровня, вам придется проходить его сначала. Прыгните на скалы и, перепрыгивая с одного выступа в скале на другой, пробирайтесь наверх. Здесь вы встретите Скара во второй раз. Используйте ту же тактику, что и в начале. После того, как вы прогнали его прочь, идите вправо. Теперь вам необходимо забраться на вершину Скалы Львов. Из-под земли вырываются столбы пламени, и вы должны их остерегаться. Если у вас достаточно жизни, то вы можете пройти напрямик через огонь, в противном случае – обойдите его по кружку. Продолжайте забираться вверх по скале до тех пор, пока вы не

Секреты, коды, пароли...

достигнете ее вершины. Затем пройди влево, и здесь вы в последний раз встретите Скара. Последняя битва в игре...

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите Вправо, А, А, В, Start. Появятся две новые опции – «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: В А R R Y. Барри – это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

Lion King (The) 2

Продолжение приключений претендента на звание Короля львов, но уже в Китае.

Управление: В – удар лапой; С – прыжок; ↑ – рычать; ↑+В – царапать когтями.

Взяв звездочку, Симба превращается в большого взрослого льва. Запасы жизненных сил увеличиваются, если вы находите кувшинчики с эликсиром и кости, а набрав сто «лапок», вы получите 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 опасайтесь змей и ящериц, стреляющих в львенка огненными стрелами. Чтобы взобраться наверх, встаньте в черном проеме и нажмите ↑. На четвертом этапе вы сможете воспользоваться дверями после того, как расправитесь со всеми противниками на этаже.

Little Maruko Chan's Exciting Shopping

Для тестирования звука на титульном экране нажмите ↑+А.

Little Nemo: Dream Master

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Для того, чтобы дети видели только счастливые сны, Немо должны 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, промышленяющие разбоем в бесконечных космических пространствах. Сюжет игры – жизнь и самоотверженная борьба космического пирата по имени Лобо.

Управление бойцами (если на джойстике: А- удар рукой, С – удар ногой):

Deniro:

→, → + А – подзарядка;

↓, ↓ + С – топтание ногами;

→, →, → + А – сотрясение и запекание;

←, ↙, ↓, → + А – фаталити;

Lobo:

↓, ↘, → + А – выстрел из ружья;

↓, ↓ + С – топтание ногами;

→, → + А – цепочка подкруток;

↓ + А (в воздухе) – падающая граната;

↓, ↘, → + 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.

↓, ↘, ← + 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

Прекрасная стратегическая игра. В волшебной стране похищена принцесса Рубиа, которую отправляется искать храбрый Альфред. Множество опасностей поджидают его на пути.

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 бегаёт, 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	16: SPKS	26: CBLT	36: WRHR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SNRT	38: TRPD
8: 8RHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT

Секреты, коды, пароли...

10: BBLS
11: R33
12: VLCN

21: JLLY
22: JLLY

31: WKYY
32: CMBO

41: 4RN4
42: MSTR

Неограниченная энергия: для Eric – FF908-F0006; для Valeog – FF909-10006; для Olaf – FF909-30006.

Lost World (The)

Очередной боевичок из серии игр «Парк Юрского периода» по сюжету одноименного приключенческого фильма. Вы с увлечением можете поохотиться на динозавров на фоне чудного ландшафта нашей планеты в древности.

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 – AMQ4VL2A

Уровень 5 – A8MJI4KM,

Уровень 8 – NS22IAH2,

Уровень 11 – EM8P1558,

Уровень 14 – 7Q42D9R4,

Уровень 17 – LKAQ1E7A.

Уровень 3 – 4A4SOMCK,

Уровень 6 – 9MO5RK58,

Уровень 9 – NKAQ26TA,

Уровень 12 – UEGH1PPG,

Уровень 15 – V4OLRCPO,

Уровень 4 – САКК4СQК,

Уровень 7 – F0UDISCU,

Уровень 10 – 4OMIOBD6,

Уровень 13 – GGUSLMFE,

Уровень 16 – RA4T9FQK,

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль REDHUNT (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите 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 Car; трек 7 – Mallow.

Суперпароли: чтобы пройти все гонки, не участвуя в квалификации, введите пароль MANSELL. В этом случае, как бы плохо вы не ехали, вас все равно допустят к следующим гонкам. Чтобы получить на гонки суперзаряженный автомобиль «Lotus», введите пароль SLUGPACE.

Lotus 2

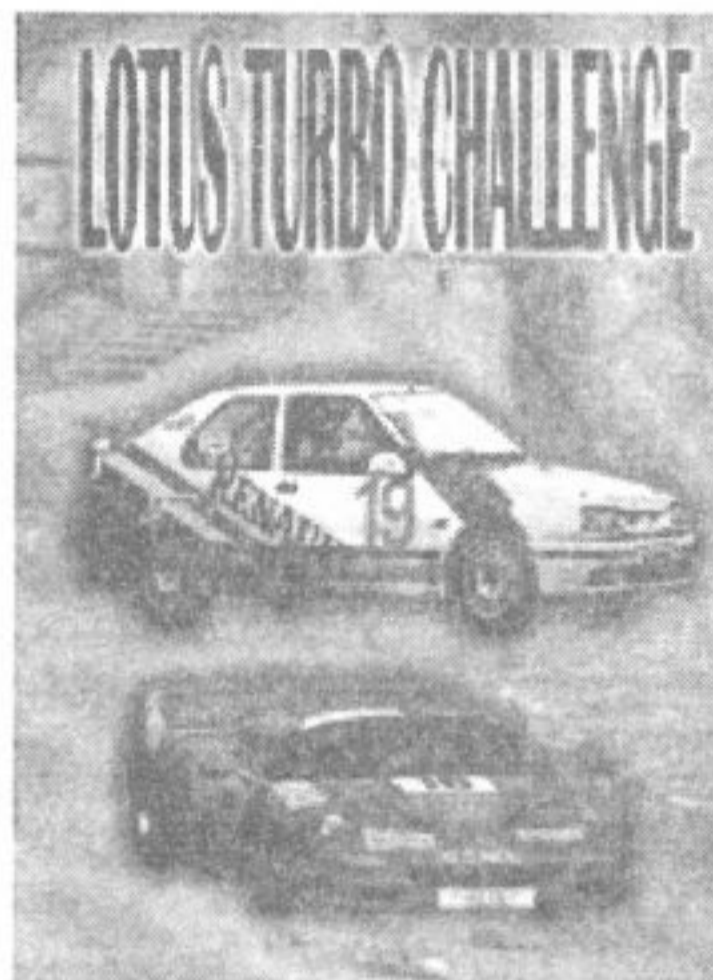
Несложная гонка на автомобилях. Таблица очков: Введите «POD PLEASE» как имя игрока и нажмите В.

Lucifer

(см. S.S. Lucifer: Man Overboard с. 360)

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.

(см. Aleste с. 33)

Вооруженный бластером, вы сражаетесь с трансформерами, являясь непосредственным участником звездных войн.

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип SEGA, затем нажмите RESET. Когда логотип появится вновь, снова нажмите RESET. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войди в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами → и ←.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, B, C, A и START.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите START, чтобы остановить ее, потом нажмите 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 нажмите START. Затем нажмите 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

Первая игра в знаменитой серии прекрасно сделанных имитаторов американского футбола, впоследствии ставшей классикой спортивных имитаторов.

Вы всегда можете вернуть себе потерянный мяч, если поместите стрелку указатель на игрока, наносящего удар, и несколько раз нажмете C. Когда игрок будет готов выполнить удар, нажмите 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 нажмите ↑, C, ↓, C, ←, C, →, C, ↑, B, ↓, B, ←, B, →, B, ↑, C, ↓, C, ←, C, →, C.

Madden NFL' 93

Чтобы отменить время, после начала игры нажмите C, удерживая ↑.

Madden NFL '94

Вы имеете возможность попасть в финал, пропустив все игры плей-офф. Для этого, выбрав игру плей-офф, нажмите START. Вы увидите, что игра уже закончена. Нажмите START снова и поступайте так до тех пор, пока не попадете 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	ACBABCВ	'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	ACCCCBА	Hall of Fame I	CBABBCA
'66 Kansas City Chiefs	BAAABBC	Hall of Fame II	CBACACC

'62 Dallas Texans	BAABACB	'95 All-Madden	CBBAAB
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	CBACACAC
'91 Los Angeles Rams	BABCCAB	'95 London Monarchs	CBCB BBB
'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, введите на экране установок С, А, С, А, В.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите А, С, С, В, В.

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, выберите в основном меню позицию «Front Office», а затем «Sing up». После этого в качестве своего имени введите 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, включите приставку и после появления заставки «Madden» нажмите С, А, С, А, С, А, В.

Madden NFL '98

Чтобы получить доступ к секретной команде-призеру, создайте новую команду с названием «Coaches».

Magic Boy

Приключенческая игра-ходилка с неплохой графикой.

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 катитесь вниз между виноградными лозами на третьем помидоре-великане, который будет подпрыгивать в воздух и подниматься над водой. Когда справа появится блок, заберитесь на него в верхней точке прыжка и перемещайтесь к складу (Store) по верхушкам деревьев. При встрече с Летучей Мышью (это босс данного уровня) запрыгните к ней на голову. Босс выпустит маленьких летучих мышей, которых нужно оглушить, тоже прыгая им на головы. После этого бросьте одну из оглушенных летучих мышей боссу. На подэтапе 1.3 вы можете получить две жизни, если ударите бобра (Beaver) и быстро переплывете запруду. На уровне 1.4 вам придется сразиться с боссом-червяком, который выползет из дерева. Когда он опустится с дерева на землю, бросьте ему на голову красный блок, лежащий слева от дерева. Червь покраснеет и начнет нападать. Прыгайте ему на голову или производите захват.

Второй этап: «Dark Forest» (темный лес). На уровне 2.1 пробегите в нижней части экрана мимо шипов и разрушите блоки на уровне земли и под землей. Там вы найдете два сердца, которые добавят вам жизненных сил. На уровне 2.2 прыгайте с гигантского дерева и по правой ветке скатывайтесь вниз к складу. В бою с боссом Vunguee удерживайте ↓, чтобы увеличить силу вашего волшебного копья, и постоянно передвигайтесь, чтобы избежать шаров с шипами. На уровне 2.3 вам предстоит сразиться с пауком Pete. Цельтесь прямо ему в морду, постоянно удерживая кнопку огня. Вы можете запрыгнуть на паука, когда он смотрит вверх.

Третий этап: «Fire Grotto» (огненный грот). Когда босс подэтапа 3.1 «Молоток» стреляет, прячьтесь и убегайте с платформ. Атакуйте его волшебным копьем, избегая при этом огненных шаров, которыми он стреляет. Если запасы ваших сил на исходе, прыгайте 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 идите направо и вниз к кукле Микки. Передвигая блоки направо и вверх, вы можете добраться до склада, который находится вверху справа. Встретившись с «ликом» босса на уровне 3.4, попробуйте добраться до огненного крана, а чтобы вас не ударили, ныряйте под «лик».

Четвертый этап: «Пик Пита». На подэтапе 4.1 подойдите к горе и заберитесь на крылатую платформу. На ней вы сможете полететь налево, найти куклу Микки и добраться до склада. На уровне 4.2 опуститесь в дыру во втором воздушном туннеле, дождавшись, когда прекратится ветер. Падая в нее, выстрелите «когтями» в дно, а затем плавайте и вылезайте – в конце концов, вы получите сердце. Босс подэтапа 4.3 – «Орел». Когда он пролетает над вами, стреляйте в него крюком. Двигайтесь к средней платформе и, дождавшись босса, выхватите крюком яйцо из его когтей и бросьте его.

Пятый этап: «Снежная долина». На уровне 5.4 босс-Pete будет перекачиваться с правой платформы на левую. Запрыгните ему на голову и бегите. После того как он трижды скатит шар, вновь прыгните ему на голову и бегите.

Шестой этап: «Замок Пита». На уровне 6.1 возьмите блок со стрелами и, направив их в верх экрана, войдите в пещеру и идите налево – там вы найдете куклу Микки. Покинув пещеру на этапе 6.2, заберитесь на блок и попытайтесь при спрыгивании вытащить у стражников стрелы. Взберитесь на вершину, пододвинув блок. Вы увидите два изображения лица босса, левое из которых принадлежит реальному Питу. Бейте Пита чурбаном, найденным на одном из складов, когда он прогуливается вперед-назад. Старайтесь стрелять по горшкам босса, которые при падении превращаются в лампы и увеличивают вашу 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.

Man at Arms

Простая стрелялка. Герой, вооруженный луком, обороняет замок от наступающих врагов.

Maniac Mansion

(план выпуска III 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 ее спасти.

Marble Madness

Классическая аркадная игра, в которой вам придется преодолеть разнообразные и многочисленные уровни, прокатив по ним шары. Чтобы осуществить выбор этапа, на экране опций установите TEST FX = 2, TEST MUSIC = 5, а выделите 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 – подзвать мяч к себе, а при повторном нажатии на C – удар мячом; ↑+C (дважды) – взять мяч на голову.

В ходе игры собирайте 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, возьмите мяч на голову и прыгните. Избегайте фонтанчиков зеленой жидкости, бьющих из-под земли, а бочки с этой жидкостью разбивайте мячом.

Пароли: уровень 2 – HAUNTING, уровень 3 – BSTOKE, уровень 4 – GUNDETNIK, 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

(см. Andretti Racing с. 37)

Качественно сделанный имитатор автогонок, в котором вы можете 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 вам 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-1 (Resume Circuit) и ввода пароля для гонок на маленьких машинах



Секреты, коды, пароли...

(Resume Career). Кроме того, вы, как и при проведении настоящих соревнований, можете 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 следите за состоянием шин (индикатор «Т»), за количеством топлива в баке (индикатор «F»), за скоростью (Speed), количеством кругов (Laps) и вашим местом в заезде (Pos). В игре предусмотрена возможность соревноваться на профессиональном уровне, когда вы ограничены в выборе трассы, но при этом призовой фонд составляет сотни тысяч долларов.

Пароли:

Для гонок Формулы-1

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

Для гонок багги

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

Для гонок на легковых автомобилях

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 2 – VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB | 13 – B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB |
| 3 – YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB | 14 – E426 RFCW QDCD AWCA AKAB |
| 4 – 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB | 15 – H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA |
| 5 – LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB | 16 – KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA |
| 6 – CBSW HDBA CDBB JJEА AFAB | 17 – VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA |
| 7 – WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB | 18 – FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB |
| 8 – YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB | 19 – 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB |
| 9 – US22 HEBE GCAT JJGA AFAB | 20 – 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB |
| 10 – XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB | 21 – B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA |
| 11 – 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB | 22 – LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB |
| 12 – 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA 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, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же вы хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь 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 вы можете изменять уровень мастерства своей команды и команды-соперника, менять цвет льда и выбирать себе соперников, играя за New York в плей-офф.

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль ABRA CADA BRA2 и нажмите START. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором CANCEL и нажать START. Затем можно выбрать показательный (Exhibition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑, ↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая A или B, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль CEME NTBL ADES и нажмите START. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором CANCEL и нажать START. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плей-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.



Marky Mark: Make Your Own Music Video

Может быть, вам удастся догадаться, что означают дополнительные сцены, появляющиеся после того, как вы, начав игру, нажмете и будете удерживать A и C одновременно. Потом нажмите START и перейдите в режим U-Direct. После чего нажмете A, B и C, а затем → и, если изображение на экране не покажется вам достаточно странным, снова нажмите START – увидите еще одно.

Marsupilami

Это классная и достаточно сложная игра, главными героями которой являются персонажи диснеевских мультфильмов желтый мышонки Марси и его дружок слон Bonelli. Их похитил злой охотник и поместил в цирке, как в тюрьме. Однако находчивому мышонку удастся 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

Секреты, коды, пароли...

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 будьте осторожны и ни в коем случае не доверяйтесь 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» введите код ARDE, а в режиме «Digest» – GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN	Раунд 2-4: XTLG	Раунд 3-6: STEP
Раунд 1-3: NSOG	Раунд 2-5: ALWN	Раунд 3-7: HCHI
Раунд 1-4: QOCT	Раунд 2-6: ZTOX	Раунд 4-1: SMOK
Раунд 1-5: USOG	Раунд 2-7: ZWMO	Раунд 4-2: RUAO
Раунд 1-6: XULW	Раунд 3-1: AOWM	Раунд 4-3: QRUP
Раунд 1-7: WIXT	Раунд 3-2: GVKJ	Раунд 4-4: AUNT
Раунд 2-1: PAYX	Раунд 3-3: RB JW	Раунд 4-5: WTTH
Раунд 2-2: ZISY	Раунд 3-4: XYNK	Раунд 4-6: ARDE
Раунд 2-3: AUXY	Раунд 3-5: BTIS	

Mary Shelley's Frankenstein

Приключенческая платформенная игра, в которой вашим героем является отвратительное знаменитое чудовище – Франкенштейн. Его все ненавидят и боятся, что вам 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 вы хотите ознакомиться с титрами (с кредитами), сначала проведите тестирование звука и после этого вновь нажмите и удерживайте 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 in Maui Mallard с. 125)

Maximum Carnage

Как вы думаете, 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 вам истинное наслаждение в ходе игры.

Чтобы грамотно вести своих героев, минуя опасности, нужно выполнять следующие рекомендации. Военное снаряжение и вооружение желательно подбирать заблаговременно, т.к. 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 вы выбрали Спайдермена (человека-паука), то старайтесь в полной мере использовать его преимущества в бою, чтобы перехитрить врага или оторваться от преследования, используя умение ползать по стенам. Поединки проводите активно, постоянно атакуя соперников и выбрасывая их с экрана.

В начале игры вы ведете своего героя Спайдермена через опасные районы Нью-Йорка. Сразу же освоите приемы борьбы человека-паука: ближний удар – ↑+удар, удар ногой на лету – прыжок + удар. Сопернику сложно будет защититься, если вы нажмете 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. Отыскивайте источники дополнительной энергии, ползая вдоль стены. Хорошим оружием Спайдермена является паутина: она может защитить от вражеского огня (удерживайте нажатой кнопку паутины), а если его выстрелить в противника, то он окажется связанным. Паутину можно использовать и для того, чтобы перебраться через пропасть. Будьте внимательны, красные стрелки показывают, в каком направлении нужно раскачиваться, чтобы передвинуться дальше по стене. На крыше вас атакует Дюпелгангер. Осторожно подбирайтесь к нему сбоку, чтобы не попасть на линию огня. Кроме того, вам придется сражаться с местной шпаной, а в церкви – защищаться от нескольких врагов.

В том случае, если вы выбрали и управляете Веномом, вас ждут приключения в Сан-Франциско. Управление Веномом такое же, как и Спайдерменом, только первый мощнее, а второй – быстрее.

Кроме того, ваших 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. Вам придется действовать против негодяев Карнеджа в парке и в тюрьме, и еще многие другие опасности и приключения ждут вас и ваших героев.

Призовой раунд: в Сан-Франциско, управляя Веномом, найдите АТМ-машину и, повернувшись вправо, проведите атаку для того, чтобы попасть в призовой уровень.

Статуя Свободы: нажмите быстро несколько раз В, С во время сцены из комиксов, где Карнедж удерживает взятого в плен Венома. Если повезет, вы увидите поединки с участием Спайдермена.

Mazin Saga: Mutant Fighter

Поединки между монстрами-мутантами для любителей боевых искусств.

Если хотите биться с боссами, минуя обычные стадии, то выйдите в опции, выберите звуковой тест и введите звук 18. Затем выберите тест звуковых эффектов и выберите звук 72. После этого выйдите из опций и нажмите клавишу START. Теперь вы будете играть только с боссами.

Mazin Wars

(см. Mazin Saga: Mutant Fighter с. 245)

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: подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно ←, →, А, В, С. После того как услышите звуковой сигнал, нажмите START.

Mean Bean Machine

Автомобильные гонки.

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, поработавшую 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 – 9643
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

(см. Tyrants с. 468)

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 битве. Подведя курсор под иконку, напоминающую крепость, кнопками В и С вы определяете свое количество. После этого, подведя курсор к свободному сектору на карте и кнопкой В, 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 С на иконке «лампочка» и выбора вооружения, а оно может быть оборонительного или наступательного характера, определяете количество человек, которые будут этим заниматься (кнопка В). 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 С, вы увидите количество людей, которых вы можете поставить на охрану. Нажав на ОК ваш курсор примет форму иконки «человек в окне». Подведя курсор к крепости, вы усаживаете их на башни кнопкой С. Для наступления, естественно, надо оружие 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 – EKFDCECSBYS; Final – JJDDVBVJONH (ORFDQCMODMV).

Секретная игра: введите слово JOOLS на экране паролей (PASSWORD SCREEN) для встроенной игры-стрелялки «Sinistar» на астероидах (управление: А – импульс, В – выстрел, С – бомба).

Mega Man: the Wily Wars

Mega Man: the Wily Wors 2

Mega Man: the Wily Wors 3

Комплект из трех классических боевиков-платформеров: Mega Man, Mega Man – 2, Mega Man – 3, с улучшенной 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. Вам 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 ваш герой Брен Гийер, представитель Объединенных сил освобождения.

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите START, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, В. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите START, чтобы остановить игру. Нажмите А, А, А, В, В, В, А, А, А и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, А. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, А, В. Выйдите из режима паузы.

Meracs

Аркадная «стрелялка». Наемник 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 вам 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 с. 256)

Mickey & Donald

(см. World of Illusion с. 487)

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, т.к. 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: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, A, B, ←, →, C, START.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите A, ↑, B, ↓, C, ←, START, →.

Сложная игра: сделайте паузу и нажмите ←, →, ←, →, ↑, ↓, START, ↓.

Еще более сложная игра: ←, ↓, ↑, ↓, →, ↓, A, ↓.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите 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: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, A, B, ←, →, затем, удерживая C, отмените паузу и мчись во весь дух.

Сложная игра: сделайте паузу и нажмите ←, →, ←, →, ↑, ↓, затем, нажав и удерживая ↓, отмените паузу.

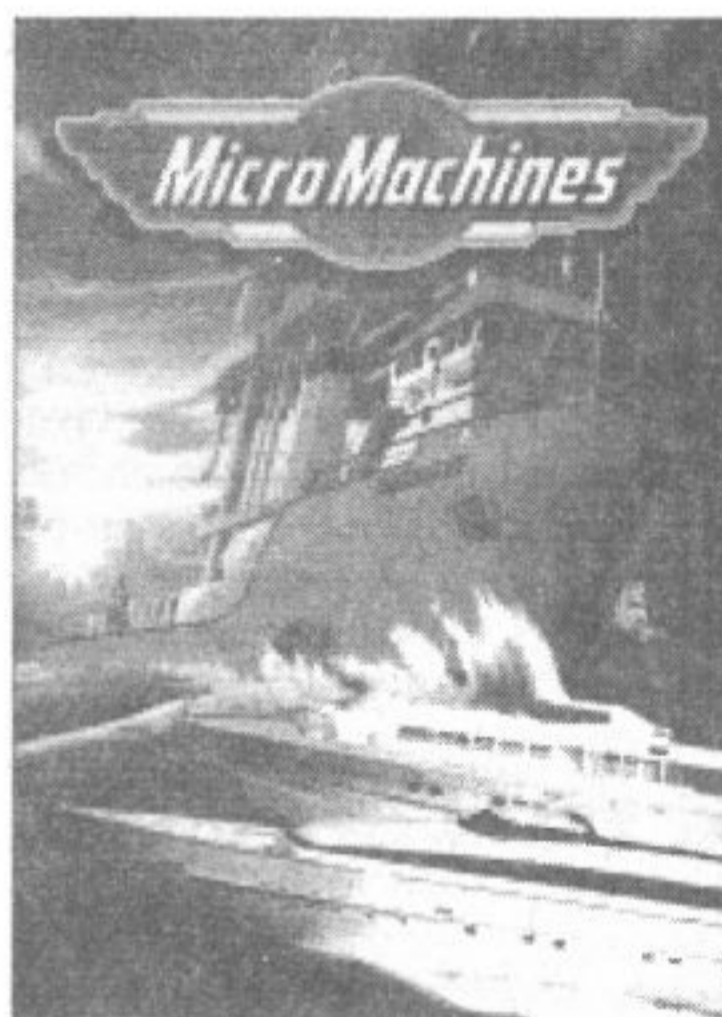
Еще более сложная игра: ←, ↓, ↑, ↓, →, ↓, затем, нажав и удерживая A+ ↓, отмени паузу.

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



лилипотов – 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), вы можете 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 «сельскохозяйственных» этапов цыплята «клюют» проходящие автомобили, а на одном из зимних этапов вы должны 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, огнемёт, лазер, просто автомат и всякие другие технические приспособления, позволяющие поражать противников по всему экрану. По ходу вам попадают 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 дополнительную 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, нажмите и удерживайте клавишу C, а затем нажмите START. После этого начинайте игру. Когда вы остановитесь ее нажатием на START, нажмите A: так вы окажетесь 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 видеоприставок. 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 вы получаете доступ к управлению оружием, шасси и тормозами самолета, выходите в режим карты и используете 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 непонятого. 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 Яабал. Согласно этому сценарию, русские летчики вместе с частями НАТО 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 запраиваться 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. Вы можете переходить на следующий уровень, просто катапультировавшись, если уже набрали 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 – KHYNWRJAGGGONH, 3 – SNUMNTIFJGRDOP (SNUMNT1FJGRDOD), 4 – OTUTMCQDCTVJA, 5 – KRSTOVCOELXQLG.

Выбор миссии: ALGFJYPTYBGCHC, IHKPEICVGGZOB, SCUFBSMDHHRJIF.

Пароль выбора любой миссии: WEXBJOISGIITES.

Might and Magic: Gates to Another World

Если вы любите фантастику, а каждый человек в душе немножко фантазер, то с удовольствием откроете «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 можете выбрать опцию во «View Character». Когда появится сообщение «View Which?», нажимайте и последовательно удерживайте **←**, **A** и **C**. Отпустите все три клавиши одновременно и увидите на экране странных могучих персонажей, оснащенных невероятным вооружением и снаряжением. Вы можете пролистывать их клавишей **←** и перетаскивать их сокровища к членам своей группы. Таким образом вы сумеете вооружить своих персонажей наилучшим оружием. Лишнее оружие вы можете продать рыцарю за золото.

Пополнение запасов продовольствия: выйди в режим команд, выберите в списке команду «Share», затем «Food». Если провести эту операцию несколько раз, то запасы продовольствия многократно увеличатся, и вы сможете пройти без ограничения сорок модулей.

Чтобы получить сокровища (золото, драгоценные камни и т.д.), наймите двух наемников и сразитесь с противником. После победы увольте (Dismiss) одного из наемников и найдите 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;

X7, Y11 (в пещере Sorak) – маяк Ллойда;

X15, Y14 (в пещере Druid) – божественное вмешательство.

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;

X3, Y3 (в пещере ювелира) – очарование;

Кроме того, вы можете получить заклинание «Star Burst». Для этого выделите предмет «Enchant Item», но не выбирайте значение «очаровать», а нажмите кнопку B. В список заклинаний, которые вы можете применять, будет добавлено заклинание «Star Burst».

Mighty Max

(см. Adventures of Mighty Max (The) с. 21)

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 C + ↑). Кроме этого, найдя по ходу игры золотую дудочку, вы получите помощника, который защитит вас от противников, мешающих 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, т.к. 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.

Вы можете 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 вы должны собрать.

Каждый уровень игры состоит из трех этапов, и под названием уровня вам показывают возможных врагов.

Советы. Чтобы полностью избавиться от противника, необходимо: парализовав выстрелами, поднять и выбросить его (кнопка C). 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 (↑+C). Красный овальный предмет с мерцающими звездочками вокруг на время дает вам неуязвимость, при этом изображение вашего персонажа мигает.

Управление: A – одиночный выстрел, удерживать A 1-3 секунды – стрельба очередью, B – прыжок, C – взять или положить предмет, C + ↑ или C + →/← – бросать предмет вверх или в сторону, ↓ – присесть, 2 раза ↓ – лечь, ↓+←/→ – ползти

Коды уровней: 2 – DBVKBMHKC, 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, вам предстоит одолеть восемь опасных и сложных уровней. При этом вы можете выбрать цвет своего героя: красный, желтый, синий, розовый или черный. Для того чтобы уничтожить всех окруживших вас противников, нажмите кнопку A и удерживайте ее до тех пор, пока «Power Ranger» не начнет мигать.

Mighty Morphin Power Rangers 2: the Move (см. Power Rangers: the Move с. 339)

В новой версии «Могучего Морфина» вы продолжаете сражение за спасение цивилизации, существованию которой угрожают злые чудовища.

Игра включает шесть этапов с шестью рейнджерами. В сражении с боссами на *первом этапе* избегайте поражения лазерами, двигаясь по экрану вверх-вниз. Попав в окружение, уничтожьте врагов взрывом, для чего нажмите и удерживайте кнопку A, а когда ваш рейнджер замигает, отпустите ее. *На четвертом этапе* вы сражаетесь 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. Прыгайте слева направо, чтобы не попасть в него. В конце *пятого этапа* вам встретится золотая статуя. Чтобы перейти на следующий этап, ударьте ее кулаком. *На шестом этапе* вы сразитесь с очень опасным противником под именем Ivan Ecto-M. От него нужно держаться подальше и атаковать его издали сбоку, т.к. при попадании в его захват вы получите электрический удар, который отнимет у вас 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, выберите при подготовке атаки «удар с рук» (punt) и после того, как ваши игроки выстроятся в линию, нажмите START и в меню «Substitutions» («Замены») замените своего нападающего (который выполняет удар с рук) на более быстрого игрока, имеющего рейтинг скорости более 80. После этого продолжите игру и, схватив мяч, бегите 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

Азартная игра – универсальный бильярд с видом сверху на игровой стол. Более разнообразная и сложная игрушка по сравнению с SIDE POCKET. 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)

Вам предстоит борьба со злым колдуном, в которой потребуются умение решать интересные многочисленные головоломки и владение магией.

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний. Для этого во время игры нажмите два раза START и покиньте меню, а затем нажмите ↓+START и, удерживая START, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды ← и ←, →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете 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, нажмите кнопку B и бросьте мячик на третью базу, а затем быстро перебрось его на первую. Тогда вы легко сможете попасть в игрока со второй базы, т.к. ему, чтобы вернуться, потребуется слишком много времени.

Monaco 2

(см. Ayrton Senna's SMGP с. 42)

Monaco GP

(см. Ayrton Senna's SMGP с. 42)

Monaco Grand Prix 2

(см. Ayrton Senna's SMGP с. 42)



Как известно, телепрограммы, транслирующие гонки с трасс «Формулы-1», 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 Аэртон Сены, вы можете 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, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training»,

Секреты, коды, пароли...

удерживайте **↓+A** до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите 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 разноцветные 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

Ходилка со сказочным сюжетом: приключения вооруженной мечом девушки.

Monster Truck Wars

Гонки на пресеченной местности на огромных скоростях.

Monster Word 4

Неплохая игра в стиле «фэнтези» с улучшенной графикой, требующая временами смекалки и сообразительности. Игра существует только в оригинале и у вас могут возникнуть трудности при понимании диалогов, т.к. они происходят на японском языке.

Когда-то эта земля, MONSTER WORLD, процветала в мире и спокойствии, пока на нее не пришли полчища монстров. Очаровательная девушка, которой вы управляете, решает освободить землю от незваных гостей, чтобы на ней снова воцарился мир.

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 наркестиками является музыка.

Вам предстоит «музыкальные сражения» с множеством противников в клубе, на улице, на кладбище, в производственных цехах и даже в космосе.

Если вы подверглись нападению многих соперников, нажмите **A** и удерживайте 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 вы можете спасти ребенка, схватить падающую звезду и превратиться в могучего робота. На уровне 2-1 спасите ребенка в третьем окне справа от крыши «Клуба 30». На уровне 2-2 идите на крышу гаража и спасите там единственного на уровне ребенка. На уровне 2-3 поднимитесь на лифте на один этаж и спасите ребенка, спрятанного на этом этаже. На уровне 3-2 найдите ребенка во втором могильном камне справа от начала уровня. На уровне 3-3 идите налево от водопада, посмотрите вверх – последний ребенок окажется прямо над вами.

Выбор уровней: можете выбрать любой уровень, кроме последнего, шестого. На втором пульте одновременно нажмите и удерживайте клавиши **↑**, **←** и **A**. Затем дважды нажмите START на этом же пульте. На экране появится надпись «Round 1». Пультom (**←**, **→**) вы можете менять раунды; нажав START, вы начнете 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 вам 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, сожмите кулаки, вдохните 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 вы используете трехкнопочный контроллер, то вместо Y/B (блок) нажимайте 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);

Секреты, коды, пароли...

A+B – 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 удерживайте блок, оставаясь на месте. Если вы начнете двигаться, Кано будет проводить удары, перемежая их прыжками.

Y/B+→, ↓, ←, ↑ – топорообразный 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 B, сделайте круг на D-Pad (→, ↓, ←, ↑) – фаталити: апперкот после выхода из «колеса».

Скорпион:

←, ←, A – гарпун (harpoon);

↓, ←, X – удар кулаком с телепортацией (teleport punch);

удерживая B, нажмите ↑, ↑, после чего Y/B отпустите – фаталити (поджаривание врага дыханием дракона).

Саб-Зеро:

↓, →, A – замораживание (freezeray);

↓+A+C – скольжение (slide);

↓, →, ↓, →, A – фаталити (открутить голову).

Соня:

↓+A+C – подножка (leg throw);

←, ←, X – акустические кольца (sonic rings);

↓, ←, X – удар кулаком в полете (flying punch);

→, →, ←, ←, B – фаталити «поцелуй смерти».

Кровавый режим: после заставки на серой таблице нажмите A, B, A, C, A, B, B. Если пароль введен верно, то Скорпион скажет «Иди сюда».

Выход в новое меню: на экране «Start Options» нажмите ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓ и вы очутитесь 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, нажмите ↓, ↓, ↑ 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;
 удерживая Y/B, нажмите ←, ↓, →, ↑, ←, ... – 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, нажмите ↑, ↑, C – вертушка;
 →, →, →, C – фаталити №1;
 A ←, ←, ←, → – фаталити №2;
 →, →, →, X – яма или шипы;
 ←, ←, ←, ↓, Z – примирение;
 ←, ←, →, →, Z – превращение в младенца.

Sage: мастер ближнего боя

A+B – шпагат с ударом между ног;
 ←, →, C – скрытый удар ногой;
 →, ↓, ←, X – выстрелы шарами;
 ↓, ←, X – апперкот с использованием локтя и колена;
 ←, ↓, →, A – низкое пламя;
 →, ↓, ←, X – высокое пламя;
 ↓, ←, 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, нажмите ↑, ↑, ↓+X – исчезновение до первого удара;
 ←+Z+C – скольжение;
 →, →, ↓, Z – фаталити №1;

Секреты, коды, пароли...

←, ←, ↓, 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, нажмите ←, ←, ↓, → – фаталити №1;
→, →, ↓, Z – фаталити №2;
→, ↓, →, →, X – фаталити №2a;
↓, →, →, 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, нажмите ↑, ↑
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 – яма или шипы;
Y/B+(↓, ↓, ↓, ↑), C – примирение;
↓, ↓, ↓, C – превращение в младенца.

Jax

Удерживать 3 секунды C – землетрясение;
удерживая A, нажать X (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, нажмите ↑, →, →, Z – примирение;
 →, →, →, Z – превращение в младенца.

Scorpion

←, ←, A – гарпун;
 ↓, ←, X – телепортация;
 →, ↓, ←, C – «унижение»;
 Y/B (в воздухе) – бросок;
 удерживая Y/B, нажмите ↑, ↑, 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, вам снова предоставляется честь защитить родной мир от нашествия темных сил.

Секреты, коды, пароли...

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, нажмите ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ↑ – превращение в животного;

C, C, БЕГ, БЕГ, ↑ – примирение;

(↓, ↓), ↓, ←, ←, Z – превращение в младенца.

Связки неблокируемых ударов:

Z, Z

Z, Z, ←+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, нажмите ↑, ↑, ←, ↓ – фаталити №2;

удерживая A, нажмите ←, →, ↓, → (вблизи) – превращение в животного;

←, →, ←, ↓, БЕГ (вдали) – примирение;

(↓), ↓, ↓, →, C – превращение в младенца.

Связки неблокируемых ударов:

Z, Z, X, X, A, ←+X/Z

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 3 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, B, C, C, Z, C

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:

- X, A, X, A, C, C, Z
- Z, Z, +, Z
- X, C, +, Z

Jax

удерживать 3 сек. C – землетрясение;
 →, →, Z – удар кулаком;
 ←, →, 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, нажмите (↑), ↑, ↓, →, ↑ и затем Y/B (вблизи) – фаталити №1;
 БЕГ, Y/B, БЕГ, БЕГ, C (вдали) – фаталити №2;
 удерживая A, нажмите →, →, ↓, → (вблизи) – превращение в животного;
 (C), C, БЕГ, БЕГ, C – примирение;
 (↓), ↓, ↓, ↓ C – превращение в младенца.

Связки неблокируемых ударов:

- X, X, B, A, ←, X
- Z, Z, ←, Z
- Z, Z, X, X, B, A, ←, X

Shang Tsung

(→), →, ←, ←, C – вулканическое извержение;
 ←, ←, X – выстрел огненным шаром;
 ←, ←, →, X – двойной выстрел огненным шаром;
 ←, ←, →, →, X – тройной выстрел огненным шаром;
 удерживая A, нажмите ↓, →, →, ↓ (вблизи) – фаталити №1;
 удерживая A, нажмите БЕГ, Y/B, БЕГ, Y/B (вблизи) – фаталити №2;
 удерживая X, нажмите 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, нажмите →, ↓, → 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 плей-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;	↓+A	– апперкот из низкой стойки;
B	– блок;	↓+B	– блок в низкой стойке;
C	– низкий удар ногой;	↓+C/Z	– удар ногой в низкой стойке;
C (вблизи)	– удар коленом;	←+C	– подсечка;
X	– высокий удар рукой;	←+Z	– удар ногой с разворота;
→+Y	– бег;	↑+A/X	– удар рукой в прыжке;
Z	– высокий удар ногой;	↑+C/Z	– удар ногой в прыжке.

Боевые приемы и возможности бойцов:

KABAL

Огненный взгляд: ←, ←, X;	Добивание 1 (вблизи): Y, B, B, B, Z;
Пила: ←, ←, ←, Y;	Добивание 2: ↓, ↓, ←, →, B;
Раскрутка: ←, →, C;	Добивание 3: удерживая X, B, B, B;
Связка: C, C, X, X, ↓+X;	Превращение в младенца: Y, Y, C;
Примирение: X, →, →, ↓, →;	Местное добивание: B, B, Z;
Brutality: X, B, C, C, C, Z, A, A, A, X, A.	

SONYA

Соня Блэйд – лейтенант спецподразделения американской армии.

Энергоудар: ↓, ↓/→, →, A;	Примирение: ←. →. ←. ↓. Y;
Перелет: →, ←, X;	Воздушный велосипед: ←, ←, ↓, Z;
Захват ногами: ↓+A+B;	Связка 1: Z, Z, X, X, A, ←+X;
Примирение: ←. →. ←. ↓. Y;	Связка 2: X, X, A, ←+X;
Добивание 1: ←, →, ↓, ↓, Y;	Связка 3: Z, Z, ←+X;
Добивание 2 (с расстояния большего, чем 1/2 экрана): удерживая B+Y, нажать ↑, ↑, ←, ↓;	

Добивание 3: удерживая А, нажать ←, →, ↓, →;
 Превращение в младенца: ↓, ↓, →, А;
 Местное добивание: →, →, ↓, Х; Brutality: Х, С, В, Х, С, В, Х, А, В, Z, С.

JAX

Джекс – майор американской армии, стреляет ракетами, отлично борется, может сломать позвоночник и вызывать землетрясение.

Одиночный выстрел ракетой: ←, →, Х; Фазовый удар: →, →, Z;
 Выстрел двумя ракетами: →, →, ←, ←, Х; Ломание позвоночника в броске: В;
 Захват краба: →, →, А (стучать клавишу А); Перекидывание в броске: А, Х;
 Землетрясение: удерживать С (3 сек.); Примирение: С, Y, Y, С;
 Связка 1: Х, Х, В, А, ←+Х; Превращение в младенца: ↓, ↓, ↓, С;
 Связка 2: Z, Z, ↓+связка 1; Местное добивание: ↓, →, ↓, ;
 Связка 3: →, →, А, А, А, А, А;
 Добивание 1 (вблизи): удерживая В, нажать ↑, ↓, →, ↑;
 Добивание 2 (издали): Y, В, Y, Y, С;
 Добивание 3 (издали): удерживая А, нажать →, ↓, →, →;
 Brutality: Х, Х, Х, В, А, Х, Х, Х, В, В, Х.

NOOB SAIBOT

Супербросок: →, →, Х; Связка 2: Х, Х, А, Z;
 Телепортация: ↓, ↑; Парализующее облако: ↓, →, А;
 Связка 1: С, С, С, С; Brutality: Х, С, А, В, С, Z, Х, А, В, С, Z.

SCORPION

Гарпун: ←, ←, А; Превращение в младенца: ↓, ←, ←, →, Х
 Телепортация: ↓, ←, Х; Примирение: ←, →, →, ←, С
 Связка 1: Х, Х, Z, ←, Х; Добивание 1 (1/3 экрана): В+ (↓, ↓, ↑), Z
 Brutality: Х, Х, В, Z, Z, С, С, Х, Х, А, Х. Добивание 2: В+(→, →, ↓, ↑), Y

JADE

Суперудар 1: →, →, (А, Х, С); Суперудар 3: ←, →, Z
 Суперудар 2: ↓, ↓, →, С; Суперудар 4: ←, ←, →, А
 Связка 1: Х, Х, ↓+А, ↓+Х; Связка 2: Z, Z, С, ↓+Z
 Добивание 1 (вблизи): Y, Y, Y, В, Y; Добивание 2: В+(↑, ↑, ↓, →), Х
 Brutality: Х, С, Х, А, Z, Z, С, В, В, Х, Х, Z.

KUNG LAO

Бросок шляпы: ←, →, А; Пикирование ногой (в полете): ↓+Z
 Телепортация: ↓, ↑; Юла: →, ↓, →, Y
 Связка: Х, А, Х, А, С, Z, ←+Z; Превращение в младенца: ↓, →, →, Х
 Примирение: Y, А, Y, С; Добивание 2: →, →, ↓, ←, Х
 Добивание 1 (1/4 экрана): Y, В, Y, В, ↓; Местное добивание: ↓, ↓, →, →, С
 Добивание 3: Y, Y, Y, Y, В; Brutality: Х, А, С, Z, В, Х, А, С, Z, В, Х, Х.

KITANA

Бросок веера: →, →, А+Х; Лифт: ←, ←, ←, Х
 Перелет: ↓, ←, Х
 Связка 1: Х, Х, ←+А, →+Х
 Добивание 1 (1/4 экрана): Y, В, Y, В, ↓
 Brutality: Х, Х, В, Z, В, С, В, А, В, В, Х, В, В.

REPTILE

Плевок: →, →, Х; Шаровая молния: →, →, или А+Х

Секреты, коды, пароли...

Исчезновение: B+(↑,↓), Z

Удар: ←, →, C

Превращение в младенца: →, →, ←, ↓, C

Добивание 1: ←, ←, →, ↓, B

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

Превращение в младенца: →, ←, →, ←, A

Примирение: Y, Y, Y, ↓

Добивание 1 (1/3 экрана): ←, ←, ↓, X

Добивание 2 (вблизи): удерживая B, нажмите ↑, ↑, ←, →

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

Z, X, X, A, ↓, X, ↓, X, ↓, X, ↓, X, ↓, X, ↑, Z

KANO

Кано – странствующий вор, который отлично метает ножи и ядра.

Летающий ком: держать C 2 секунды

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, нажмите →, ↓, ↓, →

Добивание 3: удерживая X, нажмите X, B, B

Местное добивание: ↑, ↑, ←, C

Brutality: X, A, B, A, X, B, Z, C, B, Z, C, C.

Бумеранг: ↓, ↘, ←, X

Захват душегуба: ↓, ↘, →, A

SECTOR

Сектор – киберниндзя, 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

Добивание 2: →, →, →, ←, B

Местное добивание: Y, B, Y

MILEENA

Бросок: держать X 3 секунды

Подкат: ←, ←, ↓, Z

Превращение в младенца: ↓, ↓, →, →, X

Добивание 1: ←, ←, ←, →, C

Brutality: X, A, A, X, B, Z, C, 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.

Ледяной душ: ↓, ↘, →, X.

Подкат: (←+A+B+C).

Дружба: C, Y, Y, ↑.
 Младенчество: ↓, ←, ←, Z.
 Местное добивание: ←, ↓, →, →, Z.
 BRUTALITY: X, A, X, B, C, C, Z, Z, A, X, A.

SINDEL

Синдел – владычица потустороннего мира, издающая ужасные вопли и метаящая 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 метаящий 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, нажми ←, ←, Z
 Телепортация: →, ↘, ↓, B
 Связка 1: X, X, Z, X, Z, ←+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, C, A.

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, нажмите →, →, ↓, ↓
 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

ERMAS

Огненный мяч: ↓, ↘, ←, A
 Лифт: ←, ↓, ←, Z
 Добивание 1: Y, B, Y, Y, Z

Телепортация: ↓, ↘, ←, X
 Связка: X, X, ←+A, Z, C
 Левитация: ←, ↓, ←, Z.

Секреты, коды, пароли...

Brutality: X, X, A, B, Z, Z, C, B, Y, X, A, B, C, Z.

SMOKE

Невидимость: удерживая B, нажмите ↑, ↑, Y

Трезубец: ←, ←, A

Телепортация: →, →, C

Бросок в воздухе: нажмите B вблизи от врага

Связка: X, X, C, Z, A

Добивание 1: удерживая B, нажмите ↑, ↑, →, ↓

Добивание 2 (1/4экрана): удерживая Y+B, нажмите ↓, ↓, →, ↑

Добивание 3: ↓, →, →, B

Местное добивание: →, →, ↓, C

Превращение в младенца: ↓, ↓, ←, ←, Z

Примирение: Y, Y, Y, Z

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, набрать 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 ↓+Y+A+B.

Stryker: 3 раза →, кнопка Z.

Sub-Zero: →, ↓, →, кнопка X.

Сугах: 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

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.

Секретные коды**Кнопки**

1-го джойстика			2-го джойстика			Значение кода
A	B	C	A	B	C	
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

Секреты, коды, пароли...

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 мышинном 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, вы можете собирать на уровнях энергию, сокровища и тщательно спрятанную дополнительную жизнь. В целом игра сделана в лучших традициях платформеров и доставит вам 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 вами – продолжение увлекательных приключений милого бельчонка по прозвищу «господин Орешек».

Ms Pac Man

Аркадная игра мистера Пака и его жены миссис Пак.

Muhammad Ali 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 – вы ведешь бой за звание чемпиона мира под именем Мохаммеда Али, занимая вторую строчку в таблице о рангах и имея 40 побед и 0 поражений. Попробуйте также ввести коды: 0075B7CZ, 007BBNCZ, 0K72BNCZ, 0K7CB4CZ, 0K7WB4CZ, 0K74BBCZ, а для финального боя – 0K7ABECZ.

Mustang TF

(см. Fire Mustang с. 155)

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, нажмите А, С, С.
Чтобы просмотреть сыгранную игру, нажмите после ее окончания START, а затем – А, чтобы осуществить перемотку кадров игры назад; С – вперед; В – 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 Konvikts:	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: А – удар, В – пас.

При владении шайбой: А – применение оружия, В – пас (удерживая – ведение), С – бросок.

В борьбе за шайбу: А – контроль, В – смена игрока.

В драке: А – защита, В – удар.

В защите: А – применение оружия, В – смена игрока, С – ускорение.

Коды товарищеских встреч: SLAMMERS vs SLAYERS – CNL111111Y, RAZORS vs SLAYERS – 1CK111111H, VULGARS vs DRAGONS – 4CK111111L.

Пароли встреч в матчах Play-Offs u Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs): PBXTTYPKSP7B

TROLS vs BOTS (MCC): GVSLBN3J884XG

THINGS vs SLAMMERS (MCC): BCV6CMW7DNX8F

Mystical Defender

«Мистический защитник» предоставляет отличную возможность вдоволь настреляться из необычных видов оружия. Не ленитесь собирать красные шары, это усилит шквал вашего огня. Пройдя девять уровней, вы встретитесь с боссом.

Mystical Fighter

Если хотите вдоволь подраться, преодолевая различные препятствия и переходя с уровня на уровень, то «Мистический боец» поможет вам в этом.

Советы: как найти призовые экраны?

1-й экран. В начале первого этапа в конце маленького красного здания вы увидите две двери. Остановитесь напротив них и нажмите ↑. За дверями вы найдете много ценных предметов.

2-й экран. На втором уровне, когда вы доберетесь до водопада, встаньте в его центр и нажмите ↑. Ниспадающий водяной поток и брызги водопада придадут вам новые запасы жизненных сил.

3-й экран. Он находится в начале четвертого уровня, где вам встретится бревенчатый мост. Нажмите ↑, дойдя до середины моста.

National Hockey Night

Прекрасный имитатор хоккея.

Пароли (вводятся в основном меню):

←, →, С, А, В, В – дополнительные команды; В, С, С, С, ↑, ↓ – пинг-понг;
С, →, В, →, С, → – дополнительное меню; А, С, В, ↑, →, ↑ – 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 вы становитесь участником одной из двадцати семи прославленных команд NBA. Команды представлены известными игроками. Если же они чем-то вас не устраивают, то при помощи специальной опции можете создать свой собственный образ идеального баскетболиста.

Для защиты от опекающего вас противника необходима помощь товарища по команде. Когда ваш партнер рядом, начинайте работать кнопкой А. Особое внимание уделяйте 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 пытайтесь повторить удачный бросок с одного места. Необходима также замена атакующего игрока после удачного броска по кольцу. Все время меняйте тактику команды. Она должна вести себя непредсказуемо. Будьте внимательны к центровому игроку противника у себя под кольцом. Если ваш центровой не справляется, то усильте его еще одним игроком. При прорыве соперника к кольцу переместите своего игрока навстречу противнику и держите нажатой кнопку А. Это поможет сдержать атакующего соперника.

NBA All Star Challenge

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, вы становитесь участником баскетбольных баталий. В предполагаемый состав своей команды вы можете включить многих известных игроков из NBA 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 вам получить истинное удовольствие от игры. В специальном режиме (create-a-player) вы можете создать нового игрока.

Игра сопровождается голосом комментатора. Отдельные его фразы (например, «Raises up ...») могут служить сигналом для своевременного паса или быстрого прохода.

Если ваш игрок окажется свободным у угла поля, то можете попробовать сделать из этой точки трехочковый бросок.

Для выбора динамики и других характеристик игры введите 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 ←, нажмите B, B – корт «Outdoor»;
 B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A – корт «Barracuda»;
 удерживая →, нажмите A, B, C – новый мяч;
 ←, ←, C, A – удаление стрелочки-подсказки;
 ↓, ↓, B, A – отключение дрейфа;
 удерживая →, нажмите C, C – отключение советов.

NBA Jam

Если вам нравится баскетбол, то это, пожалуй, лучший имитатор баскетбола для Mega Drive II. Вы можете играть за любую из 27 команд НБА, любыми звездами и со всеми атрибутами. В ходе игры сразу ощущаете 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» нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «TONIGHT»S-UP» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки B и C до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране «TONIGHT»S-UP» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придерживите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, B и A и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте 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 Клинтон, 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

Секреты, коды, пароли...

сезон со звездами NBA – это прекрасное развлечение. Видеоигра сделана в форме телевизионной 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: начните игру, получите мяч. Нажмите и удерживайте A, затем нажмите 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 вы сразу же попадете в главное меню, состоящее из нескольких опций EXHIBITION. Имеется возможность играть друг против друга, предварительно выбрав команды, либо против компьютера. Если вы выбрали вариант игры, нажмите START. Перед вами две команды. На экран выдается характеристика той команды, название которой выделено желтым цветом. Если вас эта команда не устраивает, выберите любую другую с помощью джойстика. Команда слева – ваш противник. Для выбора другого противника нажмите B. Название команды противника будет выделено желтым цветом. Закончив выбор, нажимайте START.

PLAY OFF – предполагается игра навывлет без предварительной стадии. Нажмите START и выберите ячейку памяти. После этого необходимо выбрать формулу PLAY OFF, по которой определится команда-победитель.

Управляя джойстиком вверх-вниз, выберите свою команду и нажмите B. Когда надпись окрасится в желтый цвет, нажимайте START. Если хотите усилить свою команду, выберите YES и нажмите 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 нажимайте START и выбирайте, сколько команд будут играть сезон (от 1 до 4-х). Выберите себе команду для игры джойстиком. Выбрав нужную, нажимайте на START. Теперь выбирайте продолжительность сезона (от 28 до 82 игр). В зависимости от подготовки, можете 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 вашим 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, выберите 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 →. Вы можете 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). Поставьте 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. Выберите одну из них и нажмите **B**. Теперь в этой ячейке зарезервировано место для вашей команды и вся информация о ее победах и поражениях. Для того чтобы вернуться к игре после перерыва (если ваш картридж с батарейками), выберите в **PLAY MODE** **CONTINUE**, нажмите на старт. Теперь нажимайте кнопку **B**, чтобы продолжить игру с того места, где закончили. Будьте внимательны с кнопкой **C**, вы можете уничтожить всю информацию.

SIMULATE – вы имеете возможность не играть все игры, а получить сразу результат матча.

TRADES – в любой момент можно пополнить свою команду игроками из других клубов. Для этого нажмите **B**. Кнопкой **A** или **C** найдите свою команду и выберите джойстиком игрока, которого хотите заменить. Нажмите кнопку **B** и фамилия неугодного игрока высветится над списком. Слева появится символ другой команды и список ее состава. Кнопкой **A** или **C** выберите игрока, которым хотите заменить своего. Теперь нажмите **B**, и выбранный игрок усилит вашу команду.

PLAY GAME – если эта надпись желтого цвета, нажимайте любую из функциональных кнопок. Ваш джойстик (красного цвета) находится под командой, игроками которой вы управляете. Для игры вдвоем второй игрок должен перевести свой джойстик (голубого цвета) влево. Кнопки управления: **A** – ускорение, **C** – бросок, **B** – пас. Во время игры нажмите **START**. Именно здесь – самые интересные опции.

SUBSTITUTION – возможность замены игроков. Действует, когда взят **TIME OUT**. Если хотите заменить игрока, нажмите кнопку **B**. Появится список запасных. Найдите нужного игрока и еще раз нажмите **B**. Если вы передумали делать замену, нажмите три раза на **START**.

SHOT DISPLAY – на экране – половина поля противника и ваши показатели. **FG** – количество попаданий (общее количество бросков). Галочками обозначены ваши попадания, крестиками – промахи. Нажав кнопку **B**, увидите 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 MATCHUPS – персональная опека игрока противника. Работает, если ваш игрок находится за противником при нажатии джойстиком **→**.

SUBSTITUTION AUTO-MANUAL – определение состава команды. Если включен режим **AUTO**, то с каждой новой четвертью, несмотря на замены, играть будет стартовый состав. **MANUAL** – замены сохраняются.

POSTER SETUP – эта опция позволяет создавать и использовать своих игроков. Для этого выберите **CREATE PLAYER** и нажмите кнопку **B**. Наберите 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 постарайтесь, чтобы они были как можно выше. Выбрав, нажмите два раза **START**. **DELETE PLAYER** – стереть созданного игрока. **EDIT PLAYER** – что-то изменить. Если вам захочется перевести созданных игроков в команду **NBA 96**, выберите **TRADE PLAYER** и нажмите **B**. Затем кнопкой **A** или **C**, найдите **FREE AGENTS** с голубой звездой. Там и находятся созданные вашими стараниями игроки. Выберите нужного и нажмите **B**. Выбрав команду и игрока, вместо которого вы хотите пристроить своего, нажмите **B**. После этого ваш игрок будет включен в состав команды.

NBA Live'97

Свежая и усовершенствованная версия баскетбольного имитатора из известной серии **NBA Live**, которая доставит вам истинное наслаждение естественностью графики, звуковых

Секреты, коды, пароли...

эффектов и широчайшими возможностями по выбору игроков, команд, стратегии и тактики проведения игр, по модификации поведения баскетболистов на площадке. Вы можете играть два на два, три на три, соревноваться на точность в выполнении трехочковых бросков и многое другое.

Итак, вы в основном меню игры. Самая верхняя строка позволяет сделать выбор режима игры (Mode): Exhibition – режим соревнований; Season – игра в сезоне; Play off – игра в последней серии матчей соревнования; 2 on 2 (3 on 3) half court – 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 минут. 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 опций 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, вы определяете 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. Showdown NBA с. 390)

New Horizons

(см. Uncharted Waters с. 469)

Newman Haas Indy car Racing

(см. Indy car с. 191)

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 (вводите их на экране, который находится перед экраном Acclaim, после того, как одержите 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 плей-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	плей-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 Blackhawks» в плей-офф 1991 года, введи в качестве пароля последовательность букв В.

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 нажмите и удерживайте А+В до тех пор, пока не появится экран «Stevens – Yzerman». Используя второй контроллер, выберите 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. Вы можете выбирать в качестве соперника любую команду НХЛ, а также свою команду. Имеется возможность

производить замены игроков, играть периоды с укороченным временем. И, конечно же, вам подвластны мощные броски по воротам, классные силовые приемы в борьбе за шайбу, вы можете 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, нажмите 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. Попробуйте разобраться в беспорядочном мельтешении фигурок по бело-голубому ледовому полю, и оно не покажется вам 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. Т.е. у вас 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 можете 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 LENGTH (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 – вы сможете установить наличие нарушений или их отсутствие, наказания за нарушения; LINE CHANGES – возможность смены пятерок, в том числе автоматическая; FIGHTING – силовые методы борьбы за шайбу; SKILL 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 обманывать 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, введите на экране установок код A+B+C+START.

Вращение: чтобы выполнить этот прием, нужно нажать ↑+START в то время, когда ваш 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 дождитесь, когда соперник подъедет поближе, и бейте его, чередуя удары в корпус и голову. Или же откатывайтесь назад, ожидая, когда соперник размахнется. После его замаха быстро катитесь к нему и колотите. 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-1, 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 вы можете выбрать одну из 16 трасс с различными погодными условиями и соревноваться на них с одиннадцатью соперниками. А экс-чемпион мира Найджел Менсел посоветует вам, как лучше проходить повороты, с какой скоростью, расскажет об особенностях разных трасс.

Night Trap

ВВЕДЕНИЕ

Кошмарный сон наяву? Более того! «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), вам поручено защитить жизни шести молодых особ, находящихся в доме мистера и миссис Мартин, где уже пропали пять молодых девушек. Вы следите за восемью скрытыми камерами, установленными в семи комнатах дома (и на подъездной аллее), и за ловушками, расставленными в этих комнатах. Ловушки вам нужны для того, чтобы изловить ужасных существ, называемых Ограми, прежде, чем они доберутся до девушек. Если вам удастся достаточно долго сохранять целыми и невредимыми всех своих подопечных, вы узнаете жуткий секрет семейства Мартинов...

СТРАТЕГИЯ

Наибольшее удовольствие от игры «Ночная ловушка» можно получить, просто просматривая комнаты, пока вы не увидите, что что-то происходит. Тогда вы можете подслушать разговор. Вы также можете переключаться с комнаты на комнату, чтобы следить за перемещениями персонажей. Единственная проблема, возникающая с подслушиванием, заключается в том, что таким образом вы никогда игру не закончите. Чтобы насладиться красочным финалом игры вы должны иметь стопроцентный результат – количество пойманных вами и количество возможных Огров должно совпадать. Если вы упустишь хотя бы одного Огра, «хорошего» конца не получишь. Чтобы поймать всех 95 Огров, вы должны будете вести график происшествий, где будут указаны время, комната и количество Огров, пойманных в каждый момент. Если вы упустите Огра, то услышите характерный зуммер. Когда он раздастся, быстро просматривайте все комнаты, чтобы найти Огра, которого упустили. Затем запомните это время и место, так чтобы поймать его в следующий раз. Есть также несколько ситуаций, в которых вы должны будете защитить кого-либо из девушек или поймать двух Огров в одной комнате – одного за другим.

Наилучший способ захлопнуть ловушку – это нажать и держать кнопку «В» до тех пор, пока отметка указателя не станет красной. Не нажимайте на кнопку слишком рано, в противном случае вы не сможете включить ловушку. Отпустите кнопку «В», когда счетчик пойманных Огров начнет мерцать, затем нажмите START, чтобы сделать в игре перерыв и взглянуть на поэтажный план здания. Не стесняйтесь пользоваться им (кстати, это время не учитывается). Удачи!

Nightmare Circus

Приключения молодого воина-шамана в пустыне, где находится паранормальный цирк. Когда-то злой колдун Jester сжег здесь свой цирк, предварительно его застраховавав, 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 вам встретятся различные омерзительные существа. Но не бойтесь их, т.к. вы владеете сотней боевых приемов и можете выполнить свыше 150 движений и комбинаций.

Ninja Boy

Выбор этапа: во время заставки нажмите кнопки й, й, к, к, А, В, А, В. Затем нажмите одновременно А и START. В верхнем левом углу появится индикатор: W1-1. Используя клавиши й или к, выберите стадию и номер миров. Вы также получите восемьдесят бойцов и девяносто девять чудесных возможностей наносить удары ногами.

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

Стратегическая игра, действие которой разворачивается 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 завоеванными территориями: выйдите на экран «Password» и введите нули на все позиции.

Ooze (The)

Компания решила уничтожить доктора Джекса, узнавшего о ее 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 проемы. Действительна 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 нее 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 издает 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 выступить в качестве командующих войсками 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, Великого танкового сражения под Курском, Высадки в Нормандии, Битву за Котел, а также Битву 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: А, В, С, 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 А: 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. Т.к. 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 В: она отвечает за отмену команд на всех дисплеях, кроме того, на стратегическом дисплее она используется для отдыха подразделений.

Кнопка С: 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 ей ничто не угрожало, а гаубицы могли бы использовать свои дальнбойные 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 меню 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, т.е. 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 – т.е. 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 А и С, 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 В вернет вас на карту ближнего боя.

Курсор (указатель карты)

Этот курсор появляется после нажатия кнопки А. 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 А.

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 D1 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.

Секреты, коды, пароли...

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 (Ocru): 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 выберете новую команду, пока полк еще не закончил выполнение предыдущего задания, отменит его выполнение и заменит новой командой. После того, как полк выполняет 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 выберете, т.е. 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.

Секреты, коды, пароли...

Рейд (Raid): Организация и выполнение секретного рейда в расположение частей противника. Если вам это удастся, 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 командос 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 вы 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 (DNQ): 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)

Организируйте 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 свинными отбивными), вам стоит быть поаккуратнее.

Город (City)

Организируйте подвоз таких стратегических материалов, как боеприпасы, топливо и продовольствие, в ваши города. Выберите город, а потом объем всех поставок, т.е. 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.

BBC (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 приступить 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 удастся 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, т.е. 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. Т.к. 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

Секреты, коды, пароли...

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 – т.е. 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, т.е. 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 т.е. 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, т.е. 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 удастся 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 удастся добиться победы, позиция полка на стратегической карте несколько изменяется. Естественно, что когда ваш полк врывается 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 задачу, 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 заваленной 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 сможете 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 выведете 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 должны 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-Gnr1. 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.

Секреты, коды, пароли...

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 двигаетесь 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, т.е. 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, копать 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, т.е. 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.	4
Большая дальность стрельбы.	
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, т.к. 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-ANQ 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. Т.к. 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 Редех 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, потрянули 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 Роммель 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 укрепленный район 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 года**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-американской 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 расцечь 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)

Платформерная ходилка.

Управление

A – прыжок;

B – притягивание предметов или плевков;

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 желтые конфеты на палочке, человечек может летать 15 секунд. За это время нужно собрать все оставшиеся конфеты и подлететь к папе-бегемоту. Количество оставшихся конфет высвечивается 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 все, что есть. После каждых 3 сцен вас ждет «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

Наемный солдат должны освободить ученого, похищенного бандой «пустынников». Наемный солдат – это вы. В вашем распоряжении – мощный автомобиль и короткоствольный пулемет. Во время выполнения этой миссии вы получаете дополнительные предметы для себя и своей машины в населенных 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 очков, 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 мину 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 вооруженных 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 взорвется. 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

(см. Another World с. 38)

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.	10 – BRTD
2 – HTDC	11 – HRTB
3 – CLLD	12 – TFBB
4 – LBKG	13 – TXHF
5 – XDDJ	14 – CKJL
6 – FXLC	15 – LFCK
7 – KRFK	
8 – KLFB	
9 – DDRX	

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 должны 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, 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;

Секреты, коды, пароли...

В – 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 нажмите одновременно A+B+C, затем нажмите START.

Выбор музыкального сопровождения: на экране выбора этапа нажмите C и START, выберите нужную музыку.

P.T.O. II

(см. Pacific Theatre of Operation с. 306)

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:	PCMNOORG
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 системы 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 оперативно с 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 Р.Т.О. 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, что бы вы ни делали с субкомандами.

Процесс игры

Команды, которые вы отдаете своим войскам во время боя, являются штабными командами, т.к. 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, т.е. 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, т.к. 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 замечательные 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, т.к. им дается способ применить все свои силы и ум для достижения победы, а кроме того, всюду глядеть по сторонам и воспринимать все самое

Секреты, коды, пароли...

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 Р.Т.О., т.к. 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 команду «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, т.к. вы больше любите 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», т.е. 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», т.е. 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 действия 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.

Секреты, коды, пароли...

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, т. е. 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 в колонке боа! 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 должны был принимать команды для конференции, хотя несколько внутренних помещений можно будет оформить сходным образом. Учтите, что возможность отдавать команды на конференции прямо из гущи боя – 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, спасти 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 простейшей 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 которой 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: Т.к. 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 обжиться в мире Р.Т.О.

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 – т.е. после смерти последних урогов.

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, т.к. 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 посылают 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, т.е. 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 «BB» («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 fleet», 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 der (глубоководные бомбы). Корабли типа «BB» оснащены только дальнебойными 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 intelligence – 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;

Секреты, коды, пароли...

- Repair – до завершения ремонта;
- Set days – в течение указанного количества дней;
- End – завершение отдыха.

Меню ремонта (Fix)

- Urgent repair – только неотложный ремонт;
- Total repair – 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 трех различных режимов, в т.ч. и турнир.

Pagemaster (The)

Вместе с мальчиком, заснувшим над книжкой в библиотеке, вы пройдете сорок четыре уровня в трех 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 осматривайте окрестности, здесь могут быть спрятаны дополнительные возможности: это волшебные синие башмачки для быстрого бега и высоких

Секреты, коды, пароли...

прыжков (если он удирает – быстрее ловите его); это мешочек с камнями, которым можно бить врагов (книги). Черездвигающиеся книги перепрыгивайте или прыгайте на них; это способность передвигаться по скользкому потолку и летать. Можно залезать на стены, цепляясь за крюки и выступы (А и С), отталкиваться от них (←/→+А, →/← +А). 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 звездочками вокруг. Потоптавшись по нему в случае проигрыша, вы начнете 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 В 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, В, →, А. 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 А, стоя на любой картинке страницы.

Paperboy

Приключения разносчика газет.

Paperboy 2

Продолжение приключений разносчика газет.

Pat Riley Basketball

Игра – имитатор баскетбола.

Дополнительный свободный бросок: встаньте прямо перед соперником, не пересекая черты трехочкового броска. При любом движении соперника он получит фол. Чтобы перепрыгнуть уровень, нужно в начале нажать ←, ↑, ←, ↑, Start, В, →, А.

Payne Syewart Golf

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 С – выбор лунки, регулирование траектории полета мяча, наращивание силы удара, определение стороны, с которой вы бьете по мячу. Кнопка В – можно поменять лунку, площадку, посмотреть запись, выйти из игры или начать уровень. Кнопка А – проверить местонахождение лунки. Табличка в верхнем углу показывает направление полета мяча. Нажмите на С, выбрав направление. Еще раз на С – отрегулируете траекторию полета мяча. Еще раз на С – нарастите силу удара и определите, с какой стороны вы бьете 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 начнется снова. Кто первым не наберет 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;

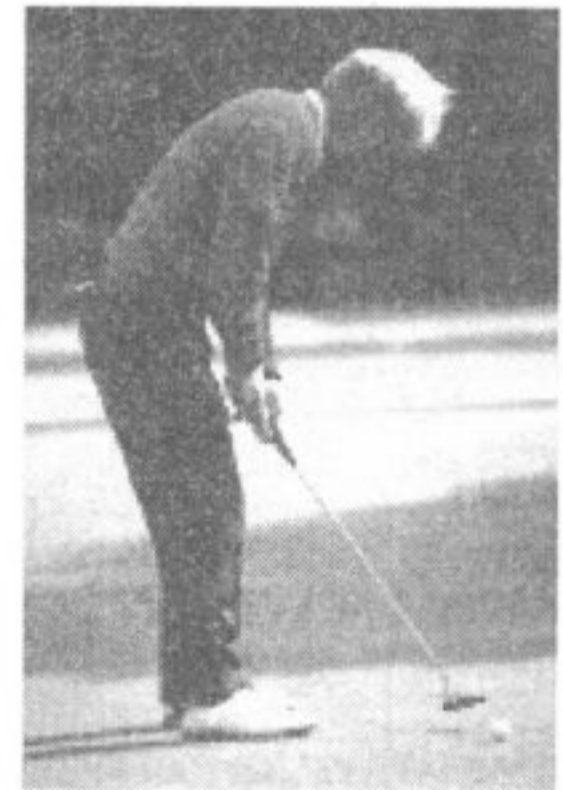
START – включает/выключает панель меню, отменяет выбор в меню, очищает окно расположения мячика и вид сверху;

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



Секреты, коды, пароли...

желаемое количество игроков и нажмите А. Новый игрок автоматически выделяется, после чего нажмите А. 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 А. Появится окно для выбора клюшек. Если вы хотите заменить одну или более клюшек, следуйте инструкциям, которые будут на экране, после чего нажмите А. Вам необходимо повторить действия для каждого игрока. И последнее, что вам предстоит сделать, – это выбрать игровое поле. Нажимайте ↑, ↓, чтобы выделить поле, и А, 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 А. Появится окно установки. Когда опция включена, она выделяется ярким цветом. При помощи D-pad выделите два или более контроллера и нажмите В, чтобы включить/выключить их. Нажмите А, 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 А. 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 В, чтобы начать размах. Нажмите В снова, чтобы остановить размах и начать свинг. Нажмите В 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 потенциал, 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 С, 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 починаться 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 А. Чтобы перейти на новое поле в ходе тренировки, войдите в пункт меню «New Course» (новое поле) и нажмите А. Появится окно выбора поля. Выберите желаемое поле и нажмите А. Чтобы покинуть режим тренировки, выделите в меню пункт «Pro Shop» (профессиональный магазин) и нажмите А.

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 А.

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 А. Появится окно выбора лунки. Выделите желаемую лунку и нажмите А.

Чтобы перейти к новому полю, вызовите «Go To Menu» (меню перемещений) и выберите пункт «New Course» (новое поле) и нажмите А. Выберите новое поле и нажмите А.

Регулятор удара действует на лужайке так же, как и везде. Чтобы толкнуть мяч, нажмите В 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 А. 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

Секреты, коды, пароли...

вернуться к игровому экрану. Доступ к контурной сетке появляется тогда, когда вы находитесь в 40 ярдах от лунки. Чтобы вызвать контурную сетку, нажмите А.

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 А. 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 «View Menu». Нажмите А. 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 А (при условии, что вы находитесь не на дерновой лужайке).

Вид на лунку в перспективе появляется перед тем, как вы начинаете одолевать новую лунку. На экране появляется профессионал и советует вам, как лучше закатить мяч в эту лунку. Чтобы вернуться к игре, нажмите START.

Всесторонний осмотр лунки дает больше информации о лунке, чем все предыдущие. Выберите пункт «Hole Browser» меню «View Menu». Используя D-pad (←, →, ↑, ↓), осмотрите лунку. Для изменения видов на лунку нажимайте В. Чтобы вернуться к игре, нажмите С. 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 View Menu. Нажмите А, 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 А. 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 А для подтверждения. Появится следующее диалоговое окно. Вас попросят подтвердить решение об уничтожении данных об игроке. Нажмите А для подтверждения, С – для отмены. Информация о «живом» игроке полностью уничтожится, а если вы играете с профессионалом, его данные приобретут начальный вид. Нажмите С, 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 (смотрите 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 А. Появится окно для выбора количества игроков. Используя D-pad (←, →), выберите желаемое количество игроков и нажмите А, 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-

Секреты, коды, пароли...

нибудь другой из имеющихся в списке игры. При помощи D-pad (↑, ↓) выберите желаемого игрока и нажмите А для подтверждения. Чтобы выбрать профессионала, выделите пункт «Mega Drive» в меню выбора и нажмите А. Появится список десяти профессиональных игроков в гольф. Выберите одного из них, используя D-pad, и нажмите А. 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 А для подтверждения, а затем С 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 С 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 А 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 В. Используйте D-pad (←, →, ↑, ↓) для выбора клюшки, которую вы желаете добавить в сумку, после чего нажмите В. Повторяйте эти действия до тех пор, пока не заберете с собой те клюшки, которые вам необходимы. Затем нажмите А. Появится окно выбора поля.

Выбор поля.

Используйте D-pad (↑, ↓), чтобы выбрать поле. Нажмите А, 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), используя 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 должны 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 A, чтобы войти в меню. Появится окно выбора лунки. Используйте D-pad, чтобы выделить желаемую лунку, и нажмите A, 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 A для подтверждения выбора. Появится окно выбора поля. Используйте D-pad, чтобы выделить поле, на котором вы хотите играть, и нажмите A, 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 A.

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 A. 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 удастся 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 A.

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

Секреты, коды, пароли...

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, т.е. 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 А.

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, т.к. 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 ролевой 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 С, потом В.

Медленное движение: во время игры сделайте паузу и нажмите В. Пока нажато В, все вокруг замедляется, а вы движетесь нормально.

Phantasy Star 3: Generations of Doom

В этой ролевой 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 IV кв. 1999 г.)

Ролевая игра – продолжение знаменитых Phantasy Star, 2, 3, 4.

Вы – потомок принца Райса, должны 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

Платформерная приключенческая игра сделана по мультсериалу с тем же названием. В ней нужно победить биороботов, которые хотят завоевать наш мир.

Пароли :

2 этап

ЖЖЖЖДТ

3 этап

СЖЖЖДТ

4 этап

СЖЖЖХТ

5 этап

СЖЖЖ6У

6 этап

СЖФЖ6Z

7 этап

ДФФЖ6Z

ЖВЖЖЖТ	ЖVBЖFQ	BZZ9FQ	B?Z?7P	G????7P	G?Z?7P
ЖЖ7ЖЖЖ	ЖL7K7Ж	ЖL74BЖ	PL8B1C	JQ9DHC	FQ919C
YHDTHS	9M1ЖBK	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 еще 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, размещенный внутри платформы Орбитала; 4 – на этапе 7 нанесите поражение сэру Максвеллу после продвижения по Tube Train и битвы с армией других боссов.

Phelios

Игра-стрелялка для одного игрока.

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки С, А, В, А, С, А, В, А. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня. Этим вы заработаете много очков и по одной дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберете 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

Pica – Pau

Ходилка.

Управление:

А – телепортация;

В – добивание клювом;

С – прыжок;

А+В – использование предмета;

↓+В или ↑+В – 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 идет в поход на Северный полюс за пингвиненком; 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. Используйте в борьбе с ним пушки, стоящие неподалеку.

Pigskin Footbrawl

Футбольная игра. В самом начале можно прослушать все ее звуки. Для этого нужно одновременно нажать А, В и С, а затем START в режиме Options.

Pink Panther in «Pink Goes to Hollywood»

Вы – Розовая пантера.

При включении первого и второго уровней держите нажатыми А+В на первом пульте и В – на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинайте игру как обычно. Остановить игру можно, нажав Start.

Pinocchio

Игра-бродилка по сюжету сказки «Пиноккио» Карло Коллоди. В игре 9 уровней для проявления ловкости и смекалки. Три уровня сложности.

Управление:

С – топнуть левой ногой;
А – топнуть правой ногой;
В – оборот вокруг себя;
Z – левая нога на пятку;
X – правая нога на пятку;
↓ + С – вприсядку.

Pirates 2

(см. Captain Lang с. 87)

Pirates Gold

В этой игре вас ждут приключения, кровавые схватки, предательство тех, кому вы безоговорочно доверяете. Перед вами лежат бесконечные равнины смерти – но там же вас 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. вы – пиратский капитан, решивший составить себе состояние при помощи одной из самых опасных профессий в мире. Начинать свою опасную приключенческую деятельность вам надлежит командиром маленького корабля, на котором есть небольшая, но сильная духом команда морских волков. Ваша цель – вернуться из этого плавания богатым, влиятельным и знаменитым. Хотя вы можете закончить свою жизнь уважаемым и достойным человеком, но есть и шанс, что вас заживо закопают ваши же матросы. Тем не менее счастливого пути вам и вашему первому помощнику в этих опасных плаваниях.

Главное меню (main menu). Оно появляется после того, как вы нажмете кнопку START на стартовом экране. У вас 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 вам возможность как следует изучить свою профессию, не только устраивать дуэли со своим начальником, но и усвоить некоторые полезные утверждения. Однако, чтобы начать игру, вам придется прикончить капитана вашего будущего судна своею верной шпагой. В ходе ваших странствий вам представится возможность выбрать себе в союзники одну из серьезных морских держав тех времен, под защитой которой вы и будете находиться (с точки зрения страны-покровителя, вы занимаетесь вполне законной деятельностью – каперством, воюете с вражеским флотом, дабы преумножить славу «отечества»). В их числе такие страны, как Англия, Испания, Голландия, Франция и т.д. Разумеется, что, в принципе, вы можете 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 вас за удачные операции, приносящие вам сокровища, а правительству – огромные политические дивиденды. К тому же у этих покровителей есть дочери, которых надо выдавать замуж, а вы представляете для этого хорошую партию.

Управление.

START – ставит игру на паузу.

А – предназначена для выбора меню игры, а также используется как кнопка атаки.

В – это кнопка повторного выбора.

С – ставит игру на паузу и отправляет вас в капитанскую каюту.

Панель направлений (DIRECTION PED) – позволяет вам управлять вашими передвижениями. Она также может использоваться для передвижения по меню. Учтите,



что если подует хоть какой ветерок, то вы можете 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 вы будете брать на бордаж 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 используйте кнопку А – для атаки (простой выпад или рубящий удар), кнопку В – для отражения ударов вражеского клинка. При нажатии кнопки С вы отступите. При ведении боя блокируйте атаки врага, не допуская своего ранения в самом начале дуэли. Если же вы уверены в своих силах, то наносите удар первым. При этом постарайтесь 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 вверх, затем нажать то же самое направление и кнопку А. В итоге вам удастся провести комбинацию, в которой первый выпад поразит противника в голову, а второй – в корпус. При этом вы можете 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 сохранять себя, чтобы, переосмыслив результаты поединка, провести его повторно, с более успешным для себя итогом. Это необходимо учесть и перед другими сражениями.

Проникнуть в нужный вам город возможно по суше или морем. Для высадки команды с корабля необходимо просто подплыть к берегу. При этом будет автоматически опущен трап и ваша команда окажется на суше. Если город находится рядом с морем, то просто плывите к нему и вы окажетесь 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 вас тяжело с деньгами, можете 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 отремонтировать. Учтите, 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, вы можете решить свои проблемы: оплатить чеки для команды, отложить себе денег на черный день или перейти на более сложный уровень (в самом начале вас устроит низкая сложность, затем переходите к стандартной, и лишь потом – к более сложному варианту). Учтите, что пока ваши моряки у вас 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 порт, где он сможет отправиться в кабак, а не плыть пару сотен миль по волнистому морю. Учтите, что когда вы проводите подобный эксперимент, его результаты могут оказаться самыми неожиданными, вдруг уйдут не десять бунтовщиков, которые вам надоели, а пятьдесят корсаров, которые устали от отсутствия старых добрых схваток и кровавых побед. Вот побеждать вам надо, тогда от вас будут уходить только непринципиальные матросы, у которых не в порядке с головой. Если же вы выходите из боя, ваш экипаж относится к этому решению с некоторым презрением, т.е. – вы теряете очки.

Секреты, коды, пароли...

Когда вы идете в лавку, то там вы можете продавать и покупать всяческое добро. Используйте при этом те же принципы, что и при торговле пушками. В таверне вы можете приобрести некоторое количество информации, которая иногда оказывается истинной. Необходимо также поддерживать хорошие отношения с находящимся в особняке губернатором. Это поможет вам получить дельный совет, хорошее вознаграждение и продвижение по службе.

Сражение кораблей

В начале игры вам 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. Учтите, 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 проводите атаку, лучше ее делать с поворотом на 180 градусов, чтобы производить максимальный ущерб и отстреляться побыстрее – тогда ваша скорострельность повышается. Когда плывете вокруг врага, постарайтесь не попасть под его бортовой залп. Если ваш корабль сильно поврежден, то не сдавайтесь сразу, а вместо этого отплывите немного назад и начинайте стрелять с почтенного расстояния, дабы своими более дальнобойными орудиями отомстить врагу. Практикуйтесь в этой снайперской стрельбе. Она поможет вам, даже если у врага окажется больше пушек и людей.

Конец битвы

Подобный результат фиксируется в том случае, если ваш или вражеский корабль сдается, тонет или же заходит солнце и вам приходится продолжать бой в полной темноте. Если вам удастся нанести врагу достаточно большие повреждения (это означает, что у него останется не больше сотни людей и 20 пушек), врежьтесь в его корабль и возьмите его на абордаж в рукопашном бою. Учтите, что чем больше у вас людей, тем больше у вас шансов на успех, т.е. сила прямо пропорциональна количеству бойцов. Используйте вышеописанную тактику для того, чтобы все бои завершались вашей победой.

Путешествия через моря и океаны

Для начала вы должны убедиться в том, что у вас имеется достаточно продовольствия (постарайтесь купить столько, сколько ваш корабль может вместить или чуть меньше, если вы надеетесь на богатую добычу). Затем наберите экипаж (смотрите, чтобы у вас 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 бороздите воды океанов и морей, атакуйте вражеские колонии, ищите сокровища подлых пиратов.

Исторические кампании

Джон Хоукинс и Битва Святого Сан Хуана де Улла (1569).

Ваши силы: 1 галеон, 1 купеческий корабль, 4 шлюпа и 308 человек.

Ваши перспективы: У вас довольно мощные абордажные отряды, состоящие из отчаянных корсаров, которым нет равных в рукопашном бою, но ваш флагманский корабль движется очень медленно и им трудно управлять. Вы должны выбрать, чем вам заняться, мирной торговлей или нападением на торговые суда, стать проклятым рейдером. В случае, если вы выберете мирный путь, то вы сможете заходить в небольшие испанские порты для того, чтобы пополнить свои запасы продовольствия и пресной воды, но тогда вам вряд ли удастся заработать особенно много денег. Военные рейды обещают более значительные заработки, но вам каждый раз придется искать дружественный город, в котором вы могли бы набрать себе экипаж и продать добычу.

Френсис Дрэйк и Засада Серебряного Конвоя (1573)

Ваши силы: 1 купеческий корабль, 1 шлюп и 73 человека. Политическая ситуация: Испания находится в состоянии войны с Англией. Ваши 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 .

Ваши 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: вы командуете мощным, хотя и несколько громоздким отрядом. Флот Сокровищ – это замечательная цель, сулящая вам массу доходов. Вы начинаете 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 вы не захотите атаковать эту цель, то можете заняться какими-нибудь средними или крупными испанскими городами.

Л Оллонэ и захват Маракайбо (1666).

Ваши 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.

Ваши перспективы: Ваши силы хороши в рукопашном бою. У вас много людей, которые прошли через огонь и воду. Вот только непонятно, что вам делать с совершенно неудовлетворительным состоянием ваших кораблей. Так что ваши перспективы – атаковать прибрежные города. На море вам драться не стоит. Ваше дело – каботажное плавание от одного золотого/серебряного рудника к другому.

Генри Морган, Королевский Пират (1671)

Ваши силы: 1 фрегат, 2 торговых корабля, 1 барка, 2 шлюпа, 1 малый корабль и 600 человек.

Политическая ситуация: Англия и Франция воюют с Испанией.

Ваши перспективы: У вас есть мощные силы для наземных и морских сражений. Единственная трудность для вас – это обеспечить ваших корсаров продовольствием.

Барон де Пуантис и Последняя Экспедиция (1697)

Ваши силы: 5 фрегатов, 1 шлюп и 1200 человек.

Политическая ситуация: Франция воюет с Англией и Испанией.

Ваши перспективы: Ваши силы значительно мощнее, чем чьи-либо, побывавшие в районе Испанского Мэйна. Вы можете свободно выбирать свою цель, не особенно задумываясь о стратегии – побеждать. Единственный серьезный вопрос, который стоит себе задать – а сколько сокровищ вы сможете утащить с собой? В целом эта экспедиция – что-то вроде развлекательного круиза.

Pirates of Dark Water (The)

(см. Dark Water (The) с 104)

Интереснейшая приключенческая игра, в которой 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 ее полностью.

Встречные в обмен на золотые монеты могут рассказать вам много интересного.

Магия героев активизируется нажатием А + В. Применение магии, во-первых, уменьшает ваш энергетический уровень, а во-вторых, требует сбора фиолетовых предметов.

Секреты, коды, пароли...

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, отнесет 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 ее, вставьте шесть камней в предназначенные для них ниши.

Пароли:

IITBIA (IIBDIA)

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 упадет и получит нокаунт.

Pitfall : the Mayan Adventure

Увлекательная игра ходилка с великолепной графикой 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 должны собирать драгоценные вещи.

На экране заставки действуют пароли:

Получение неограниченных продолжений

Получение дополнительных «кредитов»

Имена разработчиков

Подземелье (спасение из гробницы)

Получение суперскорости

Получение девяти жизней

Получение девяти жизней и

99 единиц любого оружия

Получить дополнительный этап «Западня – 1»: наберите ↓, 26 раз A, ↓.

– C, C, C, C, ←, A, ↑, ↓;
– C, →, ↓, C, →, ↓, →, ↓;
– C, →, ↓, C, →, ↓;
– B, A, ↓, C, →, A, B;
– B, A, →, C, →, ↑, ↓;
– →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;

– A, B, ↑, C, A, C, A.

– ↓, 26 раз A, ↓.

Выбрать любой из 10 этапов: B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, ↑, →, A, B, →. Название этапов меняйте на заставке курсором вверх или вниз.

Управление:

A – применить оружие

B – прыжок

C – удар хлыстом.

Если вы нажмете кнопку A и подержите 3 секунды, сработает скорострельное оружие.

Виды оружия:

камень – появится у вас на пути, если вы возьмете мешочек;

бумеранг – взрывающийся камень – появится у вас, если вы возьмете камень, мигающий красным светом.

Смена оружия: легко нажмите кнопку старт.

Предметы, которые необходимо собирать во время игры:

песочные часы – ваши враги застынут на 10 секунд

перец – придаст прыгучесть

сердце – пополняет энергией

золотой мальчик – дает вам дополнительную жизнь

блестящее сердце – восстанавливает всю потерянную энергию.

Для прохождения игры вашему 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.

Вам придется пробираться через дикие заросли, лазать по лианам, драться с обезьянами и леопардом. В начале этапа идите вперед, когда увидишь вверху мешочек – подпрыгните и нажмите кнопку C, мешочек упадет, и вы получите 10 камней. Впереди перед вами болото. Оно то уменьшается, то увеличивается, как только болото станет маленьким – бегите через него. Будьте осторожны: вас подстерегает дикий кабан. Убить его можно, бросив три камня. Если вам это не удалось – перепрыгните его и отойдите на безопасное расстояние. Пройдите вперед и возьмите сердце. В шалаше слева находится блестящее сердце. Выйдите из шалаша и прыгайте по веткам в левую сторону. На вас нападут злые обезьяны. Их можно убить ударом кнута. Не забудьте взять сердце вверху. Теперь двигайтесь вправо, прыгните на лиану, по ней вы заберетесь наверх. На всем пути вам будут встречаться столбики-указатели, если к ним подойти – они укажут вам путь. Увидев раскачивающуюся лиану, прыгайте на нее, спускайтесь по ней вниз, возьмите две монеты.

Выбраться наверх можно по этой же лиане. Как только окажетесь на ветке, прыгайте на лиану с левой стороны. Взбирайтесь наверх. И снова прыгайте на лиану, двигаясь влево. Спрыгнув с ветки увидите столбик-указатель. Двигайтесь влево и опять прыгайте на лиану, ищите мешочек. Попасть наверх вы сможете, прыгнув на паутину, которая вас подбросит. Зацепившись за край красной лианы, нажмите ↑ и кнопку B. Она вас подбросит к следующей красной лиане. Повторите прыжок. Когда окажетесь на ветке, возьмите мешочек и сердце. Спуститесь к первой лиане и повторите свое восхождение, нажимая курсор вправо. Опасайтесь ядовитого цветка, висящего вверху, который стреляет иглами. Уничтожьте его тремя ударами кнута. Как только вы это сделали, прыгайте на раскачивающуюся лиану справа. Действуйте осторожно – внизу шипы. На ветке справа находится столбик-указатель. Попасть на следующую лиану вам поможет упругая паутина. Взбирайтесь наверх. Увидев дупло, войдите в него.

Скатившись вниз, прыгайте на паутину, которая подбросит вас к красной лиане. Она доставит вас к сухим веткам. Будьте осторожны. Они легко обламываются. Передвигаться по ним следует очень быстро. Если не успеете подняться или промедлите – окажетесь внизу и придется снова взбираться наверх. Взобравшись по веткам, залезайте в дупло с правой стороны. По нему вы скатитесь в жилище ЗЛОГО ДУХА этого этапа, который принял облик леопарда. Внизу вы увидите знак 100 процентов – это уровень жизненной энергии ЗЛОГО ДУХА.

Этап 2 – ВОДОПАД.

Из джунглей вы попадете в мир водопадов. Увлекательный этап среди низвергающейся воды и скользких каменных уступов. Вначале прыгайте вверх по выступам, как только окажетесь на большом камне – прыгайте вправо. Для того чтобы получить дополнительную жизнь – спуститесь вниз. Золотой мальчик находится справа. Спускайтесь вниз по лиане и прыгайте вправо. По красным лианам подымайтесь наверх, возьмите серебряный слиток и спускайтесь по лиане вниз. Увидев столбик-указатель, двигайтесь вправо. Со второго выступа прыгните вверх и ухватитесь за горизонтальную лиану, по ней переберитесь на следующий выступ. Подпрыгните влево наискось к столбику-указателю. Зацепитесь за красную лиану над вашей головой, она вас подбросит к следующему выступу. Впереди вас ждут обваливающиеся выступы, по ним взбирайтесь очень быстро. Как только вам это удалось, двигайтесь вправо. Обнаружив столбик-указатель, идите влево до упора, затем, прыгнув на лиану, ползи вверх. Двигайтесь вправо к выступам. Остерегайтесь первого выступа. Как только окажетесь наверху – прыгайте на красную лиану, она подбросит вас на выступ, где находится сердце. Возьмите его и спрыгните вниз на выступ. Зацепитесь за красную лиану, которая подбросит вас на следующий выступ. Двигайтесь по мосту вправо. Перейдя мост, войдите в ущелье. Так вы попадете на следующий этап.

Этап 3 – ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА.

Заброшенная шахта полна тайн и загадок. Кругом потайные ходы и лабиринты. Опасности подстерегают вас на каждом шагу. Двигайтесь влево до каната, по которому спускайтесь вниз. Спрыгнув на пружинящую паутину, зацепитесь за веревку и прыгните вправо. Будьте осторожны. Впереди вас поджидают летучие мыши. Уничтожить их можно ударами кнута. Идите все время вправо до упора. Нажмите кольцо и сердце. Ступайте обратно. По веревке поднимитесь вверх и идите вправо. Увидев вагонетку, толкайте ее до обрыва, залезайте на нее и прыгните на веревку, а с нее на другой конец обрыва. Идите вправо до бочки с порохом. Отойдя на безопасное расстояние, взорвите ее, кинув камень. Тем самым вы освободили проход в комнату. В ней вы увидите квадратики с буквами А, В, С. Как только квадратики начнут мигать, продублируйте их нажатием аналогичных кнопок на своем джойстике в строгой последовательности. Если вы справились с заданием – то получите слиток и дополнительную жизнь.

Выйдя из комнаты, ползите вверх по веревке, спрыгнув с нее, возьмите песочные часы. Затем идите влево, запрыгните на веревку – и тут же спрыгните с нее, двигаясь влево. Возьмите монетку, идите вправо и перейдите на рельсовый путь. По веревке поднимитесь наверх, возьмите сердце. Теперь двигайтесь влево. Подойдя к обрыву, прыгните с него влево к столбику – указателю. Идите в том же направлении. Перед вами появится дверь, затянутая паутиной. Уничтожьте ее ударами кнута. Войдя в комнату, пройдите до края обрыва и перепрыгните через него. Возьмите сердце. Пройдя немного, обнаружите тупик. Нажмите ↓ и В. Ползите вперед. В комнате возьмите кольцо, камень и сердце, вернитесь к обрыву и по веревке ползи вверх. Двигайтесь влево. Увидев вагонетку, прыгайте в нее и передвигайтесь в левую сторону. Берегитесь нападения летучих мышей. Их можно уничтожить любым видом оружия. Проехав немного на вагонетке, вы ударитесь в стенку. Двигайтесь вправо и по свисающей веревке поднимитесь наверх. Перед вами – несколько веревок. Крысы попробуют помешать вам взобраться по ним. Уничтожьте их взрывающимися камнями. По веревкам перебирайтесь вправо. вы обнаружите золотого мальчика. Взяв его, двигайтесь обратно и все время двигайтесь влево. Дойдя до рычага, нажмите на курсоре ↑. Двигаясь вправо, прыгните на рельсы. Берегитесь едущих на вас вагонеток. Перепрыгивайте двигающиеся вагонетки, передвигайтесь влево до места, откуда они выезжают, до уступа. Запрыгнув на него, пройдите в левую сторону – вы попадете на следующий этап.

Этап 4 – ДРЕВНИЙ ЗАМОК.

Пройдя заброшенную шахту, вы попадете в древний замок. Здесь каждый камень дышит тайной. Вас поджидают ядовитые змеи, скелеты, а в конце этапа – ЗЛОЙ ДУХ в облике двух пантер. Ступайте вправо и как только увидите, что каменный идол высунул язык – сразу же прыгайте на него. Прыгая с одного языка на другой, перемещайтесь все время

вправо. Увидев плиту слева от себя, прыгайте на нее. Запрыгнув на верхние плиты, убейте змею и мумию. Если вам это удалось – возьмите мешочек.

Двигайтесь вправо и прыгните на камень, а затем на плиту и на длинную доску. Перед вами появится скелет. Чтобы его убить, киньте в него камень, он рассыплется, кости исчезнут, а череп останется. Если его вовремя не уничтожить, скелет появится снова. Разбейте череп камнем из сидячего положения. Двигайтесь влево до того места, где висит глиняный кувшин. Для того, чтобы разбить кувшин, подпрыгните и ударьте кнутом. Если кувшин разобьете – получите сердце. После того, как получите сердце, идите вправо, а затем прыгайте вверх и спускайтесь вниз, двигаясь вправо. Перед вами будут спускающиеся и поднимающиеся плиты. Прыгайте по ним осторожно, не задерживаясь на плите. Лезьте по веревке вверх и как только увидите скелет – убейте его, затем войдите в дверь. Но будьте осторожен – впереди мумия. Зацепившись кнутом за крюки, двигайтесь влево и прыгайте вниз. Убейте змею и перепрыгните яму. Увидев веревки, прыгайте на них и лезьте вверх до потолка. Двигайтесь вправо, затем спускайтесь вниз и вправо. Нажмите на ↓ и В. После этого вам придется ползти вправо. Как только преодолеете этот участок, встаньте и идите в том же направлении, затем спускайтесь вниз. Аккуратно прыгайте по выступающим плитам. Оказавшись на последней плите, запрыгните на язык каменного идола. Как только окажетесь на языке третьего идола, прыгайте на лиану и спускайтесь по ней. Возьмите часы и двигайтесь вправо, а затем влево и прыгайте вниз. Подойдите к стене слева от вас и ударьте кнутом по двери. Как только она откроется, зайдите в нее и идите по коридору. Убив скелета, продолжайте идти вправо. Прыгнув на язык идола, перебирайтесь по лианам наверх. Убейте змею и залезайте по ней наверх, затем идите влево вы окажетесь в логове ЗЛОГО ДУХА. Он принял облик двух пантер.

От вас потребуется особое умение для того, чтобы их уничтожить. Победить его можно, только применив взрывающиеся камни. Следите за его жизненной энергией, которая будет медленно убывать, по мере попадания в него камней. Во время битвы старайтесь перепрыгивать через леопардов. Как только их жизненная энергия кончится – они взорвутся, и ЗЛОЙ ДУХ исчезнет. Сверху появится веревка, по которой ползите вверх, а затем прыгайте влево и идите.

Этап 5 – ПИРАМИДА.

Этот этап один из самых сложных. На пути вас будут подстерегать различные опасности в виде летучих мышей, пауков, крыс и метко стреляющих индейцев.

Как только спуститесь с лестницы, возьмите мешок и идите вперед. Перед вами появятся два кувшина. Разбейте ближайший, там окажется сердце. Во втором кувшине находится крыса, а за кувшином прячется индеец, которого лучше уничтожить бумерангом. Двигайтесь вправо, остерегаясь вспыхивающих огней. Вблизи они обожгут вас столбом огня. Прыгайте вверх по выступам и не забудьте забрать бумеранг. Будьте осторожны – последний выступ может обвалиться.

Обнаружив паутину, прыгайте на нее и нажмите ←. Двигаясь вправо, подойдите к рычагу и нажмите ↑. А теперь ступайте влево к яме. Прыгайте на паутину, и вы окажетесь возле двери. Войдите в нее и убейте индейца бумерангом. За ним обнаружите сердце, слиток серебра и кольцо. Теперь двигайтесь вправо и опять на паутину. Подпрыгнув вверх, идите вправо. Обнаруженные кувшины разбивайте кнутом. Подойдя к стене, нажмите ↑, и вы окажетесь в другой комнате. Остерегайтесь черной жидкости. Двигайтесь вправо. Подойдя к плитам, прыгайте по ним влево. Увидев кувшин, разбейте его, и вы получите золотого мальчика. Лезьте по веревке вправо, увидев плиту, прыгайте на нее и нажмите ↑, вы окажетесь в другой комнате. Спускайтесь вниз по веревке. Как только вы долезете до столба, прыгайте влево. Найдите рычаг и опустите его вниз. Двигайтесь влево и возьмите слиток серебра, сердце и перстень. С правой стороны вам откроется дверь: войдите в нее и прыгайте на паутину, которая подбросит вас на большой выступ. Быстро прыгайте влево. Увидев паутину, бейте по ней кнутом, и вам откроется дверь. Войдя в нее, увидите 4 кувшина. Разбейте только кувшин с левой стороны, стоящий внизу, в нем находится сердце. Выйдите из помещения, и, зацепившись за веревку, лезьте вправо. Спрыгнув на выступ, войдите в дверь. Слезать лучше по веревке: внизу опасная жидкость. Идите вправо и, прыгнув, по

веревке лезьте вниз. Идите влево. Войдя в дверь, спускайтесь вниз и идите вправо. Как только вы упретесь в стену – попытайтесь пролезть под ней. Если это удалось – прыгайте на паутину и, выбравшись, идите вправо. Поднявшись по веревке, прыгайте на паутину. Она подбросит вас к веревке с которой можно достать монету. Спрыгивайте на площадку справа от вас после исчезновения шипа. Прыгайте вниз и бегите вправо. Берегитесь рыцаря с копьем. Спускайтесь вниз через провал и прыгайте по выступам вниз. Увидев пещеру, зайдите в нее. Там вы увидите рычаг – нажмите на него и прыгните вправо – вы упадете в открывшийся проход. Внизу постарайтесь убить воина и, перепрыгнув через лаву, спускайтесь вниз через люк. Уничтожьте змею и идите влево к пещере. Зайдя в нее, вы увидите рычаг. Нажмите на него и прыгайте влево. Упав на выступ, спускайтесь вниз и нажмите рычаг. Войдите в дверь слева от тебя. Вы окажетесь в комнате с качающимся из стороны в сторону камнем. Как только камень покатится влево, встаньте на край ступеньки. Когда камень будет возвращаться, перепрыгните через него и бегите влево в пещеру.

Этап 6 – ДОЖДЛИВЫЙ ЛЕС.

Этот этап не легче предыдущего. Он потребует от вас смекалки и хорошей реакции. Крысы, дикие кабаны, летучие мыши и змеи на каждом шагу. Прыгните на канат и осмотритесь. Недалеко от вас будет виден пенек, под которым находится мощная пружина. Если вы прыгнете на него и нажмете ↓ – вас подбросит. Во время полета нажмите ←. Как только окажетесь на ветке, прыгайте вправо, и вы окажетесь на лиане. С лианы на лиану прыгайте в правую сторону, а затем вниз. На вас нападет кабан. Убив кабана, бегите вправо. Теперь предстоит расправиться со змеей. Как только она замрет – лезьте по ней вверх. Оказавшись наверху, идите влево. Перед вами будет паутина – прыгайте на нее и окажетесь вверху. Сразитесь с напавшей на вас обезьяной. Затем бегите вправо до двух горящих глаз в темноте и спускайтесь на пенек. Как только вы окажетесь наверху, ждите нападения кабанов. Идите вправо до лиан и прыгайте по ним вправо. Приземлившись, будьте осторожен – на вас нападут кабан и змея. После сражения лезьте по змее вверх. Идите вправо до ямы. Перепрыгнув через нее, сражайтесь с кабаном. И опять вправо до лианы, с нее на веревку и вверх. Оказавшись на краю ветки, убейте змею и лезьте по ней. С нее прыгайте на лиану, а с лианы прыгните вниз. Как только окажетесь внизу, 6 этап пройден.

Этап 7 – ВОДОПАД-2.

Этот этап будет посложнее предыдущего. Главные ваши враги – крокодилы и ядовитые стрекозы. Будьте все время готов к неожиданностям и быстрым решениям.

По лиане вы съезжаете на панцирь черепахи. С панциря прыгайте на скалистый выступ слева. С выступа прыгайте на канат, а с него на еще один панцирь черепахи. Не забудьте взять сердечко. Вернитесь. Прыгните на канат и поднимитесь по канату вверх. Как только вы окажетесь наверху, на вас нападут две стрекозы. Убейте их, разбегитесь и прыгните влево на куст. Возьмите часы. Вернитесь на выступ и по скалистым выступам поднимитесь наверх. Оказавшись наверху, прыгайте вправо. Увидев дерево, прыгайте на него и ищите золотого мальчика, который лежит справа от вас. Найдите слиток серебра. По веревке, которая находится справа от вас, поднимитесь вверх и прыгните на наклонную лиану и по ней спуститесь вниз. Как только вы окажетесь внизу и увидите голову крокодила, прыгните на нее, и она довезет вас до каната. Быстро взберитесь по нему и спрыгните на выступ, там обнаружите мешочек и сердечко. Поднимите эти предметы и прыгайте на тот же канат, а с него на выступ справа от вас. Обнаружив следующий канат, спуститесь к воде. Чтобы преодолеть водную преграду, по горизонтальной лиане переберитесь на правую сторону. Будьте осторожен, из воды постоянно выскакивают крокодилы с раскрытой пастью. Как только вам удалось перебраться – прыгайте на панцирь черепахи, а с него на выступ. Обнаружив красную лиану, зацепитесь за нее. Она вас вынесет наверх. Во время полета нажмите → и зацепитесь за наклонную лиану. Как только спуститесь по ней, запрыгните на ветку. Там вы обнаружите золотого-мальчика. Внизу на выступе под вами находятся две монетки. По выступам спуститесь к воде. Из воды будут торчать две головы крокодилов. Пасти у них то открываются, то закрываются. Как только пасть закроется, быстро прыгайте на голову. С

головой прыгните на плавающего крокодила, на нем вы доберетесь до панциря черепахи, с него прыгните на выступ скалы.

Увидев панцири слева от себя, прыгайте по ним, пока не доберетесь до крокодила, который довезет вас до следующего панциря. По панцирям и крокодилам доберетесь до следующих выступов. По ним поднимитесь вверх и войдите в черную дверь.

Этап 8 – ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА-2.

На этом этапе вам придется поехать на рельсах и заняться сбором монет. Как и в предыдущих этапах, для этого нужна быстрая реакция. Как только окажетесь на рельсах, двигайтесь только по тому пути, где горит зеленый свет. Как только на вашем пути загорится красный свет, быстро перемещайтесь на рельсовый путь, где горит зеленый свет.

Этап 9 – ОБЛОМКИ ТРИАНА.

Этот этап похож на четвертый, но сложнее и длиннее. Пройдя его, вы получите большое удовольствие от игры. В начале этапа идите вправо до каменного идола и, как только он высунет язык, прыгайте на него. Увидев веревку, залезайте по ней наверх и идите вправо до обрыва. Спрыгните вниз и идите вправо. Но будьте осторожны – впереди сыпучие пески. Для того, чтобы их пройти, постоянно прыгайте через них. Дойдя до обрыва, прыгайте вниз и идите влево до следующего обрыва. Спрыгните с него и идите вправо, пока не увидите плиты. Прыгайте с плиты на плиту, с камня на камень. Увидев змею, убейте ее и прыгните на то место, где она находилась. Найдите веревку и спуститесь по ней вниз. Будьте осторожны – внизу шипы. Как только окажетесь внизу – ищите выходы. Если вы ударите по нему кнутом – откроется дверь напротив вас. Войдя в нее, вы увидите каменных идолов с высунутыми языками. Прыгайте по ним, собирайте монеты. Перебираясь по языкам вправо, вы увидите выступ, на котором находится дверь. Ваша задача – войти в нее. Будьте осторожны: за дверью расплавленная смола. Для того, чтобы ее преодолеть, прыгайте по поднимающимся и опускающимся плитам вправо. Найдите выступ, на котором находится еще одна дверь. За ней находится золотой мальчик и сердце. Как только вы взяли эти предметы, выйдите из нее и идите вправо до обрыва. Прыгайте как можно дальше – внизу под вами шипы. Увидев перед собой кувшины, разбейте их, получите золотого мальчика и взрывающиеся камни.

Подойдя к обрыву, вы увидите плиты. Поднимитесь по ним вверх. Заберите сердце и прыгайте по лианам все выше и выше. Наверху вас ждет встреча со ЗЛЫМ ДУХОМ, который принимает облик то леопарда, то великана. Уничтожить его можно взрывающимися камнями. Как только его убьете, поднимайтесь по языкам каменных идолов вверх. Оказавшись наверху, идите вправо. Обнаружив дверь, войдите в нее. Так закончится 9 этап.

Этап 10.

Последний этап. Вам придется нелегко. Но если пройдете его – одержите победу. Двигайтесь в правую сторону. Как только зайдете за стенку, нажмите кнопку В, и вы окажетесь наверху. Идите влево к рычагу и поверните его, нажав ↑. С правой стороны откроется дверь, за ней находится еще один рычаг. Поверните его и идите в открывшуюся дверь. Спуститесь вниз и идите вправо. Как только увидите люк, прыгайте в него. На полу обнаружите мешочек. Увидев следующий люк, прыгайте в него. Оказавшись внизу, идите вправо. Найдите рычаг и поверните его. Ступайте влево и ищите люк. Постарайтесь его обойти и идите в дверь, через которую окажетесь этажом ниже. Увидев ленту, прыгайте на нее. По свисающей веревке заберитесь наверх. Перед вами будет дверь – войдите в нее. По каменным выступам за дверью прыгайте вправо, а затем влево. Найдите пещеру и войдите в нее. Будьте осторожны: в ней находится огромный камень, качающийся взад-вперед. Убегайте от него вправо. Оказавшись перед обрывом, перепрыгните через него по выступам и поднимитесь вверх. Наверху войдите в дверь. За дверью перед вами окажется расплавленная смола, по поверхности которой перемещаются плиты. Прыгайте по ним влево до выступа. С этого выступа прыгайте на следующий выступ вверх и влево. Будьте осторожны: на вас будут

Секреты, коды, пароли...

нападать летучие мыши. Летучих мышей лучше всего уничтожить кнутом. На большом выступе находится дверь, войдите в нее.

Здесь вы будете сражаться с самим ЗЛЫМ ДУХОМ в образе великана. Он попытается убить вас, кидая камни. Как только он подпрыгнет, прыгните и вы, иначе при его приземлении ваши силы будут убывать. При уничтожении ЗЛОГО ДУХА проявите все свои умения. При последнем вашем ударе он рассыплется на куски.

Plok

Неплохая ходилка, герой которой, маленький симпатичный человечек, сражается с врагами, выстреливая в них части своего тела. Цель игры – найти флаг Акрилового Королевства и спасти свое государство от нашествия гигантских блох.

Pocahontas

Игра – бродилка для одного игрока.

Вместе со смелой девушкой Покахонтас вы отправляетесь в опасное путешествие, чтобы спасти своих друзей-животных. Все, кому Покахонтас оказывает помощь, дарят ей свои способности: прыгать, летать, лазать, незаметно красться.

Пароли этапов игры: 2: рыба- MXFCP; 2: волк – XR4X9; 2: олень- OK4OP ; 3: волк- PPNM8; 4: сова- QTOL. Можно использовать также такие пароли: волк – VCB4V; выдра – Z84TM; рыба – FGFCR; утконос – C1V86; орел – 4FV1R; медведь – CH1PV; волк – GLRSN (финал).

Polterguy

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, повисился пульс или просто упали штаны и юбки – за это вам начисляются баллы.

А – вселение, В – бешеный танец.

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав А. Внутри нажмите В, С, С, В и нажмите А, 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 С, С, С, В и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите В, С, В, В и выйдите из гаража – вы в последнем доме с 45000 очков.

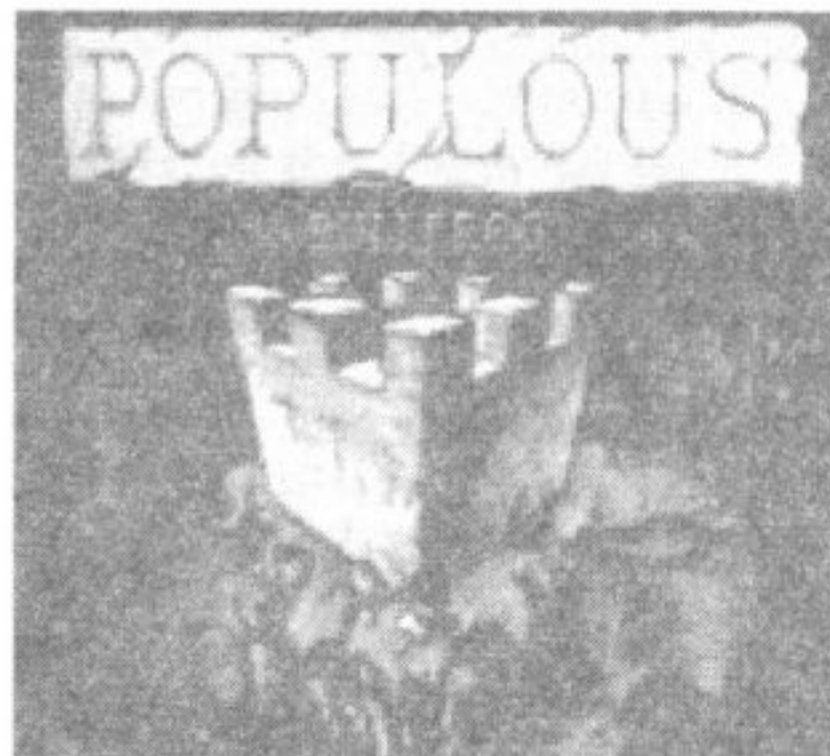
Populous

Стратегическая игра. 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

Стратегическая игра, где вам нужно создать свой мир, свою атмосферу, выровнять почву, создать свою



популяцию людей. Уровень энергии уменьшается, если вы что-нибудь создаете, 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 А, В, С.

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 ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, С, В, А, →, ←. Нажмите В, услышав музыку.

Power Ball

Спортивная игра (американский футбол + реслинг + боевые искусства). 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 В, В, С, В, В, С, ↓

Power Drive

Игра – имитатор спортивных автогонок.

Пароли заездов:

Заезд 2 DFCFZBDCVW3X2R4K

Заезд 3 484QNGRROLN40627

Заезд 4 X2MRW48D64V7HX93

Заезд 5 N4CNM3YXKICTB5X

Заезд 6 KICN9R9FZKJVD2CF

Заезд 7 664DBJ70Z678BHPX

Заезд 8-1 C4CFRH09QKPLNR44

Заезд 8-2 NFWQGB5PV32D6ZH2

Power Instinct

Игра – поединки.

Каждые 500 лет клан Gogetsu проводит турнир по боевым искусствам за звание предводителя клана. В настоящее время кланом руководит его старейшина Oime, который правит уже 60 лет. Любой честный, достойный человек может принять участие в этом турнире.

Power Monger

Стратегия. Ваша задача – 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

11 ZTA23AKJZTJKOB6

12 ZNLA23AKJZTJKPXTD7

13 ZMKZTDJPB4PHALGEB0

14 ZNLYZTDJPB4PHAGM7GLZQ

15 ZNLFDP27L36LEZO6OWP72J

16 ZNLPZTDJP4BPHAHZTGLEZSG

17 ZNFLAGZATDATILC7JIPHA5AQ

18 TZPZTDJPB4PHAKJEKP27GLQQQQ

19 UPZTDJPB4PHAKJEKP27GLE6QQQ

20 UUVJZOTDATILCOWPTDJIPHYTFQQQ

Power Range rs: the Movie

(см. Mighty Morphin Power Rangers 2: the Movie с. 254)

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 \leftarrow , \uparrow , \rightarrow , \rightarrow , \uparrow , \leftarrow , \rightarrow , \rightarrow , \leftarrow , \leftarrow , \uparrow , 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: \leftarrow , \rightarrow , \downarrow), чтобы они столкнулись на середине экрана. Трижды повторите это действие и вызовите на экран таблицу результатов.

Vertige

Удерживая Y+A: нажмите \rightarrow , \rightarrow – укус скорпиона,

Y+A: \leftarrow , \leftarrow – гипнотические кольца (проклятие «вуду»),

Y+B: \downarrow , \downarrow – телепортация,

Y+B: \leftarrow , \leftarrow , \leftarrow – превращение врага в камень,

X+A: \rightarrow , \rightarrow – стремительный плевок ядом,

Y+A: \rightarrow , \rightarrow – медленный плевок ядом,

X+A: \leftarrow , \leftarrow – скользящая атака (захват хвостом),

Y+X+A+B: \downarrow , \downarrow , \rightarrow , \uparrow , \downarrow или Y+X+A+B: \leftarrow , \leftarrow , \leftarrow , затем нажмите и удерживайте X+A, после чего нажмите \downarrow , \downarrow – добивание (засушить врага и съесть),

X+A: \rightarrow , \rightarrow – добивание (превратить врага в камень).

Talon

Удерживая X+A: \rightarrow (\leftarrow) – бег назад (вперед),

Y+B: (\rightarrow), \downarrow , \rightarrow – прыжок на врага с нанесением удара по морде,

(с высоты) Y+A: \leftarrow , \rightarrow , \rightarrow или Y+A: \leftarrow , \uparrow , \rightarrow – прыжок с кувырком,

X+B: \leftarrow , \downarrow , \rightarrow – молниеносная ярость,

Y+A: \rightarrow , \downarrow , \rightarrow (или \downarrow + \rightarrow) – 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+A: ←, → – молниеносный мегаудар кулаком на средней дистанции,
 X+A: ←, ↑ – 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+B: ↑, → – зеленый 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»,
 Y+B: ←, →, ←, → – добивание «золотой душ».
 X+A: ↓ – затем нажмите и удерживайте

Diahlo

Удерживая X+A: ↓, → – быстрый огненный шар,
 Y+B: B, ↑+←, ↓+→ – испепеляющий огонь,
 Y+B: ↑ – телепортация в огне,
 X+Y+A+B: ↑+←, ↓, ↓+→ – отойти назад и опалить противника огнем,
 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).

Секреты, коды, пароли...

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: B,↑,↓ – 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 сраженного врага).

Prime Time Football

Американский футбол. Совет: используйте спецдвижение, чтобы заблокировать удар противника.

Prince of Persia

«Персидский принц» – игра-ходилка. Вы – возлюбленный принцессы, заключенный в подземелье визирем Джафаром. У вас один час для того, чтобы освободиться.

Пароли этапов:

2 – XDFBYW	9 – MEFXTC
3 – PTUDCP	10 – WJKUXC
4 – AEFRTH	11 – WYZAHD
5 – NJKYBS	12 – ZYZDET
6 – MEFKYR	13 – VTUMXI
7 – NJKYBS	14 – QYZUOO
8 – FZZDQC	

Последние три пароля срабатывают не на всех картриджах. Чтобы открыть все решетки, 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 нажмете любые две кнопки контроллера и любое направление на D-pad'e (все 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 швырнет в вас. Следите за его хлыстом. В его тело стреляйте после того, как отстрелите ему голову.

Второй – человек со столиком на колесах (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 убьете ее.

Здесь есть полезный код – на титульном экране нажмите ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C.

PS 2

(см. Phantasy Star 2 с. 326)

PS 3

(см. Phantasy Star 3 с. 326)

PS 4

(см. Phantasy Star 4 с. 326)

Psycho Pinball

Имитатор бильярда, четыре красивых поля, прекрасное звуковое сопровождение.

Если вы попали в рот рожнице в верхней части игрового поля – игра продолжается с несколькими шарами или предоставляется игра с компьютером в наперстки.

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.

Ошибешься – и нет «жизни».

Прохождение страны Вуппу: заберитесь на дерево с гнездом на первом уровне (красный лес после первого босса). В гнезде найдите нож, спуститесь вниз и отрежьте веревку. Затем спрыгните вниз и идите направо. Пройдя уровень, найдете 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

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 еще 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 прием срабатывает в начале уровня, на шестом перестает 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 Putty 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, дерется, избегает опасностей. Он действует вместе с Dweezil, что не всегда приносит пользу.

Qix

(см. Ultimate Qix с. 469)

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, нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете 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, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять, сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, сделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую грудку бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда – там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь – как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хотите, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке – найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное – вы снова найдете жизнь.

Падающая стена:

Если хотите, вы можете спасти Дональда от падающей стены, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию, найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, сделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте 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

Очередная игра – имитатор автомобильных гонок.

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

(см. Ren&Stimpy Show с. 349)

Приключения Рена и Стимпи – полные опасностей и неожиданностей.

Quest of the Avatar

(план выпуска IV 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

Красочная игра-ходилка о приключениях маленького динозаврика.

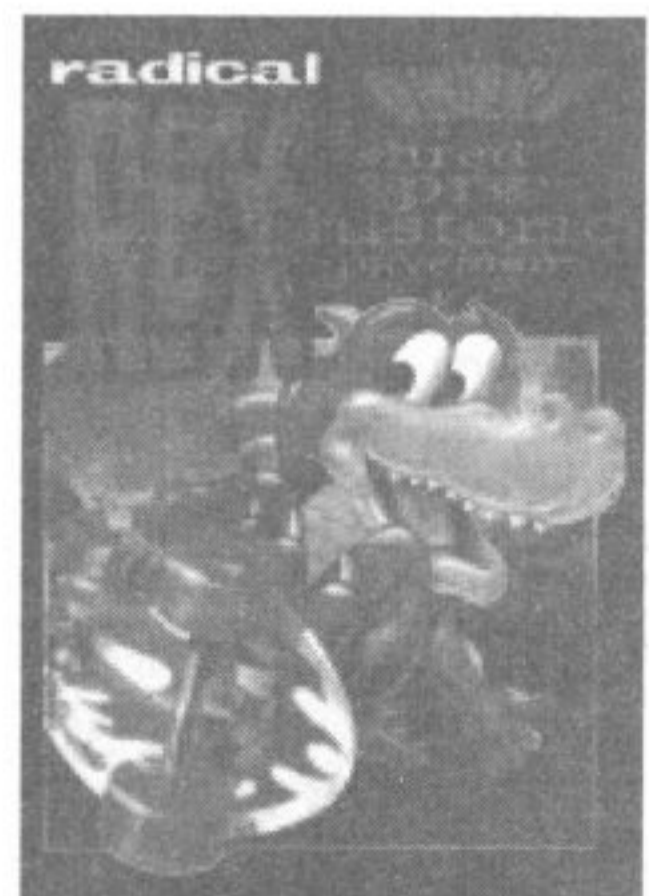
Выбор уровня:

На втором титульном экране на пульте 2 нажмите A, C, ↓, →, ↑, B. Появится экран уровней.

Raiden Trad

Стрелялка.

Как восстановить усиленное оружие:



Секреты, коды, пароли...

Если ваш корабль был полностью вооружен, когда его взорвали, появится фея. Выстрелите в нее, и к вам вернется усиленное вооружение. Если фея выпустит букву «Р», то сначала схватите усиление ракет, а затем и «Р», чтобы многократно увеличить их мощность.

Rainbow Islands

Стандартный платформер. Чего-то необычного в этой игре нет, бегайте и стреляйте, не забывая собирать бонусы. Графическое и музыкальное оформление игры незамысловатое.

Rambo 3

Ходилка-стрелялка.

Бегство с уровня:

Удрать со второго уровня можно, если проделать в стене дыру. Для этого нужно освободить двух заключенных слева и затем пойти в правый верхний угол, чтобы освободить еще одного. Когда вы сделаете это доброе дело, разместите бомбы в линию вдоль левой стены камеры. Когда они взорвутся, в стене останется дыра, и вы сможете юркнуть в нее, чтобы досрочно закончить этот уровень.

Неуязвимость:

Ограниченную неуязвимость можно получить во второй миссии игры. Для этого в начале миссии двигайтесь вверх, в дальний левый угол и ищите коробку. Во время затишья, когда вас не атакуют, выстрелите в нее стрелой и, когда коробка разрушится, мчитесь влево как можно дальше, чтобы дым оставался позади (имейте в виду, что разрушение еще одной коробки приведет к потере неуязвимости). Ваш герой станет неистребимым, но только до тех пор, пока он не доберется 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

(см. Ex Ranza с. 145)

Главный герой игры – робот-тинэйджер, он борется за справедливость с помощью грозного оружия: ракет, плазменной пушки и многого другого (всего в вашем распоряжении шесть видов оружия, опробуйте все, но для этого надо это оружие поискать). В игре шесть уровней. В помощь вам выделяется транспортное средство Ex-Up, воспользуйтесь им, когда будете биться со страшными боссами и вооруженными до зубов врагами.

Выбор уровней:

Для попадания на нужный уровень проделайте следующий трюк: остановите игру нажатием на START, после чего нажимайте ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, C, B, A, →, ←. Заиграет музыка, нажмите B, погаснет экран, а вы окажетесь на следующем уровне. Проделав описанную выше последовательность действий еще раз, попадете на еще более высокий уровень и т.д.

Rastan Saga 2

Увлекательная ролевая игра.

Выбор уровней:

В игре 28 уровней. Чтобы выбрать нужный, нажмите во время заставки С, А, С, В, С, А, В, А, В, С, А, С. После этого появится надпись Zone Select, и вы сможете выбрать нужный вам уровень.

Неограниченное продолжение:

Во время заставки нажмите В, В, В, С, А, А, А, В, В, С, С, С. На экране в нижней его части появится надпись Free Play. После этого игра будет продолжаться, пока вам не надоест.

Звуковой тест:

Чтобы попасть в специальный режим звукового теста, нужно заработать побольше очков, это позволит вам записаться в список лучших. Нужно присвоить себе имя ZZZ – тест будет доступен.

RBI Baseball 3

Игра в бейсбол. Можно играть вдвоем.

Звуковой тест:

На экране с главным меню выберите опцию режима, нажмите START. Продолжите игру и снова нажмите START. Теперь выберите режим звукового сопровождения, нажимая ↑ и ↓. Прослушать выбранное звуковое сопровождение можно, нажимая А, отключить – В или С. 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»: D333K4KDKMEK

Пароль вечного бессмертия: RBIBASEBALL4

Тестирование звуков:

В главном меню выберите режим опций, нажмите START. Продолжите игру и снова нажмите START. Нажимая ↑ или ↓, выберите звуковое сопровождение. Его можно прослушать, нажимая А, остановка – В или С. 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, вы сможете 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

Ваша задача состоит в том, чтобы помочь трем монстрам – Толстяку, Ушасту и Длинному поступить в академию. Героям предстоит сложные экзамены, но с вашей 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 «мусоробросков» 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 – достает высоко расположенные необходимые предметы или взбирается на высокое препятствие, на которое прыгнуть не может ни один другой монстр.

Rebel Assault

(см. Star Wars с. 402)

Игра в стиле звездных войн.

Пароли:

<i>EASY</i>	<i>NORMAL</i>	<i>HARD</i>		<i>EASY</i>	<i>NORMAL</i>	<i>HARD</i>
2– BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10–	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3– ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11–	OSWAFI	RASKAR	RISHI
4– BALRRA	LEENI	DEFEL	12–	KLAATU	JHOFF	IZRINA
5– FRIJA	THRAWN	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	GLAYD		(NORVAC)	(NKLLON)	

Red Zone

Игра – боевик с военным сюжетом. Вам нужно пройти несколько этапов, которые состоят из двух частей – воздушного боя на вертолете и ожесточенной схватки на суше.

Ваш вертолет хорошо вооружен и защищен броней. Она, в общем-то, неплохо ограждает вас от вражеских огневых ударов, но имейте в виду, что ее возможности ограничены. Вы подвергаетесь атакам со всех сторон: с воздуха, с земли, с воды. По мере прохождения по этапам интенсивность атак нарастает. С каждым попаданием вертолет все более теряет управление, поэтому вам нужно постараться уничтожить противника до того, как он уничтожит вас. Избегайте столкновений с преградами и не тратьте боеприпасы попусту, обстреливая все, что попадется на пути, сохраняйте их для решающей схватки. Пополняйте боезапас, нужно вовремя успеть найти боеприпасы и забрать их. Обнаружить военные объекты противника вам поможет карта. Кстати, в ее нижней части есть указатель топлива в баках.

Вторую часть этапа предстоит пройти по суше. У вас есть три шанса выполнить задание. Каждое задание выполняет другой персонаж, обладающий только ему присущими способностями. На пути ваших героев масса препятствий – мины, волчьи ямы: забрасывайте их гранатами.

Управление:**Непобедимость:** В, А, А, В, А, А, С, В, С, А, А**Встроенная игра:** С, С, А, С, А, А, С, А, С, А, С**Встроенная игра вдвоем:** В, В, В, В, В, В, В, В, В, В, А, А.**Коды уровней:**

3 – А, В, С, А, С, А, А, С, С, А, А

4 – А, А, С, В, С, С, В, А, С, В, С

5 – А, С, В, С, С, В, В, В, В, А, В

6 – А, А, В, С, В, В, С, В, С, А, А

7 – В, А, А, А, В, В, С, А, А, А, А

8 – А, А, А, В, С, В, С, А, В, А, С

Ren & Stimpy Show

(см. Stimpy's Invention (The) с. 411)

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**

А – прыжки на STYPTY

В – удар мухобойкой

С – прыжок

А+↓ – долбить землю

В+↓ – катать STYPTY

А+↑ – ударить STYPTY

В+↑ – кинуть вверх

STYPTY

А – прыжок с REN

В – кинуть бумеранг

С – прыжок

А+↓ – копать

В+↓ – катать REN

А+↑ – прыжок в REN

В+↑ – бросить REN вверх

С+↑ – вертолет

Пароли:

Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS

Уровень 4: 8C1000B RM012XQ

Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB

Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

Revenge of Shinobi (The)

Типичная ходилка-стрелялка для одного игрока.

Дополнительные жизни:

Увеличить запас жизней на уровнях 2-3 можете так. Доберитесь до самолета, войдите в лифт и поднимитесь на верхний этаж. Там идите направо и ищите второй лифт, спускайтесь на нем и стреляйте в последнюю на уровне коробку – там находятся две дополнительные жизни. Если вы их возьмете и позволите Шиноби умереть, то потеряете одну жизнь, но у вас

Секреты, коды, пароли...

останется еще одна дополнительная жизнь. Если вы будете повторять эти действия, то накопите 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 выберите количество сюрикенов 00, выждите 15 секунд, и вы получите, чего хотели (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 нажмите JUMP на пульте, затем быстро нажмите ↑ и снова JUMP. Шиноби исполнит кульбит, во время которого нажмите B: Шиноби метнет сразу 8 сюрикенов – это и есть удар радугой.

Получение бонуса:

Если в конце уровня у вас останется сюрикенов ровно в одиннадцать раз больше, чем жизней, то вы получите бонус.

Сохранение жизни Наоко:

Вы спасете Наоко, если выведете из строя шестереночный механизм бетонной плиты. Делается это так: стоя возле правой стены, используйте прыжок Радуги. Некоторые из ваших 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 вам поможет магия, которую вы соберете на восьмом уровне (приберегите ее для этого случая). Очутившись в зале, где вы будете с ним биться, сразу воспользуйтесь магией Иказучи. Действуйте следующим образом: как только Зедо окажется на полу, приготовившись к схватке, присядьте рядом с ним и стреляйте. Действие магии длится около 10 секунд. Как только они истекут, повторите те же самые действия.

Побег из лабиринта в финале:

На уровнях 8 – 2 можно быстро покинуть лабиринт. Для этого, войдя в него, двигайтесь направо, перепрыгнув через первую круглую дверь. Проходите вниз и направо, в маленькую комнату вниз. Войдите в следующую круглую дверь, затем в круглую дверь справа. Проходя через нее, держите нажатой кнопку →, чтобы не упасть в колодец, который расположен сразу за дверью. Двигайтесь направо и перепрыгните первую круглую дверь. Дойдя до тупика, поверните налево, прыгните и прыгните в небольшое отверстие. Там соберите все полезные предметы, через маленькое отверстие покиньте тайную комнату и идите наверх, прыгая с одной деревянной платформы на другую. Добравшись до самого верха, снова идите налево, пока не упретесь в тупик. Теперь двигайтесь наверх и направо, войдите в самую дальнюю с правой стороны круглую дверь. Продолжайте двигаться вправо, пока не доберетесь до стены. Прыгните на нее и проберитесь через маленький лаз. На другой стороне стены спрыгните вниз, но так, чтобы, спрыгивая, не попасть в дверь, расположенную внизу. Перепрыгните через дверь, расположенную справа, – и приземлитесь между двумя ящиками. Идите налево, не забудьте под стенами прыгнуться. Войдите в первую круглую дверь, встретившуюся вам после снайперов. Теперь идите налево и уничтожьте летающих ниндзя. Войдите в крайнюю левую нижнюю дверь – таким образом вы выйдете из лабиринта.

Revenge of the Ninja

По названию вы уже поняли, что в этой игре вам предстоит продемонстрировать свои боевые искусства.

Управление:

Вы можете заранее просмотреть все сцены игры, для этого в опциях нажмите →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑.

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»! Ваша задача – спасти мир от этой напасти. Можно играть вдвоем.

Стратегия:

На первом этапе (в Лос-Анжелесе) уничтожьте десант на вертолете. В клубе ликвидируй бандитов. За кулисами в концертном зале получите ключи от машины.

На втором этапе, после того как разберетесь с роллерами, запаситесь дисками.

На третьем этапе имеется несколько вариантов игры.

В амазонских джунглях пройдите стражников с копьями, окажетесь у стены. Засыпьте в ней все дыры. В музее ликвидируйте бандитов. В лаборатории вы должны поработать с боссом – черепом.

На Среднем Востоке вам нужно ликвидировать автобус с оружием.

На складе в Риме нужно победить в поединке с ниндзя и освободить плененных поклонниц группы «Аэросмит».

На стадионе «Уэмбли» разрушите всю аппаратуру. Попадете 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. Вам нужно расстрелять главаря банды и попасть в знак «туалет». Второй – в зале с зеркалом и чучелами рыб. Метнув в них диск, вы попадете в секретную комнату. Третий музыкант находится в вентиляционном отверстии комнаты с плененными девушками: в амазонских джунглях разбейте автомат газированной воды и проберитесь на третий этаж. Четвертого найдете на Среднем Востоке. Разбейте носы четырем сфинксам и уничтожьте автобус, увидите, кого искали. Пятого найдете в Риме. От двери 1 идите к двери 9, разбейте ящики. Вернитесь, от двери 2 пройдите к двери 6 и далее к двери 8. Разбейте ящики слева. Увидите пятого члена группы. Ликвидируйте последнего босса.

Rex

(см. Radikal Rex с. 345)

Rings of Power

Очень сложная и интересная ролевая игра. Требует настойчивости, терпения и высокого IQ.

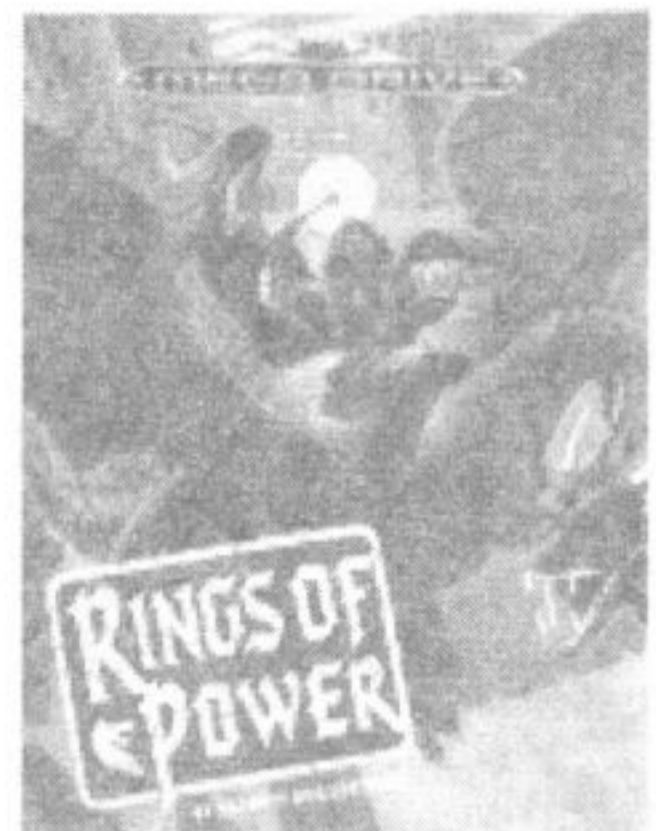
Пароли:

При выключенной приставке нажмите и удерживайте на втором пульте A+B+C+START+→. Включите приставку – увидите новый логотип.

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



Секреты, коды, пароли...

направлена на военные изыскания, необходимо вмешательство извне. Единственное существо, способное противостоять, – робот ЭКО 35-2.

Итак, вы играете роль ЭКО 35-2, прилетевшего в Мегалополис с целью спасти человечество от опасности, исходящей от робота-монстра. Оказывается, все очень непросто: 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

Великолепная стратегическая игра, где вы должны захватить всю планету.

Risky Woods

Ходилка со сказочным сюжетом.

Ristar

Аркадная бродилка-собиралка с множеством разнообразных уровней, где бегают звездочки со смешными руками.

Пароли:

- Super – суперсложный уровень;
- Maguro – сумасшедший супертест;
- Loveu – переключение уровней;
- Dofeel – тренировочная игра в бонусах;
- Museum – сражение со всеми боссами по очереди;
- XXXXXX – отмена всех паролей.

Road Avenger

Игра-гонки, вы – дорожный мститель. Вам 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 будьте готовы воспользоваться режимом «турбо» несколько раз подряд, чтобы столкнуть вражескую машину.

Пароли:

Когда на экране появится название игры, нажмите START. Появится меню «Game Start-Options Mode». Нажмите ↑, курсор переместится на «Options Mode». Нажмите START, установите курсор на «Players».

Нажмите A, A, A, A, A, C, выходите из режима опций и начинайте игру. Нажав в игре A+B+C, попадете в режим отладки. На экране появятся различные данные.

Нажав A, A, A, A, A, C и выйдя из режима опций, вы попадете в демонстрационный режим.

Нажав A, A, A, A, B, A, получите возможность включения в процессе игры паузы нажатием START.

Введите код паузы, войдите в «Options Mode» и выберите «Players». Нажмите A, A, A, A, B, C. Теперь, нажав в паузе C, сможете сбросить этап. Если наберешь код A, A, A, A, A, A, то, выйдя из «Options Mode» и начав игру, увидите таблицу выбора этапа. Выберите этап (←, →), нажмите START и играйте.

Road Blasters

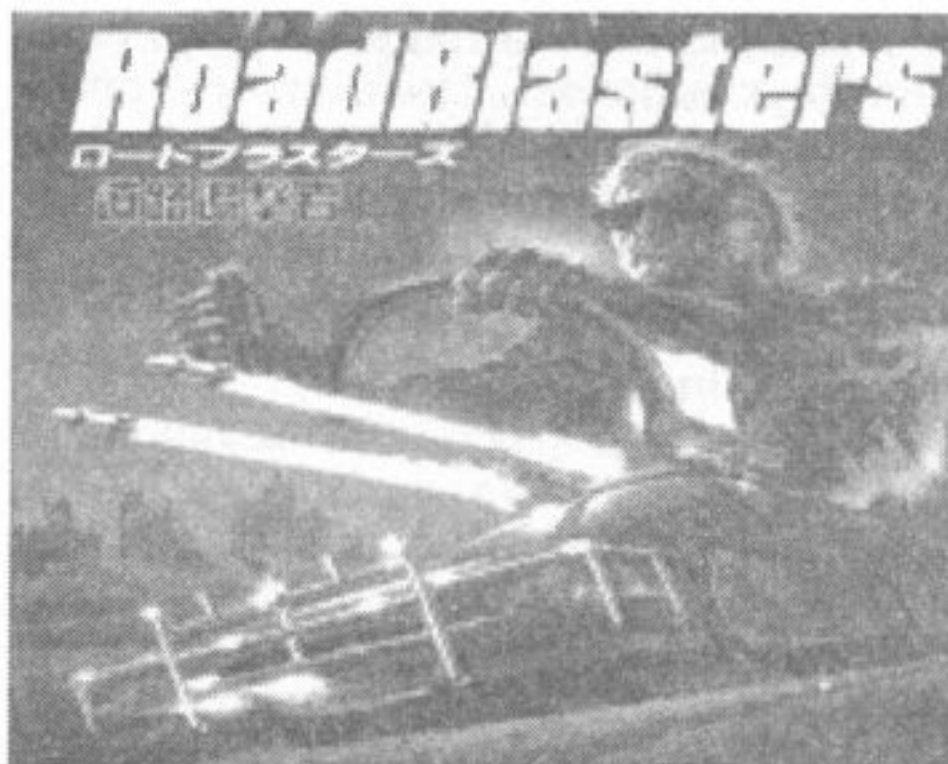
Игра в стиле боевых гонок. Вы управляете боевой машиной с крупнокалиберным пулеметом.

Управление:

A – огонь; B – ускорение; ←, → – уровень сложности (новичок, ветеран, эксперт).

Стратегия:

Имеет смысл подбирать зеленые шары. Подбирайте также все, что будут сбрасывать с самолета, – ускоритель, более мощное оружие, защиту и т. д. Сиреневые машины непобедимы, уклоняйтесь от встречи с ними. С желтыми вы справитесь без проблем. При пересечении полосы-зебры в бак будет залито дополнительное горючее. Красный шар даст резервное топливо. Если перед стартом появится сигнал «Mine», остерегайтесь мин в виде голубых полос на дороге. Можете объезжать их или расстреливать. Остерегайтесь 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 300ME
«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, вы станете непревзойденным Гонщиком!

Стратегия

После каждой пройденной квалификации нужно запомнить получаемые Пароли, а еще лучше их записывать. Последний из известных вам паролей поможет вернуться в игру, если во время гонки вы разобьетесь или вас остановят полицейские. Так вы 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 жмете – не делайте резких поворотов, иначе вас занесет и вы вылетите на обочину, особенно если у вас мощный мотоцикл.

Если таранить других гонщиков, то при этом вы теряете много времени. Если уж очень нужно сбросить с трассы конкурента, бейте его кулаком или ногой, но аккуратно, чтобы не вылететь из седла. Некоторые гонщики (Роз и Наташа) старательно не замечают вас, пока вы не атакуете их, так что, может, и не стоит на них покушаться.

Nitro лучше использовать, когда вы оказываетесь позади группы гонщиков, борющихся за выгодную позицию: сворачивайте на край дороги и применяйте nitro, чтобы обогнать их. На прямых участках использовать nitro рискованно, поскольку они, как правило, оканчиваются резкими поворотами, и вы многим рискуете.

Любую трассу, на которую вы получили доступ, можно проходить столько раз, сколько хочешь, чтобы заработать побольше денег. Перейти на следующий уровень не удастся, пока не выполните 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 вами случится неприятность (вылетите на резком повороте или врежетесь куда-нибудь). При следующем прохождении трассы вы будете знать, в каком месте вас поджидают неожиданности, и будете в полной готовности к ним.

Для покупки мотоцикла получше вам понадобятся деньги, копите их. Если наберете необходимую сумму, то сможете купить Мотоцикл Суперкласса, лучше выбирать «Shuriken 1000», а потом даже «Diablo 1000N».

Секреты

Игру можно начинать с любым мотоциклом. Для выбора мотоцикла вызовите на экран меню («Game Options»), выберите игру «Mano a Mano». Чтобы выбрать оружие для второго игрока, воспользуйтесь пультом 2. Мотоцикл вы сможете выбрать в магазине мотоциклов, идите туда и выбирайте ту модель, которая вам нравится. Затем вернитесь в меню «Game Options» и выберите игру «Take Turns», затем выберите игру «Solo». Игру надо начинать на Уровне 1, в гонке вы будете участвовать на выбранном в магазине мотоцикле.

В игре есть один секретный мотоцикл, который развивает скорость до 200 миль/ час, на нем вы не будете вылетать на обочину, не попадете в аварию. Этот мотоцикл – «Wild Thing – 2000». Но чтобы получить этот мотоцикл, надо выиграть на Уровне 5, что непросто. Если вам удалось это – отправляйтесь в автомагазин и выбирайте «Wild Thing – 2000».



Финал: Пройдя последний уровень, вы увидите свое анимационное изображение. Вы «будете забираться в вертолет». Это означает, что игра начинается снова. Нужно идти в магазин, покупать супермотоцикл «Wild Thing – 2000» и стартовать на любой трассе. Теперь вашими соперниками будут полицейские. Как бы ни завершилась гонка, игра прекратится, и вам придется перезапускаться.

Пароли к уровням:

1: 0890 1SF9

2: 0FTO 2STE

3: 07VI 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 постарайтесь удержаться на трассе.

Road Runner

(см. Desert Demolition с. 114)

Цель игры – поймать Road Runner'a. На пути к этой цели вас ожидают опасности, которых нужно избежать. Это призмы с шипами, колючая проволока, гигантские катапульты, огромные пушки, пылающие канаты и другие страшные вещи. Если мельком увидите Road Runner'a, лучше не обращать на него внимания и дойти до конца уровня в целости и сохранности. Не забывайте о времени, его очень мало. Подбирайте Power-Up, чтобы продлить время. Есть Power-Up'ы, дающие дополнительные энергию и очки, а также кое-что еще. В ящиках Асте можно найти необыкновенные вещи, которые помогут в преодолении опасностей.

Советы:

Когда у вас сильно упадет энергия, постарайтесь найти бутылочку. Собирая флажки, вы набираете очки. Маленькая икона с цветным узором позволяет набрать невероятную скорость.

Roar of the Beast

(см. Beauty & the Beast с. 72)

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A. Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

Robocop 3

Игра-боевик, в которой вы должны уничтожить робота ED-209 и все последующие разработки фирмы OCP. В вашем распоряжении лазерная пушка, огнемет, пусковая ракетная установка. Игра довольно-таки посредственная.

Robocop vs. Terminator

В этой игре вам нужно обнаружить некую секретную сеть Skynet и обезвредить ее босса. Ваш путь будет пролегать через офис корпорации OCP в Детройте, логово терминаторов и, наконец, сеть секретных подземных бункеров. Если вы все это пройдете, то окажетесь у цели. Нужно пройти десять уровней и в конце каждого из них победить босса.

Управление:

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите START, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте 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 вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием START, нажимайте последовательно B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и A, B, C – в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите A, B, C, C, C, B, A, – услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, A, B, C.

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте B, B, C, C, C, B, A, A, B. Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру, и после чего нажмите ↓, ↑.

Секретный уровень:

После начала игры нажмите START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимайте C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций вы должны услышать грохот взрыва, что будет означать, что вы попадаете 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 вам выплачивается денежное вознаграждение до 10 тыс. \$, эти денежки пригодятся, чтобы приобрести в магазине машину получше (помощнее и с лучшим вооружением). Вы можете 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	XKMW	6FXW
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 С, В, В, А, С, В. После фирменной заставки нажмите:

↓ шесть раз, **↑**, **↑**, **↓**, **↓** (очень сложно)

← семь раз, потом **→**, **←** (безумно сложно)

← четыре раза, **→** четыре раза

Rocket Knight Adventures 2: Sparkster

Встретив носатого босса, дождитесь, пока он презрительно не улыбнется 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 метнет 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 четвертого 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 вас есть прекрасная возможность стать первоклассным питчером, отыграв несколько сезонов в Американском или Национальном дивизионах.

Rocky&Bullwinkle&Friends

(см. Adventure of Rocky and Bullwinkle and Friends (The) с. 21)

Секреты, коды, пароли...

Игра-платформер, в которой вы будете участвовать в приключениях лосенка и бурундука в мире людей. Хорошая графика.

Rolling Thunder

Ваша 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	KFEOP	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте 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, нажимайте ↑ и ← на пульте, А и С. Продолжайте удерживать эти кнопки и нажмите Reset на приставке. После появления названия игры отпустите все кнопки и нажмите В. На экране появится заставка с установками и даст вам возможность выбрать бесконечное количество жизней, неуязвимость и кое-что еще.

Дополнительные жизни:

Уже на самом первом уровне вы можете получить дополнительные жизни. Для этого идите к человеку с ключами от клеток, прыгайте ему на голову и освободите кролика, который находится в клетке. Нажмите START, переведите управление на кролика, вернитесь к началу уровня и прыгните вверх, чтобы подобрать 1-Up. Нажмите START и идите к карте, затем снова начинайте первый уровень. Продолжайте делать описанное как можно дольше, чтобы собрать побольше 1-Up'ов 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. Ваша 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. Вы становитесь правителем раздробленной страны, ваша задача – мудростью, хитростью, силой преодолеть сопротивление алчных корыстолюбцев и создать могущественнейшее государство.

Прохождение:

Прежде, чем создавать правителя и полководцев, освоитесь в игре. Это можно сделать так: выберите сценарий 1, сильного правителя типа Сао Сао, уровень «Новичок», исторический режим, освоитесь в игровой среде с выбранными персонажами.

Чтобы развивались и процветали города, вложите деньги в земледелие. Чиновников назначайте на срок 6 месяцев.

Хорошо вооружите свою армию, для этого закупите оружие у торговцев.

Вносите раздоры в стан своих врагов, для этого используйте команду PLOT RVL (конкурент).

Осторожно подходите к созданию союзов: заключайте только полезные стратегические соглашения и остерегайтесь обременительных для вас.

Хорошо продумывай назначения управляющих городами – вассалами, ставь на эти должности людей с достаточным уровнем способностей, в противном случае в кризисных ситуациях вы 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 Narcissist – то же самое, только перед захватом нажимать ↑, ↓.

Секреты, коды, пароли...

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

Игра в стиле «платформенной» головоломки.

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте 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	33- FOREST	58- TONGUE	83- SUNDAY
9- CRATER	34- APOLLO	59- LUXURY	84- PUBLIC
10- DENNIS	35- BORDER	60- SECOND	85- LEADER
11- PADDLE	36- CARPET	61- ACCEPT	86- MARKET
12- FATMAN	37- ENERGY	62- TYPING	87- TWENTY
13- SUMMER	38- ENGINE	63- UNITED	88- JUMJUR
14- CLOUDS	39- DOCTOR	64- CANDLE	89- NATURE
15- KEBABS	40- ACROSS	65- JUGGLE	90- FURROW
16- LIZARD	41- FLOWER	66- CHANGE	91- BUBBLE
17- SILVER	42- SYSTEM	67- PLAYER	92- SEESAW
18- BRIDGE	43- INSIDE	68- MEDUSA	93- PEANUT
19- RECORD	44- CINEMA	69- RABBIT	94- FRENCH
20- MOTHER	45- KEYPAD	70- FADING	95- SPRITE
21- SUNHAT	46- SISTER	71- BUTTON	96- CATTLE
22- NICKEL	47- CAMERA	72- DISCUSS	97- FROZEN
23- LITTLE	48- SPIDER	73- ROMANS	98- IGNITE
24- TREATY	49- ORCHID	74- RUBBER	99- PUMICE
25- LISTER	50- SATURN	75- LIVELY	100- BOTTOM
26- SHARKS	51- AMAZON	76- MIDDLE	

Sagaia

Неограниченные продолжения:

Во время заставки нажмите В три раза, затем С и А три раза, В два раза и С три раза. Внизу экрана появятся слова: «Free Play».

Выбор уровней:

Во время заставки нажмите клавиши С, А, С, В, С, А, В, А, В, С, А, С. Если все сделано правильно, в нижней части экрана появятся слова «Zone Select».

Звуковой тест:

Чтобы прослушать все звуки игры, вначале вам надо заработать много очков. Сделав это, запишитесь в экране рекордов под именем ZZT. После этого вы сможете попасть в режим звукового теста.

Уровень суперэксперта:

Если вы считаете, что эта игра для вас проста, то можете выбрать уровень суперэксперта. Когда появится заставка, просто нажмите В 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
Naomaru:	→, ↓, ↓, →+Z; ↓, ↓, ↓, →+Z
Ukyo:	↓, ↓, ←+X(Y,Z)
Charlotte:	↓, ↓, ←+Z или turbo A
Tam – Tam:	подержать ←, →+Z; ↓, ↓, ←+C; ↓, ↓, →+Z;
	→, ↓, ↓, ↓, ←+X(Y,Z)
Nakoruru:	↓, ↓, →+Z; ↓, ↓, ←+A;
	→, ↓, ↓, ↓, ←+Z; →, ↓, ↓+C
Wan-fu:	→, ↓, ↓, ↓, ←+Z; →, ↓, ↓, ↓, ←+Y; →, ↓, ↓, →+Z
Jubey:	→, ↓, ↓, →+Z; ↓, ↓, →+Z
Hanso:	↓, ↓, →+Z; →; ↓, ↓, ↓, ←+A; подержать ←, →+Z
Kyoguru:	↓, ↓, ↓+C; ↓, ↓, ←+Z
Atakusa:	↓, ↓, →+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.

Накоруру – хороший боец, умело пользуется охотничьим кинжалом. Ей помогает сокол, атакующий противника с воздуха.

Кешира – 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.

Секреты, коды, пароли...

Галфорд – американский боец. Ему помогает ученая собака.

Хаомару – начинающий ниндзя, но уже очень силен.

Shiro Tokisada Amakusa – силу этого бойца должны продемонстрировать вы.

Стратегия:

Когда у противника почти не остается жизненной энергии, разбегитесь и нанесите удар (нажми Z). Амакуса наносит удар без разбега, нажмите 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 с. 364)

Saturday Night Slam Masters

Вы будете иметь дело с психопатами рестлерами. Сюжет предельно прост. Вся необходимая информация по игре имеется на экране.

Schtroumpfts

Приключенческая игра о похождениях голубых человечков Штрумпфов – персонажей французских мультфильмов.

Scoby Doo Adventures

В этой логической ролевой игре вас 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.

Sea Quest

2018 год. УЕОО (организация объединенных океанов Земли) назначает наиболее крупную и маневренную лодку в качестве наблюдателя за состоянием океанов Земли. Этот проект получил название «Sea Quest», и вас назначают координатором проекта и командиром подводной лодки с аналогичным названием.

Как главному исполнителю, вам придется участвовать в регулярных океанических дежурствах «Sea Quest» 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. Ваша подводная лодка выстроена в 2018 году, оснащена самонаводящимися торпедами, лазерами, минами, торпедными ловушками. Используются также подводные суда «Стингер», «Спидер», «Краб». В вашем распоряжении робот, дельфин Дарвин, морской грузовик.

Пароли:

2 – M9TM4HQ7QCPK

4 – 9Y7XGWY6QB69

3 – LPPQM-S68CN3

Финал – 2LNVN4MQF5GH

Дополнительные пароли:

SCV – Sea Cave;

PLN – WWII Plane;

TNCR – Oil Tanker;

RVNG – Sea Cave II;

PRSN – Prison;

PCTR – Nuclear Reactor;

SPDPCHS – Speeder Chase;

CTYSCRTY – City Security;

DRGLB – Drug Lab;

CTYSHLD – Shield;

DRWNCHS – Darwin Chase;

BTTLSHP – Battleship Bomb;

Секреты, коды, пароли...

RTBS – Pirate Base;
MM70 – MM74 – Ancient City.

MM80-MM93 – Mining Mission;

Second Samurai

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

(см. Spider Man 2 с. 396)

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 еще 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		

Sewer Shark

Вы – гонщик-ас. Вторым пилотом у вас Гоус, толку от него немного. Вы мчитесь по туннелям, вас преследует комиссар Стенчлер, вдобавок на вас нападают обитатели туннелей, пытаюсь попить вашей кровушки. Держитесь, и вас ждет хороший отдых на пляжах Солнечного Города.

Стратегия:

Используйте короткие очереди, сохраняйте энергию. На поворотах будьте внимательней – неожиданно могут появиться твари, которых вы должны быть готовы уничтожить. Не тратьте энергию на летучих мышей, они не опасны. Не пропускайте заправок, пополняйте энергию. Прислушивайтесь к позывным канализационной акулы.

Гоуст извещает о начале очередного этапа с новыми особенностями:

DOGMEAT – с ретигатором и летучими мышами;

RATBREATH – со скорпионом, уничтожайте его всегда в первую очередь (убить его можно двумя попаданиями);

EXTERMINATOR – вас больше не будут оповещать об обстановке в туннеле; уровни водоворота начинают повышаться: следите за индикатором и стреляйте при необходимости осветительными снарядами;

BEACHBUM – скоро будет заправка, после чего Стенчлер выпустит зерков, каждый из них способен забрать 1000 единиц энергии; они попадают на прямых участках по центру, будьте готовы к атаке.

Shadow Blasters

Ходилка-стрелялка.

В вашем 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 выберите режим игроков. Подберите себе персонажа по вкусу, начинайте игру и действуйте так, чтобы жизненная энергия первого игрока опустилась до последнего квадрата. После этого, быстро нажимая START на втором пульте, добейтесь того, чтобы в первого героя попали еще один раз. Он перелетит в центр экрана и станет неуязвимым. То же самое вы можете повторить и для второго игрока. В режиме неуязвимости вы не можете увеличивать свою энергию, да в этом и нет необходимости, как вы понимаете. В то же время вы сохраняете 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 ваш 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:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши A, B и C, а затем START, и вы увидите, 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. Вы получите дополнительную жизнь, не особенно утруждая себя.

Три дополнительные жизни можно заработать в любом бонус-раунде, но для этого нужно победить 50 ниндзя. Действуйте так: остановившись в дальнем левом углу экрана, стреляйте 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, добейтесь того, чтобы их защита иссякла. Теперь уклоняйтесь от атак босса. Часы начнут десятиминутный обратный отсчет. На последней секунде используйте магию ниндзя – так вы получите 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 ваших руках.

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, будьте готовы начинать игру снова и снова. Продолжительность игры около 20 минут, запаситесь терпением и настойчивостью, чтобы пройти ее от начала до конца. Чтобы избежать ошибок, воспользуйтесь нашими советами, которые мы дадим.

Если вам не доставляет удовольствия после каждой ошибки начинать все сначала, выберите легкий уровень сложности. Неприятели на других уровнях нанесут вам 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 роцце. Чтобы избежать бомб, падающих на вас при прохождении через роццу, останавливайтесь у ствола каждого дерева, прежде чем бежать к следующему. Продолжайте бежать влево, пока не доберетесь 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, вы увидите человека, на которого нападает демон. Сделайте доброе дело, спасите человека – прыгните и ударьте демона (смотрите, не убейте самого человека). Когда демон умрет, человек упадет на землю. Он отблагодарит вас – раскроет секрет переключателей, вам это понадобится в дальнейшем. Запомните то, что скажет человек.

Двигайтесь налево и вниз по веткам как можно быстрее. Бесполезно уничтожать летающих чудовищ – это ничего вам не даст. Увидите веревку – спуститесь по ней и прыгните в проход, который встретится вам на полпути вниз. Когда вы пойдете налево, на вас бросится демон – пригнитесь, пройдите направо и убейте демона прежде, чем он перережет веревку.

Следующий ваш враг – огромный монстр, толкающий по проходу плиту с острыми шипами. Дождитесь, когда монстр доберется до выхода, и ударьте его своей булавой. После этого идите налево по коридору к ловушкам на потолке. Прорваться через ловушки можно с помощью булавы. Проделав это, идите налево, поднимаясь на высокий холм.

Разбейте плиты, которые скользят по склону холма, булавой и взбирайтесь вверх, пока не увидите парящего над вами демона. Его нужно убить и бежать обратно к подножию холма, чтобы поднять ключ. Иногда ключ удастся подобрать, когда прыгаете вверх, чтобы ударить демона. Двигайтесь влево к вершине холма, у вас на пути окажется еще одна плита с пиками. Нужно пробежать мимо плиты или нырнуть под нее. Бояться не нужно – большой потери не будет. Затем бегите налево, соскакивайте в яму и прыгайте влево через демона, когда он пролетает рядом.

Увидите веревку – взбирайтесь по ней и прыгайте к двери. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть дверь, и медленно идите направо, пока перед вами не упадет плита с пиками. Разбейте ее, затем идите направо, пока не увидите два переключателя. Помните, что говорил вам спасенный от демона вами человек. Ошибиться нельзя; если вы нажмете не тот переключатель, подъемник не будет работать и закончить игру не удастся. Включив подъемник, вставляйте на него и поднимайтесь, а затем бегите направо в проход.

Продолжая двигаться вправо, перепрыгните через яму и цепь. Постарайтесь не падать в яму, ничего хорошего от этого не будет. Продолжайте идти вправо, минуя две двери и спуститесь на несколько ступенек ниже. Там вы найдете ключ. Возьмите его и, поднявшись на две ступеньки, прыгайте на цепь. Поднимайтесь наверх и прыгайте вправо в небольшую нишу. Обнаружив сундук, ударом булавы откройте его – найдете там шесть золотых монет и целительное снадобье. Монеты и снадобье заберите. Снадобье поможет вам восстановить энергию; если у вас ее осталось мало, можете сразу его выпить.

Двигайтесь влево, спуститесь по ступенькам и бегите налево к яме с цепью. Быстро спуститесь до середины цепи, чтобы не потревожить демона; прыгните влево к клетке, в которой находится зверь. Откройте ключом клетку и выпустите зверя. Зверь побежит направо и разбудит демона. Вы тоже бегите направо и нажмите нижний переключатель, затем выбирайтесь из ямы. Когда вам это удастся, бегите влево к подъемнику, прыгайте на него и отправляйтесь вниз к двум переключателям.

Двигайтесь влево, спуститесь вниз по лозе, продолжайте идти влево, пока не найдете валун, клешню и три переключателя, с помощью которых можно управлять клешней и перемещать камни. Средним переключателем, толкнув его, переместите клешню влево. Толкните несколько раз нижний переключатель так, чтобы клешня коснулась верхушки камня. С помощью верхнего переключателя закройте клешню, после чего нижним поднимите валун. Толкните средний переключатель дважды, чтобы передвинуть камень вправо, и толкните верхний переключатель, чтобы уронить булыжник, который, ударившись о пик, расколется на несколько частей; осколки, кроме одного, исчезнут, но он-то вам и нужен.

Этот оставшийся осколок бросьте на качели, после чего поднимайтесь по веревке, пока не окажетесь около подъемника, затем прыгайте вправо на правую половину качелей, чтобы забросить камень на подъемник наверху. Бегите налево к подъемнику, чтобы подняться на нем к уступу, до которого другим путем не добраться. Идите налево, ваша задача – убить Ишрама. Бейте по мешку, в котором находится человек, пока мешок не упадет на землю. Человек в мешке скажет, что вам надо навестить Барлума и получить у него награду.

Послушайтесь и возвращайтесь к проходу с пиками на потолке, бегите к веревке. Спуститесь по ней и увидишь уступы слева и справа. Прыгайте на правый уступ и бегите направо, пока не увидите яму. Спуститесь на самое дно ямы и бегите направо ко входу в замок Барлума. Ворота замка откроет Барлум, смело входите.

Войдя в замок, идите направо, пока не увидите сундук. Откройте его, возьмите монеты и целительное снадобье, затем возвращайтесь. Выбирайтесь из ямы и двигайтесь вправо. Возьмите у Барлума свиток и уходите из замка.

Поиск Старого чародея

Идите к лозе, обвивающей уступы, и запрыгните на левый. Продолжайте идти налево, вскоре увидите большого человека с булавой в руке. Маленькими прыжками продолжайте двигаться влево и, размахивая своей булавой, старайтесь сбросить его в кислоту. Дальше на вас нападет еще один человек с булавой. За ним вы увидите сундук. Взломайте на нем замок и заберите содержимое. После этого толкайте нападающего в кислоту слева. Перепрыгните кислоту и входите в трактир.

Бегите по ступенькам, забирайте бутылку эля, после этого спуститесь обратно и уходите. Теперь вам предстоит проделать весь обратный путь к тому месту, где вы вступили в игру. Но не стоит впадать в панику: на пути обратно врагов не будет (бомбы в рожице, надеемся, вас не испугают!).

Вернувшись в начало своего пути, дальше двигайтесь направо к пигмею, который предупредит вас о том, что идти через лес нельзя. На его слова можно не обращать внимания. Ударьте пигмея булавой и бегите по лесу, на бегу уничтожая прыгающих с деревьев пигмеев. Продолжайте двигаться вправо, пока не окажетесь у моста, под которым кружит в воздухе некое существо. Прыгайте и бейте это чудо, затем шагайте направо. Трое оставшихся в лесу пигмеев будут кидать в вас копья – перепрыгивайте через них, потом можете заняться с агрессорами.

Как только выбежите из леса, двигайтесь направо. Найдете веревку и несколько уступов, которые ведут вверх и влево. Прыгайте по уступам до моста и убейте чудовище. Поднимите топор, он вам пригодится. Увидите сундук – откройте его и заберите монеты. Далее двигайтесь направо, забираясь на веревку, потом прыгайте на левый уступ и бегите направо – в нишу. Проломите булавой стену и бегите направо, где найдете еще один сундук, а в нем – шесть монет и целительное снадобье. Заберите все это.

Отправляйтесь обратно вниз по уступам, бегите влево. Там найдешь замаскированную дыру (она прикрыта так, что выдерживает ваш вес, если будете стоять). Вам надо проломить перекрытие – встаньте на него и подпрыгните как можно выше. Если вы достаточно высоко подпрыгнули, то, приземлившись, пробьете покрытие дыры и провалитесь вниз.

Идите по ступенькам вниз и прыгайте через воду налево. Увидите кристаллы, торчащие из воды, – разбивайте их булавой сразу после прыжка, получите целительное снадобье и сундук, в котором шесть монет. Двигайтесь влево, обнаружите дремлющего стражника. Разбудите его и гоните к разводному мосту. Возьмите топоры, бросайте их в гоблинов, в первую очередь в того, который слева, т.к. он пытается поднять мост. Когда оба гоблина будут убиты, возьмите булаву и убейте двух гоблинов на уступе сверху. Булавой разбейте препятствие слева.

Иди налево и вверх к знаку, на котором написано «SPIKES» («ПИКИ»). Подпрыгните и нажмите переключатель, затем бегите влево. Когда доберетесь до края уступа, прыгните и нажмите переключатель, затем бегите назад, пока пики неподвижны.

Отправляйтесь вниз и влево, спускайтесь в комнату стражников. Сражайтесь, перемещаясь сначала вправо, чтобы взять ключ, затем – влево, пока не окажетесь в клетке. Стражники эскортируют вас в камеру, где находится ваш собрат по несчастью. Предложите эль стражнику, затем наблюдайте за тем, как он пьянеет. Разбейте дверь темницы, бегите направо и быстро карабкайтесь вверх по веревке. Убейте стражника наверху, прежде чем тот убьет другого пленника, поднимающегося за вами по веревке. Постарайтесь защитить этого пленника, он вам понадобится в дальнейшем как прикрытия в вашем путешествии. Если он все-таки убьет пленника, у вас будет меньше возможностей пройти до конца игры. В любом случае наберитесь мужества и продолжайте борьбу. Вас еще ожидают трудности.

Защитив пленника и убив стражника, спускайтесь обратно вниз по веревке и передвиньте пьяного стражника, чтобы найти ключ. Прыгайте обратно на веревку, поднимайтесь на самый верх и прыгайте налево в проход. Бегите налево и убейте двух стражников. Возьмите кольцо и двигайтесь обратно к веревке. Спуститесь по ней до середины. Прыгайте влево и воспользуйтесь одним из ключей, чтобы открыть дверь темницы и освободить узника. Следуйте за узником вправо и вверх к двери. Если первый узник был убит, то здесь будет только один человек; если остался жив, то двое. Откройте дверь оставшимся ключом и бегите направо так, чтобы узники были впереди вас. Они будут убиты пиками-ловушками, но это

спасет вас, вы останетесь в живых. Если пленник только один, вам уцелеть будет трудно, но шанс проскочить есть, хотя и небольшой.

Если проскочили, двигайтесь направо, перейдите воду и бегите вверх по ступенькам к замаскированной дыре. Оттуда бегите вправо к веревке. Спуститесь по веревке вниз и спрыгните на камни, затем прыгайте вправо на следующий камень. Появится морское существо, его надо убить. Будьте внимательным, осмотрите следующую груду камней – она таит опасность. Камень слева от вас – на самом деле чудовище. Прыгайте на камень справа, чудовище тут же улетит.

Вскарабкайтесь по веревке вверх, двигайтесь направо, спуститесь по веревке вниз и опять идите направо. Увидите мост, перейдите его и идите направо, пока не встретите громадное чудовище с мечом. Опасаться нечего, заманите чудовище на мост, который обвалится под его весом. Перепрыгните через образовавшуюся дыру и идите направо, где и встретите старого чародея. Предложите ему кольцо и пергамент. Взамен он даст вам заклинание против Зелика. Вам нужно воспользоваться им немедленно, потому что это мощнейшее оружие.

Убийство Зелика

Можете возвращаться к мосту, где вы должны прыгнуть в дыру. Течение понесет вас вправо, затем вы перенесетесь в странное новое для вас место. Бегите направо, прыгайте с утеса, затем двигайтесь налево. Подберите целительное снадобье и выпейте его, после чего бегите направо, к веревке. Прыгайте на уступ справа и поднимите рог, затем хватайтесь опять за веревку и поднимайтесь до ее середины. Прыгайте вправо и бегите в том же направлении, пока не встретите гигантскую улитку, которая предложит доставить вас обратно в Карамун за 16 золотых монет. Нажмите кнопку A, чтобы принять ее предложение, и вы окажетесь рядом со старым чародеем.

Возьмите булаву и бегите направо. Вам предстоит самая тяжелая битва игры с двумя гигантами, которые кидаются топорами. Справиться с гигантами можно – прыгайте и размахивай булавой, оттесняя их вправо. Вам удастся сдержать их натиск, и они, в конце концов, остановятся. Теперь перепрыгивайте через летящие топоры и, опускаясь, бейте неприятелей булавой. Вам придется постараться, чтобы убить гигантов, но деваться некуда.

Одержав верх, используйте заклинание и идите направо. Используйте заклинание, когда пробираетесь по болоту, чтобы убить атакующих вас лягушек. Когда вы доберетесь до края болота, воспользуйтесь рогом – появится огромный зверь. Он вам поможет – запрыгните на него, чтобы перебраться на другой берег реки, затем бегите направо к замку Зелика.

В замке идите направо и вниз по ступеням, потом поднимитесь по лестнице, чтобы взять последнее снадобье в этой игре. Выпейте его, затем идите вниз и направо. Там вас поджидает Зелик. Используйте и здесь заклинание. Старайтесь держаться от него подальше, чтобы уклониться от его атак. Победив Зелика, вы увидите великолепную концовку.

Shadowgate

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Приключенческая игра о борьбе последнего в роду королей со злым Повелителем Колдунов.

Shadowrun

Ролевая игра для одного игрока.

Вы в 2059 году. Оживленные и превращенные 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 пиеп'ы. Как правило, за одного дается 10 пиеп; заработать больше можно, если выполнять поручения, полученные в баре в левом верхнем углу карты. В оружейном магазине вы можете усовершенствовать свое оружие. После гибели вас вылечат, и вы начнете свои поиски от госпиталя; кстати говоря, это не просто место восстановления киборгов, но и магазин, где можно купить дополнительные

Секреты, коды, пароли...

возможности для киборгов. В *Barner House* вы можете нанять себе помощника за 155 пиеп, но, если вы потеряете его второй раз, он согласится помочь только за удвоенную сумму. Если вы вдвоем 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, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите *START*. Затем нажмите A, и вы попадете на экран *POCKET SECRETARY*. Выберите невидимую опцию под опцией *SAVE/LOAD GAME*. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

Shanghai Shanghai 2

Логические китайские игры типа «шанхай».

Shaq Fu

Восточные единоборства.

Суперудары:

Shag: →, ←, →, A, ↓, →, C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↓, →, C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Voodoo: →, ↓, →, 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, ←, B

Sherlock Holmes: Consulting Detective

Увлекательная игра, в которой вы будете проводить расследования преступлений почти как Шерлок Холмс.

Стратегии:

Дело о мумии:

Посетите Генри Эллиса в лондонском университете, Джардина в «Матесон и Ко», Эндрю Визерби.

Сходите в суд и дайте такие ответы: Филипп Трэвис, С, Филипп Трэвис, D, Филипп Трэвис, B.

Дело о мистическом убийце:

Посетите сэра Фрэнсиса Кларедона и Эдварда Холла. Зайдите в отель «Холидей». Посетите С. Гоффа (под S), Порки Шинвелла, д-ра Перси Тревелиана. Затем идите в суд и дайте ответы: Лорета Лоран, С, B, Гай Гларендон, B.

Дело о деревянном солдатике:

Посетите генерала Фарксворта Армстеда, побывайте во французском посольстве, в театре принцесс и в «Гранд-отеле». Идите в суд и дайте ответы: Филипп Арно, B, C, C.

Shield and Sword

(план выпуска IV 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 «Shining 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 вас ждут бои. У вас будут сподвижники, которые будут присоединяться к вам 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 вы будете проводить, нужны будут для того, чтобы найти того, кто приведет вас к очередной схватке. Силу противника можно узнавать, если помещать на них светящийся квадрат и нажимать А. Вам это понадобится, чтобы выпустить на врага достойного сподвижника из своей команды. Игру вы начнете в одиночестве. Но не унывайте, вскоре у вас будет команда, набранная из жителей первого города. Во время сражений вы должны располагать свое войско в определенном порядке – бойцов вперед, стрелков с копьями и луками за ними, колдунов и лекарей держите в арьергарде. Войско должно быть сплоченным, не распыляйте бойцов по всему полю, они должны помогать друг другу. В начале вы выберете своего главного сподвижника, он должен оставаться в живых на протяжении всего сражения. Если есть опасность его гибели, вмешайтесь, воспользовавшись заклинанием Ухода, чтобы вернуться в последний городок. Вы сможете отдохнуть и перегруппировать силы. В случае гибели других членов команды битва не прекратится и будет продолжаться без них.

Двойные удары: они представляют для вас 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 ваших соратников это путь к победе, но в руках врагов – смертельная опасность. Получив его, любой из ваших людей может погибнуть. Играйте в надежде, что не получите двойного удара. Если он нанесен вашему главному соратнику, скорее всего, вы окажетесь в городе с половиной вашего золотого запаса и сражение придется начинать сначала. Вам 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), Тас (16), Торацу (3), Кен (21), Хэнзоу (12), Вюк (32), Доминго (17), Лов (9), Эрнест (13). Это персонажи, которые, по нашему мнению, обладают наилучшим сочетанием всех необходимых качеств, но вы можете опробовать и другие варианты. Скорее всего, будет хуже, вы это почувствуете в сражениях.

Повышения: жрец будет предлагать вам повысить рейтинг персонажей, которые достигли 10 уровня или выше. Если воспользоваться этой возможностью, то ваши соратники станут



Секреты, коды, пароли...

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, вы обязаны его включить. Он прекрасный боец, к тому же владеет заклинанием Ухода, которым можно воспользоваться в трудную минуту. Его зовут Макс, но вы можете дать и другое имя, если уж очень захотите.

Люк – он присоединится к вам в первом же городе и всегда будет с вами. Вы не пожалеете 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.

Тао – владеет заклинаниями Огня, это мощное оружие. Присоединится к вам в первом городе и не покинет команду до конца игры, вы об этом не пожалеете.

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, держите 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 вам перед последними двумя сражениями. Он хороший боец, имеет 35 единиц удара. Вы сами проверьте, 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 вам в замке Макарайна.

Белбарой – хороший боец, пригодится в команде, пока не попадется кто-нибудь получше. Собственное его оружие не очень эффективно, лучше замените его, если у вас есть золото. Его способность летать может пригодиться. Ради него вам придется выдержать бой в Аббатстве теней (Сражение 8).

Блеу – дракон. Он умен, но не очень полезен. Вы повстречаете его в Драконики к северу от Рудо.

Крис – она хороший целитель, всегда оставляйте ее в арьергарде. вы встретитесь с ней во втором городе (Алтерои), она поможет вам бежать из тюрьмы.

Диана – королева Бустока. Вместе с ней вы будете искать в городе мужчин. Она хороший стрелок, ее надо использовать, когда Ханс пойдет на повышение.

Доминго – вылупится из яйца, которое вы найдете в замке Макарайна и отнесете пареньку в Пао, у которого есть инкубатор.

Эрнест – достойный рыцарь, полезен в бою. Его вы встрети таверне Пао.

Гантц – рыцарь, в бою слабоват, несмотря на хорошие доспехи. Он присоединится к вам после сражения 12 (Пао).

Гонг – обладает целительными силами. Можно сделать так, чтобы он был с вами уже перед первой битвой. Для этого, когда покинете Гуардиану, отправляйтесь в город, который находится справа, и ищите Гонга.

Горд – один из лучших воинов в игре. Чаще используйте 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, осмотрите

деревья, вы найдете среди них одно дерево с цветком. Во время этих поисков к вам 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 ваших бойцов. С ней можно пройти всю игру до конца. Присоединится к вам в конце Сражения 2.

Мусаши – самурай, у которого сильнейший уровень атаки (60) и хорошая защита. Его можно найти в Промпте. Осмотрите место между двумя дверьми самого широкого здания в Промпте.

Пелле – рыцарь, может быть полезен в нескольких битвах. Но может вам и не понравиться. Вы встретитесь с ним после Сражения 11.

Торре – жрец, держите его в арьергарде до конца игры. Когда он присоединится к вам, 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 вы его оставите.

Йогурт – маленький лесной сурок, имеет уровень 1 и одну единицу удара. Он бесполезен.

Зило – прекрасный боец с большим радиусом действия. Вам 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. Примените его для одного из сильных бойцов, которого вы намерены сохранить до конца игры.

Яйцо Доминго – возьмите его и отдайте в правильные руки, из него появится Доминго.

Кольцо зла способно увеличить на 8 единиц атаку бойца, которого вы им вооружите. Оно также обладает эффектом Искры 3, если вы используете его в битве.

Кенджи – этот предмет может пригодиться только для того, чтобы его продать за 150 единиц золота. Во время Сражения 13 обыщите деревья между серыми стенами к востоку от лестницы – найдете 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 ее способности. Во время Сражения 11 обыщите левую сторону утеса слева от снайперов и найдете спрятанный сундук.

Быстрые ноги – используется только один раз, чтобы поддерживать быстроту одного персонажа на одну или две единицы. Отдайте это одному из ваших самых сильных персонажей, которого хотите сохранить до конца игры.

Кольцо подвижности – вооружите 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. Отдайте его одному из сильных персонажей, с которым не собираетесь расставаться.

Целительный дождь – используется только один раз во время сражения, чтобы восстановить у всех персонажей силу удара.

Кольцо скорости – вооружите 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. Пользуйтесь им столько, сколько захотите.

Сукои Мизуги – когда мы в первый раз нашли это, мы думали, что это дурацкая шутка одного из программистов. Это штука выглядит, как расчлененное тело женщины, но, на самом деле, это боевая экипировка. Отдайте это Дао, и она будет сражаться, одетая в бикини. Похоже, что на ее способностях это никак не отражается, но внешний вид явно улучшается. Где это найти? Только после Сражения 9 – в пещере, где вы нашел Лунный Камень, на полу в тени.

Турбоперец – используется только один раз, чтобы постоянно поддерживать мобильность одного персонажа на 1-2 единицы выше. Отдайте его одному из своих самых ценных персонажей.

Белое кольцо – вооружите им своего основного персонажа, чтобы повысить его защиту на 6 единиц. В сражении можете им пользоваться, когда нужен эффект Ауры 2 (лечение нескольких человек, находящихся рядом). Самопроизвольно взорвется после нескольких раз использования.

Глава 1: Набег на Рунефауст

Поговорите с Вариосом у часовни. Войдите туда и побеседуйте с Ловом. Выйдите и продолжите разговор с Вариосом. Вернитесь и опять поговорите с Ловом. Поговорите с людьми в городе, затем идите к замку Гуардина, где вас ждет разговор с Вариосом и королем. Согласитесь на их предложение защищать Рунефауст. Отправляйтесь обратно в город, где надо найти четырех людей, которые присоединятся к вам (Люк, Кен, Дао и Ханс). Подойдет Лов и тоже встанет в их ряд. Возвращайтесь к королю и поговорите с ним. Купите лекарственные травы в магазине за Единицы Удара, затем отправляйтесь в штаб и поговорите с Нова. Уходите из города.

Ты окажетесь у врат Древних. Когда землетрясение стихнет, спускайтесь к выходу из зоны (отступление). Идите к зданию справа – там вы найдете Гонга. Возьмите его с собой (он хороший лекарь). Вы можете вернуться к жрецу и сохранить игру сейчас или вступить в свое первое сражение.

Сражение 1 (Врата Древних): Делайте все от вас зависящее, чтобы основной персонаж остался в живых. Если он умрет, вы потеряете половину своего золота и вернетесь в последний город. Если вы знаете, что битва будет проиграна, воспользуйтесь заклинанием Ухода. Тогда вы вернетесь в город, сохранив при этом все свое золото. Но тогда, даже если в живых у неприятеля оставался лишь один боец, вам придется начать битву с самого начала. Всегда держите целителя (Лова или Гонга) рядом с основным персонажем, чтобы они смогли вылечить его в любой момент. Всегда атакуйте одного врага с помощью нескольких бойцов, таким образом ликвидируя в первую очередь слабейших. Чем меньше врагов, тем меньше атак они будут предпринимать против вас. Враг даже с одной единицей удара может атаковать ваш отряд и нанести значимый ущерб. Занимайтесь каждым врагом отдельно.

Когда первое сражение будет завершено, путь к Рунефаусту вам преградит гигантская трещина, появившаяся после землетрясения. Поднимайтесь наверх и переходите через горы – там вас ждет очередное сражение.

Сражение 2 (Возвращение к Гуардиану): Первые гоблины, которых вы увидите, не станут приближаться к вам и атаковать. Расположите Кена, Ханса и Дао впереди остальной команды, затем атакуйте гоблинов с дистанции. Выставьте своих сильнейших бойцов впереди, когда, пройдя горы, столкнетесь со вторым отрядом врагов. Перед мостом воспользуйтесь стрелками (лучники, метатели копий), чтобы убить врагов на той стороне моста и перейти его. Вернувшись к Гуардиану, вы увидите почти полностью разрушенный город. Сходите в замок, чтобы повидаться с Вариосом и обменяться мнениями с королем. К вашей команде присоединится Мае. Сходите в бар «Зеленый Дракон» и найдете там Горда. Отправляйтесь на север к Алтерону.

Сражение 3 (Дорога на Алтерон): На пути к Алтерону вам еще раз придется сразиться с врагами. Двигайтесь вперед неторопливо и не рассредоточивайте силы, чтобы не быть атакованным несколькими противниками сразу. Всегда старайтесь нападать первым, чтобы не дать врагу времени напасть на вас. Когда направляетесь на север, держитесь западной стороны, чтобы сначала сразиться с летучими мышами, затем отправляйтесь на северо-восток – там сразитесь с последними врагами и обнаружите Алтерон.

Алтерон: Поговорите с королем. Последуйте за ним, и вас посадят в тюрьму (так надо). Повернитесь лицом к решетке и ищи Крис. Она поможет вам бежать и присоединится к команде. Возвращайтесь в город: вас ждет очередное сражение.

Сражение 4 (Город Алтерон): Двигайтесь направо в направлении моста, вытянув бойцов в колонну по одному, мимо стены здания. Достигнув моста, ждите, когда неприятель – гномы

и летучие мыши – подойдет поближе, а затем атакуйте. Потом идите на север, чтобы атаковать Черного Мага и его друзей. Приближайтесь к ним осторожно, и пусть ваша команда рассредоточится, чтобы заклинание Огня 2, которым владеет Черный Маг, не смогло поразить более одного из вавших бойцов.

Алтерон: Отправляйтесь к королю и даруйте ему прощение. Идите к голове дракона и ищите цепь, потом потяните за нее, и перед вами откроется потайной ход.

Глава 2: Дух святой весны

Риндо: Поговорите с людьми, чтобы получить у них информацию. Король пока не даст вам свой корабль. Когда горожане посоветуют вам встретиться с Отрантом в Макарайне, уходите из города на северо-запад.

Сражение 5 (Дорога на Макарайну): Бросайтесь к мосту и вступайте в бой. Если вы отступите от моста, то враги перестанут атаковать. Пусть слабейшие бойцы вашей команды нападут на слабых летучих мышей и таким образом приобретут боевой опыт. Когда вы доберетесь до Черного Мага, старайтесь, чтобы ваши люди рассредоточились так, чтобы его заклинания не могли поразить сразу нескольких из них.

Макарайна: Поговорите с Анри. Поговорите с людьми в городе. Найдите ученого в юго-восточной части города: пусть он обратит вас в курицу. Теперь, когда вы будете осматривать городскую башню, то сможете пробраться мимо стражи и открыть сундук (он любит привлекательных существ). Придите обратно к ученому, который вернет вам нормальный облик. Поговорите с Анри, и она присоединится к команде. Найдите горожанина со странной машиной и дай ему яйцо, чтобы тот вывел из него Доминго. Найди Отранта и войдите в заднюю дверь его комнаты, за которой будет происходить очередная битва.

Сражение 6 (Пещера тьмы): Поставьте самого сильного бойца между первыми двумя зомби и подведите к нему Анри. Пусть Анри произнесет заклинание огня, а ваш боец защищает себя. Кена и Ханса пошлите через мост для атаки Черного Мага. Остальную команду отправьте против летучих мышей и зомби. Двигайтесь очень медленно вверх к правому верхнему углу вместе со всеми. Они не сойдут с места, пока вы не окажетесь на расстоянии нескольких шагов от них. Введите в игру Тао, и пусть она произнесет заклинание Огня 2, чтобы уничтожить всех четырех чудовищ сразу. В сундуке находятся: жезл силы, деревянный жезл, кольцо силы и Око света.

Макарайна: Принесите Око Отранту, и он приведет вас к озеру за потайной дверью. Дойдите до конца прохода и используйте око, чтобы услышать Духа. Возвращайтесь к Отранту. Найдите Артура, который должны присоединиться к команде. Вернитесь в Риндо и сохраните игру.

Риндо: Поговорите с мэром и отправляйтесь в юго-восточную часть Риндо. Найдите там цирковой шатер, внутри его вас ждет битва.

Сражение 7 (Цирковой шатер Риндо): Это одна из самых тяжелых 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. Вы наверняка потеряете часть людей из своей команды, но продолжайте сражаться до тех пор, пока ваш основной персонаж находится в хорошей форме. Пусть сильнейшие бойцы идут налево и сражаются с куклами. Пошлите слабейших направо сражаться с летучими мышами. Враги, находящиеся на поле боя, не будут атаковать вас, пока вы не заберетесь к ним по ступенькам. Перегруппируйте команду, когда надо будет подниматься на сцену. Вперед продвигайтесь медленно, чтобы вступать в сражение с одним врагом. Когда вы будете готовы сразиться с Дьявольской Куклой, находящейся наверху в центре сцены, рассредоточьте своих людей. Пусть лекари находятся вблизи бойцов. Когда уничтожите Дьявольскую Куклу, вы найдете ребенка. Осмотрите сундуки и заберите 50 монет, Стальную Стрелу и Снадобье Сопротивляемости.

Ринда: Вернитесь к мэру. Идите к кораблю и поднимайтесь на борт. Идите обратно к мэру. Отправляйтесь на север к Аббатству Теней. Поговорите с Амоном перед тем, как войти внутрь. Потом входите.

Сражение 8 (Часовня в Церкви Теней): Расположите своих сильнейших бойцов впереди, слабых – за ними. Двигайтесь вперед медленно и атакуйте только одного врага (если сможете).

Гоул безобиден, пока его не трогаешь. Поэтому оставьте его напоследок. К команде присоединится Белбарой. Уходите из Аббатства, и к вам придет Амон. Вы отправитесь в Басток.

Церковь Теней: Теперь у вас более 12 человек. Прежде, чем ввязаться в очередную схватку, отправьте донесение в штаб и решите, кого вы хотите оставить в команде. Осмотрите комнаты наверху – там вы найдете еще несколько кандидатов в команду, поговорите с ними.

Глава 3: Секретное оружие Рунефауста

Басток: Поговорите с горожанами и королевой. Диана, дочь королевы, присоединится к команде и приведет вас 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 займитесь Черными Жрецами, а то они смогут вылечить и себя, и поверженных вами врагов. Главный Маг и два его соратника не станут ничего предпринимать, пока вы их не атакуете. Пусть ваши бойцы спустятся к ним по лестнице, затем пустите в дело заклинание Огня 2, чтобы сжечь их с безопасного расстояния. Пусть лекари держатся на расстоянии одного-двух шагов от бойцов.

После Сражения 9 отправляйтесь в пещеру за Лунным Камнем. Обыщите затемненное место в левом нижнем углу и найдете спрятанный сундук с Сугои Мизуги. Верните Лунный Камень Алхимику в Бастоке. Возьмите Лунную Росу, отнесите ее Зуло и заставьте его выпить. Зуло присоединится к команде. Ищите в подвале Кокичи и его машину, потом поговорите с ним. Воспользуйтесь южным выходом из подвала, чтобы посмотреть на то, что он покажет. Поговорите с горожанами, и вы, наконец, услышите слово «мост». Купите некоторые из лекарственных трав для своих людей, затем уходите из города. Вас ждут два сражения.

Сражение 10 (На пути к мосту): Вам придется вести оба эти сражения без передышки. Первое из них не представляет особых сложностей. Впереди поставьте сильных бойцов, а слабых и лекарей – позади. Продвигайтесь 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 вашей команды или враг, находящиеся в зоне его действия, будут поражены им. Надо, чтобы у каждого из ваших людей на этот случай были один или два вида лекарственных трав. Самых сильных бойцов (с травами) пошлите вправо к Лазерному Глазу. На полпути спуститесь на более низкий уступ, когда Лазерный Глаз досчитает до нуля. Таким образом вы избежите его воздействия. После того, как луч выстрелит, продолжайте передвигать бойцов в сторону Глаза, одновременно направляя слабейших к безопасному уступу, с которого ушли бойцы. Вы должны уничтожить Глаз, прежде чем он выстрелит второй раз, но будьте готовы спрятаться, если не успеете этого сделать. Когда доберетесь до уединенного уступа в самом низу, ищите на его левом краю Китуи Хуку. К команде присоединится Пелле.

Глава 4: Великая крепость Балбазака

Пао: Отправляйтесь к храму, чтобы «сохраниться», затем идите налево и вверх к вершине, где найдете Йогурта. Поговорите с горожанами. Отправляйтесь к правой площадке внизу, чтобы поговорить с Эллиотом, затем с Эрнестом, который находится во втором фургоне слева. Поговорите с королевой. Еще раз поговорите с горожанами, потом опять с королевой. Когда она спросит, не пора ли уходить, скажите «да», и все население Пао уйдет из города. К вам присоединится Кокичи. Идите между колеями, оставленными колесами фургонов, найдете Вэнкара, который пойдет с вами. Идите направо в прерии.

Сражение 12 (Прерии Пао): Враги образуют две группы в центре поля. Постройте людей в две шеренги (впереди бойцы, за ними остальные) и ведите их. После того как ваше 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. Постарайтесь сначала уничтожить других врагов, используя лучников или метателей копья, затем окружите Эллиота.

Пао: Идите на юго-восток в сторону Пао. Поговорите с горожанами. Вы узнаете, где найти человека с инкубатором. Отдайте ему яйцо Доминго, он присоединится к вам. Идите направо, чтобы встретиться с Гантцем и взять его с собой. «Сохранитесь», затем отправляйтесь на север к крепости.

Сражение 13 (Уранбатол): Пошлите своих летающих бойцов уничтожать врагов, спрятавшихся за стенами, потом отправьте самых сильных вверх по лестницам. Когда битва будет закончена, войдите в открывшуюся слева дверь.

Уранбатол: Когда Эрнест закончит битву с собакой, он присоединится к вам. Спуститесь по проходу и найдите Уранбатол. Купите те предметы, которые вам нужны, затем поговорите с горожанами. «Сохранитесь», после чего отправляйтесь в гавань.

Битва 14 (Гавань): Стая летучих мышей – основная угроза. Пусть сильные бойцы выходят вперед, а слабые борются с летучими мышами. Используйте заклинание Огня 2, чтобы уничтожить адских Гончих Псов и Адский Танк. Вы можете даже пожертвовать одним из своих магов, чтобы остальные колдуны могли подойти достаточно близко и использовать заклинания. Остатки неприятельского войска будут терпеливо дожидаться вашей атаки, так что не торопитесь и подлечите раны бойцов. Балбазак может восстанавливать силу удара, так что будьте осторожны, если вдруг пошлете своего главного бойца для схватки с ним. Пожалейте Балбазака, когда он попросит пощады (скажите «да»).

Глава 5: Врата в потайной храм

На корабле: вы будете спокойно плыть, пока вас внезапно не атакуют.

Сражение 15 (На корабле): Вас атакуют Пекасы и Морские летучие мыши, так что будьте настороже и расставьте бойцов в боевом порядке. В атаку на рака пошлите сильных бойцов направо, а слабых – налево.

Вэрал: Поговорите с горожанами. Вы узнаете, что Дракония и Кольцевой риф находятся на юге. «Сохраните» игру, потом направляйтесь на лодке на юг через проход между бакенами. Когда русалка спросит, хотите ли вы войти, дважды повторите «да». Поговорите со жрецом, затем отправляйтесь на север к лестнице. Спускайтесь вниз и шагните в голубой свет. Следуйте за скелетом, который приведет вас туда, где разыграется следующее сражение.

Сражение 16 (Кольцевой риф): Ждите, а потом атакуйте двух морских летучих мышей, которые набросятся на вас. Пошлите 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 вам осталось лишь сразиться со знакомыми уже врагами.

Вэрал: поговорите с королем, затем немедленно отправляйтесь организовывать плавание в Промпт.

Сражение 17 (на корабле): Морские летучие гады – это первый противник, который будет атаковать вас. Не двигайтесь вперед, пока не расправились с ними, затем медленно продвигайте группу, выставив впереди сильнейших. Разделите команду пополам и пошлите равное количество своих бойцов по каждой из лестниц; они встретятся в самом низу. Продолжайте битву, не забывая о том, что сильнейшие должны быть впереди.

Глава 6: Нисхождение белых драконов

Рудо: Это город, которым управляют дети. Поговорите с Карин. Выяснится многое, что вам будет необходимо в Драконии. Идите налево и поговорите с Лилем; он присоединится к вам. Говорите с горожанами, пока блокада у выхода из города не будет снята. Уходите из города.

Сражение 18 (Путешествие в Драконию): Бросайтесь к адским Танкам и атакуйте их, потом подождите, пока не подтянутся все остальные, и уничтожьте их. Прежде, чем атаковать последних противников, которые находятся в правом верхнем углу, залечите раны, затем атакуйте магов перед Дураханом.

Дракония: «Сохранитесь» и идите к храму. Ищите Блеу. После схватки Блеу присоединится к команде. Когда вы выйдете, то окажетесь 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 ваши летающие бойцы

атакуют гаргулий, потом пошлите сильнейших воинов против големов и используйте заклинание Огня 2 или 3. С лестницы, ведущей к Черному Магу и Кейну, начинайте обстрел стрелами и копьями, а когда Черный Маг будет убит, атакуйте Кейна.

Дракония: «Сохранитесь», а потом идите к храму. Вы будете наблюдать там за короткой схваткой. Вернитесь в Рудо и поговорите с Карин. Идите направо и входите в первую же дверь, затем опять поговорите с Карин. Идите из Рудо на юг.

Сражение 20 (Путешествие к замку Мишаелы): Когда вы будете переходить через горы, то будете подвергнуты действиям заклинания Огня 3 и Молнии 1. Рассредоточьте своих бойцов так, чтобы заклинание могло поразить только одного из них. Каждый из ваших бойцов должны иметь Лечебное Зерно или Медицинскую Траву, чтобы иметь возможность вылечить себя. Вы можете сразу же вступать в следующую битву, а можете 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 еще можно пожелать врагу? Уничтожьте всех остальных противников, затем соберите сильнейших бойцов и атакуйте ее. Только один из вашей команды сможет выстоять против нее. Пусть ваш основной персонаж возьмет Меч Света из сундука рядом с Мишаелой и пустит его в дело. За основным персонажем поставьте кого-нибудь из сильнейших бойцов, и пусть они используют Кольцо Силы, чтобы вызвать Заклинание Поддержки для основного персонажа. Пусть ваши маги произнесут свои самые сильные заклинания. Пусть тот, кто умеет летать, атакует ее сзади.

Глава 7 : Потерянная цивилизация

Промпт: Большинство жителей этого города сошли с ума. Они все время говорят о еде. Поговорите с королем. Оказавшись в тюрьме, повернитесь к решетке. Возвращайтесь к королю. Воспользуйтесь выходом, который находится за королевским тронном, и спускайтесь вниз. Поговорите с Кейном. Теперь вы должны пойти к Башне Древних. Выйдите из замка и идите в дом с двумя дверями и запиской между ними. Прочтите ее, и появится Мусаши. Идите обратно в штаб и возьмите Мусаши в свою команду, затем «сохранитесь» и отправляйтесь в башню.

Сражение 22 (Путешествие к башне): Лазерные лучи, которые испускают Светящиеся Глаза, – это основная угроза. Все остальное вам уже знакомо. Если несколько врагов стоят плечом к плечу, воспользуйтесь заклинанием Огня 2 или 3, чтобы поразить их, а если нет, то придерживайтесь обычной тактики и поберегите магию до следующего раза.

Башня Древних: Поднимитесь на башню. Возьмите Копье Дьявола из сундука. Копье Дьявола проклято, так что вооружаться им не надо. Спускайтесь по ступенькам, затем идите вниз и в дверь.

Сражение 23 (Башня Древних): Пусть все ваши бойцы держатся вместе. Те, кто могут летать, пусть держатся в тылу (в процессе боя они могут взлететь и напасть на противника сзади). Когда доберетесь до дверей, пусть ваш лучник попробует расправиться со Светящимся Глазом, а остальные останутся позади. Здесь много узких проходов, где только один боец может пройти. Пусть ему помогают те, кто может летать. Не продвигайтесь вперед слишком быстро, а то будете атакованы несколькими врагами сразу. Ищите во время этой битвы сундук с Копьем Валькирии. После следующей короткой битвы между Дарксолом и Кейном, отправляйтесь обратно в Промпт. Команду пополнят Алеф и Торацу.

Промпт: Поговорите с королем. Отправляйтесь на первый этаж Замка Промпт, и найдите символ-глаз. На указателе должно быть написано: «Сияющая Тропа» («Shining Path»). Воспользуйтесь Оком Света. Идите к телепортеру и перенеситесь к Сияющей Тропе.

Сияющая Тропа: Следуйте за Адамом, пока не увидите Робота Хаоса. Когда Адама атакует Хаос, он присоединится к вам.

Сражение 24 (Сияющая Тропа): Сразитесь с Летучими Гадами. Сохраните магические заклинания для Робота Хаоса. Все остальное, что будет происходить, вам уже знакомо.

Сияющая Тропа: Следуйте по зеленой тропе. Прочитайте, что написано на четырех камнях, затем положите Меч Света слева, а Меч Тьмы справа. Возьмите Разрушитель Хаоса

с центрального алтаря. Выйдите в открытую дверь и поговорите с Духом Воды. Идите направо и воспользуйтесь телепортатором.

Промпт: Поговорите с королем. Поговорите с Отрантом. Поговорите с горожанами. Когда вы направитесь в Рунефауст, обойдите гору слева, чтобы избежать целого скопища врагов.

Сражение 25 (Путешествие к Рунефаусту): Когда будете сражаться с Повелителями Дьявола, рассредоточьте людей, чтобы избежать многочисленных жертв от заклинания Замораживания, а затем опять соберите их вместе, когда продолжите путь на вершину. После обеда над Скелетом в доспехах вы войдете в Рунефауст.

Глава 8: Взлет Замка Древних

Рунефауст: Прежде, чем войти в Рунефауст, найдите дерево с цветком (оно одно). Стоя рядом с ним, осмотритесь и увидите Хэнзоу. Это ниндзя, который пойдет с вами. Поговорите с горожанами. В замке поговорите с Махато. «Сохранитесь», а потом отправляйтесь на запад по серой тропе к замку Рэмраду.

Сражение 26 (Замок Рунефауст): Химеры – ваши самые опасные враги в этой битве. Чтобы их уничтожить, пользуйтесь магией, затем направляйтесь налево и вверх, чтобы сразиться с Селберусом и Первосвященником. Продвигайтесь вправо, расправляясь с каждым из врагов. Когда это сражение кончится, вы тут же вступите в следующее.

Сражение 27 (Рэмраду): Это очень стремительная баталия, где, в основном, сражаться приходится со Светящимися Глазами (6) и стальными когтями (6). Рэмраду ждет вас наверху. Атакуйте его всеми своими силами, которые у вас есть.

Замок Рунефауст: После сражения 27 идите вниз и налево к ступенькам. Спуститесь по ним. Идите к западной оконечности острова и используйте Разрушитель Хаоса там, где нет гор. Войдите в маленькое строение, стоящее около Замка Древних.

Сражение 28 (Замок Древних): Соберите свое войско в единый кулак, когда будете сражаться с Химерой и Голубыми Драконами (Химера сильнее, поэтому сначала атакуйте Драконов). После того, как покончите со знакомыми врагами, подходите к Колоссам. Вам 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, отправляйтесь в замок Рунефауст, чтобы «сохраниться» и отдохнуть, затем возвращайтесь и поднимитесь по ней.

Сражение 29 (Дарксол): Последние два сражения, по сути, являются единой продолжительной битвой, поэтому, если вы произнесете заклинание Ухода, то вернетесь потом к началу 29 Сражения. В первой битве участвуют 8 светящихся глаз, 5 стальных когтей, 2 первосвященника, 2 голубых дракона и Дарксол. У Дарксолоа 150 единиц удара, и он владеет заклинанием Демонического Огня, которое чуть сильнее Заклинания Замораживания 3. Когда вы доберетесь до Дарксолоа, не приближайтесь к нему, пока он не начнет поворачиваться в вашу сторону, затем быстро окружайте его и атакуйте своими самыми сильными воинами. Если вам улыбнется удача, вы покончите с ним, прежде чем он успеет развернуться.

Сражение 30 (Черный Дракон): Перед этой битвой все ваши оставшиеся в живых воины восстановят все свои единицы магии и удара. Скелеты в Доспехах появятся на освещенных квадратах слева и справа от Черного Дракона. Уничтожьте того, который появился первым, затем поставьте одного из своих людей (менее значимого) на светящийся квадрат, чтобы заблокировать его. У головы в центре – 300 единиц удара, а у остальных – по 240. Голова в центре владеет заклинанием Демонического Огня, поэтому сначала бросьте сильнейших членов команды на ее уничтожение. Левая голова насылает заклинания Замораживания 2 и Огня 3, а правая – Молнии и Огня 3. Когда вы уничтожите все три головы, наградой вам будет неплохая концовка. Обязательно досмотрите ее до слов «The End» («Конец»).

Секреты

Редактор имен

Начните новую игру. При появлении слов «Name your character» («Дайте имя своему персонажу») нажмите и держите Start, A, B и C на пульте 2, одновременно нажимая Start, A и C на пульте 1. Вы выбираете любых персонажей и называете их, как вам хочется.

Тест для битв и сообщений

Начните игру и нажмите В, когда Симона говорит: «Come by and tell me about it, OK?». Если хотите протестировать битвы, нажмите и держите Вверх и Start на пульте 2, затем нажмите Reset. Когда появится значок «Sega», отпустите все кнопки, которые вы удерживали, и нажмите А и С на пульте 2. Продолжайте их удерживать, пока выбираете «Continue» и просматриваете сообщение Симоны. Увидев «ОК», продолжайте нажимать кнопки на пульте 2, а также нажмите А на пульте 1. Если хотите посмотреть конец игры, нажмите С на пульте 1 вместо А в конечной части трюка.

Shining Force 2

Это очень объемная, захватывающая ролевая игра с прекрасной графикой, удачным музыкальным сопровождением и интригующим сюжетом. По сравнению с первой частью «Shining Force» игра стала намного динамичнее, интереснее и длиннее. Как и в первой части, основу игры составляют сражения.

Советы по прохождению

После того, как возвратитесь в Granseal к королю King Galam, пройдите в небольшой домик, который находится справа от дома со странными животными. Здесь вы обнаружите странное небольшое существо по имени Tort. Этот товарищ очень силен, но беззащитен перед магическими атаками. Вы можете использовать его для провокации атак, но держите его подальше от волшебников.

Продвигайте Peter'a и Slade как можно скорее.

После того, как Kazlin достигнет 20 уровня, разыщите тайную книгу (Secret Book), и вы сможете сделать из него колдуна (Socere).

Когда победите демона в Mitula Sanctuary, пройдите в дверь слева и, подойдя к небольшой статуе, нажмите кнопку С. Статуя оживет, а вы получите еще одного помощника в ваших подвигах.

В North Parmesia, в небольшой деревушке, которая была закрыта, чтобы в нее не проникли демоны, иногда возле западных ворот будет появляться странный движущийся объект. Если вы приблизитесь и нажмете кнопку поиска, то обнаружите руку Голема (Golem arm). Приберегите ее для возможной будущей встречи с Големом.

После того, как получите Sky Orb и будете готовы покинуть Parmesia, нанесите второй визит Creed. Здесь вы обнаружите еще трех персонажей, которые отказали вам ранее в общении.

Чтобы выйти из Parmesia, просто войдите в глаз огромной птицы в северо-западной части Parmesia.

Во время второго посещения острова Grans Island пробирайтесь вниз и влево, пока не обнаружите небольшой монастырь. Поговорите с монахом для сохранения игры и уходите, но не выходите из экрана. Пройдите влево и при первой возможности – вверх. Вы обнаружите небольшой фонтан, а в нем – могущественную Master Monk.

Чтобы вынуть святой меч (Holy Sword), просто нажмите кнопку поиска. Чтобы зайти в башню (Tower), поднесите святой меч ко рту статуи головы дьявола (Devil's Head) справа от башни.

Если вам удалось пройти игру до конца, дайте титрам пройти до конца и посидите около 3 минут на экране с драгоценным камнем. Появится окошко с надписью «And more...» Нажмите кнопку С, вы попадете в сражение с 12 большими волосатыми боссами.

Shining in the Darkness

Колдун по имени Dark Sol хочет захватить ваше королевство. Для начала он похитил принцессу, и вам, единственному потомку рода Рыцарей Света, нужно ее спасти. Это можно сделать единственным способом – уничтожить могущественного колдуна. Вам нужно отдать еще один долг – узнать тайну исчезновения отца. Обо всем этом вы в подробностях узнаете

во дворце, а в городской таверне люди расскажут обо всем в красках. Первое время придется странствовать в одиночестве, но потом вам нужно подобрать себе соратников. Начинать надо с поисков обруча принцессы (Royal Taiga), после этого начнется обучение премудростям Рыцаря Света. Вам предстоит пройти подземелья Правды, Мужества, Мудрости и Силы. После этого, поднявшись на пять этажей вверх, вы встретитесь с Dark Sol'ом. Но до этого вам нужно спасти принцессу, найти отца и сделать еще много разных дел.

В игре вы можете посещать три места – Замок, Деревню и Лабиринт. В Замке можно получить полезный совет, а у придворного мага выпросить какой-нибудь полезный предмет. В Деревне вам 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 вам вещей вначале подберите материал, это может быть не только мифрил. Оружие и защита из «Dark Blok» получаются даже сильнее мифриловых, но тут вас ждет сюрприз. Оденьте его, и вы будете проклят. Однако, от этого воевать становится еще интереснее: представьте, что в самый ответственный момент вы вдруг восстанавливаете врагу все его жизни.

В Лабиринте придется воевать, набираться опыта, умений и силы. Хорошую службу сослужит вам магия, но колдовством вы сами не владеете, этим будут заниматься ваши 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 ваших 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 ваших 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 вы сможете 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 вам 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 возродить 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 вы будете либо покупать в деревенских магазинчиках, либо находить в подземельях (покупать придется чаще). Относиться к предметам надо бережно, они изнашиваются и ломаются,

Секреты, коды, пароли...

может оказаться, что в нужный момент у вас не будет подходящего предмета. Со всеми предметами вы разберетесь сами, мы расскажем только о некоторых из них.

Приобретать полезные вещи, которые помогут вам восстанавливать хитпойнты, дадут вам 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 вам хорошую службу, но самая восстанавливающая штукавина – 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 вы вступили в бой, то она вам ничем не поможет, биться придется до конца (а кто же бежит с поля боя?).

В магазине Арсенал можно приобрести оружие и доспехи, т.е. то, что нужно настоящему рыцарю в ратном деле. Доспехи бывают четырех видов: нательная броня, кольчуги, шлемы и щиты. Оружие весьма разнообразно, можете выбирать по своему вкусу и умению владеть им. На заключительном этапе приключений вы попадете в Traider, здесь продается значительно более мощное оружие, но и цена его существенно выше.

В Таверне вы сможете хорошо отдохнуть, перекусить и отоспаться.

Испорченный предмет вы сможете починить в мастерской. При желании можете заказать новый, вам его изготовят.

В каждой лавочке вы сможете кое-что дефицитное приобрести из-под прилавка.

Оружие различается по силе, да к тому же каждый его вид приспособлен для борьбы с конкретным врагом: вы можете посинеть от натуги, нажимая на кнопки, но ни за что не заставите колдуна взять двуручный меч. То же самое и с доспехами. Многие виды оружия имеют магические способности.

Shinobi

Аркадная бродилка с «крутым» сюжетом. Главный герой – ниндзя. В игре много врагов и разнообразных уровней.

Shinobi 2 (Super Shinobi)

Продолжение сериала «Shinobi», в котором вы имеете 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:

Нажмите паузу, A, B и C – выбор этапа.

Стратегия:

Потеряв много энергии, полезно сделать себе харакири. Ваш противник начнет следующий раунд с невозстановленной энергией.

Shinobi 3: Return of the Ninja Master

Введение

Это очередная (четвертая) серия знаменитого сериала, посвященного боевым искусствам. Много здесь улучшено и наверняка вам понравится. Например, «улучшены» боссы, Нинзютсу очень даже хороши. В игре 25 этапов и 7 туров. По предыдущим сериям вы, скорее всего, уже овладели приемами воинов-невидимок ниндзя, замысловатым искусством метания сюрикенов и молниеносными уходами из-под ударов противника. Все это вам 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 приемы:

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 старайтесь 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 вы бросите веером сразу 8 штук. Такой прием гарантирует вам уничтожение врага, лишь бы он находился не далее, чем на расстоянии броска.

Чтобы схватиться за потолок, уступ или трубу, удерживайте ↑. Спрыгнуть на трубу ниже можно, если, удерживая ↓, нажать кнопку прыжка, затем тут же нажать ↑, чтобы успеть схватиться за трубу, предотвращая падение.

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используйте кнопку B). Начав после этого игру, вы будете неуязвимыми.

Стратегия

Старайтесь вести бой одновременно только с одним врагом. Приберегайте свои Нинзютсу для схватки с боссами. Каждый раз, погибнув, вы будете получать другие Нинзютсу; так что, если вы уверены, что вот – вот умрете, используйте Джутсу Миджина. Эти Нинзютсу умертвят вас, но при этом вы взорветесь, поражая врагов вокруг. Новую жизнь вы начнете с полным запасом энергии. Если с энергией все нормально, то можно выбирать Джутсу Кариу, которые посылают огненный смерч на врагов.

Если вам удастся найти Power-Up, то это обстоятельство очень даже поможет – с его помощью одним сюрикеном вы сможете уничтожать врагов, на которых обычно нужно истратить три или четыре сюрикена. Так что воспользуйтесь этой возможностью. Даже трудных боссов можно будет уничтожать достаточно быстро. Эта сверхсила будет сохраняться у вас до того мгновения, пока вас не коснется враг.

Совершенствуйте свое владение мечом на протяжении всей игры. Именно меч сослужит вам хорошую службу, когда у вас кончатся сюрикены в схватке с последним боссом. Имейте в виду, что за прохождение тура без использования сюрикенов начисляются призовые очки. Вы также получите приз за каждое из имеющихся у вас Нинзютсу (по 5000 очков).

Тур 1: Восстановление Зиды

В этом туре можно действовать незамысловато, знай себе пригибайся и бросай сюрикен в любого врага, который появится на экране. Врага, который находится на дереве, поражайте бросками сюрикенов в прыжке, стараясь уклониться от его бросков или выстрелов. Важна ваша реакция, от нее во многом зависит исход схваток.

Например, вам 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 пройдет, а потом успеть бросить несколько сюрикенов. Этот маневр гарантирует успех, вы уложите этого мастера-фехтовальщика. Когда вы встретите третьего воина, дверь за

вами закроется. Прыгайте на маленькую платформу на самом верху. Теперь волна пройдет по полу к стене, затем обратно к мечу воина. Перепрыгнуть через нее сложно, но можно спастись на уступе, затем упасть вниз в тот момент, когда она проходит под вами, и бросить несколько сюрикенов. Если вы бросите их достаточно быстро, то сможете одолеть врага с первого раза.

Указатель «Go» подскажет вам, что подняться вверх можно, прыгая от стены к стене.

В конце тура вам попадется босс, победить его будет легко, но времени на это вы потратите порядочно. Отойдите к самому краю экрана и ждите, пока он не подойдет. Когда он приблизится, то прежде, чем атаковать, опустит свой меч. В этот момент бросьте в него сюрикен. Он сделает несколько шагов назад, затем атакует вас. Идите в его сторону, а потом перепрыгивайте через него. После чего идите к другому краю экрана и ждите, пока все это не повторится. Ну и так далее.

Тур 2: Потайной вход

В этом туре вам предстоит действовать верхом. Вам 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, сделайте буквально секундную паузу и метните сюрикены, они поразят этих людей, как только они появятся с правой стороны экрана.

На этот раз вам придется иметь дело с боссом-ниндзя, который также скачет на лошади. Нужно выбрать удобный момент, чтобы его поразить: прыгайте и кидайте сюрикены, как только он появляется, чтобы поразить его еще в воздухе. Вам нужно успеть сразу же после приземления прыгнуть опять так, чтобы увернуться от вкопанных в землю деревянных шестов.

В закрытом помещении действуйте очень осмотрительно. Вы сможете вовремя среагировать на выстрелы зеленых стрелков, они стреляют не очень быстро. Прогибайтесь, метните сюрикен и быстро перепрыгивайте через их пулю. С метателями бумерангов справиться легко, несмотря на то, что они прикрываются от ваших ударов щитами. Вам нужно прыгнуть и приземлиться прямо перед ними, затем быстро атаковать 2-3 раза. Следите за потолком, чтобы заметить платформы, которые вне поля зрения. На первой – 5 сюрикенов. Находясь на ней, вы можете воспользоваться Джутсу Фушина (сила прыжка), чтобы добраться до следующей платформы слева, на которой лежат 20 сюрикенов. Чтобы сделать это, надо встать на видимую платформу наверху, воспользоваться Джутсу Фушина, затем разбежаться (дважды нажмите ←) и прыгнуть туда. Когда поднимаетесь на подъемнике, прыгайте и бросайте сюрикены в те места, где может проползти человек: там находятся солдаты. Они должны появляться тогда, когда вы достигаете высоты моста, но ваши прыжки заставляют их вылезать раньше. Продолжайте прыгать и бросать сюрикены в солдат, которые находятся на платформах; потом прыгайте на платформу и собирайте 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. Все время отступайте от него. Когда он летит достаточно низко, прыгайте и кидайте сюрикен или бейте его мечом. Если в какой-то момент ваша энергия чересчур уменьшилась, воспользуйтесь Джутсу Кариу, чтобы быстро лишить босса сил. Если вам удастся справиться, не воспользовавшись этим, то вас ждут премиальные очки.

Вы столкнетесь с тем, что в какой-то момент функции ваших 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 вы находитесь, наконец, на безопасном расстоянии от босса, сделайте Вихрь Шиноби и бросайте 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). Сосчитайте молнии, и после четвертой прыгайте и бросайте сюрикен.

В последней атаке он летит очень низко и выбрасывает четыре контейнера, которые висают в воздухе на некоторое время, а потом взрываются, образуя шквал разлетающихся в разные стороны пуль. Постарайтесь уйти от него подальше и прыгнуться. Контейнеры

можно сбить еще до их взрыва, это облегчает ваше положение, огневой налет пережить будет легче. Еще один маневр, полезный для вас в этой ситуации, – когда босс выставляет контейнеры, бросьте в него сюрикены веером.

Тур 3: Оружие тела

В этом туре вы будете атакованы летающими мозгами. Когда увидите первого из атакующих, прыгайте и кидайте сюрикен. Если промахнетесь, он будет летать кругами над вами, пока вы, наконец, не попадете в него. Существам из зеленого ила достаточно двух попаданий (если у вас нет Пауэр-Апа). Когда вы доберетесь до мозгов контейнера, подойдите к ним и взмахни мечом в тот момент, когда они выпрыгнут. Когда дойдете до первой стены, вернитесь налево на одну экранную картинку и поднимитесь наверх, где найдете Пауэр-Ап и сюрикены. Пауэр-Ап находится справа, но не берите его, пока не расправитесь с летающим мозгом. Если он ударит вас после того, как вы возьмете Пауэр-Ап, вы потеряете его. Когда вы доберетесь до лент транспортера, идите в правый нижний угол, где найдете корзины с сюрикенами, затем взбирайтесь к левому верхнему углу. Там тоже есть сюрикены. Пробежитесь вдоль потолка как можно дальше вправо, затем падайте вдоль левой стены и приземляйтесь на корзину с дополнительным Нинзютсу. Откройте ее ударом, а потом быстро прыгайте на стену и поднимайтесь до уступа справа (там вас ждет не очень крутой босс).

Пока вы сражаетесь с натяжением транспортной ленты, на вас сверху будут валиться мозги в банках. Чтобы учесть движение конвейера, прыгните влево, а затем быстро пригнитесь и бросьте сюрикен вправо, чтобы уничтожить мозги. Будьте готовы воспользоваться Джутсу Кариу.

Попад в зону зыбучих песков на полу, не теряйте мужества и продолжайте прыгать, быстро продвигаясь вправо. Предупреждаем, что основной босс этого уровня находится на заднем плане и целится в вас из ружья. Продолжайте движение, стараясь оставаться вне перекрестия его прицела. Выполните двойной прыжок, чтобы миновать членистые, как у краба, конечности – если вы приземлитесь рядом с ними, то они схватят вас. Если уж вам не повезло и вы оказались в горячих объятиях, тут же прыгайте и кидайте в них сюрикены. Можно также упасть на землю прямо перед ними и быстро выстрелить.

Очередной босс не главный, но пусть вас не обманывает первое впечатление – он достаточно силен, и вам придется попотеть, чтобы свалить этого противника. Он очень настойчив, его атаки повторяются. Сначала он появится справа. Кидайте в него сюрикен, но будьте готовы отпрыгнуть вправо, когда его рука вылезает из-под земли, чтобы схватить вас каждый раз, когда вы в него попадаете. Когда у него на лбу появятся три шишки, бросайте в них сюрикены. В заключительной фазе своей атаки он начинает втягивать воздух. Когда вы увидите, что у его рта образуются пузыри, пригнитесь к земле и нажмите Влево на пульте, а когда он вспыхнет, удерживайте Вниз, чтобы пригнуться. Когда он закончит, быстро прыгайте влево и атакуйте его, когда он опускается под землю (берегитесь руки!). Он поднимется и повторит свои действия. Вы можете попасть в него несколько раз, пока он поднимается и опускается, но следите за тем, чтобы у вас оставалось место для маневра, если вдруг появится рука. Наиболее эффективным Нинзютсу является Джутсу Кариу, но если вы будете следовать нашим советам, то справитесь и без него.

Тур 4: Разрушение

В этом туре ваше положение будет облегчено, если вам удастся взять первый Пауэр-Ап (POW) и сохранить его. Когда окажетесь на самой вершине склона, чтобы вдохнуть свежего воздуха, нажимайте 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, подождите секунду, прыгайте и бросьте несколько раз сюрикены. Если у вас есть Пауэр-Ап, вам будет нужен только один бросок, чтобы сбить их со скутеров. Если Пауэр-Апа у вас нет, то на это вам потребуется три точных броска. После прыжка и броска будьте готовы перепрыгнуть через мину, если у них хватило времени поставить ее. Если вы увидите, что враг добрался до центра экрана и устремился назад, то знайте: он должен появиться у вас за спиной. Передвиньтесь к правому краю экрана. Затем перепрыгивайте влево через него и сразу бросайте сюрикен. Старайтесь, чтобы вас 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. Перепрыгивайте через мины, когда будете в них кидать сюрикены. Если они оказались слишком близко друг к другу, прыгайте вправо, чтобы миновать их. Вы также легко можете атаковать этого босса с помощью меча, прыгнув прямо к нему, ударив мечом и отпрыгнув. Во второй атаке он будет поливать вас дождем из пуль. От пуль можно уйти, сместившись вправо как можно ближе к боссу. Если у вас еще сохранился Пауэр-Ап, вы можете расправиться с этим боссом еще во время его первой атаки.

На этом этапе большое значение будет иметь ваша способность прыгать, в зависимости от этого вы будете преодолевать трубы либо играючи, либо в невероятных 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.

Летающего ниндзя справа убивайте сразу же сюрикеном. Он летает очень хитрым способом и уклониться от него сложно, особенно если находитесь на узких платформах, так что не спешите уходить, пока не убил его. Помните, нажав и удерживая перед прыжком Вверх или Вниз, можно узнать, что вас ждет наверху или внизу. Когда вы доберетесь до зоны, где находятся три выхлопные трубы, идите вправо по воде и забирайтесь налево, чтобы найти дополнительную жизнь. Спрыгивайте вниз слева из выхлопных труб. Вы можете подбирать дополнительную жизнь каждый раз, когда проходите здесь (в случае, если вы потеряете жизнь). Спускайтесь вниз к небольшому мосту, чтобы взять сюрикены. Когда вы прыгаете по бочкам, бросайте сюрикены в крылатого ниндзя. Под следующим мостиком, через который вы переходите, находится Нинзютсу. Падайте вниз, чтобы приземлиться прямо на него, затем ударом откройте его и в то же время удерживайте направление вверх, чтобы схватиться за трубу. Прежде чем последовать указателю «Go», прыгните вверх и влево и схватите еще несколько сюрикенов – вам они понадобятся!

Когда появляется босс, летящий над водой и стреляющий пламенем, прыгните, чтобы увернуться от первых трех выстрелов, затем прыгайте вправо, и вы избежите следующих трех. Бывает, что этот босс старается наброситься на вас, но это случается редко. В случае такого нападения быстро прыгайте вправо и ждите, пока он не взлетит вверх и не освободит вам дорогу. После метания огня босс появляется снова, взяв с собой кое-какое дополнительное оружие. У него есть несколько видов опасных для вас атак, какая будет следующей – предугадать невозможно, они выбираются совершенно случайно. Первым делом вам нужно уничтожить орудие на носу его «корабля». Метайте в нее сюрикены или между выстрелами наносите удары мечом. Затем вам надо постараться разрушить пушку, после этого довершить дело окончательного уничтожения «корабля». Каждый раз, когда впереди корабля появляется зеленая вспышка, будьте готовы к взрыву (перепрыгивайте через него). Вы также можете удерживать кнопку B, чтобы блокировать некоторые пули и ракеты.

Когда босс начнет передвижение в левый нижний угол, где обычно находитесь вы, прыгайте вправо. Следите за его действиями, и когда он два раза выстрелит тремя ракетами, а затем полетит вверх и влево, находясь у правого края экрана, подождите, пока первые две ракеты будут уже запущены, затем прыгайте и удерживайте направление ← во время пуска третьей ракеты. Вам нужно успеть приземлиться между взрывами второй и третьей ракет. Во время подъема босса двигайтесь налево, обращая внимание на бомбы, которыми он вас одаривает.

В борьбе с этим боссом используйте Нинзютсу, но делать это надо следующим образом. Во время первой половины битвы этого может и не потребоваться, у вас здесь не будет особенных проблем, а вот во второй половине без этого, скорее всего, не обойтись. Вы должны разрушить одну из частей «корабля». Если вы воспользуетесь Нинзютсу, то вы лишь воздействуете на ту часть, которую предстоит уничтожить следующей. Если «корабль» и так уже почти полностью разрушен, вы зря потратите это мощнейшее оружие. Воспользуйтесь им с умом. Если вы действительно в отчаянном положении и у вас есть дополнительная жизнь, вы можете воспользоваться Джутсу Миджина, чтобы взорвать свое тело, но при этом лучше всего, если вся ваша энергия иссякла. Тогда воспользуйтесь энергией, которую вам предоставила новая жизнь.

Тур 5: Электрический демон

На протяжении всего этого тура вам следует особенно опасаться взрывов. Прыгайте через наземные мины и бегите мимо танков. Зеленые стрелки продолжают стрелять низко, поэтому пригибайтесь и бросайте сюрикены, потом прыгайте, чтобы увернуться от пуль. Воспользуйтесь «Вихрем Шиноби», чтобы забросать их сюрикенами.

Первый же босс окажет вам серьезное сопротивление. Этот воин перемещается по экрану из стороны в сторону, останавливается с правой стороны экрана и направляется к вам. Вы начинайте двигаться ему навстречу, выполните двойной прыжок, а после приземления смещайтесь к противоположной стороне экрана. Бросьте несколько сюрикенов, затем идите в его сторону и прыгайте опять. Этот маневр повторяйте до тех пор, пока он не остановится. Когда он остановится, бросьте несколько сюрикенов и удерживайте кнопку броска, чтобы заблокировать его лучи. Как только он перестанет стрелять, бросьте еще несколько сюрикенов. Чтобы достичь победы, придется повторить описанные маневры несколько раз. Если у вас значительная нехватка энергии, воспользуйтесь Джутсу Кариу.

В зоне, которая находится примерно под местом старта, вы должны привести в действие несколько бомб, чтобы взорвать стальные балки, преграждающие вам путь. Чтобы бомбы срабатывали быстрее, можно прыгать на них, как бы толкая ногами, но при этом важно успеть отпрыгнуть назад. Левее от первых нескольких бомб находится зона, по которой можно передвигаться только ползком, а в полу находится отверстие. Если вы 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 вы попадаете в новую зону и здесь вам 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. Приземляйтесь с правой стороны платформы и удерживайте направление ←. Вы окажетесь на уступе, на котором стоит коробка с Нинзютсу. Справа находится выход, заблокированный стальной балкой. В коробке за левой стеной лежит бомба, которую необходимо взорвать. Возвращайтесь налево и вверх, чтобы найти проход в зону с бомбой.

Третья зона полна неожиданностей. Пробежите мимо первого подъемника и поднимитесь на втором, чтобы взорвать бомбу, затем возвращайтесь к первому и поднимайтесь на нем. Этот уровень представляет из себя долгое восхождение наверх.

В темной комнате вас поджидает босс, в темноте его не видно, но, когда зажигаются огни, вы различите его глаза, а потом и тело. Он будет пытаться преследовать вас, куда бы вы ни пошли, поэтому введите его в заблуждение следующим образом. Пройдите подалее вправо, потом резко прыгайте и кидайте сюрикен ему в голову. Если бросок будет удачным и вы поразите противника, он вспыхнет. Но это еще не конец: как только он приблизится, быстро прыгайте к его руке, затем сделайте двойной прыжок влево и повторите предыдущую атаку: прыжки и броски. Смещайтесь из стороны в сторону, уклоняясь от падающего с потолка мусора. Во время своих перемещений следите за огненным дыханием босса, не попадите в зону огня в момент, когда он извергает его. Удерживая нажатой кнопку броска, вы сможете заблокировать зеленые огненные шары. Нужно нанести боссу десятка два хороших ударов, и он лишится головы, но и безголовый не прекратит атаковать. В этот момент вы можете воспользоваться Нинзютсу. Если вы добыли дополнительную жизнь на последнем уровне, вы можете использовать сразу два Нинзютсу. Вы должны выстрелить зеленым светом боссу в шею. Легче всего это сделать, если стоите на его руке.

Тур 6: Ловушки

В этом туре вам предстоит продемонстрировать свое искусство прыгать по камням. Пусть вас не вводит в заблуждение кажущаяся простота этого дела в самом начале; чем выше вы будете взбираться, тем чаще вам придется делать двойные прыжки. Будьте в готовности быстро пустить в ход свое оружие: летающие ниндзя не оставят вас в покое. Бросайте в них сюрикены, как только они появляются на экране; на всякий случай, всегда держите наготове Джутсу Кариу. Дополнительную жизнь можно найти у вершины на камне слева, ее можете подбирать всякий раз при подъеме.

Крылатый демон с большим мечом – первый босс тура. Несмотря на его грозное обличье, справиться с ним легко. Прыгайте на камень справа, потом прыгайте и бросайте сюрикены в перья или в самого босса как можно быстрее. Всегда оставайтесь с левой стороны камня, в этом случае, если в вас попадут, вы будете лишь отброшены к правому краю камня.

На следующем уровне вы попадаете в лабиринт с дверьми. Разобраться с обстановкой в первой комнате легко, там вариантов выбора у вас не будет. Во второй комнате две двери, но ваша только одна, она в правом верхнем углу. Добирайтесь до нее, совершая двойные прыжки и отталкиваясь от отдельно лежащих коробок. Старайтесь не задевать коробки мечом и не бросайте в них сюрикены. Не перепутайте двери; если вы войдете в дверь, которая находится сразу за кучей коробок, то вам придется пробиваться через полчища недругов. В конечном итоге, вы попадете в нужную вам комнату, поэтому при наличии уверенности в собственных силах имеет смысл опробовать и этот вариант. В третьей комнате вы должны будете добраться до двери в правом верхнем углу. В левом верхнем углу находится Пауэр-Ап и сюрикены. Чтобы добраться до центрального этажа, вы должны встать под центральным из трех проходов, идущих вверх, и прыгнуть на стену, чтобы, проскочив ее, оказаться в правом проходе. Когда вы прыгнули в правый проход, падайте приблизительно половину пути вниз, затем прыгайте на правую стену, чтобы отскочить от нее к левой, затем – направо и на левый этаж. Берегитесь летающих ниндзя. Продолжайте подниматься к двери, находящейся в правом верхнем углу.

Чтобы найти нужную вам дверь в четвертой комнате, вы должны идти к правой стене длинного зала. Дорогу вам преградят колонны с шипами, которые при вашем приближении будут сходиться друг с другом; пики находятся также на полу между ними. Во избежание неприятных столкновений с агрессивными колоннами совершайте двойные прыжки. Иной раз вы, может быть, приземлитесь на торчащие из пола шипы – ничего страшного, главное при этом - постарайтесь, чтобы вас не отбросило на колонны.

Вы с легкостью обнаружите интересующую вас дверь в пятой комнате, она украшена головой какого-то чудовища. 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, вы должны определить, который из них – настоящий Кабуки, чтобы успеть бросить в него один или два сюрикена прежде, чем он исчезнет. Вы можете также попробовать заблокировать пики, которые они мечут, если будете удерживать нажатой кнопку броска. Если боец появляется в полной боевой окраске, значит, вы попали в настоящего, после дюжины ваших попаданий экран померкнет, и появится настоящий босс. Он исчезнет за одной дверью, потом появится из другой. Выбор двери случаен, поэтому будьте готовы отразить его атаку и атаковать сами. Если он появится в одной из дверей первого этажа, он бросит в воздух три веера, которые поплывут в вашу сторону. Разрубите их своим мечом, когда они будут достаточно близко, или перепрыгните их. Если босс появится на одном из верхних этажей, вдоль первого этажа полетят пики, и вам надо будет запрыгивать вверх.

Тур 7: Последний бой

Здесь вам также предстоит немало попрыгать: в первой части этого тура вам 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 вам будет гораздо легче перепрыгивать через них.

На следующем уровне вам нужно проехать на подъемнике, отражая атаки маленьких башен и блуждающих в воздухе контейнеров. Контейнеры будут висеть справа и слева от вас, готовясь к атаке. Именно в этот момент и атакуйте их. Когда вы расправитесь с контейнерами, вам будет легче расправиться с башнями. Если башни начнут брать вверх, используйте Нинзюсту, чтобы уничтожить их.

На следующем уровне вам предстоит прогуляться по авиалайнеру, подвергаясь мощному артиллерийскому обстрелу. Огонь по вам будут вести большие орудия, которые стреляют

зелеными огненными шарами. В ответ вы забросайте сюрикенами эту лавину зеленых шаров, да и само орудие.

Взломайте дверь и вы окажетесь на четвертом уровне. За дверью находится лабиринт, который вы преодолеете без особых усилий. Пробираясь по коридорам вверх, удерживайте 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. Вы должны прыгать через поле, взбираться по стене, и затем прыгать через нее. В центре есть несколько стен, между которыми нет пола. Когда вы прыгаете на правую стену в этом ряду, падайте приблизительно до половины высоты стены, затем прыгайте на левую и, оттолкнувшись, перепрыгивайте через правую.

Попав в следующую зону уровня, вы увидите платформы, определяющие ваше дальнейшее движение. Вы их увидите в конце тропы, затем они исчезают. С их помощью вам нужно взобраться как можно выше. Когда вы доберетесь до шестов с красными огоньками на концах, прыгайте на первый из них, дайте ему опуститься (красный огонек окажется в самом низу экрана), затем перепрыгните на следующий и ждите, пока он не опустится. Прыгайте в самый последний момент, чтобы не коснуться силового поля на потолке. В следующей зоне вы увидите коробку, но единственный способ добраться до нее – это прыгать на разваливающийся уступ, поехать на нем вниз, потом спрыгнуть вниз в самый последний момент и, удерживая **→**, опуститься на маленький уступ. В коробке находится ценная дополнительная жизнь, но она не стоит того, чтобы рисковать ради нее уже существующей жизнью. Вам придется еще 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 вам удастся прыгнуть вверх в тот момент, когда она касается стены, вы приземлитесь на нее именно тогда, когда она будет выходить из стены. Последняя зона в этой комнате находится там, где вдоль потолка тянется труба, до которой вам надо допрыгнуть. Не делайте двойного прыжка, потому что тогда вам не удастся за нее ухватиться. Просто быстро сойдите с уступа и прыгните к ней. То же самое нужно сделать, чтобы добраться до второй трубы. Спрыгнув с нее, вы окажетесь перед следующей дверью.

В последней перед встречей с боссом зоне находится стена, своей правой стороной смыкающаяся с левой стеной. Прыгайте между стенами, чтобы взобраться вверх. Берегитесь голубых энергетических полей на левой стороне. Если вы видите, что вам не избежать этого места, падайте чуть ниже его.

Сражение с последним боссом будет непростым, тут надо придерживаться определенной тактики. Бейтесь с ним до тех пор, пока энергии у вас останется на два-три удара, а затем взорвите себя, воспользовавшись Джутсу Миджина. Каждый раз при этом вы будете терять жизнь, так что использовать заклинание, если у вас нет дополнительных жизней, бессмысленно. Преимущество заклинания Джутсу Миджина состоит в том, что, потеряв жизнь, вы все-таки продолжите сражение, и у вас будет полный запас энергии. Даже если у вас очень хорошая реакция, без этого трюка вам не обойтись. После того, как вы воспользуетесь вторым заклинанием Джутсу Миджина, сразу же переключайтесь на заклинание Джутсу Иказучи (щит). Когда ваша энергия опять понизится до критического уровня, включайте щит и атакуйте, используя меч.

Атаки босса нескольких видов и ответные ваши действия должны быть соответствующими. Если он бросает сразу три сюрикена, прыгните и блокируйте их, удерживая нажатой кнопку броска. К атаке зелеными огненными шарами вы вполне сможете изготавиться своевременно – босс перед этой атакой держит свои руки над головой, и они начинают светиться. Уклониться от шара легко – отступите назад и перепрыгните через шар.

В конце поединка босс постарается вас запутать и изменит свою тактику. Он начнет вести огонь зелеными разрывными зарядами. Удерживая кнопку броска, блокируйте их. Необходимо подобраться как можно ближе к боссу, так, чтобы оказаться почти у его ног, а затем сделать блок – снаряды отбросят вас обратно, но вреда не причинят. Продолжайте держать блок, босс поймет, что его оружие бесполезно и растеряется, в этот момент вы его и атакуйте.

Секреты, коды, пароли...

Какую атаку босс выберет следующей, предугадать невозможно, они непредсказуемы. Единственной вашей 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 поразмышляя. Ваша 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 передвигайте на места, отмеченные белыми точками, ящики станут сиреневыми. Не забывайте, что нужно оставлять проходы свободными для перемещения других ящиков. Не устройте 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, изучите их рейтинг.

В атаке пасуйте мяч игроку под кольцом. Старайтесь пасовать быстро. Получив мяч, когда вас атакует защитник, нажмите А – собьете его с ног. Обыгрывая защитника, попробуйте отступить и сбить его с ног. Совершая бросок (А), дайте игроку развернуться. Не пасуйте в окружении защитников.

В защите, если не удалось остановить атакующего игрока, поставьте перед ним защитника до броска. Старайтесь занять центр, блокируя проходы под кольцо. Прессингуйте при наличии очков. Старайтесь подобрать отскачивший от кольца мяч, если удалось – нажмите А – игрок сделает бросок через все поле по кольцу противника.

Side Pocket

Крутой бильярд с разнообразными ударамию Завоеывая очки, вы путешествуете по США на различных видах транспорта..

Режим «Trick Game» – трюки с выставленными на бильярдный стол рюмками.



Simpsons (The)

(см. Bart Simpson vs. the Space Mutants с. 61)

Барт мужественно сражается с космическими мутантами, выполняя благородную миссию по спасению жителей Спрингфилда от нашествия. Игра в стиле рисованного мультфильма, очень симпатичная.

Дополнительные жизни:

Вы можете получить три дополнительные жизни, если на первом уровне пойдете в KWIK-E-Mart и запустите бутылочной ракетой в букву «Е» на вывеске. Оттуда и выпадут эти дополнительные жизни.

Неограниченные жизни:

Много дополнительных жизней вы получите на третьем уровне в фан-хаусе. Сразу после начала уровня идите в первый же дом, до которого сможете добраться. Дойдя до первой платформы, остановитесь под вентиляцией. Через некоторое время оттуда начнут падать монеты. Вы будете получать одну дополнительную жизнь за каждые 15 монет. Максимум – 9 жизней, но набрать можете столько, сколько угодно.

Дополнительные деньги:

Вы их получите, если в конце уровня станете под последним окном здания «RETIREMENT HOME» и будете дуть в свисток.

Игра «Колесо Фортуны»:

Она встретится на третьем уровне, и вы сможете помочь своему герою выиграть, если выберете и будете использовать магнит. Какой номер загадает Барт, такой и выпадет.

Звуковой тест:

Вы можете прослушать все звуки этой игры, запустив обычную ракету в букву «Е» вывески – окажетесь в режиме звукового теста.

Simpsons 2: Bart's Nightmare

Приключенческая игра. Барту Симпсону снится страшный сон, точнее говоря, целых пять снов, основанных на персонажах и ситуациях из известного телефильма. Графика превосходна на протяжении всей игры, точно воспроизводя внешний вид и жесты героев, знакомых по телеэкрану.

Skate Or Die

(план выпуска IV 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 забывайте 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 вы думаете, что овладели всеми премудростями этого дела, то глубоко заблуждаетесь. Попробуйте-ка выйти на пригородное шоссе, забитое потоком машин, несущихся так, что воздушным потоком вас сбрасывает в кювет. Испытайте судьбу, цепляясь за бамперы проезжающих мимо автомобилей,— вы или пан, или пропал. Не забывайте, 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 забудьте запастись чем-нибудь подходящим для этой цели). Если вам повезет и удастся попасть в первую пятерку по результатам заезда, ваш рейтинг будет возрастать. Итак, если вас все эти прелести не испугали — вперед. Играть можно и вдвоем.

Пароли:

MONEY —	получить две тысячи долларов;	CARS —	Detroit;
TRASH —	три лучших вида оружия;	HILLS —	San Francisco;
SPEED —	три ускорителя «нитро»;	JAYS —	Toronto;
ARMOR —	пять приспособлений;	LIBERTY —	New-York;
AIRPORT —	Seattle;	PALMS —	Miami;
BEACH —	San-Diego;	STARS —	Los Angeles;
BRONCOS —	Denver;	PIZZA —	Chicago;
CAPITAL —	Washington;	TOTEM —	Vancouver.

Sky Destroyer

Примитивная леталка-стрелялка с графикой, оставляющей желать лучшего.

Slaughter Sport

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт: Нажмите A, ↑, C
Буфф: Нажмите ←, C, B
Эль Торо: Нажмите B и C, затем A, ↑
Гуано: Нажмите ↑, →, потом A и B
МС Файр: Нажмите ↓, C, →
Монди: Нажмите A и B, затем ↓ и ←
Рамзес: Нажмите →, ←, A
Робо Чик: Нажмите →, ←, ↓
Шеба: Нажмите B и C, потом B и B
Скинни: Нажмите →, ↓, →
Вебра: Нажмите A и C, потом ↑ и →
Визил: Нажмите ↓, →, ↑

Smurfs (The)

Приключенческая игра о похождениях гномов, спасающих своих друзей, похищенных злым волшебником.

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 вы подпрыгнешь на невероятную высоту и получишь желаемое.

SnowBros

Оригинальная игра с элементами логики для одного или двух игроков, в которой вам предстоит уничтожать врагов снежками.

Socket

Игра – приключения электрического утенка.

Советы:

Собирайте энергию в виде электрических разрядов. Следите за временем. Победить босса в пасти дракона можно так: встаньте в правый угол и стреляйте вверх, когда пасть закроется, бегите в левый угол.

Sol Deace

Управление:

Выбор этапа:

Нажмите A,B,C,A,B,C,B,C,B,A, перейдите в опции, появится опция выбора этапа.

A+B+C – пропуск этапа.

Неуязвимость:

Нажмите A,B,C,A,B,C,B,C,B,A, выберите MODE. Удерживайте A, нажмите и удерживайте → до появления надписи MY99, получите 99 жизней. Удерживая → до появления надписи MUTEK!, получите неуязвимость после начала игры.

Soldiers of Fortune

(см. Chaos Engine с. 94)

Команда джентльменов удачи с вашей помощью ведет зачистку затерянного в океане острова от всякой заполнившей его нечисти. Здесь вы встретите 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 and CPU THUG

2 M8HT3WJ8KQ44

3 8HBBTX2MCHTJ

4 RCT7C4MYR854

GENTLEMAN and CPU NAVVIE

2 Q3BK7PYNS794

3 LV6W7QKONYB5

4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59

3 C48YLCVLMOGM

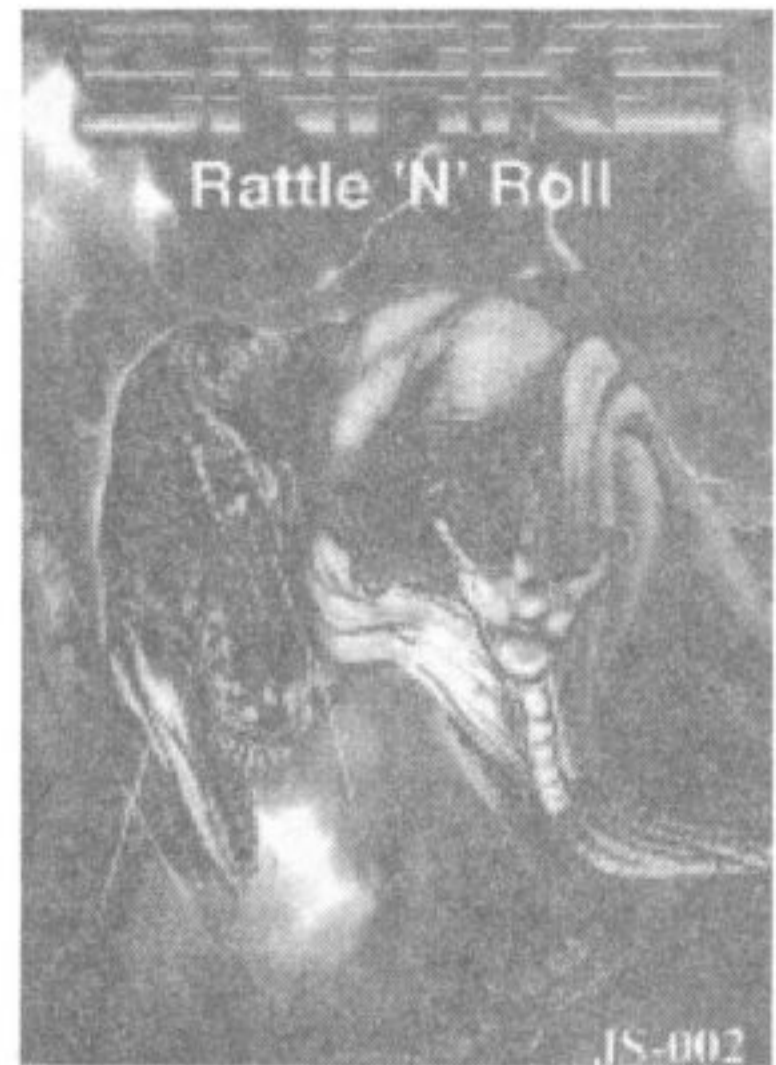
4 CRR56F82GN5K

THUG and CPU NAVVIE

2 ZB2S4HKXWBFG

3 GJGJK#PBBDHO

4 4H76263NPOR4



JS-002

MERCENARY and CPU NAVVIE
2 ZBVBHSQPT73Q
3 GQZHHMW1#70H
4 40R52P7FZP1C

SCIENTIST and CPU NAVVIE
2 7LJLHPHMWBN1
3 3B5YXP5D#8H9
4 H485R9CQT93B

Soleil

Великолепная игра в стиле «фэнтези» с прекрасным сюжетом, хорошей графикой, удобным управлением.

Много лет на Земле властвовали монстры. Никто не знал, когда и откуда они появились. Земля была во тьме, но однажды раздался голос с небес: «Да будет свет!», и темные времена закончились. Большинство монстров погибло, но часть осталась и, скрывшись под землей, ждала своего часа, чтобы отомстить людям. Эта история начинается в тот момент, когда монстры снова появляются на поверхности и их столкновение с людьми неизбежно. Но готовы ли люди к этому, смогут ли они объединить свои усилия для борьбы с темными силами?

Sol-Feace

Неплохая космическая стрелялка.

Выбор стадии и 99 кораблей:

Во время заставки нажмите клавиши A, B, C, A, B, C, B, C, B, A и START. Вы попадете в режим конфигурации игры и сможете выбрать любой из уровней. Затем переместите курсор в режим «MODE» и нажимайте → на пульте до тех пор, пока на экране не появится сообщение MY99. Теперь в вашем распоряжении находятся 99 кораблей. Выйдите из меню Continue, чтобы продолжить игру.

Пропуск уровней:

Одновременно нажмите клавиши A, B, C, и вы окажетесь 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 вы попадаете 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 Соник необходимо найти Фликки и довести его до большого золотого кольца, прыгнуть в него (следите за окном в правой нижней части экрана). Отыскав всех остальных Фликки, вы обнаружите открывшийся люк под кольцом и попадете в следующий акт. Если вы попадете под выстрел из летающей пушки, то потеряете контроль над летающим Фликки. Во втором акте вы найдете своих старых друзей Knuckles и лисенка Tails, отдав им по 50 колец, очутитесь 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 вы обнаружите кристаллы желтого, зеленого и т.д. цветов. Отыскав Фликки, не спешите «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 лисенку. Нужно очень постараться, чтобы преодолеть множество хитроумных препятствий на пути, хорошенько подумать, чтобы найти выходы из лабиринтов, но вы с этим вполне справитесь.

Sonic Knuckles

Приключения всеми любимого героя, неунывающего дикобраза Соника. В этой версии он вместе с ехидной Наклз пытается одержать верх над злым доктором Айво Роботника. Каждый из героев обладает своими отличительными особенностями. Управлять можно либо Соником, либо Наклз, 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 раздастся 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 «пинболл» с дикобразьим орнаментом.

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая A, нажмите START для игры на 2 уровне; удерживая B, нажмите START для игры на 3 уровне и, удерживая C, нажмите 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:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно ↑↓↓←→, B. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами 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:

Войдите в режим опций и выберите звуковой тест. Используйте клавишу B, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите START и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите клавишу A и еще раз нажмите START. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите START, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Выполните

следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

Sonic the Hedgehog 3

Продолжение приключений дикобраза Соника, на этот раз на волшебном плавучем острове. За счет магической энергии изумрудов Хаоса этот волшебный остров плавает на облаках, а хозяйничает на нем хранительница изумрудов ехидна Накл. Только вам под силу спасти плавучий остров и его обитателей – друзей Соника – от нашествия армии злых роботов Бадников. Вам 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 начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции 1 PLAYER или COMPETITION, выберите COMPETITION и нажмите ↓. У вас появится новая опция SOUND TEST: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

Space Ace

Боевик о похождениях космического героя Декстера, призванного на спасение планеты.

Space Harrier 2

Аркадная игра.

Управление:

Использование опций:

При появлении титульного экрана нажмите и удерживайте A.

Выбор уровня:

Нажмите START и подождите, пока не появится надпись «Stuna Area». Затем, нажимая → или ←, вы сможете выбрать любой уровень. При этом имейте в виду, что вы не сумеете закончить игру, если начинаете не с первого уровня.

Space Invaders

Неплохая аркадная игра с занимательным сюжетом и хорошей графикой.

Выбор раунда:

Подождите, пока не появится заставка, затем одновременно нажмите и удерживайте клавиши A и C. Потом нажмите START. Игра остановится, заставка исчезнет и появится первый уровень. Во время этой паузы нажмите B, A и C. Перед вами 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 вас 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:

Вы можете увеличить жизнь и энергию, получить ограниченную уязвимость и даже проскакать уровни следующим образом. Войдите в режим опций, передвиньте курсор на «Level» и установите его на «Spidey». Затем нажмите и удерживайте клавишу START на втором пульте, затем одновременно нажмите и удерживайте A, B и C на первом пульте. Продолжая удерживать все эти кнопки, нажмите **↵** на первом пульте. Если все сделано правильно, то возле надписи уровня трудности появятся символы «!!!». Теперь вы можете 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, вы будете переходить на другой уровень.

**Дополнительные жизни:**

Дополнительные жизни можно получить на 4 уровне. Оказавшись на этом уровне, идите в апартаменты. Войдите внутрь и быстро выйдите. Вы снова окажетесь в самом начале уровня. Теперь идите и сорвите дополнительную жизнь с дерева. Повторите эту операцию – таким образом вы наберете столько жизней, сколько вам надо. Кстати, эта процедура может работать и на других уровнях.

Битва с четырьмя боссами одновременно:

Когда вы доберетесь до босса Электро после уровня 6, не деритесь с ним. Вместо этого двигайтесь к Бомбе. И вообще не сражайся ни с одним из боссов, встретившихся вам по дороге, – просто целеустремленно двигайтесь к Бомбе. Кончится тем, что за вами одновременно будут гнаться Электро, Ящерица, Гоблин и Ядовитый. Вот с ними со всеми и подеретесь.

Spider-Man & X-Men

В этой игре Спайдемен – человек-паук должны отыскать перепуганных Икс-менов и отвести их в безопасное место. Сначала вы управляете самим Спайдеменом, но как только обнаруживаете Икс-менов, вы можете вовлечь в активную борьбу кого-либо из них. Перед вами возникает выбор: управлять Волверайном, Циклопом, Сторм или Гамбитом.

Spider Man 2 (Separation Anxiety)

Продолжение героической борьбы человека-паука за правду в этом грешном мире. Можно играть вдвоем.

Стратегия:

На первом этапе сразу проберитесь в левый верхний угол. На краю экрана будет мусорное ведро. Нажмите кнопку удара. По окончании разборки у вас будет дополнительная жизнь, через несколько минут – еще четыре жизни. Нужно успеть схватить их до того, как погаснет экран, тогда вы вернетесь 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. Вам выпала почетная миссия спасти

Секреты, коды, пароли...

профессора и избавить человечество от новых возможных коварств непредсказуемой железяки. Помощь вам будет оказывать белочка, она покажет вам 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 перелет (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 веревке, 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, дойдите 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 самолетами для того, чтобы добраться до конца комнаты, пройдя которую вы попадете во второй зал магазина, где вам предстоит убежать от догоняющего черного 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 вам предстоит спасти девицу-красавицу из лап привидений-демонов. Игра несколько монотонна, тоску навеивает 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 пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите Start, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

Sports Talk Baseball

Имитация игры в бейсбол.

Spot Goes to Hollywood

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 вам эта меланхолия надоест, нажмите и удерживайте 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 DANQSTLP |
| | 14 4DH5DUPH |

Squirrel King

Очень примитивная ходилка, героями которой являются известные мультипликационные персонажи Чип и Дейл.

Star Flight

Стратегия:

Летите к Sphexi(родная планета Велокси, координаты 132, 165). Приземлитесь в точке с координатами 45N, 17E. Возьмите эндуриум и хрустальный шар. Эндуриум можно подобрать несколько раз, взлетая и приземляясь там же.

Пароли:

Получить неограниченные запасы топлива и денег можно так: войдите в звездный порт, сделайте паузу, нажмите A, B, B,A, C, ↑, ↓, C.

StarGate

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

Секреты, коды, пароли...

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 Звездные 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 далекой планете, египтяне возводят своему богу Ра все новые и новые пирамиды, представляющие собой некую корпорацию, населенную телохранителями Ра.

Прошло много лет. В наши дни в Египте было найдено огромное кольцо из неизвестного науке сплава. У американских ученых возникла гипотеза, что это и есть ворота в другой мир. Отряд морских пехотинцев, возглавляемый полковником, и ученый рискнули пройти через Звездные 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 все население Земли. Народ далекой поработанной Ра планеты узнает об истинном происхождении своего господина – тирана и лжебога – и принимает сторону землян.

Ваша роль в этой миссии – командовать отрядом, выполняющим особо важное задание. Задача перед отрядом – освободить народ далекой планеты и предотвратить уничтожение своей планеты агрессивным повелителем. В арсенале полковника – гранаты и автомат. По пути вы сможете подобрать систему охлаждения для вашего 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 Вайог, 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)

3 – DUJJON

6 – YUGDIS

7 – NUHMEY

10 – LINDAB

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 нажмите А, В или С.

Сообщения поступают в отсек связи, при этом раздается звуковой сигнал, над главным экраном капитанского мостика загорается свет. Для приема сообщения включите систему связи и нажмите А. Если нужно дать ответ, появится меню. Для просмотра последнего сообщения или ответа нажмите С. При повреждении системы связи в бою главный экран не срабатывает, нужен ремонт.

На рабочем месте пилота можно определить курс корабля. Нажмите А, выберите место назначения, перейдите к следующему меню. В – возврат к предыдущему пункту, С – фиксация курса, включение двигателя, возвращение на мостик. Последовательность определения курса: скопление звезд – звезда – планета или ее спутник.

Обследование планет и объектов осуществляйте с помощью датчиков.

Для получения информации по заданию пользуйтесь бортовым компьютером.

Вооружение корабля – фазеры и фотонные торпеды. Включение системы вооружения переводит корабль в режим тревоги.

Пробуйте 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 полосы на экране сообщений об инженерных системах означают опасность, длина полосы отражает степень опасности. После боя в первую очередь отремонтируйте двигатели и навигационные системы, перед боем убедитесь в готовности вооружения и систем защиты.

Новую планету исследуйте, высылая разведотряд из 4-х человек. Берегите старших членов экипажа, без них выполнение задания проблематично.

Управление:

START- пауза

↑/В – бросок вперед или назад

А – залп фазерами

В – выход на мостик

С – залп фотонными торпедами

Переключение этапов игры:

Установите курсор на «OPTIONS», удерживайте А и нажмите START.

Star Wars

(см. Rebel Assault с. 348)

Задание 1 – тренировочный полет

Вам необходимо пролететь через Каньон Нищего. Главное – не врезаться в одну из стен каньона. Когда долетите до большой скалы с левой стороны, поворачивайте направо. Держитесь на средней высоте чуть правее центра. Имейте в виду, что после этого поворота будет следующий. Совершив его, снижайтесь и летите на малой высоте, чтобы увидеть развилку и выбрать дорогу.

Если выберете дорогу направо, то имейте 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. Имейте в виду, что вверху торчат острые выступы скальной породы. После поворота направо снова берите влево, здесь проход пошире. После него возьмите немного вправо, окажетесь на финишной прямой. К вам подключается новый инструктор. Взмывайте вверх, чтобы перелететь через край каньона, заканчивайте полет.

Дорога от развилки влево легче. Будет небольшой поворот налево, затем направо. После него надо снизиться, чтобы пролететь под мостом. После моста берите вправо. Тут вы присоединитесь к ведущему. В конце пути также надо взмыть вверх.

В полете вы должны выполнять стрельбы по целям. Их будет легче сбивать, если вы немного отстанете от ведущего, т.к. цели будут приближаться.

Задание 2 – тренировка в астероидном поле.

Это также тренировочный полет, где вы должны следовать за Командиром. Столкновение с каменными астероидами губительно. Ледяные астероиды, отмеченные синей меткой, можно расстреливать. Старайтесь не отстать от Командира. В случае опасности на экране появляется сообщение «dodge» – «уклонись», надо успеть сориентироваться и выбрать правильное направление, увеличив скорость. Следуйте за маневрами Командира, не увлекайтесь разрушением ледяных астероидов.

Задание 3 – планета Колаадор.

Это последний из тренировочных полетов. Он совершается над каменной планетой Колаадор. Вы должны неотступно следовать за Командиром – РУ Марлен, когда она пролетает через пещеры и проходы. Повторяйте ее маневры, неусыпно контролируя свое положение. Имейте в виду, что сверху вам грозит опасность – нависающие скалы.

После успешного окончания этого тренировочного полета вы сможете приступить к выполнению самостоятельного задания, хотя и будете числиться все же новичком.

Задание 4 – звездная база истребителей.

Сначала вы уничтожаете на своем пути соединение истребителей, потом отправляетесь к их звездной базе – огромному космолету – матке. Пролетая вдоль левого борта, уничтожайте орудия (их 20), если не уничтожите хоть одно, оно вас расстреляет. Затем ваш полет будет продолжен над надстройкой. Уничтожайте энергоустановки (их две). Затем полет будет продолжен вдоль правого борта, где также надо уничтожать орудия. В конце каждого пролета вас атакуют истребители. Чтобы взорвать корабль, выпустите торпеду по рубке. Вы будете вынуждены выполнять задание до его полного и успешного завершения, но имейте в виду, что неудача при двух проходах практически лишает вас шансов на успешное выполнение задания.

Задание 5 – молниеносная атака.

Ваша задача – перехватить эскадрилью истребителей – разведчиков, возвращающихся на базу с ценной информацией. Истребители пытаются скрыться в Каньоне Нищего, он вам

знаком по тренировочным полетам. Уничтожить противника надо до выхода из Каньона. Не теряйте его из виду во время полета и действуйте очень быстро. Имейте в виду, что после развилки истребители могут разлететься по разным направлениям и шансов их уничтожить не останется.

После выполнения задания часть вашего отряда отправится на соединение с остальным флотом, вы остаетесь для выполнения задания по уничтожению наземных объектов.

Задание 6 – погоня в астероидном поле.

Вы выполняете задание в знакомой по тренировочному полету обстановке, но без ведущего, и вас атакуют вражеские истребители. Вы должны вовремя уклоняться от каменных астероидов, разбивать ледяные и успевать уничтожать атакующие вас вражеские истребители.

Задание 7 – уничтожение «ходунов».

Вы выполняете задание по патрулированию на быстроходном аппарате, обеспечивая эвакуацию базы «Ребел». Эвакуации пытаются помешать гигантские «ходуны» «Империала». При приближении к гиганту ваш бортовой компьютер включает режим атаки. Для уничтожения «ходуна» надо поразить все зеленые секции на его корпусе, которые после удачного попадания становятся серыми. У вас есть датчик, показывающий нанесенный вами врагу ущерб. Ваши атаки сдерживает интенсивный орудейный огонь, поэтому нужно стараться уничтожить «ходуна» за две – три атаки.

Задание 8 – бой со штурмовиками.

Вы ведете 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 вы переходите во вторую, задержитесь перед двумя ее входами, дождитесь восстановления энергии. Во второй пещере двойки – тройки штурмовиков атакуют вас с обеих сторон, будьте расторопными. Перед входами в третью пещеру также дождитесь 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, вы получаете задание по боевому охранению транспорта «Ребел», проходящего через зону атак противника.

Задание 10 – тренировка перед атакой.

Вы выполняете 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 вы собьете менее половины, тренировка будет продолжена.

Задание 11 – атака.

Уничтожайте противника, удерживая его в прицеле и непрерывно стреляя. Старайтесь не пропустить ни одного истребителя. Прикрывайте Бена: услышав, что у него на хвосте три истребителя, помогите. У вас есть шанс сбить одного врага, когда они будут пролетать мимо, после этого постарайтесь 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.

Вам нужно уничтожить пушку на поверхности рядом с портом. Нужно поражать зеленые секции. Имейте в виду, что вас атакуют вражеские истребители.

Задание 14 – энергетические реле.

Пролетите под основанием пушки, чтобы обнаружить энергетические реле. Они находятся на цилиндрической поверхности и должны быть разрушены. Вражеские истребители не оставят вас 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, вы ведете борьбу с лазерными орудиями, разбросанными по склонам ущелья и дну, на земляных мостах. Поражайте их на подлете, чтобы самому не получить смертельные удары. После того, как Синему Лидеру не удастся выполнить задания, вы должны будете его сменить. Вас прикрывает командир Фаррел. Действие происходит в ущелье. Поверните направо и уничтожьте силовое поле. После узкого прохода поверните влево. Взлетите повыше и пролетите над платформой, затем опуститесь ко дну ущелья, где нужно уничтожить еще одну сеть силовых полей. Когда на экране появится сообщение о готовности торпеды, наводите прицел на круглый порт выпуска на дне ущелья. Приблизившись на расстояние выстрела, нажимайте 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. Ваша задача – подобрать себе подходящий летательный аппарат и отправиться с благородной миссией уничтожить орудие смерти до того, как оно превратит цветущую планету в безжизненную пустыню. Имейте в виду, что злодей Саурон делает свое грязное дело под защитой тысяч охранников, которые не смыкают глаз ни днем, ни ночью.

Выбор раундов:

Войдите в опции и выберите режим звукового теста. Исполните следующие звуки: 1, 1, 9, 2, 2. После этого на экране появится опция «Round Retry». Выделите ее и, нажимая, ← и →, выбирайте необходимые вам номера раундов.

Усиление вооружения:

В опциях выберите «DIFFICULTY» – «HARD», «SHIPS» – 3, «CONTINUES» -2. Войдите в режим звукового теста и прослушайте запись 77. Теперь, если вы во время игры нажмете В, то получите 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)

(см. Ren & Stimpy Show с. 349)

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 вы безоружны, прыжком сближайтесь с противником на расстояние вашего удара. В схватке с несколькими врагами старайтесь располагаться так, чтобы все они оказались с одной стороны от вас. Уничтожайте все подозрительные предметы, кроме бочек, в которых можно найти Power-Up'ы.

Stormlord

Пропуск уровней:

Чтобы перенестись на следующий уровень, нажмите PAUSE, С, три раза В, четыре раза А, два раза С и четыре раза А. Процедуру можно повторить в любой момент игры.

9 дополнительных жизней:

Остановите игру, нажмите четыре раза А, два раза С, В три раза, С и А.

Дополнительное время:

В случае, если вы не успеваете пройти уровень, остановите игру и нажмите В, А три раза, с, три раза, ↑ и три раза А.

Story of Thor (The)

(см. Beyond Oasis с. 73)

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 спасти родной Оазис от колдовских сил. Джинны, драконы – вся экзотика Древнего Востока предстанет перед вами во всем своем великолепии...

Управление:

А – магия, вызвать духа

В – удар, использование оружия

С – прыжок. Сесть

Х – карта

У – выбор оружия

Z – выбор предметов

Start – меню.

При работе с меню:

В – войти, «утвердить», использовать

С – выйти, отменить

Start- выйти, выбросить

Специальные атакующие движения: Полный круг джойстиком+В

Секретные движения:

Суперразворот: Удерживая В, поверните D-pad по часовой стрелке и отпустите В.

Разворот – молния: Нажмите и держите В, нажмите →, ←, →, отпустите В.

Удар – молния: →, →, →, В.



Подсказки:

Описания духов:

Ваш первый помощник – дух воды в дамском обличье с четырьмя крыльями бабочки. Его можно вызвать выстрелом из «Armler'a» в воду. Этот дух может пускать «Водяные пузыри» (А), которые тушат огонь, останавливают врагов и иногда расчищают проходы. «Лечение» пополняет некоторое количество утерянного здоровья. «Торнадо» (А, удерживать и отпустить) носится по экрану и всех бьет.

Если хотите вызвать духа огня в обличье пламени, выстрелите во что-нибудь горящее. Он имеет особенность ввязываться в любую драку, даже когда его об этом не просят. Разрушает ледяные преграды, зажигает костры и факелы. При нажатии А изрыгает пламя, при двойном нажатии – превращается в огненную торпеду, при удержании – выстреливает в разные стороны 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 В, вы увидите, как он вытянет свои длинные ручки в надежде зацепиться за что-нибудь. При нажатии А получите двойника, который беспрепятственно может путешествовать, высматривать, что, где и зачем.

Дух растений – это небольшой зеленый и зубастый монстр, поедающий все подряд (самостоятельно, либо после нажатия А). Вызывается при выстреле в его маленькое подобие, и обладает, кроме всего прочего, крайне нужной способностью прогрызать решетки.

Общие советы:

Обращайте внимание на «кнопки» в полу, переключатели, факелы и т.д. Пробуйте долбить подозрительные стены, возможно, там скрыт проход.

Street Fighter

HONDA летит: ←, →+С; бьет быстрой рукой: turbo А.

RIU кидает во врага плазменный шар: полукруг от противника+Я; вертушка: полукруг к врагу + С.

GUILE кидает бумеранг: держа ←, →+Z; высокий прыжок с магическим ударом ноги (предотвращает атаки сверху): держа ↓↑+С.

BLANCA летит: ←→+Z; электрошок: ↓, turbo X

BALROG подкат с ударом: ←→+Z

BISON летит + электрошок: ←→+Z

CHUN LI серия ударов ногами: turbo С; вертушка: держать ↓↑+С

VEGA подкат: ←+↓, →+Z; вращается и бьет руками: ←+Y+Z

KEN тоже, что и RIU

DHALSIM полет с ударом с руками: ↑↓+Z; полет с ударом ноги: ↑↓+Z; стреляет огнем: полукруг к врагу + Z

SAGA стреляет волной поверху: полукруг от противника Z; стреляет волной понизу: полукруг от противника, С.

Street Fighter 2

(см. Super Street Fighter 2 с.)

Вы – представитель мировой элиты уличных мастеров боевых искусств и принимаете участие в мировом первенстве за звание чемпиона. Ваша 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, продолжите, пока не появится мультипликационная сценка. Когда же она начнет исчезать, нажмите ↓, Z, ↑, X, A, Y, B и C на первом пульте. Если все сделано правильно, вы услышите звонок. Теперь вы сможете выбрать скорость в режиме чемпиона от 1 до 5 звезд.

Использование спецтехники:

Для этого вам понадобится шестикнопочный пульт. Когда появится логотип разработчика, на первом пульте нажмите ↓, клавишу Z, ↑, клавишу X, A, клавишу Y, B и C. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок. Теперь вы можете воспользоваться спецприемами.

Битва с самим собой:

Когда появится экран выбора режима битвы, на втором пульте нажмите ↓, Z, ↑, X, A, Y, B и C. Если трюк сработал, вы услышите звонок. Теперь вы можете выбрать одного и того же персонажа для обоих игроков.

Street of Racer

Автогонки в условиях города.

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

(см. Bare Knuckle с. 60)

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:

Начните игру под именем Axel. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу START на втором пульте. В игре появится второй игрок – Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайтесь к главарю Синдиката. Он предложит вам 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

(см. Bare Knuckle 2 с. 60)

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

Секреты, коды, пароли...

одновременной игры двух игроков можно выбирать разных бойцов и по-разному комбинировать их приемы.

Этап 1 и основная стратегия

Большинство врагов будут атаковать вас, когда вы находитесь с ними на одной горизонтали. Если вы сойдете с их пути, они не смогут ударить вас кулаком или ногой.

Враги в этой игре часто будут обходить вас и атаковать сзади. Когда это возможно, старайтесь, чтобы все неприятели находились с одной стороны от вас. Удар ногой в прыжке частенько может сбить с ног двух или трех врагов одновременно. У Аксея есть также прием – удар кулаком назад: таким образом он может расправляться с врагами, которые заходят сзади.

Продукты питания потребляйте экономно. Сначала проверьте свой уровень энергии и, только если он мал, хватай пищу. В противном случае подождите, пока не очистите экран от врагов.

Используйте весь набор приемов каждого бойца. Очень важно знать их все и уметь выполнять.

Крушите все вокруг, чтобы найти спрятанные предметы и источники энергии. Чтобы поднять предмет, встаньте на него и нажмите 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 забудьте разбить таблички, висящие на дверях, чтобы добыть пищу.

Электра – малышка с кнутом, которая поджидает вас в баре. Она идет за вами и пытается нанести своим электрическим кнутом удар, а иногда пользуется неожиданным ударом ногой в прыжке. Атакуйте ее по диагонали.

Барбон караулит вас в аллее за баром. Он отлично ставит блоки против ударов кулаком и ногой, так что пользуйтесь специальными приемами и не пытайтесь схватить его, если не хотите быть задушенным.

Этап 2

Полезные предметы спрятаны в фургоне внутри бочек и коробок.

Когда головорезы на мотоциклах атакуют вас на мосту, воспользуйтесь хорошо рассчитанными ударами ногой в прыжке.

Когда проедете мост, войдете в громадный фургон. Четыре головореза, находящиеся в глубине фургона, не тронут вас, пока вы не расправитесь с Риокуроу и Хэкуйо (попробуй произнести эти два имени очень быстро 10 раз). В самом конце этапа вас будет атаковать ДЖЕТ. У него в запасе два грязных приема: первый – это прямой удар, а второй – это смертельный бросок: он подхватывает вас, поднимается к самому верху экрана, а потом изо всех сил швыряет вас на землю. Продолжайте двигаться и ждите, когда он займет атакующую позицию, затем прыгайте и бейте ногой. Если вас играет двое и Джету удалось схватить одного, другой игрок должны 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

Взломайте машины внутри ниши, чтобы найти спрятанные предметы.

Пройдя почти весь этап, вы попадете в гнездо инопланетных существ. Разбейте ударом инопланетные яйца в поисках предметов. Потом вас 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. Подойдите к Замзе по диагонали и используйте броски для борьбы с ним. Не пытайтесь 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 плевать в вас огнем. Оставайтесь слегка в стороне от них и атакуйте сериями

(по три) кулачных ударов. Не пытайтесь проделывать с ними броски назад или через плечо, они вас раздавят.

Босс Эбэдеде – настоящий борец: рельефные мышцы и три доведенных до автоматизма смертельных приема. Если вы обрушите на него шквал кулачных ударов, он пропустит три из них, а потом отбросит вас ударом через весь экран. Если вы останетесь с ним на одной линии, он атакует вас 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. Вы также можете подпрыгнуть и ударить его ногой, если он применяет удар в прыжке.

Этап 5

Могучий ВЕЙН ждет вас где-то посередине этого этапа. Он довольно сносно блокирует кулачные удары, но очень плохо справляется с ударами ногой в прыжке, которые вы и должны использовать против него. Они не наносят большого урона, поэтому потребуется много времени, чтобы одолеть Вейна.

Вы, наверное, редко встречали босса так странно одетого, как Р. БЭАР. Он использует против вас сокрушительные удары кулаком, затем отступает. Не пытайтесь схватить его – он ударит вас головой. Если вам удастся до этого времени сохранить оружие, оно вам облегчит задачу.

Этап 6

Бейте по мешкам с песком, которые увидите на дороге: там могут быть спрятаны полезные предметы.

На этом этапе вы встретитесь с уже знакомыми вам 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 вы его победите, Стелз разыграет ненависть и убежит.

Этап 7

Здесь вы встретите новое препятствие: ленты транспортера, которые будут тащить вас по земле, едва вы вступите на них. Всегда старайтесь нападать на врагов, не вставая на ленты.

Подъемник во второй половине этапа будет подниматься, останавливаясь на каждом этаже, тем самым предоставляя врагам возможность атаковать вас. Этажей всего пять. На первом этаже вас ждут наименее опасные типы. На втором вам 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 вы встретитесь 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 вы будете атакованы двумя роботами – молекулой и частицей. Даже не пытайтесь вступать с ними в открытый фронтальный бой: они расправятся с вами при помощи булавы или лазерного луча. Приближайтесь к ним по вертикали и применяйте броски. Бросок назад – наиболее подходящий прием. Если вы сразу же не бросите робота, вас будет ждать неприятный сюрприз. Когда вы расправились с роботом, сразу же уходите, чтобы вас не задело взрывом.

Этап 8

На этом этапе вы будете встречать на каждом шагу боссов и врагов, с которыми имели дело раньше, только у них будут другие имена и другой окрас. В вестибюле дома мистера X вас встретят два робота той же конструкции, что и на этапе 7, вместе с Бэаром -младшим, уменьшенной копией Р. Бэара с этапа 5.

Очистите от них вестибюль и входите на скоростной подъемник, который доставит вас к мистеру X., правда, с некоторыми остановками в пути – специально, чтобы вы смогли увидеться с боссами, по которым уже успели соскучиться. Первый босс – это копия Саузера с этапа 6. Используйте броски и не вздумайте атаковать его на горизонтали.

Секреты, коды, пароли...

Следующий босс – это борец-любитель, с которым вы встречались на арене этапа 4. Применяйте броски или другие приемы с захватами. Можете попробовать и другую тактику: оттесните его к одной из стен подъемника и примените удар ногой в прыжке, как только он поднимется. Продолжайте прыгать и бить, пока не разделаетесь с ним.

Победив борца, вы столкнетесь с мистером X. нос к носу. У него такой же скучный вид. Как и в «Улицах-1», вам придется преподать урок нескольким назойливым головорезам, прежде чем мистер X. заинтересуется вами и выставит против вас 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, подойдите к креслу мистера X. с правой стороны и быстро действуйте кулаками. Вы ударите его, как только он встанет. Когда мистер X. начнет стрелять, следуйте по линии огня к тому краю экрана, где он находится. Вы можете применить против мистера X. удары кулаком или броски, но он раскроит вам череп автоматом, если вы приблизитесь к нему по горизонтали, а не по вертикали. Вы также можете схватить мистера X., когда он стреляет, и бросить его. Продолжайте бить его об пол, пока он не испустит дух, и тогда вы получите 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, нажмите «Start» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держите кнопки «A» и «B» пульта 2, затем снова нажмите «Start». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «ROUND» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «LEVEL» и найдете еще два уровня сложности: «VERY EASY» (очень легкий) и «MANIA» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

Streets of Rage 3

(см. Bare Knuckle 3 с. 61)

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 нажмите и держите B, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово OPTIONS выделено), нажмите START. Вы услышите звон. Выбрав STAGE SELECT в меню OPTIONS, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране OPTIONS, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, A, B и C одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков – 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL

Движение 1: X+→+→

Движение 2: X+↓+→

Движение 3: X+→+↓+→

BLAZE

Движение 1: X+→+→

Движение 2: X+→+↑

Движение 3: X+↓+→+↑

SKATE

Движение 1: X+→+→

Движение 2: X+→+↓

Движение 3: X+↑+→+→

DR. ZAN

Движение 1: X+→+→

Движение 2: X+→+↑

Движение 3: X+↑+→+↓

Strider : Strider Hyiruk

На этот раз на защиту родной планеты, которой грозит разорение силами зла, встает неутомимый и могучий Киборг Страйдер. С вашей помощью он справится с этой нелегкой миссией...

Два робота:

Схватите двух роботов, как обычно. На этом вы потеряете два квадратика жизни. Продолжайте играть, пока не дойдете до контейнера с роботопантерой. Откройте контейнер, но не берите его, затем подставьтесь под удар, чтобы потерять одного из роботов. Теперь коснитесь роботопантеры. Продолжите игру, и она убежит. У вас останутся два робота, которых вы потеряете только в том случае, если упадете за экран или используете Continue.

Защита от лазеров:

Если вы будете находиться в нужном месте, то сможете избежать поражения лазерами во втором реакторе уровня 5. Надо остановиться так, чтобы капсула, лежащая на полу слева от вас, едва касалась вашей ноги. В этом случае лазерные лучи безболезненно пройдут сквозь вас.

Спецмузыка:

На четвертом уровне вы можете послушать специфическую спрятанную музыку. Идите к большому дереву с лианой, тянущейся до земли. Чтобы услышать музыку, очень медленно перемещайте героя с левого края ствола дерева к правому, нажимая →, пока музыка не изменится. Если с первого раза не получится, можете попробовать еще раз.

Тайная комната:

В реакторе на уровне 5 расположена тайная комната. Вход в нее находится недалеко от того места, где вы в первый раз будете ходить вверх ногами. Внутри вам 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.

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

(см. Ren & Stimpy Show с. 349)

Секреты, коды, пароли...

Для REN:

CITY	8900003 L9NH2WZ
POUND	8710003 L9N22W6
OUTDOORS	8520007 RC452WZ

Для STYMPY:

CITY	8700004 D2NG4WY
POUND	871000B 2LN24WZ
OUTDOORS	872000G F3444WN

Stunt Race

Одна из многочисленных игр-автогонок (вид из кабины).

Sub Terrania

Увлекательная и непростая аркадная игра, в которой есть сюжет. Пилотируя небольшой космический корабль, вы на каждом уровне должны самоотверженно спасти людей. Для ориентировки в начале каждого нового этапа показывается карта местности и вы можете увидеть расположение баз с человечками, нуждающимися в спасении. Кроме того, вам надо победить босса. Не забывайте заправляться топливом и добывать новое оружие, без которого не сделать ни первого, ни второго. Заправка горючим осуществляется путем посадки корабля на светящийся огонек. Оружие 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. Попробуйте почувствовать все прелести этого несколько необычного для нас вида единоборств.

Sunset Riders

Игра – стрелялка в жанре вестерна. Вы 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;
Options – опции, настройка.

В верхней части экрана расположено информационное окно, где показывается количество жизней.



Стратегия:

Играя в одиночку, выбирайте Дикого Кормано: его оружие имеет больше сектор обстрела, это полезнее, чем быстрая стрельба Крутого Билли.

Лишаясь жизни, теряете тысячу долларов. За убитого врага получаете 200 долларов, за босса – 20.

Посетительницы салунов могут подарить оружие.

Приз «Fire» увеличивает радиус действия оружия, «Rapid» – его скорострельность.

Собрав звезды, получаете 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 установите музыкальное сопровождение «E», а потом задай режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите A, после чего быстро нажмите и отпустите A+B+C. Вы получите 99 продолжений.

Super Battle Tank

Вы сражаетесь с Советским танком Т-72 во время войны в Персидском заливе, где идет война между Ираном и Ираком.

Super Battle Tank 2

Симулятор. По сравнению с первой частью графика улучшена и появились новые виды оружия.

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 начинайте с оценки обстановки, изучите расположение кораблей противника, продумай план действий. В ходе сражения используйте береговую артиллерию и не подходите близко к берегу противника, дабы самому не попасть в зону их обстрела. Обращайте внимание на боезапас судна с малым боекомплектком, отводите его от ближнего боя. Промахнувшись, услышите шлепок снаряда о воду – это означает, что надо скорректировать прицел.

Super C

(план выпуска 4 кв. 1999 г.)

Боевик. Сержант Билл (Бешеный Пес) должны сразиться с Рэдом Фальконом, который узнал способ, как проникать в умы американских солдат.

Вас ждет восемь сложнейших заданий.

Super Fantastic Zone

В этой игре вы встретитесь с очень маленькими героями и очень большими боссами, что несколько утомляет. Игра довольно посредственная.

Управление:

Чтобы услышать музыку в необычном исполнении, перед началом игры нажмите ↓+A+B+C.

Super Hang-on

Если вы любитель гонок на мотоциклах, то эта игра для вас. 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 вы можете выбрать уровень сложности, время, язык (английский или японский) и даже включить звуковой тест. Во время заставки одновременно нажмите 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 вам посмотреть финальную заставку игры. Все, что от вас требуется, это побить короля Артура в режиме Original, а затем ввести пароль: 6FF3F546F35564 FFOSLPIMFJEDGH.

Полностью оснащенный мотоцикл:

Введите код и войдите 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 Hydride

Ролевая игра для одного игрока.

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «Search». Появится сообщение: «I found nothing» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «Lucky», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него – там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

Просмотр финальной сцены:

Заново начните игру, выйдите из лесного города и двигайтесь налево, пока не найдете тот самый маленький домик, где вы отыскали десять тысяч долларов. Войдите в дом справа – сможете 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 действия – лиги, кубки и тому подобное.

Super Mario World

Ходилка с героем 8-битных приставок Марио. Графика явно лучше, но сама игра довольно посредственная.

Super Monaco GP

(см. Monaco GP 2 с. 255)

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». Играть несколько раундов, пока не появится трасса «WET CONDITION». Вы должны занять место в первой тройке. Пересекая линию финиша, нажмите и удерживайте кнопки «А», «В» и «С». На экране «торжественного окончания» водитель будет поднимать уже не трофей, а собственную голову.

Super Monaco GP 2

(см. Monaco GP 2 с. 255)

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 Real Basketball

Один из имитаторов баскетбола.

Super Skidmarks

Игра – имитатор гонок по проселочным дорогам с крутыми поворотами, подъемами и спусками. Имеется возможность выбора трассы и машины (можете выбрать даже корову на колесах, если нравится). В игре 2 режима (RACE и CHAMPIONSHIP). По мере прохождения трасс меню выбора машин обновляется.

Секреты, коды, пароли...

Управление:

Установки для Nitro:

В опциях введите пароль SPRINTER и вернитесь в главное меню, выберите Match Race, затем Setting. Измените скорость, и вы получите 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

(см. Street Fighter 2 с. 406)

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 нажмите на пульте 2: D,R,U,L,Y,B.

Отключение специальных приемов в режиме одного игрока:

Во время титров «Сарсот» на пульте 1 последовательно нажмите D,R,U,L,Y,B.

Конфигурация кнопок:

Конфигурация кнопок может быть изменена, для этого нажмите и удерживайте Select, выбирая персонаж или этап. Появится экран Configuration, где можно изменить конфигурацию.

Простой путь к победе:

Отключите специальные приемы. При появлении титра «Сарсот» нажмите D,R,U,L,Y,B и выберите уровень сложности «одна звезда».

Super Thunder Blade

Стратегия:

Старайтесь держаться вне пределов досягаемости огня противника. Для этого выберите в опциях уровень сложности «Hard», а когда игра начнется, оставайтесь в верхнем левом или правом углу и оттуда ведите 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:

Выберите этап, войдите в опции. Нажмите и удерживайте 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 нажмите А, В и ↑. Чтобы исполнить суперудар, который сбьет с ног любого противника, вознамерившегося его перехватить, одновременно нажмите А, В 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:

А – удар ногой; В – блок; С – сильный удар ногой; Х – удар рукой;

У – бег; Z – сильный удар рукой.

Каждой кнопкой может наноситься несколько ударов в зависимости от вашего положения и положения противника.

Если вы не знаете, как контратаковать, или брошены на землю, отчаянное нажатие на кнопки может помочь.

Управление персонажами:

Shawn Michaels

→, →+С – захват ногами с броском через себя;

→, →+А – подкат с броском через себя;

→, →+С – удар ногой с прыжка;

→, →+Х – бросок через себя;

трижды ↓+С – перехват;

(схватить за голову: →, →+Z), затем трижды →+А, С, С, С, Z, Х, Х, Х, В, В, В, В – комбо-20;

↓, →, ↑+А – серия ударов ногами.

Yokozuna

→, →+С – приземление на противника;

Z+С; ↓+С – поднять противника над головой; раскрутить его;

удерживать У+В, потом отпустить – бросить противнику в глаза порошок;

→, →+Х – бросок через себя;

трижды →+Х – комбо-10;

↓+Z – апперкот.

Bret Hart

→, ↓, →+Z – перекат с апперкотом;

трижды →+Х, Z, С, С, С – комбо-11;

→, ↓, →+Х – расцарапать лицо;

→, →+С – сильный удар ногой в прыжке.

Секреты, коды, пароли...

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,Z – комбо-10.

Vam Vam 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 вас дисквалифицируют. Чтобы увеличить скорость бойца, покрути крестиком джойстика против часовой стрелки.

Sword and Serpents

(план выпуска I 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 Sordan

Адвентюра с элементами ролевых игр.

Выбор уровня:

Чтобы перейти на следующий уровень, соберите 4 кувшина с этериумом и осушите их. С помощью двух пультов вы можете проделать такой трюк. Заработайте достаточно много очков, чтобы попасть в таблицу рекордов, а затем, вместо того, чтобы набирать свое имя, введите: HINANP, затем нажмите 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 используйте красный и пурпурный кувшины. Чтобы получить щит, используйте голубой и пурпурный. Огненный меч вы приобретете,



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 должны 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 Vermillion'a от его зла.

Улучшение защитных свойств доспехов:

К востоку от Гастингса в пещере вы найдете доспехи старого Ника. Не надевая их, вернитесь в Swaffham и найдите жезл Рафаэля. Положите жезл на доспехи, они приобретут повышенные защитные свойства. Но при этом вы будете прокляты. Для снятия проклятия снова воспользуйтесь жезлом. Уровень защиты доспехов понизится. Уберите свои доспехи. Повторяйте эти действия (применяйте жезл – убирайте доспехи) до тех пор, пока уровень защиты не снизится до нуля. Когда вы поднимете доспехи, окажется, что уровень защиты у них очень высок (9000 пунктов), что надежно защитит вас.

Увеличение силы:

Используйте этот же прием, но не надевайте доспехов, а овладейте мечом Тьмы или мечом Смерти. Ваша сила увеличится до 9000 пунктов.

Режим цветового и звукового теста:

В этом режиме можно прослушать все звуки игры и провести цветовой тест. Одновременно нажмите на втором пульте A, B, C, а затем нажмите Start, и вы попадете в экран выбора тестов.

Syd of Valis

Неуязвимость:

При появлении заставки нажмите ↑, ↓, →, ←, A, B, ↑, ↓ и START. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал. Когда вы начнете играть, Юко будет одета в купальник, делаящий ее неуязвимой.

Отключение фоновой музыки:

Это временное отключение, после вашей гибели музыка опять зазвучит. При появлении заставки одновременно нажмите B и START.

Sylvester&Tweety in Cadey Capers

Два непримиримых врага – Кот Сильвестер и маленькая птичка Твити будут развлекать вас как могут. Сильвестер посвятил всю свою несчастную жизнь поимке неунывающей птички,

Секреты, коды, пароли...

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, вы ему поможете?

Управление:

А – смотреть в бинокль;

В – бить лапой с ногтями;

С – прыжок;

Start – выбор необходимого предмета из числа собранных;

↩ или ↗ – подъем по лестнице.

Дополнительное время: После загрузки заставки нажмите Start, потом последовательно нажимайте А, А, В, С, С, А, ↑, С, С, С, ↑.

Победа на уровне «Shrunken Lab»: После загрузки заставки нажмите Start, потом последовательно нажимайте А, А, А, С, В, А, С, →, ↑, ↑, ↑.

Стратегия:

В игре 7 этапов, проходить которые можно либо постепенно, либо сразу. Войдите в режим опций и подведите указатель к пункту Difficulty (сложность игры). Затем с помощью джойстика укажите сложность игры в процентах, но помните, что всю игру можно пройти, только если указать 100% сложности. Если вы выберете 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%), вы сможете пройти 5 уровней, оставив не пройденными еще 2. Нажав в процессе игры на Start, выберите 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: отслеживайте Твити в бинокль (А); гоните птичку к нужному месту, не упуская из виду; вынуждайте Твити лететь на закрытую со всех сторон территорию; когда Твити окажется в тупике (синие стрелки), хватайте ее; ловите птичку, стараясь задеть когтями (за это даются дополнительные очки).

Syndicate

Введение

Смысл этой игры в том, что вы как игрок берете в свои руки управление одним мелким синдикатом и должны 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, вы вынуждены принимать верные решения за очень короткое время. Наряду со стальными нервами потребуются знание тактики и ловкость, чтобы уложиться в игровое время. Никаких экономических элементов, как например, торговля, в игре нет.

Вы попадаете 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, т.к. 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 должны быть ранен настоящий человек.

Вот в такой ситуации вы и оказались после того, как получили специальное образование менеджера в Европе. Ваше оснащение оставляет желать лучшего. Наряду с восемью отвратительно выполненными киборгами вы получили несколько долларов и исследовательский отдел. Цель, поставленная перед вами, практически невыполнима – нужно распространить влияние своего мини-синдиката на весь мир. Для выполнения этой задачи вы должны идти тем же путем, что и конкуренты: вы берете на себя управление командой киборгов, которая будет выполнять ваши 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 вашей руководящей роли.

Управление

В меню

Вверх/ вниз – выбор пункта/ распределение инвестиций/ установка налога

Влево/ вправо – смена меню
В+ вбок – выбор места в команде
А – выбор пункта меню
С – отмена выбора пункта
На задании
А+ Start – покинуть автомобиль/ выбор – один агент или группа
В+ Start – выбросить оружие
А+ направление – смена агента и его вооружения
А+С – режим «страж»
А+В – режим «паника»
А+ С – режим «сон»
С – 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 вас ценные ресурсы, он использует их для вооружения своих наемников.

Его база находится рядом с одним из ваших городов, население уже докладывало о беспорядках и насилии, чинимом его солдатами.

Ваш отряд будет высажен недалеко от входа в лагерь и вашей 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 вашем 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 вас. Он очень быстро начал совершенствовать технику противника, это представляет серьезную опасность для вашего 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 т.к. позволить ему работать на врага нельзя ни под каким предлогом, то он должны 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: Т.к. сопротивление вас ждет чисто номинальное, то не стоит брать с собой тяжелую артиллерию, к тому же было бы чистой 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 вашего синдиката развернуть в нем хоть какую-нибудь рекламную кампанию, так что придется разобратся с вражеским влиянием, т.е. полностью остановить рекламную кампанию противника, выбрав метод

физического уничтожения. Штурмовой отряд должны 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 ваш отряд получил приказ «убедить» этих ребят вступить в вашу 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. Учтите, что канализация – очень опасное место, так что там надо быть настороже и без снаряжения о ней даже не думайте.

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, т.к. 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 вам 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.

Секреты, коды, пароли...

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: Т.к. 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, т.к. враги недооценивают вашу 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 свергнут 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 ляжет 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 ваши политические союзники начали отказываться от ваших вежливых и выгодных предложений, отношения ваши перешли в совсем другую плоскость, этого так стерпеть нельзя. Чтобы восстановить статус-кво и преподать кое-кому урок, надо убить жену вашего 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, т.к. 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 должны 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, ваш 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. Т.к. этот городок находится в списке вашей 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, т.к. 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

Коррупцированный 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» должны быть выброшены 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 должны проникнуть во вражеский комплекс и захватить прототип устройства.

Информация по синдикату: Т.к. 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,

Секреты, коды, пароли...

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, т.к. 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 вашу рекламную кампанию за другой. После встречи с вашим гражданским советником было принято решение помочь вашим беспомощным друзьям избавиться от коррумпированных и бесполезных ублюдков, позорящих славный городок. Разумеется, полиция вашего синдиката наведет 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, вооруженный легким автоматическим оружием. Если у вас кончатся патроны, то вы можете использовать снаряжение с убитых полицейских.

В этой миссии следует провести методическое прочесывание 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 ее 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 тяжелое вооружение, да и внутри главного здания вам придется попадать в бункеры, очень хорошо защищенные. Так что, если все это окажется правдой, то враг обладает потрясающей огневой мощью и может сжечь все, что появится на аллее.

Данные по цели: По-видимому, цель находится в охраняемой комнате на крыше дальнего здания.

Тактика: Т.к. 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 вы его об этом просили. Его преемник, по-видимому, давно продался другому синдикату, вряд ли он будет полезным. Ваш отряд должны 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, т.к. капитану будет угрожать гибель от случайной пули.

Алжир

Ваша последняя рекламная кампания и сезонная распродажа была сорвана вражескими агентами. Ваш отряд должны 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. Т.к. 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 должны 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 вашего разведдепартамента. Информация дошла до местных властей, они расстроились, узнав о ваших боевых операциях в этом районе. После того, как с болтуном разобрались, осталась проблема излишней информации.

Вы получили информацию, что тот же самый местный авторитет должны 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. Т.к. она только что приехала на машине, то, увидев вас, может немедленно смыться.

Данные по обороне: Т.к. 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

Секреты, коды, пароли...

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 ее поймать, т.к. она имела доступ к очень важной официальной информации.

Ваш отряд будет высажен поблизости и вам надо будет ее эскортировать к месту встречи.

Данные по синдикату: В последний момент ваши сканеры обнаружили три десантных корабля, направляющихся к городу. Судя по полученной ранее информации, каждый корабль везет четырех агентов, так что всего их в городе будет двенадцать.

Тактика: Убивайте врагов издалека, т.к. 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, шлепнете свою девицу, то-то будет радости.

Мавритания

Известная женщина-ученый работает над военной программой рядом с вашей базой. При этом она не осознает важности своей работы. Военные хотят, чтобы она как можно скорее завершила свою работу, и поэтому она тщательно охраняется. Ваш научно-исследовательский отдел весь трепещет в предвкушении встречи с этой прелестной леди – им так хочется поболтать с ней и узнать, о чем ей известно. Ваш отряд должны 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 напролет, ей иногда разрешают пойти прогуляться. Это, разумеется, самый уязвимый момент во всей системе, хотя по пути за ней все равно следует охрана.

Тактика: Если есть возможность проявить себя как снайпера, не упускайте ее. 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 должны снять охранников с максимальной дистанции, тогда как другой агент приблизится к цели и убедит ее. Постарайтесь не растревожить охранников, т.к. они могут случайным выстрелом убить прекрасную леди.

Нигерия

В соседнем городе появилась активистка, которая уже показала себя как знатный лидер и природный организатор. Еще лучше ее навыки подпольной конспирации и развития коммуникаций. Если бы вы смогли убедить ее, 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 свое присутствие, это означает, что вам надо прихватить с собой еще парочку надежных парней в качестве страховки. Они смогут вести заградительный огонь, когда ваш первый агент обнаружит цель и будет ее 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 серьезную 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 ее спасти.

Данные по городу: Город сам по себе находится на нескольких уровнях, поднятых специальными опорами. Т.к. лестниц с нижних уровней на верхние почти нет, то тем, кто упадет 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 придется пройти 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, попытается вызвать себе подмогу либо попытается бежать. Вам надо поставить стражника у заднего входа на случай, если он захочет пуститься в бега.

Аргентина

Один из ваших 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 целостности и сохранности.

Данные по цели: Вы связались с целью и предупредили его о вашем прибытии, так что он получил приказ ждать ваш отряд до того, как вы начнете 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, т.к. 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 ваших агентов старой модели решил взбунтоваться и предать вас после одной слишком интенсивной инъекции адреналина. Это, кстати, девица. Ее подобрали полицейские и теперь допрашивают на конспиративной квартире. Т.к. она работала на вас, то у нее 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 начнет говорить.

Данные по цели: Конспиративная квартира находится в центральном районе города. Предварительные разведданные говорят о том, что этот дом с флангов окружен двумя большими зданиями и что единственный путь во двор – это крыша, а затем вниз по уступу.

Данные по обороне: Т.к. врагу не каждый день удастся захватить агента синдиката, вы можете ожидать довольно серьезную охрану, ждущую вас на подступах к дому. Несмотря ни на что, им не удастся выстоять против хорошо вооруженного 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 ее верхней памяти.

Тактика: Маленький отряд из одного-двух агентов должны 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 легких 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. Вам 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 должны 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, т.к. 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 должны 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 должны проникнуть в комплекс и уничтожить бронетранспортер, 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 ваши команды, ни вражеские. Судя по информации контрразведки, он имел доступ к самой секретной информации, которая крайне пригодится вам.

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 вашего синдиката был раскрыт военными, и теперь у вас начались проблемы с вооружением. Эту печальную ситуацию надо немедленно исправить, 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. Вы давно за ним наблюдали, а теперь ваши подозрения подтвердились, т.к. 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, т.к. 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 также хороший вооруженный отпор.

Секреты, коды, пароли...

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: Т.к. 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 вашего синдиката. По вашим 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 вашим 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 ее.

Юкон

Миссис Вествуд довольно долго угрожала одному из ваших работников скандалом, если он не признает ее претензии. Ему ее поведение перестало нравиться, он счел ее очень занудливой и утомительной и попросил ваш отряд в свободное время с ней разобраться – изменить ее 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 нее что-нибудь останется.

Данные синдиката: Как минимум два вражеских синдиката заинтересовались судьбой миссис Вествуд и отправили свои отряды, чтобы захватить ее. Таким образом, у вас могут начаться серьезные 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 нее 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 вашей корпорации раньше владел фермой, которую потом взяли себе военные; по-видимому, они используют ее как наблюдательный форпост для ведения своих операций в этом районе. У вас есть основания считать, что здесь планируется удар по вашим заводам, а координироваться он будет с фермы. Вашего друга с женой против его воли содержат в одной из служебных построек. Ваш отряд должны нарушить вражеские коммуникации и заодно спасти вашего друга и его жену. Для этого вам придется 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 свое дело как можно быстрее и отступайте. Их основное оружие – легкие автоматы, но могут пойти в ход и более серьезные 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 придется убедить покинуть этот район.

Тактика: Ваш отряд должны быть разделен на две части при выполнении этой миссии. Одна его часть проследует во двор и займется 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 должны 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 ваши информаторы в городе начали чувствовать себя не слишком уютно и поток данных о противнике начал сокращаться. Во всем 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 вы получили, прежде чем связь прервалась, касалась того, как вражеский штурмовой отряд прибыл для проверки эффективности управления городом. По вашим предположениям этот отряд был предназначен для личной охраны владительницы судеб этого городка.

Данные по целям: До них очень трудно добраться, т.к. до острова пешком не дойти, а периметр его 24 часа в сутки патрулирует вооруженная до зубов охрана.

Секреты, коды, пароли...

Тактика: Единственный вариант убить вдову – это поразить ее выстрелом из снайперской винтовки с крыши соседнего здания. Если вы все сделаете правильно, то она умрет до того, как охранники поймут, что к чему. По-видимому, агент-одиночка привлечет 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. Ваша 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 оснащен.

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 котел 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 все, что вам взбредет 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 все получается гораздо интереснее.

T2:the Arcade Game

Стрелялка.

Выбор уровней:

При появлении заставки нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →. При правильном наборе вы услышите одобрение «Excellent». Начав после этого игру, нажмите Start, чтобы остановить ее, а затем одновременно нажмите клавиши B и C, чтобы оказаться на следующем уровне. Повторяйте эту процедуру, пока не попадете на нужный вам уровень.

Советы:

Основная проблема, которую вам придется решать, это отражение угроз. Угрозы нужно ожидать с разных сторон, но для ориентировки имейте 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.

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».

Target Earth (Assault Leynos)

Фантастическая стрелялка о защите Земли от агрессивных инопланетян.

Неуязвимость:

Нажмите клавишу Start на втором пульте и удерживайте его, пока не появится экран «Weapons Select».

Продолжения:

Можно получить 9 продолжений или бесконечное их количество. Чтобы получить 9 продолжений, начните игру и играйте, пока Рекс не уничтожит космический корабль, а затем дайте Рексу умереть по дороге к Шаттлу. После этого войдите в режим опций и установите режим работы пульта из режима «Cancel» в режим «Enable». Оставаясь в режиме опций, одновременно нажмите клавиши C и Start. Если все сделано правильно, на экране появится девушка и подарит вам девять продолжений. Выйдите из режима опций и продолжайте игру.

Бесконечные продолжения получаются следующим образом. Начните игру и играйте до второго уровня, а затем дайте себе умереть. Выберите режим опций и нажмите Start. На экране появится девушка с сообщением: «Continue Up». Когда вы выйдете из режима опций, то увидите, что у вас появилось девять продолжений. Процедуру можно продолжать по мере необходимости.

Режим двух игроков:

В этой игре существует тайный режим, в котором могут играть два игрока. Начните первый уровень и играйте на нем как обычно, пока не доберетесь до первого зеленого робота – инопланетянина. Теперь нажмите Start на втором пульте, это позволит второму игроку использовать инопланетного робота. Вы по-прежнему будете управлять исходным роботом.

Секреты, коды, пароли...

Установки вооружения:

Вы можете по своему усмотрению выбрать клавиши стрельбы, для этого одновременно нажмите А, В и С.

Усиление вооружения:

Вы можете со второго уровня иметь усиленное вооружение. Для этого уже на первом уровне вы должны уничтожить линкор, как минимум, за 52 мили от базы. Но по пути к линкору вы не должны уничтожать ни одного из врагов. Если вы все сделали правильно, то за прохождение уровня вы заработаете 2800 очков, но не получите вооружения. Однако, когда вы попадете на второй уровень, то обнаружите, что у вас есть все виды вооружения.

Вращение экрана:

В качестве развлечения вы можете вращать и менять логотип компании на заставке, используя второй пульт. Одновременно нажмите А, С, ↑ и →, и логотип начнет двигаться.

Task Force Harrier EX

Игра-имитатор полетов на боевом самолете.

Установки:

Еще до включения приставки нажмите и удерживайте клавишу А, затем включите приставку. Когда появится заставка, отпустите клавишу А и нажмите ↑, ↓, ←, →, А, В, А, С и В. Выберите режим «Config» и увидите, что появились новые опции. «Muteki» означает неуязвимость, а «Window» меняет размер экрана.

Выбор уровня:

Чтобы проскочить любой уровень, нажмите Start для остановки игры, а затем нажмите А для пропуска уровня.

Медленное движение:

Сделайте в игре паузу, затем быстро нажмите В.

Tatsujin

Похождения робота.

Taz – Mania

О похождениях тигра из Тасмании, персонажа мультфильма, сделанного фирмой Уорнер Бразерс.

Taz in Escape from Mars

Инопланетянам удалось поймать вашего героя, они поместили его в клетку зоопарка. Надо как-то выбираться. Помогите своему другу. В игре 6 уровней и 3 дополнительных сцены.

Управление:

После появления логотипа нажмите и удерживайте А+В на пульте 1 и В+С на пульте 2. После начала игры нажмите START, затем любую кнопку – появится меню.

Вращаться и разбивать стену В+→.

Подниматься по отвесным стенам С,В.

Проломить пол С+↓.

Советы:

Используйте возможности уменьшаться или увеличиваться. Когда Таз станет маленьким, он сможет легко проходить по узким проходам. С помощью вращения Таз может легко взобраться на стену. Подбирайте аптечки, чтобы восполнить утраченную энергию. Пытайтесь пробить подозрительную стену, чтобы сделать проход. Если съедите канистру, сможете обдавать противника огненным дыханием; если наедитесь камней, сможете ими плеваться.

Будьте осторожны в поедании предметов, не съешьте чего-нибудь лишнего. Для победы над роботом в финальной сцене запрыгните ему на его сочленения и взбирайтесь, 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 бросайте по кольцу из трехсекундной зоны. Хороший прием при выполнении бросков – использование одного из своих игроков в качестве прикрытия.

В защите вы можете управлять одним игроком, а остальными управляет компьютер, либо вы 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. Имейте в виду, что такая тактика чревата фолами, после пяти командных фолов с вашей 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 – Китай	UL3RBX	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

TechnoClash

Это хорошая ролевая игра с большим количеством аркадных вставок, где вам 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

TechnoCop

Комбинация гоночного имитатора и платформера, игра среднего уровня.

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу Start, чтобы остановить игру. Затем нажмите C десять раз, A – пять раз, B – два раза, A – десять раз. После этого нажмите Start, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «TechnoCop».

Тесто Super Baseball Тесто Super Bowl

Тесто Super NBA Basketball

Зачастую спортивные имитаторы разочаровывают своих приверженцев примитивной реализацией, но спортивные игры Тесто 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, вы имеете 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

Эта 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 нажмите С, В, В, А, А, А, В, С или С, ↓, А, А, А, В, С, Start. После загрузки экрана с заставкой самой игры нажмите А, В, В, С, С, С, В, А, Start. После того, как вы начнете игру, появится экран выбора уровня.

Советы:

Играть лучше вдвоем, одного вас быстро загонят в угол. Выберите себе для игры Донателло и Микеланджело. Окружайте врага и по очереди сбивайте его с ног. Старайтесь все время двигаться, иначе подвергнетесь немедленному нападению. Избежать ранений можно, перемещаясь перпендикулярно направлению вражеской атаки, т.к. противник атакует только в том случае, если вы находитесь на одной с ним линии. Восстанавливайте энергию, собирая пиццы.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Return of Shredder

Эта игра по мотивам известного мультсериала о приключениях черепашек-ниндзя.

Выбор уровней:

Дождитесь, когда загрузится экран с заставкой «KONAMI». Нажмите С, В, В, А, А, А, В, С. Подождите, пока загрузится экран с заставкой самой игры. Нажмите А, В, В, С, С, С, В, А. Потом нажмите Start и начните 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: →, ←, ←+↓, ↓+С

Касей (действует вблизи): →, ←, →+С

Рафаэль, Рэй, Лео, Сис: ←, →, →+↓, ↓, ←+↓+С

Эйприл (действует вблизи): ←, ←+↓, ↓, →+↓, →+С

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

Имитаторы 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, нажмите и удерживайте клавишу **↑** до появления экрана.

Terminator 2 : Judgment Day

Продолжение игрового сериала по мотивам известного фильма о терминаторах, на этот раз его второй серии. Джону Коннору грозит новая опасность – супермодель терминатора T-1000 получила задание – уничтожить парня во что бы то ни стало. Вам нужно его спасти.

Советы:

На первом этапе адрес Джона Коннора вы узнаете, если подойдете к телефонному аппарату и нажмете **↑**. Завладейте винчестером и револьвером, после чего отыщите два ящика (первый – в бильярдной кафе, взорвите его и заберите предмет, второй ящик находится слева от кафе). Поймайте киборга, пока он не убежал. Постарайтесь в кафе не убить ни одной официантки – в конце этапа получите бонус. На втором этапе на мотоцикле поезжайте по направлению красной стрелки. На третьем этапе ваша задача – как можно быстрее отыскать три ящика и отключить сигнализацию – иначе произойдет взрыв. На все вам отводится десять с половиной минут.

Terminator 2: 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 свое 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.

Секреты, коды, пароли...

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 обращайтесь внимания на терминаторов, атакующих грузовик (они не причинят ему большого вреда), но серьезно отнеситесь к охотникам-убийцам, которые атакуют грузовик на бреющем полете. 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, влево, вправо, влево.

Самое сложное на четвертом 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 разрушите пусковые ракетные установки в углах экрана. Это приведет 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 счетчик повреждений («Equipment Intact»). Ваша цель – свести его показания к нулю. Для этого надо уничтожать все появляющееся на экране оборудование: компьютеры, столы, шкафы.

К середине уровня (с Сарой Коннор) на счетчике должно остаться тридцать очков или меньше. Дальше (когда появится Джон Коннор) снижать показания счетчика 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 появления T-1000, который будет атаковать вас с вертолета. Стреляйте в вертолет прежде, чем он протаранит фургон. Вы должны попасть в вертолет 13 раз.

Затем T-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 разобьет его. Стреляйте и выпускайте ракеты, пока фургон не уедет с экрана.

На седьмом этапе наделайте дробовиком дыр в цистерне (оттуда польется жидкий азот), а затем стреляйте в T-1000. Его нужно сбить с ног, когда в него бьет струя. T-1000 замерзнет, и вы перейдете на следующий этап. Соберите патроны для дробовика.

На восьмом этапе, стреляя из дробовика, сбейте T-1000 с ног. После того, как вы собьете 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 T-1000 из M79, 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. Вы можете участвовать в гонках на скорость, время или в турнирах.

Скрытый экран опций:

В любой момент игры нажмите одновременно А, В и С. Вы сможете менять музыку или выйти из игры. Воспользуйтесь опцией RESUME DRIVING для возобновления игры.

The Clone Wars

(см. X-Men 2 с. 493)

The Knight of Magic Sword

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Ролевая приключенческая игра о том, как старый умирающий рыцарь Гоули передает своему сыну Рою тайну магического меча, которым можно победить злого духа Нафария, угнетающего королевство Пилетию. Однако путь к меслу, где спрятан меч, смертельно опасен и только тот доберется до него, кто проявит мужество, силу и знания.

The Legend of Zelda II

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Ролевая игра о Великом походе Линка против Гапона Злого 1. На своем пути Линк встретится с врагами как во внешнем мире, так и в подземельях.

The Lone Ranger

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Одинокый рэйдджер ведет борьбу за порядок на Старом Западе, имея ружье, пули и динамит, ну, и, конечно, кулаки.

The Secret of Monkey Island**ВВЕДЕНИЕ**

Эта игра преобразована из очень популярной, очень смешной приключенческой игры (adventure game). Вам предстоит сыграть роль Гайбраша Трипвуда (Guybrush Threepwood), подростка, который хочет стать пиратом. Во время игры вам предстоит столкнуться со множеством пиратов, влюбиться в прекрасную Губернаторшу острова и даже найти небольшое сокровище ... но удастся ли вам 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: «Идите налево и там будет замок»), только однажды. Потом предполагается, что вы уже будете знать, как туда добраться.

Ваши КОМАНДЫ напечатаны заглавными буквами (например: «ОТКРОЙТЕ (OPEN) парадную дверь»), с тем, чтобы их выделить из остального текста.

Оптимальное время для обращения к нашим советам – это когда вы оказываетесь в безвыходной ситуации. Загляните в них, найдите решение и отложите до следующего тупика. Если будете читать дальше, испортите себе всю игру.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ТРИ ИСПЫТАНИЯ

Игра начинается с вашей встречи со сторожем острова Мили. Он вам сообщит, откуда начинать поиски, и вы автоматически окажетесь в деревне. Запомните, где находится сторож, ибо вам еще придется вернуться к нему немного позже. ИДИТЕ (WALK) направо к БАРУ «СКАММ» (Scutt Bar). ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь и ВХОДИТЕ (WALK). ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к красному занавесу, но прежде ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с пиратами (и собакой), чтобы немного посмеяться.

За занавесом вы обнаружите трех ВАЖНЫХ ПИРАТОВ. ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с ними и скажите: «Я хочу быть пиратом» («I want to be a pirate»). Они вам расскажут о Трех Испытаниях. Постарайтесь вытрясти из них как можно больше информации, затем

Секреты, коды, пароли...

прекращайте разговор и ОТКРЫВАЙ (OPEN) дверь справа. ПОВАР скажет, что внутрь нельзя. Да неужели? Посмотрим, посмотрим! Дождитесь, когда повар уйдет на кухню, и уходите с левого края экрана. Потом ВХОДИТЕ (WALK).

В КУХНЕ ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) кусок мяса и горшок, стоящий под столом, на котором разложено мясо. ОТКРОЙТЕ (OPEN) правую дверь и выйдите. ПОДОЙДИ (WALK TO) к самому краю пирса и покачайте доску, чтобы спугнуть ЧАЙКУ, затем ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) рыбу, прежде чем птица вернется. Вы можете проделывать это бесконечное число раз.

Теперь покиньте бар «Скамм» и ИДИТЕ (WALK) налево к сторожу (он находится на вершине утеса), затем ИДИТЕ (WALK) по тропинке вправо. Когда появится карта острова Мили, направляйтесь к прогалине в середине острова, затем ИДИТЕ (WALK) влево и входите в ЦИРКОВУЮ ПАЛАТКУ.

Прервите перепалку братьев Феттучини и послушайте, как они торгуются. Потом спросите: «Сколько вы мне заплатите?» («How much will you pay me?») Согласитесь на их предложение, сказав: «О'кей, звучит заманчиво» («OK, sounds good»). Потом они спросят, есть ли у вас шлем, а вы ответите: «Конечно, у меня есть шлем» («Of course I have a helmet»). ОТДАЙТЕ (GIVE) горшок братьям и они выстрелят вами из пушки. Поговорите с ними, скажите, что все в порядке, и можете уходить.

ИДИТЕ (WALK) назад к тропинке и возвращайтесь в ДЕРЕВНЮ. ИДИТЕ (WALK) направо мимо Бара и под АРКУ к «главной улице» деревни. ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с обитателем Мили. Он спросит о ком-то по имени Свен, ответьте так: «Нет, но однажды у меня был парикмахер, которого звали Доминик» («No, but I once had a barber named Dominique»). Купите у него карту, которую он предложит.

ПРОЙДИТЕ (WALK) мимо человека вниз по улице и ОТКРОЙТЕ (OPEN) первую дверь справа. ВХОДИТЕ (WALK) внутрь МАГАЗИНА ВУДУ. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) цыпленка, лежащего на сундуке, потом ВЗГЛЯНИТЕ (LOOK AT) на него. ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь и ВЫЙДИТЕ (WALK) обратно на улицу. ИДИТЕ (WALK TO) к арке под часами, затем ИДИТЕ (WALK TO) по АЛЛЕЕ, откуда доносится звук: «Тссс...»

Из аллеи появится мужчина и задаст вам несколько вопросов. Ответьте на его вопросы. Вы выясните, что он – шериф. Когда он уйдет, ИДИТЕ (WALK TO) по УЛИЦЕ и ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь МАГАЗИНА СПРАВА, ВОЙДИТЕ (WALK) внутрь.

ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) лопату и меч и ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) звонком. Скажите СВАРЛИВОМУ ПРОДАВЦУ, что хотите эти предметы (говоря: «Что касается этого меча...» («About this sword...») или «Что касается этой лопаты...» («About this shovel...»)), затем скажите: «Я хочу взять ее на прокат» («I'd just like to browse»). Выйдите из магазина и ИДИТЕ (WALK TO) к сторожу, затем ИДИТЕ (WALK TO) к тропе, чтобы появилась карта. Вы уже закончили сбор необходимых вам предметов. Теперь пора проходить Три Испытания!

Сверившись по карте, идите к ДОМУ, который стоит на правой оконечности острова. На МОСТУ вас остановит БЕЗОБРАЗНЫЙ ТРОЛЛЬ. ОТДАЙТЕ (GIVE) троллю рыбу, и он вас пропустит. Когда опять появится карта, идите к дому. Попробуйте ОТКРЫТЬ (OPEN) дверь дома, и с вами заговорит мужчина. Скажите: «Можете вы меня обучить?» («Could you train me?»), затем настаивайте на том, что у вас есть все, что нужно. Когда он, наконец, согласится, дайте ему 30 монет (pieces of eight) и покажите ему свой меч, когда он попросит. Он проводит вас внутрь и проведет с вами несколько энергичных (и весьма увлекательных) занятий.

Когда занятия закончены, вам нужно выучить несколько оскорбительных выражений. ИДИТЕ (WALK) к тропе и появится карта, затем ИДИТЕ (WALK) к ПЕРЕКРЕСТКУ, который находится левее развилки дороги. Это наилучшее место для того, чтобы столкнуться с пиратами и ввязаться в драку. Продолжайте драться с пиратами, чтобы как следует усвоить оскорбления и ответы на них. Когда вы выучите их, проверьте их по списку, приведенному ниже. Если вы слышите фразу, на которую не знаешь ответа, воспользуйтесь ей же и получите ответ. В конце концов, пираты, над которыми вы одержите верх, скажут, что вы достаточно опытни, чтобы сразиться с Повелительницей Меча. Еще нет! Продолжайте драться до тех пор, пока вы не услышите все, что приведено в этом списке.

ОСКОРБИТЕЛЬНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ (I) И ОТВЕТЫ НА НИХ (C) ДЛЯ ПИРАТОВ

1: Ты все еще носишь памперсы?

С: А что, хотел одолжить?

1: Я получил этот шрам на лице в жестокой схватке!

С: Надеюсь, это отучило тебя ковыряться в носу.

1: Я не могу сидеть, видя такую наглость!

С: А что, геморрой опять тебя беспокоит?

1: У меня когда-то была собака, так вот, она была умнее тебя!

С: Похоже, она-то и научила тебя всему, что ты знаешь.

1: Я слышал, что ты жалкий подлиза!

С: Но о тебе-то вообще никто ничего не слышал.

1: Я разговаривал с обезьянами, которые были вежливее, чем ты.

С: Отрадно, что ты не забываешь общаться со своей семьей.

1: Я вытру своим носовым платком твою кровь!

С: Значит тебе все-таки удалось получить место уборщицы.

1: Никто никогда не видел и не увидит моей крови!

С: Ты так быстро бегаешь?

1: Люди падают предо мной ниц.

С: Даже прежде, чем они ощутят запах у тебя изо рта?

1: Вскоре ты будете носить мой меч, как слуга!

С: 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 вы выучите оскорбления и ответы на них, воспользуйтесь картой, чтобы ПРИЙТИ (WALK TO) к РАЗВИЛКЕ НА ДОРОГЕ. Вы окажетесь в ЛЕСУ. ИДИТЕ (WALK) к тропинке на заднем плане экрана, затем ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) желтые растения, когда очутитесь в другой зоне. Теперь вам предстоит найти Повелительницу Меча. Есть два способа. Первый – это бродить по лесу, пока не наткнетесь на глубокое ущелье с висящим рядом указателем. ТОЛКНИТЕ указатель, пройдите по мосту и идите направо, где и найдете дом Повелительницы

Секреты, коды, пароли...

Меча. Вторым методом заключается в том, что надо сказать ХОЗЯИНУ МАГАЗИНА, что вы хотите найти Повелительницу Меча. Когда он выйдет из магазина, идите за ним, и он приведет вас к ее дому.

ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЕЙ МЕЧА; скажите, что пришли убить ее. Схватка начинается! Она использует фразы, которые вы раньше не слышали. Далее приводится список этих оскорблений и ответов, которые вам 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 вашего 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: вы 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 вы одержите верх над Повелительницей, она даст вам рубашку. ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) на нее. (Кстати, используя фразы Повелительницы, вы можете выиграть любой поединок на мечах, хотя вам больше не придется сражаться.) ПЕРЕЙДИТЕ (WALK) через мост и идите по тропе. Когда появится карта, опять ИДИТЕ (WALK TO) к развилке.

Оказавшись опять в ЛЕСУ, ПОСМОТРИТЕ (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. Следуйте этим указаниям, и вы окажетесь на прогалине, ИДИТЕ (WALK) направо и ИСПОЛЬЗУЙТЕ (USE) лопату в месте «X». Вы найдете еще одну рубашку. ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) на нее, затем ИДИТЕ (WALK) налево, к лесной тропинке (и карте).

Направляйтесь к деревне и подойдите к магазину. Не входите в магазин, а ИДИТЕ (WALK) налево, через арку, и увидите ОСОБНЯК ГУБЕРНАТОРШИ. ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к особняку. Но не приближайтесь к кровожадным собакам. ПОЛОЖИТЕ (USE) желтый лепесток на кусок мяса, затем ДАЙТЕ (GIVE) мясо с «приправой» пуделям. ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь и ВОЙДИТЕ (WALK) внутрь.

ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь справа от входной и ВОЙДИТЕ (WALK). Последует ДРАКА, после которой у вас окажется еще несколько предметов. ВЫЙДИТЕ (WALK) из входной двери и вернитесь в город. ВОЙДИТЕ (WALK) в ТЮРЬМУ. (Это первый дверной проем слева, когда вы входите в город; вы можете узнать ее по решеткам на окнах)

ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с ПЛЕННИКОМ, затем выходите наружу. ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь МАГАЗИНА, ВОЙДИТЕ (WALK) внутрь и ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с хозяином. Спросите, нет ли у него освежающих мятных леденцов. Он даст вам целую упаковку. ИДИТЕ (WALK) обратно и возвращайтесь в ТЮРЬМУ. ОТДАЙТЕ (GIVE) мятные леденцы узнику, затем спросите, есть ли у него напильник. Когда он закончит говорить, ДАЙТЕ (GIVE) ему репеллент от крыс. В благодарность он даст вам кекс.

Выйдите из тюрьмы и ИДИТЕ (WALK) обратно к ОСОБНЯКУ ГУБЕРНАТОРШИ. ВОЙДИТЕ (WALK) внутрь, РАЗЛОМИТЕ (OPEN) кекс и найдете там напильник. ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к зияющей дыре, и вы опять ввяжетесь в драку. Вас остановит шериф и спросит, что происходит. Дайте ему любое объяснение, и появится губернаторша. Она отошлет его. Поговорите с ней и ОТКРОЙТЕ (OPEN) переднюю дверь, когда она уйдет. Шериф снова остановит вас. Ответьте ему все, что хотите, и он сбросит вас с пристани! Ух!

Когда вы окажетесь под водой, ПОДНИМИТЕ (PICK UP) идола. Вы автоматически возьмете меч и заберетесь обратно на пирс. Потом появится сторож и скажет, что губернаторша похищена. Попросите его рассказать об этом поподробнее, и он даст вам записку от злобного ЛЕЧАКА (LeCHUCK). ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) на записку.

ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к БАРУ «СКАММ» и ВОЙДИТЕ (WALK) туда. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) все кружки и ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к красному занавесу. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) оставшиеся кружки и ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с ПОВАРОМ. Спросите его: «Что случилось, старый алкаш?» («What's wrong, old sot?») и поинтересуйтесь, где можно купить корабль. Потом ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь кухни и ВЫЙДИТЕ (WALK) наружу.

Все последующее нужно делать быстро. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) одной из кружек, чтобы отлить в нее жидкости из бочонка, и направляйтесь в тюрьму. Грог медленно, но верно разъедает кружку, так что вам несколько раз придется останавливаться, с тем чтобы периодически ПОДСТАВЛЯТЬ (USE) под нее пустые кружки. Если вы будете долго копать и не будете 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 вы доберетесь до ТЮРЬМЫ, ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) кружкой с грогом, чтобы уничтожить замок и выпустить узника. Он убежит прочь, как только вы предложите ему присоединиться к вашей команде. Но не беспокойтесь об этом.

Секреты, коды, пароли...

ВЫХОДИТЕ (WALK) из тюрьмы и возвращайтесь к сторожу, затем **ИДИТЕ (WALK TO)** по тропинке. Сверившись с картой, отправляйтесь к **БЕРЕГУ** в правом верхнем углу острова. Когда вы окажетесь там, **ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE)** резиновым цыпленком на канате, чтобы добраться до островка Хук. **ОТКРОЙТЕ (OPEN)** дверь дома и **ВОЙДИТЕ (WALK)** внутрь.

Появится могущественный **МИТХУК** и скажет, что не любит гостей. Скажите: «Губернаторша похищена!» («The Governor's been KIDNAPPED»), потом скажите: «Давайте вместе соберем команду» («Let's get a crew together»). Митхук захочет проверить тебя, чтобы убедиться, можете ли вы быть капитаном. Когда он откроет все двери и убежит, **ОТКРОЙТЕ (OPEN)** маленькую дверь и **ПОЩЕКОЧИТЕ (TICKLE)** кровожадного крылатого демона. Митхук согласится присоединиться к вашей команде.

ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) резиновым цыпленком, чтобы вернуться обратно, затем **ИДИТЕ (WALK TO)** к тропинке. Сверившись с картой, **ИДИТЕ (WALK)** к **ДОМУ ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ МЕЧА**. Поговорите с ней и скажи: «Губернаторша похищена!» («The Governor's been KIDNAPPED!») Она тут же присоединится к вашей команде. **ИДИТЕ (WALK TO)** к тропинке. Сверившись с картой, **ИДИТЕ (WALK TO)** к **ОГНЯМ** в самом низу острова (которые, в действительности, означают Рынок подержанных кораблей Стэна).

Когда Стэн закончит расхваливать товар, скажите: «У меня на самом деле нет столько денег» («I really don't have that much to spend»). Он покажет вам корабль «Морская обезьяна». Когда он закончит, скажите: «На самом деле я собирался получить в кредит» («Actually, I was hoping to get one on credit») Он откажется, поэтому скажите, что хотите подумать об этом еще немного. Прежде чем вы уйдете, Стэн даст вам свою карточку и магнитный компас.

ИДИТЕ (WALK TO) в **ДЕРЕВНЮ**, затем **ИДИТЕ (WALK TO)** к **МАГАЗИНУ**. **ПОГОВОРИТЕ (TALK TO)** с хозяином и скажите: «Я заинтересован в векселе для обеспечения кредита» («I'm interested in procuring a note of credit»), затем скажите: «Да, конечно» («Yes, of course I do»). Хозяин откроет свой сейф и достанет вексель. Внимательно смотрите и запомните комбинацию цифр на замке! Чтобы вы ни говорили, он вам не поверит и положит вексель обратно в сейф. Теперь скажите: «Я ищу Повелительницу Меча острова Мили» («I'm looking for the Sword Master of Melle Island»). И хозяин магазина уйдет.

ИДИТЕ (WALK TO) к сейфу и воспользуйтесь комбинацией. (Команда **ТЯНУТЬ (PULL)** поворачивает ручку сейфа против часовой стрелки; команда **ТОЛКАТЬ (PUSH)** – по часовой.) Когда дверь откроется, вы автоматически берете вексель. Возвращайтесь на Рынок подержанных кораблей Стэна.

Спросите у Стэна: «Уф... могу я посмотреть еще раз тот, который подешевле?» («Uh... could I see that cheap one again?»), а потом скажите: «Я получил кредит у хозяина магазина» («I got credit from the store keeper»). Теперь вам надо торговаться со Стэном. Скажите: «Давайте поговорим о дополнительных предметах» («Let's talk extras»). На все предложения Стэна говорите: «Думаю, обойдусь без этого» («I think I can without that»). Повторяйте это, пока Стэн снова не начнет называть предметы. Теперь говорите: «Хватит, об этом уже достаточно» («Enough about extras, already»).

Спросите Стэна: «Хорошо, сколько это стоит?» («Well, what do you think it's worth?»), затем скажите: «Забудем об этом» («Forget it»). Стэн будет умолять вас на что-нибудь решиться, скажите: «Да, может, вы и правы...» («Well, may be you're right...») и повторяйте: «Хорошо, сколько это стоит?» («Well, what do you think it's worth?»). Затем скажите: «Я хочу сделать вам предложение» («I'd like to make you an offer»). Выберите фразу: «Хорошо! 6000!» («All right! 6000!») и Стэн продаст вам корабль.

Вернитесь в **ДЕРЕВНЮ**. Вы встретите Стэна на пирсе и прежде, чем уйти, он даст вам кое-какую литературу. Поприветствуйте всех членов вашей команды по мере их появления и направляйтесь к острову Обезьян.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ПУТЕШЕСТВИЕ

После того, как взбунтовавшаяся команда приняла решение выходить в Карибское море, идите в свою **КАЮТУ**. **ОТКРОЙТЕ (OPEN)** ящик письменного стола и **ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT)**, что там. **ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT)** на запыленную книгу, чтобы почитать ее, **ВОЗЬМИТЕ (PICK UP)** перо и чернила, затем **ИДИТЕ (WALK TO)** к двери, чтобы выйти на **ПАЛУБУ**.

ИДИТЕ (WALK TO) к веревочной лестнице и СНИМИТЕ (PICK UP) «Веселого Роджера», когда подниметесь на самый верх.

ИДИТЕ (WALK TO) к люку, что на палубе корабля (как раз над мятежной командой). ИДИТЕ (WALK TO) к ДВЕРИ и входите на КАМБУЗ. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) котел и ОТКРОЙТЕ (OPEN) буфет. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) коробку овсянки, ОТКРОЙТЕ (OPEN) ее и достаньте предмет. ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) на него, чтобы увидеть, что это – небольшой ключ.

ИДИТЕ (WALK TO) к лестнице и к ЛЮКУ, чтобы войти в ТРЮМ КОРАБЛЯ. ОТКРОЙТЕ (OPEN) сундук, стоящий справа, и ЗАГЛЯНИТЕ (LOOK AT) в него: вы найдете бутылку белого вина. ПОДБЕРИТЕ (PICK UP) огромный кусок веревки и ОТКРОЙТЕ (OPEN) бочонки слева, чтобы взять немного пороха. Теперь возвращайтесь в каюту.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ (USE) ключ, чтобы открыть шкафчик, затем ОТКРОЙТЕ (OPEN) сундук и ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) туда. Там найдете лист бумаги и корицу. ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) на листок бумаги, чтобы прочитать рецепт, и ИДИТЕ (WALK TO) на КОРАБЕЛЬНЫЙ КАМБУЗ. ОПУСТИТЕ (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 вы потеряете сознание.

ВЫХОДИТЕ (WALK TO) на палубу и обнаружите, что вы уже у берега острова Обезьян. ИДИТЕ (WALK TO) в трюм и ОТКРОЙТЕ (OPEN) бочонки опять, чтобы взять еще пороха, затем ИДИТЕ (WALK TO) на палубу. ПОЛОЖИТЕ (USE) порох в пушку и ИСПОЛЬЗУЙТЕ (USE) огромный кусок веревки, чтобы сделать из него запальный шнур. Теперь только остается поджечь его!

Спуститесь в КАМБУЗ и ИСПОЛЬЗУЙТЕ (USE) перо, чтобы поджечь его в пламени под кипящим котлом. У вас получится факел. Вернитесь на палубу. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) этим факелом, чтобы поджечь шнур, и быстро ИСПОЛЬЗУЙТЕ (USE) котел. Пушка выстрелит и выбросит вас на остров.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПОД ОСТРОВОМ ОБЕЗЬЯН

Когда Герман Тутрот (German Toothrot) уйдет, ИДИТЕ (WALK TO) к ДЖУНГЛЯМ, чтобы увидеть КАРТУ ОСТРОВА ОБЕЗЬЯН. ИДИТЕ (WALK TO) к СЛИЯНИЮ ДВУХ РЕК в середине острова. (Это там, где река проходит через горы.) ИДИТЕ (WALK TO) к тропе, что на другой стороне реки, и взбирайтесь на огромную скалу. ИДИТЕ (WALK TO) ко второй цепочке следов, чтобы взобраться на вершину холма. СТОЛКНИТЕ (PUSH) скалу. Вы затопите «Морскую обезьяну», но не волнуйтесь.

На экране появится Герман; поговорите с ним, затем ИДИТЕ (WALK TO) к тропе внизу. ТЯНИТЕ (PULL) ли ТОЛКАЙТЕ (PUSH) примитивистскую картину, пока она не укажет в сторону края экрана, затем ИДИТЕ (WALK TO) к ступеням и обратно на вершину холма. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) кучу камней и положите один из них на краю. ТОЛКНИТЕ (PUSH) камень; он попадет в банановое дерево, растущее на пляже. ИДИТЕ (WALK) вниз к слиянию рек и возвращайтесь в джунгли.

ИДИТЕ (WALK TO) к ФОРТУ в левой оконечности острова (он находится на северной стороне кратера). ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) подозрную трубу и веревку, затем ТОЛКНИТЕ (PUSH) пушку. Когда появится Герман, скажите: «Я видел здесь обезьяну» («I saw a monkey leaving here»). Задайте Герману вопрос, затем закончите разговор. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) пушечное ядро и порох и ИДИТЕ (WALK) к джунглям.

Возвращайтесь к СЛИЯНИЮ ДВУХ РЕК и ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) записку под камнем. ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) на привлекший ваше внимание камень и поймете, что это – кремний. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) горстью пороха, положив его на плотину, затем ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) кремнем и пушечным ядром. Плотина взорвется, и поток воды понесет вас вниз по течению.

ИДИТЕ (WALK TO) к ПРУДУ в самом конце новой реки и ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) веревку у болезненно выглядящего мужчины. Появится Герман; поговорите с ним или прогоните его, затем ИДИТЕ (WALK TO) к ДЖУНГЛЯМ и ИДИТЕ (WALK TO) к РАСЩЕЛИНЕ на южной стороне острова, ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) веревкой, чтобы привязать ее к суку дерева на краю расщелины и ИДИТЕ (WALK) вниз, на следующий уступ. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) другой

Секреты, коды, пароли...

веревкой, чтобы привязать ее к крепкому пню, и СПУСКАЙТЕСЬ (WALK TO) на землю. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) весла, затем заберитесь обратно по веревкам и ИДИТЕ (WALK TO) в джунгли. Потом ИДИТЕ (WALK TO) на ПЛЯЖ, с которого вы начали свой путь по острову.

СОБЕРИТЕ (PICK UP) бананы и ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) веслами, когда сядете в шлюпку. Гребите вправо, огибая полуостров, и направляйтесь к берегу в верхней оконечности острова. Когда выйдете на берег, ИДИТЕ (WALK TO) в джунгли и ИДИТЕ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ.

ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к крайней хижине слева и ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) бананы из чаши с фруктами. Попробуйте уйти из деревни, и вас остановят людоеды. Поговорите с ними и ПРЕДЛОЖИТЕ (GIVE) им что-нибудь (они откажутся). Вас запрут в хижине для гостей. ПОДНИМИТЕ (PICK UP) с пола череп, ОТОДВИНЬТЕ (OPEN) лежавшую под ним доску и СПУСКАЙТЕСЬ (WALK TO) в открывшийся ход, чтобы бежать.

ИДИТЕ (WALK TO) к пляжу и ИДИТЕ (WALK TO) к шлюпке. Гребите к берегу, где стоит банановое дерево, затем ИДИТЕ (WALK TO) в джунгли. ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к обезьяне, гуляющей на северной стороне пляжа. ОТДАЙТЕ (GIVE) все пять бананов обезьяне и ИДИТЕ (WALK TO) обратно в джунгли. ИДИТЕ (WALK TO) к ПУСТОШИ в правой стороне острова; обезьяна последует за вами.

На ПУСТОШИ ИДИТЕ (WALK) направо, чтобы найти двух идолов. ПОТЯНИТЕ (PULL) левого идола за нос и ИДИТЕ (WALK TO) к воротам, которые откроются. Ворота закроются, но обезьяна схватит идола за нос, чтобы снова их открыть. ВХОДИТЕ (WALK) в ворота и подходите к ГИГАНТСКОЙ ОБЕЗЬЯНЬЕЙ ГОЛОВЕ.

ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) маленького идола, вернитесь в джунгли и ИДИТЕ (WALK TO) в ДЕРЕВНЮ. ИДИТЕ (WALK TO) влево к чаше с фруктами, затем попробуйте уйти, и людоеды снова вас остановят. ПРЕДЛОЖИТЕ (GIVE) им идола. ИДИТЕ (WALK TO) к хижине слева и входите туда. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) устройство для срывания бананов и ВЫХОДИТЕ (WALK) из хижины. Вы увидите Германа; ДАЙТЕ (GIVE) ему устройство для срывания бананов, и он отдаст вам ключ от обезьяньей головы.

ИДИТЕ (WALK TO) к своей шлюпке и гребите к берегу чуть западнее пустоши. ИДИТЕ (WALK TO) к лесу, затем к пустоши, затем – к гигантской обезьяньей голове. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) ключом, чтобы открыть голову, вставив его в ухо. Вернитесь к лодке и гребите к верхнему пляжу, затем ИДИТЕ (WALK TO) в деревню. Скажите аборигенам: «Ну, на самом деле, есть кое-что...» («Well, actually, there is something...»), затем скажите: «Я ищу кое-кого» («I'm looking for somebody»). Объясните точнее, сказав: «Я ищу 30 мертвых парней и одну девушку» («I'm looking for 30 dead guys and one woman»). Продолжайте говорить с аборигенами, пока они не закончат разговор. ДАЙТЕ (GIVE) им листик, а они вам отдадут ГОЛОВУ МОРЕПЛАВАТЕЛЯ и волшебное ОЖЕРЕЛЬЕ.

Садитесь в лодку и гребите обратно в сторону берега, что рядом с пустошью. ИДИТЕ (WALK TO) к джунглям, затем ИДИТЕ (WALK TO) к пустоши. Войдите в гигантскую обезьянью голову и ИДИТЕ (WALK TO) направо, пока не войдете в пещеру, затем ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) головой мореплователя. ИДИТЕ (WALK TO) через КАТАКОМБЫ, следуя в том направлении, в котором смотрит голова, пока не дойдете до корабля Лечака. ПОГОВОРИТЕ (TALK TO) с головой мореплователя и скажите: «Пожалуйста, можно я возьму это ожерелье?» («May I please have that necklace?»). Продолжайте спрашивать голову, пока она не согласится отдать его вам, затем ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) ожерельем, чтобы сделаться невидимым.

ИДИТЕ (WALK TO) к КОРАБЛЮ-ПРИЗРАКУ и ОТКРОЙТЕ (OPEN) левую дверь, затем ИДИТЕ (WALK TO) внутрь. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) магнитным компасом и ключом, висящим на стене, затем ВЫХОДИТЕ (WALK) на палубу. ИДИТЕ (WALK TO) к ЛЮКУ и ИДИТЕ (WALK TO) к проходу справа. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) перо-призрак, лежащее рядом с цыплятами-призраками, и ИДИТЕ (WALK TO) обратно в проход. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) пером-призраком, чтобы пощекотать ноги спящему призраку и ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) сосуд с грогом, который он выронит. Но пить грог не следует!

ИДИТЕ (WALK TO) опять к проходу справа и ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) ключом, чтобы открыть люк. ИДИТЕ (WALK TO) к ЛЮКУ и ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) сосудом с грогом, чтобы вылить его на блюдо и тем самым сбить с толку крысу-призрака. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) кулинарный жир и вернитесь на ПАЛУБУ. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) шариком жира,

чтобы смазать дверь справа, затем ОТКРОЙТЕ (OPEN) ее и входите. ВОЗЬМИТЕ (PICK UP) инструменты-призраки и возвращайтесь на ПАЛУБУ.

ИДИТЕ (WALK TO) к люку и затем ИДИТЕ (WALK TO) к проходу. ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ (USE) инструментами, чтобы открыть светящуюся клетку (она под свиньями-призраками), затем ПОСМОТРИТЕ (LOOK AT) на клетку; вы найдете там волшебный корень вуду. Теперь уходите с корабля и ИДИТЕ (WALK TO) к пещере. Вы окажетесь опять в деревне людоедов. Поболтайте с трехголовой обезьяной, пока людоеды готовят вам снадобье, затем ИДИТЕ (WALK TO) в джунгли.

Возвращайтесь туда, где находился КОРАБЛЬ ЛЕЧАКА. Вы обнаружите, что корабля там уже нет. Спросите у призрака о корабле и о свадьбе. Когда появится Герман, попросите его отвезти вас на остров Мили. Пришло время для последней разборки!

ЧАСТЬ ПОСЛЕДНЯЯ: ГАЙБРАШ ДАЕТ ПИНОК

ИДИТЕ (WALK TO) направо. Вас остановит ПРИЗРАК. Спросите его: «Не хотите ли пива, сэр?» («Could I interest you in some root beer, sir?») и побрызгайте на него снадобьем. ИДИТЕ (WALK TO) опять направо и входите в город. ПОДОЙДИТЕ (WALK TO) к зловещему привидению. Скажите: «Нет, но у меня есть смертоносное волшебное пиво из корня» («No, but I do have this deadly magic root beer»). ИДИТЕ (WALK TO) к арке под часами, затем ОТКРОЙТЕ (OPEN) дверь ЦЕРКВИ (здание с цветными витражами). ВОЙДИТЕ (WALK) внутрь. Теперь не теряйте времени.

Скажите: «ОСТАНОВИТЕ СВАДЕБНУЮ ЦЕРЕМОНИЮ!» («STOP THE WEDDING!!»), и когда Лечак будет вам угрожать, скажите: «Посмотри-ка, что у меня есть!» («Take THIS!»). Внезапно появляется Губернаторша, смутив этим всех присутствующих. Задавайте ей вопросы, пока она не уйдет, затем скажите Лечаку снова: «Посмотри-ка, что у меня есть!» («Take THIS!»). К несчастью, вам не удастся вытащить бутылку, и вы знакомитесь с огромным кулаком Лечака.

Получив еще несколько ударов, вы оказываетесь на Рынке подержанных кораблей Стэна, у МАШИНЫ, ИЗГОТАВЛИВАЮЩЕЙ ГРОГ. Лечак устремляется за вами. Когда он схватит вас, быстро БЕРИТЕ (PICK UP) бутылку со снадобьем и ИСПОЛЬЗУЙТЕ (USE) ее прежде, чем Лечак успеет ударить вас еще раз. А потом возьмите пакетик поп-корна, расслабьтесь и посмотрите замечательную концовку.

Theme Park

Стратегическая игра с элементами бизнеса. В начале игры вы получаете 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 торопитесь открывать парк, пока все не будет готово. Не экономьте на персонале. Следите за состоянием аттракционов и не допускайте поломок. В конце срока продайте Парк.

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем DST и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 33 млн \$.

Очень много денег:

Секреты, коды, пароли...

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке – и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как Zarkon и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

Thunder Force 2

Игра-стрелялка на тему космических полетов и борьбы с инопланетянами.

Управление:

При включении приставки нажмите и удерживайте A+B+C; когда появится заставка, нажмите 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, получите дополнительно 20 тыс. очков; уложившись в три минуты, получите 50 тыс. Сработав быстрее двух минут, получите 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:

Удерживайте A+B+C на главном экране, затем нажмите START. Появится меню, позволяющее выбирать скорость корабля, уровень сложности и т. д.

Сделайте паузу, удерживайте turboB. Переберите кнопки на D-pad'e последовательно по часовой стрелке – получите полное вооружение.

Если у вас есть джойстик с автострельбой, закрепите за C быструю автострельбу, а за B – обычную. Корабль сможет вести огонь всем вооружением одновременно.

В финале нажмите 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 нажмите A, Start. На появившемся экране конфигурации можно выбрать управление, уровень сложности игры, прослушать звуки и выбрать число судов.

Выбор уровня:

Нажмите Start, ↑, →, A, ↓, →, A, C, ←, ↑, B, B. Действует, когда в опциях нет изменений.

Полное вооружение:

Во время игры нажмите Start для входа в режим паузы, после этого нажмите ↑, →, A, ↓, →, A, C, ←, ↑ и B. Потом нажмите на B, чтобы получить все оружие.

99 жизней:

Когда на экране появится картинка с изображением космолета, нажмите одновременно кнопки A и Start, все жизни поставьте на 0.

Thunder Fox

Игра-боевик не очень высокого качества.

Выбор уровней и 9 продолжений:

После появления заставки нажмите Start, попадете в экран опций. Войдите в режим конфигурации и выделите выбор музыки. Нажмите 13 раз клавишу A, перемести курсор к выбору звука и нажмите A 24 раза. Потом выберите «Exit» и нажмите A, B, C. Теперь вы сможете клавишей A выбирать уровни и увеличивать число продолжений.

Tick (The)

Если вы любите стремительность боевых аркад, то этот очередной вариант может вам 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 адвенчура с хорошей графикой и музыкой. Сложные уровни и многое другое.

Выбор уровней:

Когда появится заставка, нажмите 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 IV 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;

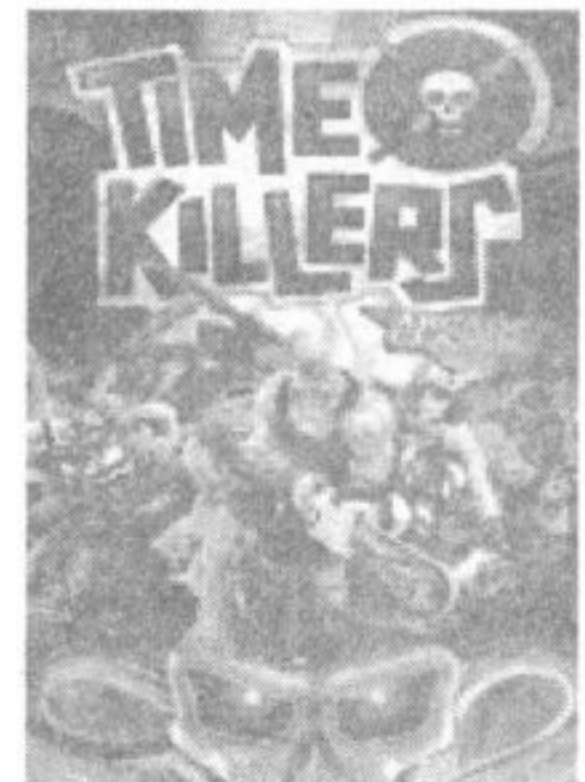
↓+A – подкат;

↓+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 нокаунт.



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: вы получите возможность поиграть и в простую ходилку, и поломать голову над логическими задачами. Желательно хотя бы немного разбираться в английском языке. Перед вами стоит задача – найти друга, разбившегося на самолете в Гималаях.

Советы:

На каждом из этапов нужно выполнить определенную последовательность действий. Догадаться, что нужно делать, несложно. Следите 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 найдете изображение часов золотого цвета. Для поправки здоровья необходимо собирать яблоки. Собирайте 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 реки, можно увидеть утопающего. Прыгайте в воду и плывите, уворачиваясь от падающих бочек, кустов и другого мусора.

На втором уровне надо носиться по гостинице, уворачиваясь от официантов и собачек. Двигаясь влево, вы узнаете по телевизору о событиях, произошедших в Непале. Продолжая движение влево (лучше по второму этажу), у портье узнаете, что полученное для него письмо находится у его напарника Капитана, который находится в гостинице этажом выше.

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:

Если найдете три круглых радужных символа на уровне 1, проберитесь в нижний правый угол карты прямо под местом нахождения красного босса – попадете в бонусовые раунды. Найдя Gogo, опуститесь на землю и пройди вправо мимо крыс – увидите 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 (прыгните и жмите ←). Окажетесь в секретном туннеле. Далее двигайтесь влево – увидите «1-Up» и Bell. Продолжайте двигаться влево и упадите на радужный символ.

На третьем уровне нужно найти сцену с разделяющимся водопадом. Поднимитесь на выступ, который начнет подниматься вверх. Надо успеть спрыгнуть с выступа до того, как вас раздавит о потолок. Идите по туннелю влево до серых платформ. По этим платформам спуститесь до полутрубы с катающимся валуном и пройдите влево, прыгните в стену слева от трубы – попадете в потайной туннель, в конце туннеля найдете символ.

Прохождение:**Этап 1: Равнины**

На этапе 1-1 (1 выход) не торопясь (у вас нет ограничений во времени) осмотрите все потайные уголки на этом уровне – внизу и наверху: вы должны найти все Морковки. Опускайтесь в мутный водопад (Бастер не утонет) и бегите влево в потайную комнату с 1-UP, затем идите направо и там найдете несколько Морковок и пружину, которая подбросит вас – вы окажетесь опять наверху.

На этапе 1-2 (2 выхода) выход №1 ведет на этап 1-3. Идите направо, пока не увидите маленький уступ в воздухе и черную птицу, которая летает рядом. Прыгайте на уступ, а потом прыгайте вниз и влево, чтобы приземлиться рядом с тоннелем. Следуйте по тоннелю налево и воспользуйтесь платформами, чтобы перепрыгивать через пики. Гого Додо находится в конце тоннеля. Выход №2 (этап 1-4) находится у правого края экрана возле трех мышей. Отбросьте мышей с дороги и прикоснитесь к Гого Додо, чтобы открыть себе путь к этапу 1-4.

На этапе 1-3 (1 выход) придайте себе ускорение с помощью пружин, в полете соберите морковки. Быстро бегите через мост из бревен, потому что он развалится вскоре после того, как вы его коснетесь. Гого Додо находится на вершине холма справа, но пока не дотрагивайтесь до него. Падайте обратно на землю и идите направо, чтобы собрать еще Морковок и поднять колокольчик.

На этапе 1-4 (1 выход) находится лабиринт из подземных тоннелей. Тщательно обследуйте их в поисках Морковок и других предметов, а среди них и 1-UP. Если вы не можете найти его, отступите влево и потом идите по земле, пока не найдете тоннель, который и выведет вас к нему. Гого стоит на вершине холма с правого края. Спуститесь обратно на землю и идите направо мимо крыс, пока вы не увидите странный радужный значок. Это вход на секретный премиальный уровень. Коснитесь его и окажетесь там. На этом премиальном уровне вы будете скользить вниз по белым веревкам и хватать Морковки. Держитесь правого края экрана – там можно найти 1-UP. После прохождения секретного уровня вы вернетесь на этап 1-4. Вот теперь прыгайте вверх к Гого и прикоснитесь к нему.

На этапе 1-5 (1 выход) впервые появляется доктор Сплайсер, который командует Диззи Дэвидом



Секреты, коды, пароли...

с помощью управляемого на расстоянии шлема. Прыгните на голову доктора Слайсера пять раз: тогда шлем взорвется, и Диззи будет освобожден. 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. Подождите, пока доктор Слайсер не прыгнет на ветвь ниже, и прыгайте на него.

Этап 2: Лес

На этапе 2-1 (1 выход) вам нужно найти один спрятанный предмет и собрать много морковок. Они висят на деревьях, забирайтесь на них и собирайте морковки. Найдите то место, где два медведя ходят вокруг подножия высокой стены. Прыгайте на медведей и забирайтесь на дерево, растущее у стены. Прыгайте на бросающую помидоры птицу, потом – вправо, с той ветки, на которой сидела птица, потайной тоннель. Идите направо и найдите колокольчик.

На этапе 2-2 (2 выхода) выход №1 ведет на этап 2-3 – идите направо и останавливайтесь у корней деревьев, пока не найдете вход в тоннель, уходящий в скалистую стену. Прыгайте в тоннель и идите направо, преодолевая пики и вращающиеся платформы, чтобы встретить Гого Додо. Выход №2 ведет к этапу 2-5, он расположен у правого края экрана за несколькими качающимися маятниками. Подобные маятники вам встретятся и на следующих этапах.

На этапе 2-3 (1 выход) нужно добраться до места, где разбросано много морковок, которые произносят слово «Тайн». Соберите морковки и идите направо к деревьям. Заберитесь на то, что ближе к утесу, и прыгните на птицу, затем прыгните направо в потайной тоннель, где хранится сердце. Потом выйдите из тоннеля и прыгайте по веткам дерева вверх, пока не окажетесь на вершине утеса.

Двигайтесь направо к концу утеса (где из земли торчит жестянка), затем падайте с утеса и старайтесь приземлиться как можно ловчее – в потайном тоннеле. Идите налево, чтобы подобрать 1-UP и колокольчик, затем продолжайте двигаться влево и упадете на радужный символ. Оказавшись на премиальном уровне, идите направо к входу в тоннель и прыгайте (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, старайтесь запомнить те места, где вы уже побывали, чтобы не заблудиться и не начать топтаться на месте.

На этапе 2-5 (1 выход) начинайте движение направо, прыгайте на медведя, затем спускайтесь с уступа и направляйтесь налево к потайному тоннелю. Идите налево и возьмите Колокольчик, затем поворачивайте направо и падайте из тоннеля. Идите направо и ударьте медведей, затем продолжайте идти направо, пока не дойдете до конца уступа. Спускайтесь с уступа и падайте в воду. Вы не утонете, не беспокойтесь. Идите налево и возьмите несколько аппетитных Морковок, затем прыгайте на дерево, которое преграждает проход налево. Прыгайте налево прямо в стену и очутитесь в потайном тоннеле, где можно найти 1-UP. Дальше на этом этапе есть еще один тоннель рядом с двумя медведями под вращающимися платформами. Прыгайте на одну из платформ, затем прыгайте вправо на стену и приземляйтесь в тоннеле. Возьмите сердце.

Этап 2-6 (1 выход) очень напоминает этап 2-4, он очень длинный и скучный, без всяких полезных вещей и не таящий для вас серьезной опасности. Заканчивайте его побыстрее и отправляйтесь к более интересным этапам.

На этапе 2-7 (1 выход) продолжайте прыгать, стараясь удерживаться на самой большой коробке «Асме», а когда доктор Слайсер выглянет из какой-нибудь коробки, прыгайте ему на голову. Кэлемита Койот будет кидать в вас бомбы, но они не причинят вам вреда, пока вы бегаєте по упаковкам.

Этап 3: Глубокие и темные каверны

На этапе 3-1 (2 выхода) с самого начала идите налево и прыгайте на лягушку, потом сделайте суперпрыжок и схватите Колокольчик. Дойдете до стены с пиками – спускайтесь вниз и быстро бегите влево, стена начнет плавно двигаться, когда вы будете бежать мимо. Прыгните на лягушку, затем спускайтесь вниз и прыгайте на летучую мышь. Прыгайте на стену справа и приземлитесь в потайном тоннеле. Идите направо, собирая морковки, и не забудьте взять специальный маркер Хелпера. После того как вы подберете бриллиант, идите

направо и вниз по тоннелю, пока не столкнетесь с мышью. Прыгайте влево и вверх и воспользуйтесь суперпрыжком, чтобы схватить 1-UP на потолке. Потом идите направо и вверх к сердцу, затем продолжайте идти вверх и влево. Бегите мимо валунов к желобу, где встретите один катящийся валун. Подождите двигающуюся платформу и прыгайте на нее, а потом прыгайте дальше по платформам и доберете до уступа справа. Идите направо и ползите через узкий тоннель. Прыгайте направо через разлом. Отсюда вы можете идти к любому из двух выходов. Выход №1 (ведет к этапу 3-2): идите направо и падайте с уступа. Держитесь правой стороны, чтобы приземлиться рядом со странным существом. Прыгайте направо в потайной тоннель. Хватайте сердца и прыгайте на правую стену, в которой окажется другой потайной тоннель. Идите направо и найдете Гого. Выход №2 (ведет к этапу 3-3): вы увидите ДВЕ ТРОПЫ около водопада. Отправляйтесь вниз и вправо к водопаду, затем продолжайте идти вправо, пока не найдете сердце. С этого места отправляйтесь налево и вверх по холму, затем прыгайте вправо и вверх на уступ. Прыгайте направо на стену и войдете в потайной тоннель. Идите направо, чтобы найти колокольчик.

На этапе 3-2 (1 выход) продвигайтесь за левым потоком водопада. Вам нужно найти место, где очень много лягушек и летучих мышей. Идите налево и прыгайте по лягушкам, затем прыгайте на стену слева, чтобы проникнуть в потайной тоннель. Идите налево и найдете два сердца и 1-UP. Выходите из тоннеля и идите обратно, где раздваивается водопад. Следуйте за правой струей и идите направо. В конце концов, вы окажетесь на уступе, который сразу начнет двигаться вверх. Прыгайте и бей летучих мышей, затем прыгайте с уступа, прежде чем он раздавит вас о потолок. Следуйте по тоннелю влево, пока не увидите несколько серых платформ. Спускайтесь к платформе по желобу с катящимся валуном внутри. Идите влево и прыгайте в стену, чтобы оказаться в потайном тоннеле. Тоннель приведет вас к радужному символу. На премиальном уровне вам придется прыгать вправо на пружинах, избегая Гого Додо. В воздухе будет несколько дополнительных жизней.

На этапе 3-3 (1 выход) с самого начала плывите направо и увидите морковки, которые образуют слово «Тун». Соберите их все, затем плывите направо и прыгайте на уступ и несколько платформ над водой. Прыгайте вверх по платформам, и вы найдете на вершине колокольчик.

На этапе 3-4 (1 выход) оставайтесь у правого края экрана, и Плаки Дак не сможет ударить вас молотом. Когда молот Плаки ударяется о землю, сталактиты падают сверху, и доктор Сплайсер сваливается на землю. Уклонитесь от сталактитов и прыгайте на голову доктору Сплайсеру. Как водится, чтобы выиграть схватку, вам нужно будет совершить пять прыжков подряд.

Этап 4: Вулканические пещеры

На этапе 4-1 (2 выхода) после того, как вы переберетесь через лужу лавы по желтым кирпичам, идите налево и проползите через узкий тоннель. Продолжайте двигаться влево к кирпичу, лежащему в лаве. Прыгните на него и дождитесь, когда кирпич понесется вперед. Когда кирпич поднимется в воздух, вы можете спрыгнуть с него влево (см. выход №1) или вправо (см. выход №2). Выход №1 ведет к этапу 4-2: дождавшись, когда кирпич поднимется в воздух, запрыгните на него, а с него – на уступ слева. Идите налево и проползите через узкий тоннель. Продолжайте идти налево, пока не встретите Гого. Выход №2 (этап 4-3): идите направо и вверх по холму, затем сделайте суперпрыжок, чтобы достать еще одно сердце на потолке. Идите направо и прыгайте через разломы, пользуясь желтыми кирпичами. Когда преодолеете второй разлом, идите направо и вверх по холму, затем сделайте суперпрыжок, чтобы схватить еще одно сердце, висящее под потолком. Идите направо к желтому кирпичу. Сделайте суперпрыжок, чтобы достать 1-UP. Потом направляйтесь на поиски Гого.

Этап 4-2 (1 выход) короткий, здесь вам придется продемонстрировать все свое умение прыгать. Вы должны успеть забраться вверх по кирпичным платформам, прежде чем поток лавы накроет вас. Вы можете позволить себе упасть раз или два, но, если свалитесь более двух раз, вы обречены.

На этапе 4-3 (1 выход) продолжайте осматривать крышу в поисках спрятанных предметов (сердец, колокольчиков, дополнительных жизней), которые вы можете достать, если будете совершать суперпрыжки. Идите дальше, пока не увидите вращающиеся над лавой платформы, справа от которых висят три морковки. Соберите их, затем прыгайте на стену

справа и очутитесь в потайном тоннеле. Идите направо и коснитесь радужного символа. Когда вы закончите премиальный уровень, идите налево и поднимитесь на платформах, затем идите направо и вверх по холму. Сделайте прыжок, чтобы достать 1-UP, спрятанный на потолке. Идите направо и вверх по следующему холму, потом сделайте суперпрыжок к желтому кирпичу. Прыгайте вправо и вверх на второй кирпич, затем сделайте суперпрыжок к еще одному 1-UP.

Этап 4-4 (1 выход) легкий. Прыгните пять раз доктору Слайсеру на голову, и вы победили.

Этап 5: Водопад и кораблекрушение

На этапе 5-1 (1 выход) найдите три предмета, которые хранит водопад. Прыгайте влево по уступам на вершину водопада и найдете радужный символ, он приведет вас на уровень с пружинами. Продолжайте спускаться вниз по правому краю водопада и найдете тоннель с 1-UP внутри. У подножия водопада плывите вниз и влево, чтобы найти еще один 1-UP.

На этапе 5-2 (1 выход) идите направо и спускайтесь в дыру, затем идите направо и спускайтесь в следующую дыру. Идите направо и толкните бочонок влево, затем запрыгните с бочонка на мачту. Разбегитесь и прыгните на следующую мачту слева. Продолжайте прыгать по мачтам, забираясь наверх, пока вы не доберетесь до самой верхней мачты справа и не подберете там 1-UP. Спуститесь обратно и прыгайте в дыру. Идите налево и ждите, пока пики не втянутся обратно в пол, затем спускайтесь в дыру и идите налево, а затем прыгайте с уступа. Когда будете падать, тянитесь вправо, чтобы попасть в потайной тоннель. Идите по тоннелю направо и возьмите бриллиант. Сделайте суперпрыжок обратно на уступ и ползите через узкий тоннель. Продолжайте идти направо, пока не упадете с уступа. Спрыгните с кнехтов и идите налево за колокольчиком, затем возвращайтесь. Прыгните на уступ, идите влево и прыгните вверх, на самый верхний уступ с двумя кнехтами. Идите направо и прыгайте вверх в дыру.

Прыгайте вверх, минуя мачту, и идите направо, пока не найдете еще одну дыру. Спускайтесь в нее и бегите налево к разваливающимся плитам. Падайте вместе с ними на следующий уступ и идите направо. Сделайте суперпрыжок направо и вверх к уступу с лягушкой. Оттуда идите направо и следуйте по уступам до следующей дыры в корабле. Прыгайте в дыру. Идите направо к следующей дыре и прыгните в нее, а потом спускайтесь вниз, пока не окажетесь на стене; идите влево по ней, пока не упадете. Двигайтесь налево и спускайтесь с уступа, затем бегите налево мимо обвалившихся уступов и спускайтесь, минуя пики. Продолжайте бежать влево, пока не достигнете двери с надписью «IN». Идите направо, чтобы найти сокровище. Это послужит причиной нападения на вас Монтаны Макса. Встаньте рядом с сундуком, где хранятся сокровища, и ждите, когда Монтана прорвется сквозь дно корабля и начнет бросать в вас осьминогов. Прыгайте на них, чтобы уничтожить. Для самого Монтаны хватит все тех же пяти прыжков.

Этап 6: Подземное море

Этап 6-1 (1 выход) короткий, пройти его вам будет просто. Гребите вверх и вправо, пока не найдете выступ, торчащий из воды, затем двигайтесь направо мимо качающихся шаров с пиками и ищи Гого.

На этапе 6-2 (2 выхода) найдите две облачные платформы и воспользуйтесь той из них, которая слева, чтобы добраться до Колокольчика, затем – правой, чтобы добраться до двигающихся вправо платформ. Продолжайте идти вправо, пока не достигнете уступа. Спуститесь на уступ, если хотите добраться до выхода №1. А если нет, то продолжайте прыгать по облачным уступам до Гого Додо и выхода №2 (который ведет к этапу 6-4). Выход №1 (ведет к этапу 6-3): спуститесь и идите направо, подбирая все морковки. Спуститесь с правого края уступа, затем идите влево и найдешь 1-UP, окруженный снеговиками. Теперь идите направо, пока не найдешь Гого. Перепрыгните его и найди 1-UP, затем возвращайся назад и коснись его. Все.

На этапе 6-3 (1 выход) воспользуйтесь пружиной, чтобы запрыгнуть в пушку, которая выстрелит вами далеко в воздух. Вы пролетите мимо 1-UP и колокольчика. Когда начнете падать, берите влево, так чтобы оказаться под маленькой голубой планетой на заднем плане. Падая вниз, подберите 1-UP. Держитесь правой стороны, чтобы оказаться под другой голубой планеткой и поймать колокольчик. Пушка срабатывает только один раз, так что не промахнитесь: другого шанса вам не представится.

На этапе 6-4 (1 выход) увидите пушку, которая действует так же, как и пушка на этапе 6-3. Когда вы доберетесь до водопада, вы можете пойти вправо и нырнуть туда, чтобы найти потайной тоннель (он ведет направо, и вы по дороге можете подобрать Колокольчик). Но мы советуем вам перепрыгнуть водопад – тогда вы найдете радужный символ и еще одну пушку. Идите через водопад и ползите через два узких тоннеля. Прыгайте на холм в конце второго тоннеля и идите влево и вверх к радужному символу – получите доступ на премиальный уровень.

В начале этапа 6-5 (1 выход) старайтесь не прыгать. Если вы сможете обойтись без них, то найдете 1-UP где-то на полпути к концу этапа. Здесь вы можете потерять несколько жизней.

На этапе 6-6 (1 выход) прыгайте на блок льда, висящий в воздухе, затем прыгайте 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) запрыгните на робота в самом начале этапа, а затем прыгайте ему на голову. Прыгайте с его головы на движущуюся платформу, затем сделайте суперпрыжок вверх и сквозь крышу в потайную комнату, где хранится 1-UP, и опускайтесь обратно. Идите направо и прыгайте вверх по ступенькам, затем прыгайте на движущуюся платформу. Прыгайте влево и вверх на следующую платформу, а затем прыгайте вверх на ступеньки. Когда вы доберетесь до переключателя пружины, толкните его справа, чтобы перелететь через разлом. Вы врежетесь в скат на другой стороне пролета. Бегите направо к концу уступа. Падайте с уступа и держитесь левой стороны, чтобы избежать пик, которые находятся ниже. Теперь бегите влево и перепрыгните через две пружины. Если вы попадете на них, они подбросят вас вверх, и вы попадете на пики, торчащие из потолка. Прыгните налево еще раз.

На этапе 7-2 (1 выход) прыгайте на движущуюся платформу, затем – влево и на маленький уступ, а потом – вверх и вправо на большой уступ. Продолжайте продвигаться вверх, затем идите направо, пока робот (такой же, как и в 7-1) не начнет преследовать вас. Идите направо и спускайтесь с уступа, потом идите направо к голубым прессам. Идите направо и прыгайте на стену, чтобы оказаться в потайном тоннеле. Соберите 1-UP, колокольчик и сердце, а затем идите вдоль правой стены. Прыгайте на стену и окажетесь в другом тоннеле. Идите направо и спускайтесь по уступам, пока не дойдете до следующих голубых механизмов, затем прыгайте налево на стену, чтобы опять попасть в потайной тоннель. Идите налево и коснитесь радужного символа – вы окажетесь в премиальном тоннеле. Когда закончите с премиальным уровнем, идите направо и пройдите через тоннель. Пройдите мимо голубых механизмов и найдете Гого Додо.

На этапе 7-3 (1 выход) все время двигайтесь бегом; сделайте суперпрыжок и схватите 1-UP. Опуститесь обратно на пол и идите налево к следующей дыре. Сделайте суперпрыжок, затем прыгайте на уступ слева и бегите налево через три экрана. Сделайте суперпрыжок и ползите влево сквозь узкий тоннель. Сделайте суперпрыжок через пролет и идите направо. Прыгните к 1-UP, и пусть пики убьют вас. Конечно, это не очень приятно, но повторяйте этот процесс снова и снова, чтобы набрать побольше жизней. Когда у вас будет достаточное их количество, переходите к следующей части этапа. С самого начала бегите все время вправо, сделайте суперпрыжок и возьмите 1-UP. Спуститесь на пол и идите налево к следующей дыре. Сделайте суперпрыжок через дыру, затем прыгните на уступ слева и пробегите влево три экрана. Сделайте суперпрыжок, затем прыгайте направо в узкий тоннель. Ползите сквозь него и сделайте суперпрыжок. Заходите в дверь с надписью «IN» и уже без особых сложностей дойдите до конца этого этапа.

На этапе 7-4 всю первую половину вы будете бежать наперегонки с Эльмирой. Вы можете несколько раз притормозить Эльмиру. Сделать это можно так. Сначала перепрыгните через Эльмиру слева. Она остановится и побежит налево. Перепрыгните через нее опять и бегите вправо. Она опять повернется, но потеряет набранную уже скорость. Не следует пользоваться этим трюком чересчур часто, а то вы и сами замешкаетесь и будете пойманы. После того, как вы оставите бедную Эльмиру позади, появится Монтана Макс со своим гигантским

роботом. Дождитесь, пока робот не выстрелит тремя лазерами, затем сделайте суперпрыжок со стены и ударьте робота по голове (как вы успели заметить, у них у всех это больное место), и он рухнет на землю. Бегите к другой стороне комнаты; робот начнет собирать себя справа от вас. Подождите, пока ноги робота не полетят в вас, и тогда сделайте суперпрыжок со стены и опять ударьте робота по голове. Повторяйте в том же духе. Когда вы исполните эту процедуру пять раз, голова расколется и явит Макса собственной персоной; после десяти ударов робот будет полностью разрушен, а игра выиграна вами.

Tiny Toons: Acme All-Stars

Это очередная версия сериала «Tiny Toon», в которой противостояние героев переносится на спортивные площадки. Вы можете поиграть за любого персонажа – за Эльмиру, Диззи, Фифи, Печального Койота, даже за Монтану Макса. Вам 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 набирайте команду с учетом индивидуальных особенностей персонажей: Заяц быстро бежит, Утка летает, Хамтон может превращаться в мяч.

При игре в футбол, прежде чем бить по воротам, выведите из строя вратаря, используя несколько суперударов. Противник хорошо играет головой, поэтому будьте внимательным при подаче угловых.

При игре в кегли постарайтесь в пяти раундах набрать максимальное количество очков. Используйте возможности управления скоростью шара.

При игре в прятки с Монтаной, как только его голова покажется из ямы, бейте кувалдой. Смотрите, не заденьте 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. Этим 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 выдайте 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 подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбегайте ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите **↑** на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите **←** или **→**). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигли в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углу уровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Up-fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигли в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите 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:

Выйдите в экран опций, определите А и С для огня, В для прыжков. Выйдите на титульный экран, дождитесь начала демонстрации: увидите темный экран – сделайте паузу и нажмите Start.

Tom&Jerry: Frantic Antics

Игра-адventura, в которой вы встретитесь 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.

Советы:

В доме остерегайтесь диких пылесосов, телевизоров, которые могут взрываться, люстр, срывающихся с потолка, горшков, а также огромного металлического шара.

Управление:

А – разбег;

А,↓ – бег с подкатом;

В – прыжок;

А,В – длинный бросок;

С – бросок.

Выход в меню:

В заставке нажмите А+В+С, получите возможность изменять сложность игры, управление.

Tommy Lasorda Baseball

Пароли:

Невидимая команда: Zb6jprqnmGnYWQXaHuFFAB

Необычная обстановка: VU9lrstpomXcZTiebrHWyW

Введите это пароль, нажмите Start – на экране увидите необычную графику. Если еще раз нажать Start (на приставке «Genesis»), то в игре с компьютером обнаружите некоторые интересные штучки.

Возвращение третьего «страйка»:

Выбив мяч, успеете сделать паузу до получения мяча от принимающего (с одного нажатия Start может не сработать – нажмите несколько раз). Продолжите игру нажатием С – увидите, что подающий стоит, как будто последнего «страйка» и не было.

Tongue of the Fatman (Mondu's Fight Palace)

Поединки

Коды, позволяющие внедриться в любого героя:

BONEAPART: А, ↑, В

BRAINIAC: →, →, С

BUFF: ←, В, С

EDWINA: ←, В+С, С

EL TORO: В+С, А, ↑

GUANO: ↑, →, А+С

MC FIRE: ↓, С, →

RAMSES: →, ←, А

ROBOCHIC: →, ↑, ↓

SHEEBA: В+С, В, В

SKINNY: →, ↓, →

SPIDRA: А, ↓, В

STUMP: А+С, →, С

WEEZIL: ↓, →, ↑

MONDO: А+В, ↓, ←

Top Gear 2

Игра – имитатор гонок. Вы управляете мощным гоночным автомобилем, на трассе вас 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: В – тормоз, А – газ, С – ускорение (нитро).

Советы:

Ваша 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. Старайтесь попасть в первую десятку, это позволит вам 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. Старайтесь занять место повыше, иначе не будет денег, а значит, не сможете лучше оснастить свой автомобиль. Вы сможете ездить под своим собственным именем, выбрав опцию PLAYER. Перед самым стартом узнаешь о погоде, а также о количестве кругов, которые надо пройти. Первую гонку начнете двадцатым. На трассе можно подбирать призовые доллары и ускорения. Не спешите сразу включать нитро – их всего шесть, используйте 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 вы идете. Если проиграете гонку, то сразу лишитесь 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%HB4HD8P\LJ86P6
4DHB4KD9P\ZJL4D6
ZFJ?4HD4D\L%C4P6

S#K82KD8D\LJC4C6
L%GB4KD5P\LJZGP6
4DFB2HD9D\LJ8JH6
4FGB4HD8D#Z%Z4N6

Total Recall

(план выпуска IV кв. 1999 г.)

Секреты, коды, пароли...

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 вы встретитесь с супертяжеловесом Butter Bean'ом, который имеет нехорошую привычку проводить запрещенные приемы.

Коды:

На экране паролей введите 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 вам предстоит помогать деревянному ковбою Вуди, любимой игрушке мальчика Энди. Вуди очень обиделся, когда мальчику подарили игрушечного космонавта База. Но с вашей помощью Вуди и Баз станут друзьями. В игре 18 уровней, прекрасная анимация, захватывающий сюжет.

Выбор уровня:

При появлении надписи PRESS START нажмите A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку A. Таким образом вы попадете на следующий уровень.



Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

Toys

Ходилка из жизни игрушек.

Trampoline Terror

Выбор уровня и 99 продолжений:

Дождитесь, когда появится заставка, а затем одновременно нажмите A, B, C и Start. Вы попадете на экран выбора, где сможете задать любой уровень и назначить количество продолжений (до 99).

Triple Play'96

Вы получите неопишное удовольствие от игры в бейсбол.

Секретные персонажи:

На экране «Custom Players» введите 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	Reggie Jakson
Frank Robinson	Willie Mays
Honus Wagner	Jackie Robinson
Rogers Hornsby	Jimmie Foxx
Lou Gehrig	Ty Cobb
Stan Musial	Goose Goslin

Trodders

Вариация на тему игры "Lemmings"

Trouble Shooter

Игра-«стрелялка» не очень высокого качества.

Выбор уровня:

При появлении заставки нажмите на втором пульте →, C и Start. Должна появиться опция выбора уровня, одновременно нажмите →, C и Start, и номера уровней будут меняться, а вы сможете выбрать нужный вам уровень. Для начала игры нажмите 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: JBZKNGN 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 вам в ходе игры попадется овальный предмет с тремя кружочками над ним, обрати внимание на цвет этих кружочков – при совпадении с цветом вашего оружия выстрелите в предмет и вы получите две дополнительные жизни.

Использование бомбы:

Любого врага в игре можно уничтожить одной бомбой. Когда вы готовы, нажмите кнопку пуска бомбы и тут же «Pause». Выдержите паузу в две-три секунды. Потом быстро нажмите два раза «Pause», чтобы игра пошла и тут же остановилась снова. Повторяйте эту процедуру, пока действие бомбы не иссякнет. Если все перечисленное тут же не уничтожит вашего противника, то вам 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. Вы в боевом облачении занимаетесь уничтожением агрессивных механизмов.

Выбор уровня:

Выбор уровня можете сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «Exit», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓.

Потом нажмите А, В два раза, А, В, А два раза, В, А два раза, В и два раза А. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Советы:

Начав игру, двигайтесь налево и увидите дополнительную жизнь, она появится, когда вы прыгнете в дальний левый угол экрана. Если вы пойдете направо, то появится коробка, из которой будут падать кристаллы всякий раз, когда вы будете стрелять в нее.

Победив первого босса, идите направо до шипов. Лупите их своим молниевым кнутом, и увидите, что за шипами спрятаны блоки. Используйте их, чтобы добраться до целой кучи дополнительных жизней, затем вернитесь и взорвите блоки, чтобы получить дополнительное вооружение.

Twin Cobra

Имитатор боевых полетов на вертолете. Вам предстоит участвовать в нескольких миссиях, в которых вы должны продемонстрировать свое мастерство.

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и START в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите START для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите А для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите А, когда будете нажимать START для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держите В, когда будете нажимать START для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите А и START.

Просмотр окончания игры

Нажмите START для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, А, В, С и START.

Twinkle Tale

Малосодержательная игра-боевик высокого технического исполнения.

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↵, А, С. Нажмите Start, и можете выбирать уровень.

Two Crude Dudes

Дополнительные продолжения:

Незадолго до собственной смерти нажмите клавишу START на пульте 2. Вы снова окажетесь в игре, но уже с удвоенными жизнями и продолжениями.

Two Tribes

(см. Populos 2 с. 338)

Стратегическая игра с интересным сюжетом, имеет более ста этапов. Основное содержание составляет борьба за выживание, в которой выигрывает тот, кому удастся уменьшить численность популяции противника. Графическое оформление скромное, но игра очень увлекательная.

Tyrants

(см. Mega Lo Mania с. 246)

Игра-боевик, сражения происходят в разных эпохах. Увлекательный сюжет.

Секретная игра:

Можете поиграть в спрятанную игру, для этого выберите опцию LOAD и введи пароль «JOOLS». Управление в этой игре: А – наносить удары, В – стрелять, С – сбрасывать бомбы. Пополняйте запасы бомб, подбирая то, что оставляют убитые вами враги.

Пароли (Скарлетт захватывает мир):

Вторая Эпоха, 148 человек:	NZUCWTIAENV
Третья Эпоха, 184 человека:	ARTCKXKNMND
Четвертая Эпоха, 176 человек:	YLGBUMQZKNL
Пятая Эпоха, 172 человека:	IHUBUGQULTB
Шестая Эпоха, 160 человек:	COCAKLDWEBX
Седьмая Эпоха, 159 человек:	EBWROLJUNJ
Восьмая Эпоха, 163 человека:	QPIAXODAHNM
Девятая Эпоха, 143 человека:	ZBLDRNINGTY
Мать Всех Битв:	CPFDVMRBYST

Ultima

(план выпуска IV 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 А, С, ↑, В, ↑, В, А, ↓.

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 вы превратитесь в *Smoke*, сразу убейте своего противника;

на джойстике убитого игрока не нажимайте START, дождитесь выбора столбиков, выберите любой и играйте *Smoke*'ом против компьютера, пока вас не убьют.

Прохождение столбика за пару минут приводит к тому, что вам предлагается столбик из 36 игроков.

Сражаясь с противником, можете перейти к схватке с другим персонажем: как только начнется поединок, нажмите на втором джойстике START, затем на первом джойстике тоже нажмите START, снова войдите в игру, и вы уйдете от начатой борьбы.

Самого первого противника в столбике нужно убивать. Потому что перескочить его не удастся.

Дойдя до *Shao-Khan*'а, уйдите от схватки, как описано выше, – дальше будет еще много врагов.

Antifatality: Играя *Kabal'*ом, победите противника. При появлении надписи *FINISH HIM* нажмите X и , не отпуская, →, →, ↓, →, после чего отпустите X. В результате у *Kabal'a* отвалится голова.

В конце игры появляется таблица, содержит 10 картинок:

MK DRAGON – история бойца после победы над *Shao Khan'*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 – вы в одиночку против пяти бойцов;

SCULL – показ всех *Fatality*, *Brutality*, *Friendship* и *Babality* подряд.

Ultimate Qix

Игра-головоломка, в которой вы можете продемонстрировать свою сообразительность, быстроту реакции и ловкость. Нужно быстро ориентироваться и действовать, чтобы сохранить свой суперкорабль в целостности и сохранности, и при этом «отрезать» как можно больше территории у врага.

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

Шестерка искателей приключений, включая вас, 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. Старайтесь приобрести корабли большой грузоподъемности, на них легче одержать верх в бою. Вообще, как это ни удивительно, превосходство в вооружении – залог победы. Не вступайте в бой с кораблями, которые находятся в кильватере.

Uncharted Waters 2: New Horizons

Игра в стиле морских приключений. Вы оказываешься то наследником португальского герцога, то горячей испанкой – морским лейтенантом, то британским капером, то итальянским путешественником, то турком-сиротой, бороздите необъятные просторы Индийского океана,

Секреты, коды, пароли...

открываете неведомые земли, таящие в себе несметные богатства. Конечно, не обходится без стычек и настоящих сражений – море полно опасностей...

Undead Line

Познакомьтесь 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. Вы можете выбрать любое оружие 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, вам предстоит участвовать в 60 миссиях.

Коды уровней:

2 – C9H6PVSHPV	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 нажмите и удерживайте A+B+C, затем нажмите Start. На появившемся экране с помощью любой кнопки выберите музыкальное сопровождение.

Valis 3

Это продолжение приключений амазонок из Страны Восходящего Солнца.

Выбор уровней:

При появлении заставки одновременно нажмите клавиши A, B, C, ↑ и START. Появится экран выбора уровней. Выберите уровень и нажмите START, чтобы начать игру.

Неуязвимость:

Вы становитесь неуязвимым, когда у вас есть магический предмет. Даже если у вас его нет, но вы пытаетесь применить магическую силу, временно вы становитесь неуязвимым.

Выбор музыки и звука:

Нажми и удерживай A, B, C для выбора музыки, ↓, B, Start – для выбора звука.

Мультзаставки:

Когда появится экран заставки, нажмите и удерживайте клавиши A, C, ↑ и ←. Затем нажмите START. Теперь вы можете просмотреть все сценки, 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, выберите 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 нажмите любую кнопку – сможете потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажмите клавиши A, B, B, A, ↓, A, B, B, A. Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень.

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип Sega, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы A. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

Vectorman 2

Новая версия приключений Вектормана, отличается улучшенной графикой, звуковыми эффектами, более динамичным действием, разнообразием и большим количеством уровней (их в игре 22).

Советы:

Спустившись вниз на первом уровне, собирайте фотоны в виде снежинок и стреляйте во все стороны в влетающих насекомых. На втором уровне бегайте по подземельям и расстреливайте из своего оружия всех встречающихся на пути пауков и другую живность, чтобы набрать нужное количество жизней. Расстреливая висящие коконы, вы получите

Секреты, коды, пароли...

дополнительное вооружение. Здоровье можно поправить зелеными горошинами, остающимися после жуков, червяков и всякой другой нечисти. На четвертом уровне вас 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 вам 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 ваших ногах окажутся ролики. На следующих уровнях вы побываете в катакомбах, будете бороться с однорогими динозаврами, а в подземных колодцах встретитесь с двумя червяками, вылезавшими из земли. Оказавшись на химическом заводе с подвалом и зелеными ядовитыми ваннами, вы столкнетесь с привидением, растворяющимся во тьме. Избегайте его челюстей. В ходе игры вы превратитесь во вращающееся торнадо, а на 19 уровне вы станете танком. На 22 уровне огромная паучиха в центре экрана не дает вам спокойно стоять на месте, изрыгает в вас ядовитую жидкость и сбивает с ног своими лапами. Победить ее может самый опытный боец.

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓.

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления энергии, сделав паузу, нажимайте B, A, B, A, ←, ↑, ↑; для восстановления здоровья – B, A, B, A, ←, ↑.

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте →, ↑, B, A, ↓, ↑, B, ↓, ↑, B.

Verytex

Игра среднего качества со стандартным набором стрельбы и беготни.

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно A, B, C и Start. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите Start.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите Start.

View Point

Вы 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 попадете на следующий уровень, не доходя до конца этапа и избежав неприятной встречи с боссом. Разрушить этот объект непросто, поэтому берегите 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 – удерживайте кнопку БЛОК, при этом вы затрачиваете очень мало энергии. Хорошая защита – удар ногой. Действует, когда противник близко: нажмите ↑+УДАР НОГОЙ. Если удар достиг цели, противник падает на спину.

Сближение с противником – нажмите →, → (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 стремитесь взять инициативу. Чтобы победить противника, достаточно выбить его за пределы арены. В вашем 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. Вам предстоит выиграть 3 заезда на 3-х разных трассах, а в случае успеха – еще 3.

Имеется 4 вида на трассу: из кабины вашей машины, с расстояния 5 метров позади вашей машины, с расстояния 10 метров позади вашей 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 вы выиграли три заезда подряд, вы автоматически переводитесь на «зеркальные» трассы – они являются зеркальным отображением тех трасс, которые уже пройдены.

Трассы наоборот:

Дождитесь появления логотипа Sega. Нажмите A, B и ↑. Затем, во время заставки, не отпуская этих клавиш, нажмите Start, на экране MODE SELECT SCREEN выберите 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:

Подождите, пока студенты соберутся на дорожке, прежде чем вас закидают помидорами. Когда плывешь вниз по водостоку, направляйся прямо к часам.

Когда в верхнем квадрате засветится кукурузный початок, отправьте 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, отправьте его туда.

Во второй части программы обращайте 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 вас погонять шарик пару часиков в хорошей компании.

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 вы 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 задерживайтесь возле щенков.

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 вы можете собрать волшебные камни и остановить приход на Землю Повелителя Тьмы. Вы обучены белой магии, владеете огненным шаром и голубой молнией. В конце игры вам предстоит решающая схватка с дьяволом.

Советы:

В ходе игры собирайте все предметы. Кувшины лечат раны, череп уничтожает врагов, алмаз обеспечивает круговую оборону, солнечные часы – возврат на то место, где вы их нашли, кипящее зелье поменяет вам голубую молнию на красную. В совершенстве овладев огненным шаром, вы решите многие проблемы.

Управление:

A+↗ – прямой полет огненного шара;
 A+B+↗ – видеоизмененный 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

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 нажмите Start на первом пульте. На экране выбора установите курсор в дальний правый угол линии LOAD DATA. На втором пульте нажмите и удерживайте кнопку START, на первом пульте нажмите кнопку A. Если вы все сделали правильно, то получите небольшую дополнительную игру с теми же персонажами. Чтобы начать, нажмите START на первом пульте. Этот пульт управляет командой в левой части экрана. Чтобы ее передвигать, быстро нажимайте клавишу C. Для перемещения ее вправо нажимайте 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. Вы будете сражаться с красным драконом и после каждой схватки получать по две тысячи монет. Для победы вам нужно раздобыть кольцо «Ring of Fire Resistance», оно находится в храме Azcap. Здесь можно избежать всех ловушек, пользуясь потайными дверями.

После сумасшествия горожан не посещайте герцога, он изгонит вас из города, и вы не сможете оживить погибшие персонажи.

Warsong

(см. Langrisser с. 223)

Стратегическая игра.

Выбор сценария:

В начале игры нажмите А, чтобы уменьшить размер карты. Затем переместите курсор в левый верхний угол экрана. Затем передвиньте курсор на один шаг вправо, затем на один шаг вниз. Теперь нажмите и удерживайте клавишу В, пока не появится номер сценария. Перемещая джойстик вверх и вниз, выберите уровень.

Магические предметы:

В экране опций нажмите и удерживайте ↓, А, В. После того как изменится мелодия, начните игру.

Wayne's World

Эта игра хорошо известного типа "run and jump" (бегай и прыгай). Герой игры Уэйн в качестве оружия использует свою гитару, которая выстреливает импульсы неизвестной энергии, когда Уэйн начинает на ней играть, попутно расправляясь с врагами и собирая различные предметы.

Weapon Lord

Семеро бойцов сражаются с демоном вблизи 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 *Jep-Tai* дерется кривой саблей. Слабый боец. Суперудар – удерживая В, нажмите ↓, ↓, ←.

Оборотень *Valø* – громила с дубиной и мордой саблезубого тигра. Довольно слабый боец.

Босс *Zarak* – если вы победите его, станете «Лордом оружия».

Web of Fire

Дополнительные возможности:

При появлении заставки нажмите ↑, ←, →, А, Z, Y, услышите звук разбивающегося стекла. Если после такого действия в любой момент игры нажмете на X, то окажетесь в меню, которое позволит перейти на любой этап игры, прослушать мелодии, просмотреть заставки. Если нажмете Y, то изображение на экране остановится, появятся отладочные координаты. При нажатии Z восстановится здоровье.

Wrestle Ball

Имитатор борьбы-поединка с мячом

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?

Логическая игра, требующая знания иностранного языка.

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 используйте переключатель направлений для перемещения маркера по экрану, выбрав необходимую опцию, нажимайте A, B или C,

В первую очередь выберите язык, затем нажмите A, B или C для доступа к титульному экрану.

Для ввода своего имени установите маркер на первой букве своего имени, после этого нажмите A, B или C. После ввода своего полного имени нажмите Start.

Выберите свой пол, нажмите A, B или C для установки.

Нажмите Start для начала игры.

Вы можете ввести свой пароль – с помощью переключателя направлений введи трехбуквенный пароль и нажмите Start, это позволит вам восстановить свой ранг.

Введение

Понедельник, 5 утра. Вас будит резкий звонок. Спросонья вы тянетесь к телефонному аппарату, роняете на пол радиоприемник. Из трубки доносится голос шефа: «Поднимайся, дорогой, есть дело». Вы выскакиваете из постели, включаете свет, берете свой блокнот. «Звонили из Интерпола, – продолжает шеф, – похоже, шайка Кармен опять дает о себе знать». «Есть какие-то факты?»- спрашиваете вы. «Пока довольно бессвязные. Они слишком хитры. О деталях поговорим с глазу на глаз, давай, жми в офис. Кое-что тебе поведаю». «Хорошо, шеф», – вы кладете трубку, удивляясь, что вас бросают на это направление. Вам 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

Вы имеете возможность играть, общаясь с компьютером на одном из пяти языков. Для выбора языка нажмите ↑/↓, установите зеленый маркер на выбранном вами языке, нажмите A, B или C.

Указания:

Исследование начинается в детективном агентстве, вашей штаб-квартире. Вы должны указать свое имя. Для этого с помощью переключателя направлений установи красный маркер на первую букву вашего имени, затем нажмите A, B или C. Повторите процедуру для каждой последующей буквы вашего имени, после этого нажмите Start. Если ошибетесь при вводе имени, передвиньте красный маркер через RUB и нажмите A, B или C. Последняя введенная буква будет стерта.

Секреты, коды, пароли...

Введите свой пол, для этого с помощью / перемести красный маркер на опцию вашего пола и нажмите кнопку.

Если ваш ранг не сохранен, нажимайте Start и смотри Назначения.

Сохранение ранга

Чтобы сохранить ранг, переместите красный маркер на первую букву вашего пароля, затем нажмите A, B или C. Когда будут введены все три буквы пароля, нажмите Start.

Каждый знает, что хорошему сыщику в Интерполе нужны паузы в работе. Если вам понадобится продолжительный отпуск, вы можете сохранить свой ранг, а когда вновь приступите к работе – вам не придется начинать движение по служебной лестнице с самого начала.

Для сохранения ранга выберите меню опций, нажмите A, B или C, переместите маркер на Quit, нажмите любую кнопку. Вам будет задан вопрос – уверены ли ты, что хотите выйти из игры. С помощью переключателя направлений установите красный маркер на YES, после этого нажмите любую кнопку.

Внизу экрана появится твой пароль. Запишите его. Никто еще в Интерполе не владеет этой информацией, поэтому, если вы потеряете пароль, вам придется начинать как новичку.

Переписывая пароль, будьте внимателен – различайте строчные и прописные буквы.

После этого компьютер покажет ваш текущий ранг и выдаст детали вашего положения (сколько богатств украдено, откуда украдено, вор – мужчина или женщина, лимит времени, отведенный для раскрытия дела). Нажмите любую кнопку.

Стратегия:

Ваше начальное положение – город, где вор совершил кражу. Вы должны обратить внимание на Официальную карту Интерпола, в которой даются вероятные убежища криминального элемента. Эти убежища располагаются в 30 местах. Для победы в игре вы должны успеть решить в отведенное вам время две задачи. Первая – выявить пути перемещения криминального элемента и конечные пункты движения. При этом вы можете использовать нити, нащупанные вами в каждом месте, чтобы предугадать последующие перемещения. Вторая – идентифицировать криминальный элемент (определить личность) и обеспечить обоснованность его ареста (вы собираете улики, опрашивая свидетелей).

Ваше продвижение по служебной лестнице определяется количеством раскрытых дел. В игру вы вступаете новичком (Rookie), а далее ваш статус повышается следующим образом: раскрыв одно дело, вы становитесь 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 вас в различные города и страны. Улики против воровского элемента вы будете собирать в ходе преследования злодеев от одного города к другому. Вы должны вводить эти улики в компьютер. Когда улик будет достаточно, компьютер выдаст ордер на арест. Для получения большей информации по этому вопросу обратитесь к опции *Data Key*.

Собирать улики очень важно. Если у вас их не будет, вы не сможете арестовать подозреваемого. В игре 10 персонажей, каждый из которых может оказаться вором. Во время игры вы можете просмотреть досье любого из персонажей. Для этого вам необходимо обратиться к опции *Police Dossiers*.

В игре вы можете перемещаться, собирать и обрабатывать улики, просматривать досье. На левой половине экрана отображается ваше 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 переместите желтый маркер на нужный вариант и нажмите A, B или C.

При выборе *Options*, *Search*, *Data Keys* вы выходите в соответствующие меню, где вам предлагаются наборы опций. Для выбора необходимой вы должны с помощью переключателя

направлений установить зеленый маркер на нужную опцию и нажать на кнопку. Для возврата в меню титульного экрана выберите *Exit Menu*, затем нажмите А, В или С.

Options – Эта опция позволяет вам просмотреть, а в некоторых случаях и изменить установки игры. Когда вы выходите из игры, ваш пароль отображается на экране – выбирать опцию *Show Password* нет необходимости.

Travel – Эта опция дает вам возможность преследовать подозреваемых в различных местах. Вы можете отметить возможные пункты назначения до выбора вами режима поиска (*Search*).

При выборе опции *Travel* появляется карта мира с отображением городов назначения.

Как перемещаться – С помощью указателя направлений установите красный маркер на городе, который вы выбрали в качестве пункта назначения, и нажмите кнопку. Если вы не хотите перемещаться туда сразу, установите красный маркер на город, где вы находитесь, и нажмите кнопку (он выделен белым маркером, названия всех доступных к посещению городов выделены желтым цветом).

Search – Эта опция позволяет вам извлекать улики, относящиеся к личности и местоположению подозреваемых. Улики могут содержать физические и личностные характеристики, увлечения, привычки. Вы можете ввести улики в компьютер, что позволит вам не забыть ни одной важной детали по делу.

Поиск улик – При выборе опции поиска вам дается местоположение трех разных информаторов. Выберите местоположение, затем нажмите любую кнопку и опрашивайте информаторов.

Помните, что время у вас ограничено, поэтому вы ограничены в продолжительности своих изысканий. Используйте мировой альманах для правильной интерпретации собранных улик.

Data Key – Здесь вы имеете возможность получить доступ к данным Интерпола по членам Международной Лиги Зла и пополнить их собранными вами сведениями. Кроме того, обеспечивается объединение всех фактов и данных, их обработка с целью выдачи ордера на арест подозреваемого.

Как получить данные – Выберите опцию *Dosseur* (Досье). Появится список подозреваемых. Выберите название файла, с которым вы хотите ознакомиться, нажмите кнопку. Когда закончите работу с файлом – нажмите любую кнопку для возврата к предыдущему экрану. Выберите *Exit Menu* для возврата к титульному экрану.

Ввод данных – выберите *Warrant*, появится список. Переключателем направлений установите маркер на нужную вам характеристику, нажмите кнопку. Когда появится характерная черта характера или внешности, выберите другую характеристику или *Exit Menu* для возврата в титульный экран или *Compute*, чтобы запустить обработку данных.

Как предъявить обвинение – выберите *Compute*. Компьютер обработает все имеющиеся факты по каждому подозреваемому. Если все собранное вами 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. Вы будете вынуждены поработать, чтобы собрать дополнительные улики, с тем чтобы можно было предъявить обвинение одному лицу.

Не беспокойтесь о поимке подозреваемых, против которых выдвигается обвинение, – полиция с этим управится сама. Сосредоточьтесь на сборе улик.

Поиск фактов в мировом альманахе

Наиболее важное ваше подспорье в расследовании – стандартный мировой альманах. Здесь вы найдете различные факты, необходимые вам в проведении расследования. Используйте индексацию, чтобы найти страну или субъекта, к которому ведут нити поиска. Имейте 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?

Выберите города – направления возможного перемещения вора. Это могут быть Монреаль, Лондон и Осло.

Секреты, коды, пароли...

Выберите свою официальную карту Интерпола для идентификации страны, в которой расположены эти города. Вы найдете Монреаль в Канаде, Лондон в Англии, Осло в Норвегии.

Поместите эти страны в индексе и переверните соответствующие страницы.

Описание каждой страны содержит информацию по денежным единицам. Здесь вы выясните, что крона используется в Норвегии, в Канаде – доллар, в Англии – фунт. Похоже, что Норвегия должна заинтересовать вас в первую очередь.

Вопрос: Где живет королевская кобра?

Вновь отметьте ваши связи, затем используйте официальную карту Интерпола, чтобы определить, в каких странах находятся эти города.

Информацию о королевской кобре вы можете найти в разделе змеи.

Найдите индекс раздела «Змеи» и переверните соответствующие страницы.

Найдите пункт «Королевская кобра» в разделе «Змеи». Из описания вы узнаете, что королевские кобры обитают в Южной Азии. Если один из городов, на которые у вас есть выход, Бангкок, столица Таиланда, то это как раз тот город, куда надо держать путь.

Титульный экран всегда дает вам информацию о вашем местоположении и дне недели. Прибывая в новый город, ознакомьтесь 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 возьмите на вооружение.

Вор всегда прячется, но он выслеживает вас с помощью своих дружков. Когда вы видите перебегающего через дорогу подозрительного типа, будьте уверены – вы на правильном пути.

Если вы движетесь в рискованном направлении (у вас мало информации), вернитесь назад в город, где вы последний раз получили какие-то сведения. Еще раз посмотрите внимательно все факты и постарайтесь уточнить пункт назначения.

Ни один стоящий бандит не сдастся без боя. Имейте в виду – чем ближе вы к цели, тем опаснее ситуация.

Не теряйте времени, не болтайте по миру бесцельно. Используйте мировой альманах для отбора улик.

Для выдачи ордера на арест вы должны предъявить весьма весомые улики. Если они противоречивы, вы не сможете арестовать подозреваемого, и вор ускользнет от возмездия. Если вы близки к захвату вора, но у вас нет ордера на арест, вы можете обратиться к досье и выдвинуть предположение о виновнике. Введите данные в опцию *Warrant* и выберите *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 опасную шайку в истории воровского мира. В бытность свою агентом Монако, она представлялась профессиональной теннисисткой, всегда выезжала на большие турниры на своем *Rackard'e* 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 честолюбивце, 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 Dengeby. 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 Игоревича 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 шумевшее его дело – афера с дамасской 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 своим фирменным знаком.

Игорь Игоревич – 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 фитнесом. 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 вам попадутся три вражеских корабля, каждый из них оценивается в 100 тыс. очков. Кроме того, за каждый потопленный корабль вам начисляется одна дополнительная жизнь.

Wild Snake

Логическая игра-головоломка в стиле Тетриса. На вас 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: вы встретитесь с такими хорошо известными играми, как Defender, Defender II, Joust, Robotron, Sinistar. Система управления элементарная.

Указания:

В игре Defender бомбы большой мощности (Smart bombs) используйте против скоплений врагов.

В игре Robotron перед уничтожением роботов захватите заложников.

Wimbledon Championship Tennis

Игра в теннис – уимблдонский теннисный турнир.

Пароли этапов:

1 – 326 -189-193

2 – 349-325-593

3 – 415-435-116

Wing Commander

Захватывающие космические сражения, происходящие в далеком будущем.

Wings of War

Многожанровая игра, в которой перемешаны приключения, элементы ролевых и боевых игр.

Выбор легкого режима:

Войдите в экран опций, установите курсор на выборе уровня сложности (game level), нажмите и удерживайте A, B, C и нажмите Start.

Выбор этапа:

Перейдите к основному меню опций, выберите CONTROL. После этого нажмите A и удерживайте примерно 10 секунд до появления экрана выбора этапа.

Бесконечные продолжения:

После появления надписи «GAME OVER» нажмите и держите →, A и C, пока не появится экран продолжения. Это позволит вам продолжить игру без потери кредитов.

Winter Challenge

Игра спортивной направленности – вас ожидают восемь дисциплин по зимним видам спорта. Имеет ограниченные возможности по созданию азартной игровой среды, поэтому кому-то может показаться не слишком увлекательной.

Wing Olimpics

Игра посвящена зимним видам спорта.

Wiz'n'Liz

Это игра-головоломка. Ваша задача – спасти похищенных кроликов, в вашем распоряжении различные возможности, в том числе и магические. Игра имеет 112 уровней.

Советы:

Старайтесь запастись разнообразными фруктами, встречающимися на пути, поскольку их комбинации дают различные волшебные заклинания, они помогут вам в прохождении наиболее сложных уровней.

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном – Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите A, B, C и Start дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «уеа!». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Wizardy

(план выпуска III 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.

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;

Секреты, коды, пароли...

С – рубящий удар;
↓+А – кувырок;
↘+А – прыжок когтями вперед;
В+С – 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

Советы:

На уровне 1-1 берегитесь летающего астероида-охранника. Уберите со своего пути вооруженного научного сотрудника. Вызовите лифт поворотом рычага в полу, запускайте лифт также поворотом рычага. Аккуратно проходите мимо электроустановки. Перепрыгивая провал, старайтесь приземлиться на дальний выступ. Переместившись вправо, щелкните переключателем, откроется дверь. Будьте готовы к схватке с роботом-собакой.

На уровне 1-2 быстро проскакивайте платформы, т.к. они обрушиваются. Остерегайтесь роботов-охранников. Будьте внимательны, поднимаясь по лестницам.

На 1 уровне вам надо уничтожить двух роботов-охранников. На первого просто прыгните и нанесите несколько ударов. Второго в обличье пушки расстреливайте, целясь в центр.

На уровне 2-1 быстро пробегайте по льду, т.к. он обламывается. Пробежитесь в пещеру, там отбивайтесь от летучих мышей, можно использовать когти. Используйте когти, чтобы карабкаться по отвесным стенкам пещеры.

На уровне 2-2 в новой пещере найдете источник дополнительной энергии. Вооруженного толстяка атакуйте не мешкая. В конце пещеры встретите андроида Альберта, избегайте стычки с ним, проскочите прыжками и скольжением. Выскочив из пещеры, осмотритесь.

Сражаясь с вертолетом, бейте в одну из его четырех слабых точек. С чудовищем расправляйтесь, наезжая на него по льду и пуская в ход когти.

На уровне 3 внимательно исследуй лес, остерегайтесь атак ниндзя. Как только вы вспрыгнете на платформу в виде облака, будете атакованы. Для лазанья по деревьям используйте когти. В конце уровня запрыгивайте на невидимые платформы.

На уровне 4 вы должны пройти разбойника Кибера с очень твердой шкурой, он всегда старается на вас напасть. Берегитесь крошечных марсианчиков, саблезубых существ и движущихся шипов.

На уровне 5 (участок 5-1) остерегайтесь лазеров, когда будете карабкаться по ступенькам, особенно последнего. После ступенек идите вправо. На участке 5-2 переключатель, открывающий дверь в левой части участка, находится в правом крыле этажа.

На уровне 6 вы попадаете в лабиринт, где вас ожидает много ловушек.

На уровне 7 (на участке 7-1) избегайте энергетических залпов Марлока, лучше избежать схватки с ним. На участке 7-2 увидите источник дополнительной энергии в виде красного крестика. Внизу у лестницы вас поджидают кровожадные мутанты. На участке 7-3 вы легко справитесь 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 вспрыгните на плавающую платформу, чтобы подняться повыше. В верхней части участка вас поджидает Марлок.

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.

Wonder Boy in Monster World

Очень неплохая игра в стиле «фэнтези», достаточно – длинная и требующая временами смекалки и небольших познаний в английском языке.

Когда-то эта земля, MONSTER WORLD, процветала в мире и спокойствии, пока на нее не пришли полчища монстров. Молодой человек по имени Шон (Shion), которым вы управляете, решает освободить землю от незваных гостей, чтобы на ней снова воцарился мир.

В игре предусмотрена система записи (сохранения) в специальных местах (гостиницах) под названием INN (отвечайте на вопросы «yes»). За отдых в гостиницах вам придется платить деньги, правда, при этом вы полностью восстанавливаете свою жизненную энергию и магию. Также деньги понадобятся, чтобы покупать в магазинах оружие и другие полезные вещи. Нужные вам в данный момент оружие, щит, доспехи, обувь можно выбрать из имеющегося арсенала, нажав во время игры «Start».



Wonder Dog

Игра-ходилка.

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, нажмите С – этим принимающий отдает пас на выход другому игроку.

Возможность обмануть вратаря при подаче углового – нажмите В, набегавший 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, нажмите А и С и в то же время направьте курсор в нижний угол той стороны, на которой находится мяч. Например, если мяч летит справа, удерживая А и С, нажмите ↓ и ←.

World 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 – А+В.

Советы:

После выбора команд разместите игроков, они отмечены точками.

Имейте в виду, что, устанавливая продолжительность тайма в 45 минут, вы на самом деле будете 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 – →, ←+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)

Микки-Маус появлялся уже в двух играх Mega-Drive «Castle Of Illusion» («Замок Иллюзий») а «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. Вы управляете Микки и Дональдом и должны пройти пять игровых уровней, на которых и шагу не ступишь, чтобы не натолкнуться на препятствия и неприятелей, наделенных сверхъестественными способностями. Правда, самый трудный уровень кажется все-таки излишне легким, но игра доставляет такое удовольствие, что на это не обращаешь внимания.

СТРАТЕГИЯ

РЕЖИМ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ – это исключительное взаимодействие. Вам не удастся пройти даже первую часть первого уровня, если вы не будете 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 вам 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 должны 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 должны 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. Предметы 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 должны 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. Нырять 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 ней): 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 «б» с левого края, потом идите направо и берите **1-UP**, затем дальше направо, к костям, и прыгайте на «б» 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.

Секреты, коды, пароли...

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 вы могли 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 выиграла! 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

Игра напоминает "Lemmings"

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:

А – выстрел (удар, действие)/ выбор оружия;

В – прыжок;
 С – выбор панели вооружения (всего две панели);
 →← – передвижение червячков по местности;
 ↑↓ – направление стрельбы.

Советы:

При стрельбе из базуки учитывайте направление и силу ветра. При стрельбе из помпового ружья не стойте спиной к обрыву, иначе отдачей вас сбросит вниз. Противника можно уничтожить и кулаком, если он после удара упадет в воду. При использовании гранат и бомб учитывайте радиус разброса осколков.

Wrestle Mania**Wrestle Mania 3**

Поединки.

Удары:**Шон Майклс**

Захват ногами с броском через себя: →, →+С

Подкат с броском через себя: →, →+А

Удар ногой с прыжка: С (4 сек.)

Перехват: ↓+С, С, С

Бросок через себя: →, →+Х

Серия ударов ногами: ↓, ←, ↑+А

Комбо 20: ←, ←+Z, А, А, А, С, С, С, Z, Х, Х, Х, В, В, В, В

Брет «хитман» Харт

Пережат с апперкотом: →, ↓, ←+Z

Комбо 11: ←+Х, ←+Х, ←+Х, Z, С, С, С, Х, Х, Х, Х.

Расцарапать лицо: →, ↓, ←+Х

Сильный удар ногой в прыжке: →, →+С

Екозуна

Приземление пятой точкой на лицо противника: →, →+С

Поднять противника над головой и раскрутить его: Z+С

Бросить порошок в глаза: держать H+Y

Отпустить апперкот: ↓+Z

Бросок через себя: →, →+Х

Комбо 10: ←+Х, ←+Х, ←+Х

Андертейкер

Захват за шею: →, ↓, ←+Х

Применить бензопилу: →, →, С, С, С, С.

Супербросок: держать Х, отпустить

Комбо 12: 3 раза ←+С, А, А, Х

Комбо 10: 3 раза ←+А, С, С, Z

Выпустить белых монстров: джойстиком по часовой стрелке +А. Против часовой стрелки – черных монстров.

Бам Бам Бигелоу

Суперкулаки: держать Y+В, отпустить

Поднять противника над головой: Z+С; сломать ему позвоночник: ↓+С

Комбо 19: ←+Х, ←+Х, ←+Х, Z, Z, Z, А, А, А, Х

Лекс Люгер

Комбо 13: ←+С, ←+С, ←+С, А, А, А, Х

Палица на цепи: ←+С, ←+С

Поднять противника над собой: Z+С

Секреты, коды, пароли...

Двумя кулаками в прыжке: держать Y+B, отпустить

Доинк Клоун

Комбо 16: ←, ←, ←, Z, C, C, C, A, X, X, X

Молоток: ←, ←+C, C, C, C, 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 WWF Raw 2

Игра-поединки. Могут участвовать 4 игрока.

Пароли:

Два одинаковых бойца в игре: Удерживая Start, нажмите ↑+A+C. Каждого из бойцов можно выбрать лишь два раза.

Суперудар: Удерживая Start, нажмите ↑,↑,↑,↑ – экран вспыхнет красным светом, послышится грохот.

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:

Установите курсор первого игрока на Doink, второго – на Razor Ramon, нажмите ↑+Start, чтобы ввести пароль.

Особые комбинации:

Проводятся после того, как вы ограничили подвижность противника.

Bret «Hitman» Hart ←,←, удар рукой или ←,←, удар ногой

Vam Vam Bigelow ←,←, удар ногой

Andertaker ←,←, удар рукой или ←,←, удар ногой

Doink ←,←, удар рукой

Неограниченные комбинации:

Сделайте паузу, нажмите B,A,↓,B,↑,→,→. Второй игрок получает то же самое, что и вы.

X-Band

Управление:

Призовая игра «Fish Pong»: В главном меню нажмите ↑,↑,↑,↑,→,В.

Призовой лабиринт: Чтобы лабиринт стал короче, нажмите ↓,↓,←,←,→,С в главном меню.

Изменение шрифтов:

На экране выбора игрока нажимайте:

→,←,→,→,↑,→,← – Earthquake; ↑,↓,↑,↑,↓,←,↑ – Expanding; ←,→,←,←,↑,←,→ – Normal.

Тестирование звуков:

В главном меню нажмите ↑,↑,↑,←,→,←,→,↑.

Хенон 2

Игра-стрелялка.

Управление:

Множество жизней: В списке лучших достижений укажите свое имя как «OLD». Затем получите результат чуть хуже, но тоже попадающий в список рекордов, и назовитесь «AGE». Вы получите вечную жизнь.

X-Men

Сражения героев комиксов – знаменитых воинов-мутантов, хорошо оформленные беготня и драки. Увлекательная платформенная игра.

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте A, C и ↓ на пульте и нажмите START. На экране появится лицо Магнето, и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите START. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмитете START и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите C, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки START (ты делаете в игре паузу). Вы также можете 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:

Сделайте паузу и нажмите ← и C одновременно, ↑,↑,←,↓,↓,→ и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и C одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и C одновременно, то сможете выбрать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и B одновременно, ↑, →, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑. Если все сделано правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

X – Perts

Вы возглавляете 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 вы получаете 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 ваши достижения. Особенность состоит в том, что, когда вы возвращаетесь назад, загружая свои достижения, цель миссии меняется.

Секреты, коды, пароли...

Управление экспертами осуществляется через меню RECOM. Эксперта можно выбрать кнопкой С – напротив имени появится звездочка, а на карте – перекрестие. Переместите перекрестие на нужный этаж, снова нажмите С. На этаже может быть только один эксперт. Опекать каждого нет необходимости.

Для ориентировки используйте 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 1

Ролевая игра, первая часть приключений принца Целиоса в поисках убийц своего отца.

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая С, нажмите ↑, ↓.

Y's 3

Лечение: Когда появится логотип «Sega», нажмите ↑ на втором пульте. После этого на экране статуса, удерживая С, нажмите ↑, ↓.

Yogi Bear

Главный герой игры – странствующий медведь, прыгающий по корзинам и собирающий часы. Он справляется со всеми встречными, прыгая на них и давя своим весом. В игре 20 этапов, в конце каждого из них вы попадаете в бонус, где можно найти четвертинку часов. Если соберете четыре четвертинки, получите еще одно продолжение.

Young Indiana Johnes

(см. Instruments of Chaos с. 192)

Игра-ходилка о приключениях знаменитого Индианы Джонса.

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 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.

Полет горизонтально: C+→

Выбор уровня: в паузе набрать A, C, →, A, B

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите ←, ↓, 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 должны быть вставлен одинаковый картридж) и подключить каждую к своему телевизору, то можно очень интересно поиграть вдвоем.

Советы:

Будьте внимательны, в лабиринте на каждом шагу подстерегают угрозы. Простейшая тактика – уничтожать все на своем пути. Собирайте оружие по ходу игры. Для каждого чудовища эффективен лишь определенный 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	ErSjhLKif
MdU*58?mQ)5U*2E)nQ	?DzbrOrj	V*S876LpN

Zombies Ate My Neighbors

Игра на сюжет фильма ужасов, но довольно интересная. Вы вместе с напарником помогаете 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: Нажимайте B, чтобы стрелять из оружия. Удерживая A, нажимайте B, чтобы выбирать тип оружия. Если собираетесь воспользоваться предметом, нажмите C. Чтобы выбрать предмет, удерживая A, нажимайте C. Чтобы сделать паузу, нажимайте START.

Секреты, коды, пароли...

Управление шестью кнопками: Нажимайте А, чтобы стрелять из оружия. Нажимайте Х, чтобы выбирать тип оружия. Нажимайте В, чтобы воспользоваться предметом. Нажимайте Y, чтобы выбрать предмет. Нажимайте START, чтобы сделать паузу.

Оружие: Водяной пистолет хорош против зомби. Ручные гранаты, замаскированные под жестянки с лимонадом, – совершенное оружие против Пупсов. Бабушка 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 – создает огненный вихрь вокруг вас 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. Пользуйтесь ими, если больше под рукой ничего нет. Марсианский пузырьковый пистолет – обволакивает чудовище пузырем. Особенно хорош против Муравьев. 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 – кидайте его футболистам, чтобы они не мешали вам 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 вас в непобедимого зверя пурпурного цвета, который может проламывать двери и стены. Но этот зверь не может плавать. Зелье Призрака (голубое) – превращает вас в непобедимое Привидение. Вы не можете открывать двери, но зато запросто пройдете по воде. Случайное зелье (?) – действие его совершенно случайное. Оно может восстановить ваше здоровье, придать вам ускорение, причинить вред, превратить вас в Зомби или Пурпурного Зверя. Сапоги-скороходы – ускоряют бег. Приманки – надувные клоуны, отвлекающие вас от чудовищ. Очень полезны против Маньяков с Цепными Пилами. Ящик Пандоры – извергает энергетические взрывы, которые уничтожают всех чудовищ на экране. Сохраняйте для боссов. Пакет первой помощи – полностью восстанавливает шкалу вашего здоровья. Таинственный предмет – коробка с изображением вопросительного знака. Возьмите ее. Она вам пригодится, когда вы будете на сверхсекретном премиальном уровне.

Дополнительная жизнь: вещь ценная, потому что получить ее в этой игре очень нелегко. Не спускайте глаз со шкалы здоровья и пользуйтесь Пакетом Первой Помощи, когда у вас остается жизни на 1-2 отметки.

Вы начинаете игру с 9 жизнями, но во время игры чудовища могут сожрать их. Если вам удастся спасти только одну жертву и ее убивают, вы автоматически проигрываете игру.

Если студенистая клякса облепила вам лицо, стряхните ее, быстро переводя джойстик в положение Влево и Вправо. Если вы недостаточно быстро ее стряхнете, то потеряете 1 или 2 единицы здоровья.

Сохраняй Случайное зелье до тех пор, пока у вас не останется 3 или 4 (но не меньше) единицы здоровья, и только тогда пейте его. Если вы выпьете зелье, когда у вас осталась 1-2 единицы здоровья, а это окажется «плохое» зелье, вы потеряете жизнь.

Прежде чем начать игру, посмотрите демонстрацию. Вы увидите много интересных тактических маневров и технических приемов

Секреты:

Премиальные уровни: Они находятся на уровнях 1, 9, 12, 17, 22 и 33. Седьмой премиальный уровень – это уровень почета, на который можно попасть, только завершив всю игру.

Пароли: Эти ребята из «Lucas Art» сделали так, что пароли оказались практически бесполезны, т.к. с их помощью нельзя получить информацию об оружии, а только об уровне и количестве жертв. Когда вы применяете пароль, у вас есть 150 (или 250) зарядов в Водяном Пистолете и один Пакет Первой Помощи. Попробуй-ка окажись с этим на уровне 45! Интересно, долго ли вам удастся продержаться? Если вы действительно хотите выиграть, то начинайте с первого уровня и проходите 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 своем космическом корабле. Этим миром правит злобный Крол, окруживший себя злобными монстрами, созданными из обычных вещей. Цель – игры освободить миры от поработителя и его окружения.

Секреты:

Найдите значок в виде Z и вас станет двое. Не забудьте включать на попадающемся стенде зеленую лампочку, тогда в случае неудачи вы начнете уровень с этого места.

240 единиц энергии и 999 единиц времени:

В паузе нажмите START. Удерживая его, нажмите последовательно →, A, ↓, A, →, B, ←↑→.

Zool: Ninja of the N – Th Dimention**Управление:**

A – огонь; B – прыжок; B,C – прыжок с вращением.

Стратегия:

Включите на стенде красную лампочку – получите сохранение: если потерпите фиаско, сможете вернуться на исходную. Найдете крючок в форме Z – получите удвоение персонажа.

Пароли:

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 нажмите Start, при появлении экрана – ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B.

Пропуск экрана: A+B+C.

Выбор этапа: На титульном экране нажмите A, B, C, A, B, C, B, C, B, A. После этого перейди в экран опций, там должны появиться пункт, где можно выбрать этап.

Неуязвимость: На титульном экране нажмите A, B, C, A, B, C, B, C, B, A, перейдите в экран опций и выберите MODE. Нажмите и удерживайте A, затем быстро нажмите → и держите до появления надписи MY99 – это сообщение о том, что вы получаете 99 жизней. Продолжая удерживать → до появления надписи MUTEK!, приобретаете неуязвимость.

Zoop

Своей концепцией построения игра похожа на хорошо известный Тетрис, только все поставлено с ног на голову. Все 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 придется. Иногда будут появляться призы в виде ромашек различных цветов и видов. Если вы соберете пять фигур в виде пружинки, весь игровой экран очистится от фигур



Sega Mega Drive 2, Genesis, Simba's 168

Каталог № 2, выпуск 2
Городской Центр видеоигр
г. Санкт-Петербург

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

Отдел «Товары – почтой» Городского Центра видеоигр (г. Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр, аксессуаров и картриджей.

Примечание. Стоимость товара указана в условных единицах (у.е.), соответствующих доллару США. Оплата производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

1. КНИГИ

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставки Sega. В каждой книге этой серии содержится информация, так необходимая каждому игроку:

- ☞ краткое обозрение новейших игр;
- ☞ подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- ☞ советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- ☞ коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры:

Товары почтой

Шифр	Название книги	Стоимость 1 экз. с пересылкой в у.е.
SK-3	Sega Mega Drive том 3 (Лучшие игры, 240 стр.)	1,4
SK-6	Sega 720 720 игр, 208 стр.	1,5
SK-7	Стратегические и ролевые игры для Sega, 200 игры, 256 стр. (выход во 2 кв. 1999 г.)	2,1

2. ВИДЕОПРИСТАВКИ И АКСЕССУАРЫ.

Шифр изделия	Название товара	Стоимость с пересылкой в у.е.
SMD-1	Видеоприставка Sega Mega Drive 2	32
SG-2	Видеоприставка Sega Genesis 16 bit	32
SD-3	Джойстик 16 bit Sega	3,3
SD-4	Джойстик 16 bit Genesis	3,5
SM-5	ВЧ модулятор Sega	3,5
SB-6	Блок питания Sega	4,2
SШ-7	ВЧ шнур Sega	1,4
SШ-8	НЧ шнур Sega	1,4
SK-9	Консоль Sega (основной блок)	20
СП-10	Пистолет Sega	14
SM-11	Видеоприставка Simba's 168	32
SD-12	Джойстик 168	4,1

3. ИГРОВЫЕ КАРТРИДЖИ для SEGA.

Цена одного картриджа с почтовыми расходами – в у.е.

S-1	12 in 1 (124B68)	6,56	S-9	2-1 (Bimini/SaintSword)	3,52
S-2	14 in 1 (14B14)	11,36	S-10	2-1 (Bubbles/Heavy Unit)	3,52
S-3	14 in 1 (BE-1401)	8,8	S-11	2-1 (Fatal Rewind/DeCap)	3,52
S-4	15 in 1 (15B45)	10,4	S-12	2-1 (KC202) (Side P / Top Gear)	5,76
S-5	15 in 1 (15B69)	6,56	S-13	2-1 (KC203) (Dune / Gun Her)	5,76
S-6	15 in 1 (BE-1501)	12,96	S-14	2-1 (Rolo/StormLord)	3,52
S-7	19 in 1 (19B70)	12,32	S-15	2-1 (Soccer/ToxicCrusader)	3,52
S-8	2-1 (B60) (Cannon / Spider)	5,44	S-16	20-1 (20B72) FIFA 98	5,76

S-17	20-1 (20B74) Hang on	12,32	S-78	Aleste	3,52
S-18	28-1 (28B67) Pacman	10,72	S-79	Alien Soldier	2,88
S-19	29-1 (29B66) MM / Sonic	10,72	S-80	Alien Storm	4,96
S-20	3-1 (3KA-302)	6,88	S-81	Alisia Dragon	4,96
S-21	3-1 (3KA-303)	6,88	S-82	Andretti Racing	3,52
S-22	3-1 (B-16) TecC/Tenn/Pool	5,92	S-83	Ani Maniacs	4,96
S-23	3-1 (B-18) Dune/Box/BarKn3	5,92	S-84	Another World	2,88
S-24	3-1 (B-21) Ten/NBA/WorstB	5,6	S-85	Aquatic Games	2,88
S-25	3-1 (B-25) Rock«R/Hang/OutR	5,6	S-86	Arch Rivals	2,88
S-26	3-1 (B-26) NBA/Wim/Soccer	5,6	S-87	Arcus Odyssey	3,52
S-27	3-1 (B-27)	5,6	S-88	Arrow Flash	2,88
S-28	3-1 (B-28) Col/Soccer/Hang	5,6	S-89	Art Alive	2,88
S-29	3-1 (B-304) TopG/Son/Flin	5,76	S-90	Art Fighting	4,96
S-30	3-1 (KC-301)	5,76	S-91	Asterix	4,96
S-31	3-1 (KC-307)	5,76	S-92	Atlanta '96 Olympic Games	4,96
S-32	3-1 (ME-310)	7,36	S-93	Awessom Baby«97	4,96
S-33	3-1 (ME-312)	7,36	S-94	Awesome Possum	4,96
S-34	30-1 (30B73) FIFA 98	6,08	S-95	Back to the Future III	3,52
S-35	33-1 (33B63)	12,32	S-96	Bad Omen	3,52
S-36	4-1 (4KA-401)	6,88	S-97	Ball Z	4,96
S-37	4-1 (4KA-402)	6,88	S-98	Basketball USA	3,52
S-38	4-1 (4KB-402)	6,88	S-99	Batman Forever	7,04
S-39	4-1 (4KB-403)	5,12	S-100	Batman Return	3,52
S-40	4-1 (B-1) Soc/NBA/NHL/Ten	5,6	S-101	Batman Revenge of Joker	4,96
S-41	4-1 (B-13) Bat/Box/Chas/Bat	6,08	S-102	Battle Wolf	3,52
S-42	4-1 (B-3)	5,6	S-103	Battletech	4,96
S-43	4-1 (B-401)	5,76	S-104	Battleloads D. Dragon	3,52
S-44	4-1 (B-410)	5,76	S-105	Beauty & Beast	3,52
S-45	4-1 (B-411)	5,76	S-106	Bimini Run	2,88
S-46	4-1 (B-415)	5,76	S-107	Bio Hazard Battle	3,68
S-47	4-1 (B-416)	5,76	S-108	Blaster Master 2	4,96
S-48	4-1 (F402) Klax	5,76	S-109	Block Out	4,96
S-49	4-1 (Soccer/NHL/Ten/NBA)	7,04	S-110	Blood Shot	4,96
S-50	40-1 (40B61) Sonic	10,72	S-111	BOB	6,99
S-51	42-1 (42B64) T&J/Chase/Son	10,72	S-112	Body Count	4,96
S-52	45-1 (45B65) Turt/Spid/Bat	10,72	S-113	Bonanza BROS	2,88
S-53	5-1 (5B54) Theme Park	10,24	S-114	Bonkers	3,52
S-54	5-1 (5B57) Virtua Fighter 2	10,24	S-115	Boogerman	7,04
S-55	5-1 (5B58) SuperMarioWorld	10,24	S-116	Bowling Championship	5,44
S-56	5-1 (5KB-501)	7,2	S-117	Boxing	2,88
S-57	5-1 (5KB-502)	7,2	S-118	Boxing Knock Out	3,52
S-58	5-1 (5KB-503)	7,2	S-119	Brutal	4,96
S-59	5-1 (5KB-504)	7,2	S-120	Buble Squeak	2,88
S-60	5-1 (5B37) Rambo 3	5,12	S-121	Bubsy	4,96
S-61	50-1 (50B62) Rambo 3	7,04	S-122	Bug«s Bunny Double Trouble	4,96
S-62	6-1 (6B24) Lost Viking	11,84	S-123	Burnibg Force	3,52
S-63	6-1 (6B32) Sonic	7,36	S-124	Busy Town	4,96
S-64	6-1 (6KB-601)	8	S-125	Cadash	2,88
S-65	6-1 (6KB-602)	8	S-126	Cagey Capers (Sylwester&Tweety)	4,96
S-66	6-1 (6KB-603)	8	S-127	Cal 50 - Caliber Fifty	3,52
S-67	688 Attack Sub	3,52	S-128	California Games	3,52
S-68	7-1 (7B36) NBA«97	11,12	S-129	Camping Adventure	4,96
S-69	7-1 (7B38) Blockout.	5,12	S-130	Captain America	3,52
S-70	7-1 (7KB-701)	8	S-131	Captain Lang	3,52
S-71	Acme All Stars	3,52	S-132	Captain Planet	3,52
S-72	Aero Blaster	2,88	S-133	Castle of Illusion	2,88
S-73	Aeroacrobat 2	4,96	S-134	Chakan	3,52
S-74	After Burner II	2,88	S-135	Chaos Engine	4,96
S-75	Air Battle (G-Log)	3,52	S-136	Chase H.Q. II	2,88
S-76	Air Diver	2,88	S-137	Cheese Cat-Astrophe	4,96
S-77	Aladdin	2,88			

Товары почтой

S-138	Chester Cheetah	7,2	S-199	Flinstones	2,88
S-139	Chiki Chiki Boys	4,96	S-200	Frankenstein	4,96
S-140	Chuck Rock	4,96	S-201	Gain Ground	6,08
S-141	Columnus III	2,88	S-202	Galahad	9,6
S-142	Combat Cars	7,36	S-203	Gargoyles	7,04
S-143	Comix Zone	4,96	S-204	Gemfire	8
S-144	Contra Hard Corps	4,96	S-205	Generation Lost	3,52
S-145	Cool Spot	3,52	S-206	Genghis Khan II	5,76
S-146	Cool Spot II	7,36	S-207	Global Gladiators	4,96
S-147	Cosmic Dizzy	4,96	S-208	Gods	3,68
S-148	Crush Dummies	4,96	S-209	Golden Axe II	2,88
S-149	Curse	2,88	S-210	Goofy	3,68
S-150	Cyborg	4,96	S-211	Granada	2,88
S-151	D.J. Boy	2,88	S-212	Green Dog	2,88
S-152	Dahna	3,52	S-213	Gretzky« 97	4,96
S-153	Dark Castle	2,88	S-214	Gunship	3,52
S-154	Dark Water	4,96	S-215	Gynoug	2,88
S-155	David Robinson	2,88	S-216	Hard Wired	3,52
S-156	Deadly Moves	4,96	S-217	Heavy Nova	3,52
S-157	DeCapAttack	2,88	S-218	Heavy Unit	3,52
S-158	Demolition Man	4,96	S-219	Hell Fire	3,52
S-159	Desert Demolition	3,52	S-220	Herzog Zwei	2,88
S-160	Desert Strike	3,52	S-221	Home Alone 2	2,88
S-161	Device Crash	2,88	S-222	Hook	5,76
S-162	Dind Land	2,88	S-223	Hulk	4,96
S-163	Dinos for Here	4,96	S-224	Hurricanes	4,96
S-164	Dinosaurs	4,96	S-225	Immortal	5,76
S-165	Dolphin	3,52	S-226	Indy Car	4,96
S-166	Dolphin III (Jr)	3,52	S-227	International Rugby	8
S-167	Donald	7,36	S-228	Izzy«s	4,96
S-168	Doom Troopers	4,96	S-229	Jewel Master	3,52
S-169	Double Clutch	4,48	S-230	Joy&Mac	3,52
S-170	Double Dragon II	2,88	S-231	Ju Ju Story	2,88
S-171	Double Dragon III	4,96	S-232	Judge Dredd	4,96
S-172	Double Dragon V	7,36	S-233	Jungle Book	4,96
S-173	Dr. Robotink«s Machine	5,28	S-234	Jungle Strike	4,96
S-174	Dracula	4,48	S-235	Jurassic Park	4,96
S-175	Dragon (B.Lee)	4,96	S-236	Jurassic Park II	4,96
S-176	Duel TD II	7,36	S-237	Jurassic Park III	8,32
S-177	Duffy Duck	4,96	S-238	Kawasaki	3,52
S-178	Dune II	3,52	S-239	Kid Chameleon	3,52
S-179	Dynamite Duke	2,88	S-240	King Salmon	3,52
S-180	Dynamite Headdy	4,96	S-241	Klax	3,52
S-181	Earth Worm Jim	7,04	S-242	Last Action Hero	3,52
S-182	Elviento	3,52	S-243	Lawnmover Man	4,96
S-183	ESWAT	2,88	S-244	LHX Attack Chopper	3,52
S-184	Eternal Champion	6,88	S-245	Liberty Or Death	6,88
S-185	EX Mutants	4,96	S-246	Light Crusaders	6,88
S-186	EXO Squad	3,52	S-247	Lion King	7,36
S-187	F-117	4,96	S-248	Lion King 2	4,96
S-188	F-15	3,52	S-249	Lotus Turbo Challenge	7,36
S-189	F-22	3,52	S-250	Lucifer	3,52
S-190	F-1	4,96	S-251	M1 Arbats	4,96
S-191	F-1 Hero	3,52	S-252	Maou Renjishi	2,88
S-192	Fantasia	2,88	S-253	Marsupilami	4,96
S-193	Fatman Fight	4,96	S-254	Marvel Land	3,52
S-194	FIFA«97	8	S-255	Maximum Carnage	4,96
S-195	Fighting Masters	2,88	S-256	Mega Lo Mania	4,96
S-196	Final Zone	3,52	S-257	Mega Swin	3,52
S-197	Flash Back	4,96	S-258	Mercs	4,96
S-198	Flink	4,96	S-259	Mermaid	2,88

S-260	Mickey Mania	4,96	S-321	Rocky & Bull	4,96
S-261	Mickey«s (Ultimate Challenge)	4,96	S-322	Rolling Thunder III	4,96
S-262	Micro Machines	3,52	S-323	Royal Rumble	4,96
S-263	Micro Machines Military	8	S-324	Saint Sword	2,88
S-264	Mig 29	3,52	S-325	Sampras	3,52
S-265	Mighy Max	3,52	S-326	Samurai Spirits 2	8
S-266	Minnesotafats	3,52	S-327	Scoby Doo	4,96
S-267	Monaco	2,88	S-328	Sea Quest	4,96
S-268	Monaco II	3,52	S-329	Second Samurai	3,52
S-269	Monopoly	3,52	S-330	Shadow Dancer	2,88
S-270	Monopoly (pyc)	8	S-331	Shadow Run	4,96
S-271	Mortal Kombat	4,06	S-332	Shining Force 2	7,36
S-272	Mortal Kombat 3	8,32	S-333	Shinobi III	3,52
S-273	Mortal Kombat 3 Ultimate	8,32	S-334	Side Pocket	3,52
S-274	Mustang	2,88	S-335	Simpson	2,88
S-275	Mutant Football	8,64	S-336	Skeleton Crew	4,96
S-276	Mutant Hockey	10,4	S-337	Smash TV	2,88
S-277	NBA 97	8	S-338	Smurfs	3,52
S-278	NBA 98	8	S-339	Snake Rat«n«Roll	4,96
S-279	NHL«95	4,96	S-340	Snooker	3,52
S-280	Nigel Mansel	3,52	S-341	Snow Brather Nick Tom	3,52
S-281	Nobunago«s Ambition	6,56	S-342	Socket	3,52
S-282	Northern Ken II	2,88	S-343	Soldier Of Fortune	4,96
S-283	Olimpic Gold	2,88	S-344	Sonic 2	3,52
S-284	Omega Race	3,52	S-345	Sonic 3	4,96
S-285	Onslaught	3,52	S-346	Sonic Hedgehog	2,88
S-286	Ooze	3,52	S-347	Sonic Knuckle	4,96
S-287	Out Runner III	3,52	S-348	Sonic Spinball	4,96
S-288	Outrun 2019	4,96	S-349	Soul Blade	7,2
S-289	Pacmania	2,88	S-350	Space Harrier II	3,52
S-290	Pagemaster	4,96	S-351	Speed Ball 2	8
S-291	Panic on Funkotrom	4,96	S-352	Spider Man III	4,96
S-292	Paperboy	2,88	S-353	Spider Man IV Separetion	8,64
S-293	Pebble Beach Golf	6,88	S-354	Spirou	3,52
S-294	Phantasy Star II	5,76	S-355	Splatter House	4,96
S-295	Pit Fighter	7,2	S-356	Star Control	4,96
S-296	Pinoccio	3,52	S-357	Star Cruiser	3,52
S-297	Pitfall	4,96	S-358	Star Fish	4,96
S-298	Pocahontas	8,48	S-359	Star Trek	4,96
S-299	Power Ranger Fight Edition	6,88	S-360	Street Fighter II	4,96
S-300	Power Rangers	4,96	S-361	Street of Rage II	4,96
S-301	Primal Rage	7,2	S-362	Street Racer	3,52
S-302	Prince	3,52	S-363	Street Smart	2,88
S-303	Pro Am Championship	3,52	S-364	Sub Terrania	8,16
S-304	PS III	4,96	S-365	Summer Challenge	4,96
S-305	Psycho Pinball	4,96	S-366	Sunset Riders	2,88
S-306	Puggsy	4,96	S-367	Super Hydlide	4,8
S-307	Punisher	4,96	S-368	Super Kick Off	3,52
S-308	Qix	3,52	S-369	Super Man	3,52
S-309	Quack Shot	2,88	S-370	Super Man II	4,96
S-310	Rampart	8	S-371	Super Mario World	4,96
S-311	Ranger X	4,96	S-372	Super Off Road	3,52
S-312	Real Monsters	4,96	S-373	Super Volleyball	3,52
S-313	Red Zone	4,96	S-374	Superbattle Ship	2,88
S-314	Ren & Stempty	3,52	S-375	Syndicate	4,96
S-315	Ricky Woods	3,52	S-376	Take a Train	4,96
S-316	Ring Side Angel	2,88	S-377	Tale Spin	2,88
S-317	Rings of Power	3,52	S-378	Tatsujin	2,88
S-318	Rise of the Robots	11,2	S-379	Taz	4,96
S-319	Ristar	4,96	S-380	Tazmania	2,88
S-320	Rock'n'Roll Racing	3,52	S-381	Techno Clash	3,52

Товары почтой

S-382	Theme Park	4,96	S-403	Ware House Boy	3,56
S-383	Thunder Force 3	2,88	S-404	Warlock	4,96
S-384	Tin Tin in Tibet	4,96	S-405	Weapon Lord	7,04
S-385	Toaejam & Earl	4,96	S-406	Werstle Mania	8,32
S-386	Tom & Jerry	3,52	S-407	Wheel of Fortune	3,56
S-387	Top Gear II	3,52	S-408	Whip Rush	3,56
S-388	Toy Story	8,48	S-409	Wolf Child	6,88
S-389	Toys	4,96	S-410	Wonder Boy III	2,88
S-390	True Lies	4,96	S-411	World	2,88
S-391	Ultra Man	3,52	S-412	World Heroes	5,6
S-392	Undead Line	4,96	S-413	World of Illusion	3,56
S-393	Ungherted Waters	7,36	S-414	Worms	8,64
S-394	Universal Soldier	4,32	S-415	Worstle Ball	2,88
S-395	Urban Strike	4,96	S-416	WWF Raw II	4,96
S-396	V.R. Troopers	4,96	S-417	X-men	4,96
S-397	Vector Man 2	7,2	S-418	X-men II (Clone Wars)	4,96
S-398	Verytex	2,88	S-419	Xenon II	3,56
S-399	Virtua Dart	4,96	S-420	Young Indiana Johnes	2,88
S-400	Virtua Fighter 2	4,96	S-421	Zero	4,96
S-401	Wacky World	3,56	S-422	Zero Wing	3,56
S-402	Wardner Special	3,56	S-423	Zool	4,8

Для получения товара следует отправить почтовый перевод по адресу:
191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15 Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу

Для письменного сообщения:

На 194 руб. 00 коп.

каталог № 2 выпуск №2

SK – 3 – 1.4; S–355 – 4.96

От кого Иванова

(1,4*2+4,96)*25= 194 руб.

Михаила Григорьевича

Всего: 194,00 руб.=Сто девяносто

Адрес: 186600, г. Выборг,

четыре руб. 00 копеек

(почтовый индекс и подробный адрес) _____

Ленинградской обл.,

ул. Ленинградская, д.7, кв. 27

Каждому товару в Каталоге № 2 присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавший Вас товар, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела «Для письменного сообщения. **ОБЯЗАТЕЛЬНО** указывать – "Каталог №2 выпуск 2". Для определения суммы в рублях перемножьте полученную сумму в у.е. на курс доллара на ММВБ на день оплаты. В указанные цены включены все почтовые расходы.

РЕМОНТ за 24 часа БЫТОВОЙ И ОФИСНОЙ ТЕХНИКИ



С ГАРАНТИЕЙ



ТЕЛЕВИЗОРЫ

КОМПЬЮТЕРЫ

КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ ВСЕХ ТИПОВ
(РЕМОНТ, ЗАПРАВКА,
ОБСЛУЖИВАНИЕ)

ВИДЕОМАГНИТОФОНЫ

ФАКСЫ

РАДИОТЕЛЕФОНЫ

ПРИНТЕРЫ ВСЕХ ТИПОВ
(ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ)

ВИДЕОКАМЕРЫ
АВТООТВЕТЧИКИ

СКАНЕРЫ

CD-ROM

ПРОИГРЫВАТЕЛИ
КОМПАКТ ДИСКОВ

ВИНЧЕСТЕРЫ

МУЗЫКАЛЬНЫЕ
ЦЕНТРЫ

МОНИТОРЫ

АВТОМАГНИТОЛЫ

СИСТЕМЫ
ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЯ

РЕМОНТ БЫТОВОЙ ЭЛЕКТРОТЕХНИКИ
Электрочайники. Микроволновые печи, Кофеварки.

ПОКУПАЕМ Б/У
КАРТРИДЖИ ЛАЗЕРНЫХ И СТРУЙНЫХ ПРИНТЕРОВ

«Сервис-центр»

НАШ АДРЕС:
НАБ.Р.ФОНТАНКИ Д.56
Тел.315-95-48

**РЕМОНТ
ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК
ВСЕХ ТИПОВ**

**DENDY, SEGA, NINTENDO, PANASONIC
3DO,
SONY PLAYSTATION И ДР.**

***РАСКОДИРОВКА SONY PLAYSTATION
В КОРОТКИЕ СРОКИ***

*Закупка игровых приставок, картриджей,
компакт дисков SPS у населения*

**НАШ АДРЕС:
НАБ. Р. ФОНТАНКИ, Д. 36
Тел. 272-83-77**

Видеоприставки: DENDY, SEGA, SONY PlayStation.

Аксессуары: джойстики, адаптеры, шнуры, карты памяти, взломщики кодов и многое другое.

У нас ШИРОКИЙ ассортимент картриджей и дисков! Новинки!!! Раньше, чем у всех.

Продажа, обмен, бесплатный гарантийный и послегарантийный ремонт, консультации специалистов.

Книги – каталоги игр (коды, пароли, секреты, подробные прохождения игр.)

Наши адреса в Санкт-Петербурге:

Метро "Новочеркасская", магазин в подземном переходе

Метро "Московская", ул. Типанова, д.29, маг."Радуга", две остановки от ст.метро.

Метро "Технологический Институт", Московский пр., д.21, маг."Канцтовары", напротив ст.метро.

Метро "Приморская", Новосмоленская наб., д.2а ярмарка, 5 минут пешком от ст.метро

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

1001 игра для Sega Mega Drive II (Genesis)

Руководитель проекта *В.В.Котловский*

Редактор *В.Н.Валерьянов*

Корректоры *М.Л.Лытаева, О.М.Федотова, Н.И.Князева*

Компьютерная верстка и дизайн *М.Е.Азаров*

Художественное оформление *А.Н.Миронов*

Лицензия ЛР № 063430 от 24.05.94.

Подписано в печать 19.05.99. Формат 70×100/16.

Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 32 п. л.

Тираж 10 000 экз. Заказ № 420.

193030, Санкт-Петербург, ул. Потапова, 2. АОЗТ «Эксплозив».

Отпечатано с готовых диапозитивов

в ордена Трудового Красного Знамени ГП «Техническая книга»

Комитета Российской Федерации по печати

198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

SIMBA'S

1688



16 BIT

ISBN 5-8308-0112-4



9 785830 801126